



Ecrire un scénario de Sombre

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

Ce n'est pas une recette toute prête, mais quelques éléments sur la structure d'un scénario de **Sombre**, tel qu'observé dans les scénarios publiés ou les rapports de parties rédigés par leurs organisateurs. Je ferai référence à *House of the rising dead* (Sombre 1) avec le mot "House", et à *Bring me sun* (Di6dent HS1) avec "BMS".

1) La menace (ou contrainte)

Comme l'animal, le personnage-joueur mis face au danger peut avoir 3 types de réaction : **la fuite, l'immobilisme ou l'action**. La menace/contrainte est dans un scénario de **Sombre** (ou de film d'horreur) ce qui va pousser le personnage vers la 3e réaction, celle qui peut faire avancer l'intrigue.

Au cinéma, le scénariste n'a qu'à décider de ce que va faire chaque personnage, même si ça paraît contraire au plus élémentaire esprit de survie. Le jeu de rôle au contraire est un médium qui permet à chaque joueur de décider pour son personnage, et il va généralement choisir le comportement qui lui paraît logique - donc souvent la fuite ou l'attente.

Si dans un jeu d'aventure la question ne va pas se poser (les joueurs savent que la survie de leur personnage ne tient pas à un seul jet de dé), dans **Sombre**, c'est une autre histoire. Le MJ-scénariste doit donc faire en sorte que l'action, généralement une grosse prise de risque (exploration de la tanière du monstre), apparaisse être la solution la plus appropriée à une situation de danger.

Tout d'abord, il faudra en général restreindre l'action à un lieu particulier, pour éviter la réaction

de type "**fuite**". Pour ce faire, les possibilités sont nombreuses, et correspondent souvent à des contraintes d'ordre climatique :

- climat temporaire : blizzard ou tempête de sable (BMS), voire simplement nuit en milieu potentiellement hostile ;
- milieu totalement hostile : vide spatial, fonds marins, nuage toxique, radioactivité ;
- encerclement par une armée ou autres zombies (House) ;
- au milieu de nulle part, véhicule en panne ou dont le retour est prévu plus tard (déposés par un hélicoptère, sans réseau téléphonique par exemple).

Une fois dans ce lieu, les personnages doivent avoir une raison de ne pas rester **inactifs**, mais plutôt de chercher des informations ou une solution à un problème. Quelques exemples :

- faim et soif (House),
- destruction en cas d'inaction, pour cause de compte à rebours ou de menace par un PNJ (BMS),
- ordres d'un supérieur géré par le MJ (en cas de groupe de PJ militaires, mafieux ou autre).

Ces deux éléments peuvent être liés à l'antagoniste, comme ils peuvent n'avoir aucun rapport. La menace peut être consciente ou inconsciente, temporaire ou permanente, bref, elle dépendra totalement du cadre du scénario. Il est aussi imaginable que ces contraintes soient inexistantes, comme par exemple dans un scénario de poursuite, mais elles existent généralement sous une forme ou une autre.

2) L'amorce

Nous avons tous appris à l'école l'importance d'une bonne intro et d'une bonne conclusion. C'est vrai pour tous les scénarios, tous médias confondus - et c'est donc particulièrement important à **Sombre**, où le but est d'être comme dans un film. C'est facile à dire, moins à faire.

Dans House, on commence par une scène d'action haletante, qui doit donner aux joueurs un sentiment d'urgence aux joueurs et les faire entrer dans une séquence passant de la panique au soulagement, puis à une peur sourde quand ils constatent que leur sauveur risque de poser problème. Si vous utilisez cette technique *in media res* pour faire démarrer la partie sur les chapeaux de roues, faites en sorte que les personnages ne puissent pas en sortir trop amochés (moins de 6 points de Corps restants après la scène d'intro, ça limite salement les possibilités du personnage pendant le reste de la partie).

