

101 Jeux d'Horreur à jouer avant de mourir

Découvrir l'histoire du jeu vidéo d'horreur
de manière ludique, de 1972 à aujourd'hui

LOGBOOKS (POP) CULTURE

ÉDITION SPÉCIALE ULULE

Tirage limité au nombre de contributeurs

© 2026 Mirek B. Doryn · BacklogPress, collection LogBooks (Pop) Culture — Tous droits réservés.

Ce PDF de démonstration est réservé à un usage strictement contagieux : partagez-le, envoyez-le à vos amis, à votre famille, à vos compagnons d'horreur.

Extrait de démonstration offert gratuitement : il ne peut être ni vendu, ni modifié.

Les titres, jaquettes, noms de personnages et éléments visuels des jeux vidéo mentionnés dans ce carnet demeurent la propriété de leurs ayants droit respectifs (studios, développeurs, éditeurs). Ce guide constitue une œuvre indépendante, rédigée à titre éditorial et informatif, non affiliée à, ni approuvée par, les studios ou détenteurs de droits cités.

Retrouvez BacklogPress sur Instagram :

@backlogpress_games (jeux vidéo) · @backlogpress_fr (cinéma)

En anglais : @backlogpress_games_en · @backlogpress_en

Site : backlogpress.com · Contact : contact@backlogpress.com

Newsletter jeux vidéo : backlogpress.kit.com/newsletter-jeuvideo

Édition spéciale Ulule — extrait de démonstration

—

101 jeux d'horreur à jouer avant de mourir

LogBooks (Pop) Culture

101 Jeux

d'Horreur

à jouer avant de mourir

Découvrir l'histoire du jeu vidéo d'horreur
de manière ludique, de 1972 à aujourd'hui

LOGBOOKS (POP) CULTURE

Sommaire

Mode d'emploi p. 6

Comment jouer à ces 101 jeux — émulation et Instant Gaming p. 7

Introduction p. 9

Le manoir des 101 cauchemars — transformez ce carnet en jeu p. 10

LES 101 JEUX

I. Les prémices de la peur interactive — 1972–1991 p. 17

II. La peur trouve sa grammaire — 1992–1996 p. 44

III. L'âge d'or de l'horreur ludique — 1996–2004 p. 57

IV. La mutation — 2005–2009 p. 108

V. La renaissance indé et la peur-streaming — 2010–2014 p. 133

VI. La synthèse contemporaine — 2015–2026 p. 164

PAGES BONUS

Pages vierges — ajoutez vos propres jeux p. 226

Soirées thématiques p. 237

Manette en main, à plusieurs p. 238

Soirées à personnaliser p. 264

Mes compagnons d'horreur p. 271

Tracker de progression p. 276

Hall of Fame p. 279

LE MANOIR DES 101 CAUCHEMARS

Les règles du jeu p. 283

Jokers et défis d'or p. 293

Les salles du manoir p. 297

Succès et hauts faits p. 332

Le coffre aux reliques p. 342

Le Panthéon p. 348

Introduction

Amis du pad, des zombies qui traînent la patte, et des soirées Halloween sous un plaid bien chaud, bonjour et bienvenue dans cet antre des jeux d'horreur !

Ensemble, on va remonter le temps jusqu'à la première maison hantée parue (déjà !) sur la toute première console de salon : l'Odyssey. Ce voyage vous ramène en 1972 et parcourt l'ensemble du jeu vidéo et de son évolution à travers 101 titres liés à l'horreur.

Vous découvrirez les premières frayeurs ludiques construisant brique par brique ce qui deviendra en 1996 le survival horror, le genre même de la peur numérique, suivi de son apogée, puis d'une évolution tentaculaire des différentes manières de faire frissonner les joueurs.

Vous verrez que malgré les années, le genre n'a jamais cessé d'innover et de vous surprendre. Encore heureux, car c'est le cœur même de l'expérience !

Mais au-delà de l'horreur purement ludique, j'ai voulu élargir la sélection à l'ensemble des titres exploitant des atmosphères de cauchemar et des décors macabres pour y incorporer un éventail large de jeux.

Vous trouverez ainsi du hack'n'slash avec *Diablo*, de la plateforme horrifique avec *Little Nightmares*, du dating simulator qui part en vrille avec *Doki Doki Literature Club!*, ou encore de l'action-aventure post-apo avec *The Last of Us*.

Cet ouvrage encense l'horreur dans sa globalité et il y en aura pour tous les goûts, que vous ayez le cœur bien accroché ou que vous soyez hypersensible.

Mais ce carnet est plus qu'une simple liste : il vous donne tous les détails à avoir en tête pour apprécier ces titres à leur juste valeur, et j'ai voulu que ces moments passés devant l'écran deviennent une véritable expérience. Ce guide propose donc des parfums de bougies, des snacks et des boissons pour vivre à fond vos soirées de l'horreur.

Alors, mesdames, messieurs, passez le portail et franchissez les portes de ce manoir rempli de surprises.

Et si le cœur vous en dit, ce carnet peut aussi devenir un jeu : tournez la page, **Le manoir des 101 cauchemars** vous attend.

LE MANOIR

des 101 cauchemars

TRANSFORMEZ CE CARNET EN JEU



Seul ou à deux, jusqu'au Panthéon.

PROLOGUE

Depuis des années, plus personne n'entre dans le manoir.
Vous, si !
Son étrange aura vous attire, une aura que personne d'autre ne semble percevoir. Vous poussez la grille, puis la porte. Mais à peine le seuil franchi, elle claque dans votre dos et refuse de se rouvrir.
Un seul chemin reste libre : l'escalier qui monte, tout là-haut, jusqu'au grenier.
C'est là que commence votre initiation, et c'est là que d'étranges créatures se révèlent à vous. Chacune d'elles s'est emparée d'un jeu, maintenant possédé : venez-en à bout pour les exorciser.
Pour ressortir, il faudra traverser le manoir de haut en bas, monstre après monstre, salle après salle, étage après étage, jusqu'à ce qui se terre sous ses fondations.
Au pied de chaque escalier, une abomination plus redoutable que les autres vous barre la route. Chacune de celles que vous vaincrez fera grandir la lumière que vous portez en vous.

PRISE EN MAIN

Par où commencer ?

Ce carnet se suffit à lui-même : vous pouvez lire les fiches, découvrir les titres dans l'ordre qui vous plaît et remplir les pages au fil de vos parties. Si vous voulez transformer vos découvertes en jeu, voici les quatre étapes pour démarrer.

1. Faites l'inventaire. Ouvrez les listes des salles du manoir (page 297) et cochez la case ◇ de chaque jeu que vous avez déjà terminé avant d'avoir ce carnet. Ce sont vos souvenirs : ils comptent déjà pour vous.

2. Lisez le Pacte et les règles. Le Pacte, juste après, vous explique le principe en une page ; les règles, en fin de carnet, détaillent tout le reste. Prenez dix minutes : vous y reviendrez ensuite seulement quand une question se pose.

3. Signez le Pacte et préparez vos jokers. Avant de signer, ouvrez la page des jokers, en fin de carnet : cochez « Obtenu » sur trois coupons et écrivez « Offert au départ » sur chacun. Ce sont vos trois premiers jokers, offerts pour bien démarrer. Puis datez et signez.

4. Remplissez votre fiche. Elle vous attend juste après le Pacte. Nom, surnom, type de peur favori, date du Pacte : tout est expliqué à la page « Comment remplir votre fiche », avec les règles. Dans l'inventaire, inscrivez vos 3 jokers en réserve et 0 partout ailleurs. Indiquez enfin la salle où vous en êtes, votre niveau et votre rang.

Vous jouez à deux ? Chacun remplit sa propre fiche (Joueur 1 et Joueur 2) et signe le même Pacte. Les jokers, eux, sont communs : une seule page de jokers pour vous deux. Partout dans le carnet, les cases coupées en deux se partagent : seul, remplissez la case entière ; à deux, le triangle du haut ou la moitié gauche revient au Joueur 1, le triangle du bas ou la moitié droite au Joueur 2.

Ensuite, avancez à votre rythme, en piochant librement parmi les fiches, les soirées thématiques et les défis. Mais c'est en traversant le manoir salle après salle que le frisson est le plus fort. Une seule condition : votre progression dans le manoir s'arrête à la première salle que vous n'avez pas encore franchie. Le but : exorciser les 101 jeux pour entrer au Panthéon, le classement en ligne des conjurateurs qui ont traversé le manoir (page 348). Et pour les plus acharnés, le platine et les hauts faits Geek social vous attendent ensuite, avec un badge spécifique dans ce classement.

LE PACTE

Ce carnet est un jeu



Ce carnet peut se remplir librement. Mais si vous signez ce pacte, il devient un jeu : vous traversez le manoir salle après salle, vous affrontez six boss qui vous font monter de niveau, vous gagnez des jokers et vous ouvrez les reliques du coffre. Chaque salle regroupe plusieurs jeux du carnet, déjà répartis pour vous (liste page 297). Jouez dans l'ordre qui vous plaît ; une seule règle : vous restez dans la salle où un ou plusieurs titres n'ont pas encore été terminés.

Avant de signer, ouvrez la page des jokers : cochez « Obtenu » sur trois coupons et écrivez « Offert au départ ». Ce sont vos trois premiers jokers.

Je m'engage à suivre les règles du jeu, sans tricher, jusqu'au Panthéon.

☐ **Mode jeu activé**

Écrivez « Lu et approuvé », puis signez.

Joueur 1

Date : _____

Signature : _____

Joueur 2

Date : _____

Signature : _____

Gardez une photo de cette page signée : elle vous sera demandée pour entrer au Panthéon.

FICHE DE PERSONNAGE

Joueur 1 · Conjurateur des ténèbres



Noircissez le personnage que vous ne jouez pas.

Identité

Nom : _____

Surnom de conjurateur : _____

Type de peur favori : _____

Début de l'aventure : _____

Jeu en cours : _____

Inventaire

Jokers en réserve	____ / 8
Jokers utilisés	____ / 12
Jokers d'or	____ / 3
Reliques	____ / 12
Grosses reliques	____ / 6

Le manoir

☐☐ 1 2 **niv. 1** ☐☐ 3 4 **niv. 2** ☐☐ 5 6 **niv. 3** ☐☐ 7 8 **niv. 4** ☐☐ 9 10 **niv. 5** ☐☐ 11 12 **niv. 6**

Coloriez une case par salle franchie, puis l'emblème du boss vaincu.
Les jeux de chaque salle et les six boss sont listés page 297.

Salle : ____ **Niveau :** __ **/ 6** **Rang :** _____

Un doute pour remplir cette fiche ? Tout est expliqué page 292, « Comment remplir votre fiche ».

FICHE DE PERSONNAGE

Joueur 2 · Conjurateur des ténèbres



Noircissez le personnage que vous ne jouez pas.

Identité

Nom : _____

Surnom de conjurateur : _____

Type de peur favori : _____

Début de l'aventure : _____

Jeu en cours : _____

Inventaire

Jokers en réserve	____ / 8
Jokers utilisés	____ / 12
Jokers d'or	____ / 3
Reliques	____ / 12
Grosses reliques	____ / 6

Le manoir

☐ ☐ 1 2 **niv. 1** ☐ ☐ 3 4 **niv. 2** ☐ ☐ 5 6 **niv. 3** ☐ ☐ 7 8 **niv. 4** ☐ ☐ 9 10 **niv. 5** ☐ ☐ 11 12 **niv. 6**

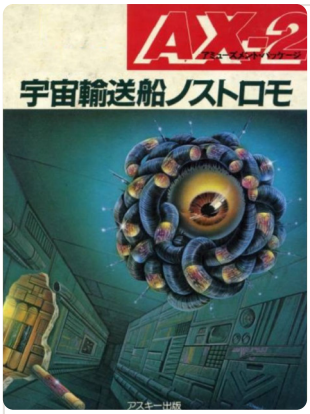
Coloriez une case par salle franchie, puis l'emblème du boss vaincu.
Les jeux de chaque salle et les six boss sont listés page 297.

Salle : ____ **Niveau :** __ **/ 6** **Rang :** _____

Un doute pour remplir cette fiche ? Tout est expliqué page 292, « Comment remplir votre fiche ».

Les prémices de la peur interactive

(1972–1991)



n°4 · 1981 · Akira Takiguchi · ~20-30 min

AX-2: Uchū Yusōsen Nostromo

Commodore PET 2001 · NEC PC-6001

Action · Labyrinthe

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Akira Takiguchi, étudiant à Tokyo, programme sur Commodore PET une adaptation clandestine d'*Alien* : l'équipage doit rejoindre la navette de secours pendant que la créature parcourt les conduits du vaisseau. Le jeu ne cite jamais le film et ne nomme aucun personnage — seul le nom du cargo, Nostromo, révèle d'où vient toute l'idée.

Contexte

Porté en 1982 sur NEC PC-6001 par Masakuni Mitsuhashi, le jeu tourne sur 16 à 32 Ko de mémoire et affiche ses niveaux en blocs de couleur. Sous ses airs de *Pac-Man* spatial, c'est la visibilité masquée par ces blocs qui en fait un jeu d'horreur.

Scène-repère & mécanique

À chaque niveau, le joueur rapporte les ressources demandées dans une zone où l'extraterrestre ne peut pas pénétrer, cinq objets à la fois au plus, avant un chronomètre de 300 secondes (100 dans les niveaux bonus). À partir du niveau 7, l'extraterrestre devient invisible tant qu'il n'est pas tout proche : seul un bip de plus en plus pressant trahit son approche.

À garder en tête en y jouant

Le jeu ne montre jamais la créature de près : tout repose sur le fait qu'on sait déjà ce qui rôde. Y jouer sans connaître *Alien* revient à se priver de l'essentiel de son effet.

Si vous avez adoré

Alien: Isolation (2014, n°69) : même IA visible seulement dans le champ de vision du joueur, hommage au même film.

Expérience

Ambiance cale de vaisseau cargo, containers métalliques.

Bougie — WoodWick Iris volcanique ou WoodWick Brume de mélanite.

Snack — biscuits énergétiques, fruits secs, crackers.

Boisson — café noir ou soda au cola, pour rester sur ses gardes.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Pas de gore, traque intermittente et anxiogène, tonalité de survie spatiale.

Si aimé → *Alien: Isolation* (2014, n°69)



n°9 · 1986 · Konami · ~3h

Castlevania

Famicom Disk System · Arcade · NES · Amiga · MS-DOS · C64

Plateforme-action

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Chez Konami, interdiction de signer ses jeux de son vrai nom, par crainte du débauchage. Hitoshi Akamatsu contourne la règle au générique de *Castlevania* en créditant toute son équipe sous des pseudonymes qui saluent le cinéma d'épouvante — dont « Trans Fishers », clin d'œil à Terence Fisher, réalisateur des *Dracula* de la Hammer.

Contexte

Le jeu sort d'abord sur le Famicom Disk System, lancé par Nintendo quelques mois plus tôt, avant d'être porté en cartouche sur NES en 1987. C'est cette version, sans chargements, que l'Occident découvrira.

Scène-repère & mécanique

Quand Simon appuie pour claquer son fouet, un court délai précède le coup, et tout contact avec un ennemi le projette en arrière sur plusieurs cases. Sur les passerelles au-dessus du vide, ce recul suffit à précipiter le joueur dans le gouffre. La rigidité des commandes est voulue : elle rend chaque combat de couloir dangereux.

À garder en tête en y jouant

La distribution des monstres — chauve-souris, Méduse, Frankenstein, la Faucheuse — reprend le bestiaire des films Universal et Hammer des années 1930 à 1960 : Akamatsu a conçu le jeu comme un film d'horreur interactif, pas comme une simple aventure médiévale.

Remake / remaster

La *Castlevania Anniversary Collection* (2019) propose l'original émulé sans retouche. Avec RomStation, c'est l'un des moyens les plus simples d'y jouer aujourd'hui.

Si vous avez adoré

Nightmare Creatures (1997, n°25) : la chasse au monstre gothique passée à la 3D, dans un Londres du XIXe siècle.

Expérience

Ambiance château en ruine, brume et pierre humide.

Bougie — Mizensir Ambre Oriental ou Mizensir Bois du Tibet.

Snack — pain d'épices en forme de chauve-souris.

Boisson — vin épicé chaud, ou jus de raisin sans alcool.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Peu de gore, difficulté punitive assumée, tonalité gothique classique et théâtrale.

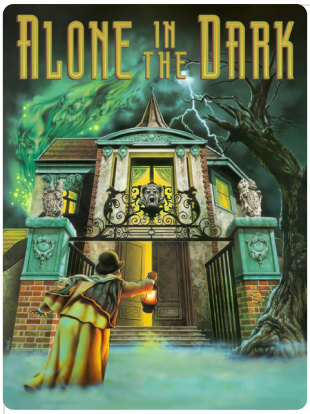
Si aimé → *Nightmare Creatures* (1997, n°25)

+ 11 autres fiches

dans cette période

La peur trouve sa grammaire

(1992–1996)



n°14 · 1992 · Infogrames · ~4h30

Alone in the Dark

MS-DOS · FM Towns · PC-98 · 3DO · Mac

Survival horror · Aventure

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Frédérick Raynal bricole un moteur 3D temps réel sur son temps libre chez Infogrames avant d'obtenir une équipe de sept personnes pour en faire un jeu. Il pose des personnages polygonaux sur des décors dessinés à la main, filmés par des caméras fixes qui changent à chaque pièce — une astuce qui masque les limites de la machine tout en cadrant l'action comme au cinéma.

Contexte

Le projet naît d'une phrase du PDG Bruno Bonnell : un jeu où l'on explore le noir à la lumière d'une allumette. La rigidité des décors vient du choix de contourner la 3D pure, hors de portée des machines de 1992.

Scène-repère & mécanique

Dans le manoir Derceto, chaque nouveau plan cache ce qui attend dans la pièce suivante. L'inventaire fonctionne au poids plutôt qu'au nombre d'objets, forçant à abandonner une arme pour emporter un indice. Le joueur ne sait jamais si la prochaine porte ouvre sur un couloir vide ou une créature en mouvement.

À garder en tête en y jouant

Les caméras inversent parfois le sens des commandes : c'est le prix du cadrage cinéma. Avancer plan par plan, sans courir, évite la moitié des morts.

Remake / remaster

Alone in the Dark (2024) réinvente l'histoire avec David Harbour et Jodie Comer, pour un accueil tiède. L'original de 1992 reste l'expérience à vivre.

Si vous avez adoré

Tormented Souls (2021, n°93) : trente ans plus tard, un hommage direct aux caméras fixes et aux énigmes de manoir.

Expérience

Ambiance manoir louisianais des années 1920, boiseries humides.

Bougie — Mizensir Bois des Rois ou Mizensir Cannelle et Vanille.

Snack — biscuits secs du Sud, pacanes grillées et beignets.

Boisson — bourbon sec, ou thé glacé sans alcool.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Peu de gore, exploration sous tension, tonalité gothique et lovecraftienne.

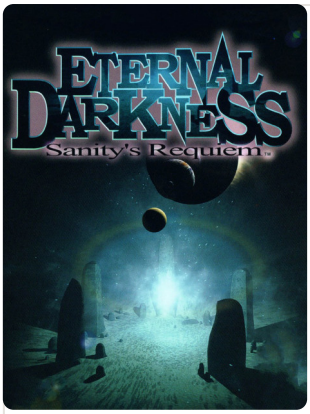
Si aimé → *Tormented Souls* (2021, n°93)

+ 5 autres fiches

dans cette période

L’âge d’or de l’horreur ludique

(1996–2004)



n°37 · 2002 · Silicon Knights · ~13h

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

GameCube

Action-aventure · Survival horror

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Impressionné par *Blood Omen* (n°20), Nintendo commande à Silicon Knights un jeu mature, chose rare chez l'éditeur. Denis Dyack en tire un récit lovecraftien courant sur deux millénaires et douze personnages, et y greffe les « effets de raison » : plus un héros perd l'esprit, plus le jeu ment au joueur, jusqu'à s'en prendre à la console elle-même.

Contexte

Le jeu est d'abord conçu pour la Nintendo 64 avant de basculer sur GameCube en cours de route. Certains de ses effets ont vieilli, mais ils restent l'une des premières tentatives sérieuses de briser le quatrième mur dans l'horreur.

Scène-repère & mécanique

Quand la raison d'un personnage s'effondre, le jeu peut simuler l'extinction de la télévision ou prétendre avoir effacé les sauvegardes. Le joueur ne sait jamais si ce qu'il voit appartient à la fiction ou à sa console, et cette incertitude devient la source principale de la peur, bien plus que les monstres.

À garder en tête en y jouant

Achever les ennemis à terre restaure la raison et limite les hallucinations. Et quoi que montre l'écran, pas de panique : votre console et votre sauvegarde ne risquent rien.

Si vous avez adoré

Kuon (2004, n°43) : même structure à personnages multiples dont les parcours s'entrecroisent dans le temps.

Expérience

Ambiance manoir de Rhode Island, bibliothèque poussiéreuse et froide.

Bougie — Mizensir Bois Florentin ou Mizensir Ambre Oriental.

Snack — biscuits secs, fruits à coque.

Boisson — café noir fort, ou tisane pour rester lucide.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Peu de gore, tension psychologique, tonalité lovecraftienne et déroutante.

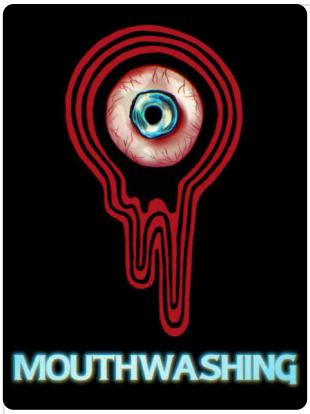
Si aimé → *Kuon* (2004, n°43)

+ 24 autres fiches

dans cette période, puis les périodes IV et V :
27 fiches

La synthèse contemporaine

AAA, rétro-horror et hybridations
(2015–2026)



n°99 · 2024 · Wrong Organ · ~2h

Mouthwashing

PC

Aventure narrative · Horreur psychologique

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Le studio suédois Wrong Organ construit tout le récit autour d'un accident déjà survenu : le cargo Tulpar percute délibérément un astéroïde, laissant son équipage de cinq personnes dériver avec des vivres qui s'amenuisent. Le joueur alterne entre les mois précédant la collision, vus depuis le capitaine Curly, et les mois suivants, vus depuis Jimmy, capitaine par intérim.

Contexte

Le jeu affiche une esthétique proche des tout premiers jeux PlayStation, textures pixelisées et visages figés, pour une histoire résolument contemporaine. Ce décalage sert à distancier visuellement un récit par ailleurs très cru.

Scène-repère & mécanique

Ouvrir une porte ordinaire peut soudainement transporter le joueur vers un fragment temporel complètement différent, signalé par un bref effet de parasitage visuel imitant un plantage informatique. Le joueur ne sait ainsi jamais avec certitude à quel moment de la chronologie fragmentée du naufrage il vient d'atterrir avant d'avoir observé son environnement immédiat.

À garder en tête en y jouant

Le jeu ne mise ni sur le gore ni sur les sursauts scénarisés pour installer son malaise : la tension naît entièrement des rapports de pouvoir et de la détérioration psychologique entre des personnages humains ordinaires.

Si vous avez adoré

Iron Lung (2022, n°94) : même isolement claustrophobique dans un vaisseau hostile, réduit à sa plus simple expression.

Expérience

Ambiance cargo spatial accidenté, coursives métalliques exiguës et sombres.

Bougie — WoodWick Minerai de cyprès ou WoodWick Safran fumé.

Snack — crackers, thon en boîte, barres de céréales.

Boisson — eau plate, café instantané, ou soda.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Peu de gore, dégradation humaine, tonalité intime et oppressante.

Si aimé → *Iron Lung* (2022, n°94)



n°101 · 2026 · Tarsier Studios · ~5h

Reanimal

PC · Switch 2 · PS5 · Xbox Series

Puzzle-plateforme · Coopératif

Testé / Fini le ..... ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Compagnon d'horreur .....

Synopsis et anecdote

Tarsier Studios, créateur original de *Little Nightmares* (n°81) mais ne possédant plus les droits de cette licence, imagine un successeur spirituel entièrement nouveau : un frère et une sœur explorent en bateau puis à pied une île infernale pour retrouver leurs amis disparus, entourés de monstres nés de leur passé commun et trouble.

Contexte

Avant la sortie, le studio annonce « The Expanded World », extension en trois chapitres dont le premier est sorti en août 2026.

Scène-repère & mécanique

Une caméra partagée entre les deux enfants, contrôlée par un ou deux joueurs selon le mode choisi, resserre le champ de vision pour maximiser la sensation de claustrophobie collective. Le joueur doit coordonner ses déplacements avec ceux de son binôme, chaque écart de synchronisation risquant d'exposer l'un des deux enfants à une menace que l'autre ne peut pas voir à temps.

À garder en tête en y jouant

S'éloigner de son binôme, c'est le pousser hors du cadre : avancer du même pas est la seule façon de voir ce qui arrive.

Si vous avez adoré

Little Nightmares (2017, n°81) : le jeu fondateur des mêmes créateurs, qui a lancé leur réputation dans le genre.

Expérience

Ambiance île infernale battue par les flots, cavernes humides et sombres.

Conditions de jeu à privilégier — deux joueurs, en local ou en ligne.

Bougie — WoodWick Embruns ou Charroux Bain de Forêt.

Snack — biscuits secs, pommes, fruits rouges.

Boisson — thé chaud partagé, ou chocolat chaud.

Ma scène préférée

Moments forts du jeu

Notes libres

Peu de gore, tension de coordination collective, tonalité maritime et fraternelle.

Si aimé → *Little Nightmares* (2017, n°81)

+ 28 autres fiches

dans cette période

Soirées Thématiques

(Des marathons de jeux
pour frissonner en solo ou à plusieurs)

Soirée Huis Clos Spatial

Personne ne vous entendra crier

Durée totale — ~2h

Quarante ans de claustrophobie spatiale, ouverts par le jeu japonais obscur de 1981 qui portait le nom du Nostromo.

- [ ] **AX-2: Uchū Yusōsen Nostromo** (1981) · n°4 — ~20-30 min
- [ ] **Iron Lung** (2022) · n°94 — ~1h
- [ ] **Dead Space** (2008) · n°55 — ~30 min d'intro · jeu ~11h

Ambiance suggérée

WoodWick Iris volcanique et WoodWick Brume de mélanite

Rations de survie déshydratées · barres protéinées · biscuits secs

Eau recyclée tiède · café noir fort · soda énergisant

En 2 soirées · en ajoutant *3D Monster Maze* · n°3 · ~15-20 min

Soirée 1 — *AX-2* + *Iron Lung* + l'intro de *Dead Space* · ~2h

Soirée 2 — *3D Monster Maze* + la suite de *Dead Space* · ~2h50

Prochain rendez-vous

Date ..... Lieu .....

Compagnon d'horreur

.....

Notes libres

.....

.....

Soirée Fin du Monde

Ce qu'il Reste des Gens

Durée totale — ~2h45

Mouthwashing et *The Last of Us* partagent le même sujet réel : ce que les gens se font entre eux quand tout est déjà perdu.

- [ ] **Slender: The Eight Pages** (2012) · n°65 — ~10-15 min
- [ ] **Mouthwashing** (2024) · n°99 — ~2h
- [ ] **The Last of Us** (2013) · n°68 — ~30 min d'intro · jeu ~16h

Ambiance suggérée

WoodWick Brume du lac et WoodWick Feu de bois

Conserves partagées · barres de céréales · rations de fortune

Eau bouillie · café improvisé au feu de bois · café soluble froid

En 2 soirées

Soirée 1 — *Slender: The Eight Pages* + *Mouthwashing* + l'intro de *The Last of Us* · ~2h45

Soirée 2 — la suite de *The Last of Us* · ~3h

Prochain rendez-vous

Date ..... Lieu .....

Compagnon d'horreur

.....

Notes libres

.....

.....

+ 22 autres soirées

à vivre seul ou à plusieurs

Le manoir des 101 cauchemars

(Les règles, les salles…
et la route du Panthéon)

Les portes s'ouvrent ici



ÉTAGE 1 — LE GRENIER

L'initiation

Terminez tous les jeux d'une salle pour la franchir. Les jeux que vous avez déjà faits comptent : réussissez seulement le nombre de Défis de retour demandé (voir les règles, 3.3).

Salle 1

♢ 3D Monster Maze

n°3 · *Terminé = sortir d'un labyrinthe*

☐ **Option 1** · Sortir d'un labyrinthe

☐ **Option 2** · Sortir de deux labyrinthes d'affilée, ou sortir d'un labyrinthe sans jamais voir « RUN HE IS BEHIND YOU »

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

♢ Haunted House

n°5 · *Terminé = ramener l'urne entière à l'entrée (Jeu 1)* · *attention : araignées*

☐ **Option 1** · Jeu 1 : ramener l'urne en perdant moins de 5 vies

☐ **Option 2** · Jeu 2 (manoir dans le noir), ou Jeu 1 sans perdre une seule vie

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

♢ The Texas Chainsaw Massacre

n°8 · *Terminé = 5 victimes (5 000 pts) en une partie*

☐ **Option 1** · 5 000 points sans perdre de réservoir

☐ **Option 2** · 10 000 points en une partie, ou 5 000 points sans heurter un seul obstacle

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

Salle franchie : ouvrez la relique n° 8 du coffre.

Comment lire ces listes

♢ **Case souvenir** · cochez-la si vous aviez terminé le jeu avant ce carnet, noircissez-la quand vous l'avez revisité. À deux, chacun sa moitié : à gauche le Joueur 1, à droite le Joueur 2.

☐ **Option 1 · Option 2** · les deux versions de son Défi de retour (voir les règles, 3.4) : cochez celle que vous avez réussie.

Fini le · Défi réussi le · Joker utilisé : notez vos dates, et cochez « Joker utilisé » si vous avez passé ce jeu avec un joker.



Salle 2

⟠ Halloween

n°7 · *Terminé = sauver 5 enfants (passer au niveau 2)*

☐ **Option 1** · Sauver 5 enfants sans perdre de vie

☐ **Option 2** · Sauver 10 enfants en une partie, ou poignarder deux fois le tueur (autre façon de passer le niveau)

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

⟠ Slender: The Eight Pages

n°65 · *Terminé = réunir 5 pages (jeu très dur)*

☐ **Option 1** · Réunir 6 pages

☐ **Option 2** · Réunir les 8 pages (courir permis)

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

⟠ The House of the Dead

n°24 · *Terminé = finir les 4 chapitres (continues permis)*

☐ **Option 1** · Chapitre 1 (jusqu'au boss Chariot) sans continue

☐ **Option 2** · Chapitre 1 sans tirer sur un seul otage, ou chapitre 1 sans perdre un point de vie

Bonne fin · vraie fin = plus de 62 000 pts et score finissant par 0 (original) ; plus de 62 000 pts suffisent sur le remake 2022 → 1 joker

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker utilisé ☐

Salle franchie : ouvrez la relique n° 3 du coffre.



BOSS 1 — L'ESCALIER DU GRENIER

LE RITUEL D'INITIATION

◊ Alone in the Dark

n°14 · *Terminé = finir le jeu* · *joker d'or utilisable après 2 h de jeu*

Il garde l'escalier qui mène aux chambres. Vainquez-le pour ouvrir la salle 3.

☐ **Option 1** · Du grenier jusqu'au rez-de-chaussée, sans sauvegarder

☐ **Option 2** · Tout le jeu avec l'autre personnage (Emily ou Carnby), ou tout le jeu en moins de 2 h 30

Fini le _____ · Défi réussi le _____ · Joker d'or utilisé ☐

BOSS VAINCU — NIVEAU 1

Survivant · Survivante

Le rituel est accompli. Quelque chose s'est allumé en vous, une petite flamme que les ténèbres n'ont pas su éteindre. Vous n'êtes plus la victime de ce manoir : vous en êtes déjà le survivant. L'escalier s'ouvre devant vous.

Coloriez l'emblème du boss sur votre fiche de personnage et notez votre nouveau rang.

+ 10 autres salles

89 jeux à franchir sur cinq étages,

et 5 autres boss

SUCCÈS · BRONZE

Les premiers pas (1/2)

Vingt-sept succès en quatre paliers, et dix hauts faits pour les moments partagés. Rien ne se rate pour toujours : chaque succès reste obtenable à tout moment. Les hauts faits Geek social (sceau rouge) ne comptent pas dans le 100 %.



☐ **Premier pas dans le noir**
Franchir la salle 2.



☐ **Premier sang**
Vaincre un premier boss, avec ou sans joker.



☐ **Retour aux sources**
Réussir un premier Défi de retour.



☐ **Archéologue**
Finir 5 jeux sortis avant 1990.

SUCCÈS · OR ET PLATINE

Les grands caps (2/2)



Au-delà du trône
Fear & Hunger : obtenir la fin C ou la fin D.



Panthéon
Vaincre Fear & Hunger au fond des catacombes et entrer au Panthéon.



Maître des 101 cauchemars
Obtenir les 26 succès bronze, argent et or.

+ 20 autres succès

bronze, argent et or,

et 10 hauts faits Geek social

LE COFFRE AUX RELIQUES

Reliques

Ne lisez une relique qu'après l'avoir gagnée : elles sont imprimées dans le désordre et à l'envers pour ne rien vous dévoiler (lisez-les dans un miroir). Les reliques vous aident à vaincre les boss. Les grosses reliques, au cachet doré, ne vous aideront pas : ce sont des secrets.

RELIQUE 1 — RESIDENT EVIL 4

Au tout début, un chien est pris dans un piège à loup au bord du chemin. Libérez-le : vous ne le reverrez pas… jusqu'au combat contre le premier géant, El Gigante, où il surgit pour le distraire et vous laisser recharger. Le remake de 2023 garde ce chien, mais le cache ailleurs, près de la maison du chef.

RELIQUE 2 — FEAR & HUNGER

Dans le donjon rôde le Crow Mauler, un monstre à tête de corbeau. Hors combat, aucune arme ne le blesse : ne perdez pas votre temps, fuyez. S'il faut l'affronter, visez toujours sa tête (bien plus fragile que son corps) et gardez une fiole rouge (Red Vial) : lancée sur sa tête, elle l'aveugle et lui fait rater ses coups de bec.

RELIQUE 3 — ALONE IN THE DARK

Le pirate : les armes à feu ne lui font rien ; combattez-le à l'épée, coincé contre un mur, et gardez le vieux sabre : posé sur les armoiries du bureau de Jeremy, il ouvre un escalier secret. La salle de bal : les fantômes tuent au moindre contact. Posez le gramophone (petit salon de l'étage) dans un coin vide, jouez le disque « Danse macabre » (fumoir), puis prenez la clé sur la cheminée sans vous laisser toucher.

+ 9 autres reliques

et 6 grosses reliques d’or

LE PANTHÉON

des 101 cauchemars



Votre place vous attend.

Ici entrent au Panthéon

celles et ceux qui ont survécu aux 101 cauchemars

Joueur 1

Nom : _____

Surnom : _____

Joueur 2

Nom : _____

Surnom : _____

Conjurateur / Conjuratrice, niveau 6 — Maître / Maîtresse de l'aube

Pacte signé le : _____ Panthéon le : _____

Bilan de l'aventure

Jokers utilisés : _____ / 12 Jokers d'or : _____ / 3

Succès : _____ / 26 Hauts faits : _____ / 10

Jeu préféré : _____

Plus grande peur : _____

☐  Platine — obtenu le : _____

☐  100 % Geek social — obtenu le : _____

Entrez au classement du Panthéon

Joueurs solo et équipes, avec ou sans vos badges Platine et/ou 100 % Geek social : **backlogpress.com/pantheon**

Au choix : publiez sur Instagram la photo de ce diplôme avec **#Pantheon101Horreur**, ou scannez le QR code et envoyez-la par le formulaire.

Indiquez votre pseudo, votre nom d'équipe ou votre nom.

RETROUVEZ-NOUS

sur Instagram, sur le web et par e-mail

Sur Instagram



Plus de soirées, d'anecdotes et d'infos sur vos films et jeux préférés.

@backlogpress_games jeux vidéo **@backlogpress_fr** cinéma

Aussi en anglais : **@backlogpress_games_en** · **@backlogpress_en**

Sur le web



Explorez le site de BacklogPress : carnets, nouveautés et bonus.

backlogpress.com

Le Panthéon



Voyez votre classement dans le Panthéon des 101 cauchemars.

backlogpress.com/pantheon

La newsletter



Chaque semaine, une soirée jeu vidéo clé en main : un thème, les jeux à lancer et leurs anecdotes.

Inscription : **backlogpress.kit.com/newsletter-jeuvideo**

Contact



Une question, une proposition ? Contactez-nous.

contact@backlogpress.com

Fin de l’extrait

Le tracker, le Hall of Fame, le contenu exclusif...
et bien plus encore vous attendent
dans le carnet complet,
en édition spéciale Ulule.