A l'inverse, BMS offre aux personnages une opportunité de roleplay relativement détendu, et laisse au MJ les outils pour lancer l'intrigue quand il sent que la situation est mûre ou s'enlise (Kiki et Ponti). C'est possible, notamment parce que les backgrounds des PJ sont clairs et qu'il y a des enjeux personnels et relationnels qui passeront à la trappe quand on basculera dans l'horreur pure. Il est donc intéressant de leur laisser une grosse place tant qu'on le peut. C'est la part d'inspiration issue de *Une nuit en enfer*.

Donc ouais, facile, on voit deux exemples diamétralement opposés dans les 2 premiers scénarios officiels publiés. A vous de voir ce qui vous convient le mieux. Mais en tout cas, si vous faites le choix du calme (l'arrivée dans la maison abandonnée un soir d'orage, par exemple), prévoyez les outils pour lancer l'intrigue, sans quoi vos personnages resteront sagement dans l'entrée. Faites en sorte que ces outils soient des perches à saisir, et pas des scènes cinématiques. Vos joueurs en garderont un meilleur souvenir, et vous pourriez avoir des surprises marrantes.

3) L'antagoniste... face aux PJ

Déterminer la puissance idéale de l'antagoniste est important mais relativement difficile à **Sombre**. Une grosse expérience de **Sombre** et des playtest sont indispensables pour espérer un scénario équilibré... tout en sachant que cet équilibre reste à la merci de jets de dés particulièrement bons d'un côté ou de l'autre.

Les PJ ont en apparence toujours le même niveau de départ (12/12), mais les circonstances du scénario jouent beaucoup sur ce que l'auteur peut se permettre de placer en face d'eux. Évidemment, ces interrogations ne valent que pour le cas où les PJ ne sont pas leurs propres adversaires comme dans un PvP (Player versus Player [1]), ou survival compétitif.

Un article devrait couvrir ce sujet dans un prochain numéro de la revue **Sombre**, mais en attendant, essayons de voir quels points doivent être pris en compte pour l'évaluer.

La crédibilité de l'antagoniste

Les joueurs doivent prendre l'antagoniste au sérieux. Si vous leur mettez un unique PNJ 8 comme psycho-killer, ils vont décrocher en constatant qu'il rate plus de la moitié de ses attaques. Ok, il ne faiblit pas avec les blessures, mais ça reste un type ridicule dans des circonstances normales, qui est en plus incapable de sécher un PJ d'un seul coup.

Un coup moyennement chanceux suffit pour étaler ledit PNJ 8 dès le premier round de combat : 1 chance sur 12 de faire 8 à 12 au d20 et 5-6 au d6. Visez plus haut. De même, si vous prévoyez un antagoniste "immortel" de type vampire ou démon, faites en sorte qu'il soit au moins PNJ 13, pour éviter un bête 12/6 qui l'étalerait pour le compte.

Il est toujours possible de donner une faiblesse particulière à l'antagoniste (headshot/heartshot par exemple), qui permet de lui donner un score très important pour le rendre effrayant sans qu'il devienne intuable (cf. vampires de BMS, dont le nombre et la puissance sont compensés ainsi).

L'union fait la force

Si un adversaire unique se doit d'avoir un niveau important pour éviter l'effet soufflé (JE SUIS IMMORTaaaargh), avoir plusieurs antagonistes de niveau moyen (les rednecks de *Massacre à la tronçonneuse*, par exemple) peut se transformer en cauchemar, surtout si les PJ sont eux en quantité limitée. Un groupe de 5 PJ fera plus facilement face à des antagonistes plus puissants ou nombreux qu'un groupe de 3.

L'idéal est d'avoir des Jokers de chaque côté : des personnages de rechange qui n'interviennent qu'en cas de besoin.

- Si un PJ meurt, le joueur peut facilement prendre le contrôle d'un PNJ amical disponible (cf. *House* ou *BMS*).

- A l'inverse, pour un groupe de rednecks, il n'est pas difficile d'ajouter cousin Willie, qui était resté dans la camionnette jusqu'alors, si les premiers sont en train de se faire étaler (dans *BMS*, la goule partie en ville est là pour ça).

A la saucisse et au marteau

En limitant les armes, on limite la puissance des PJ. Dans *House*, il n'y a que 2 armes disponibles pour faire face à l'antagoniste principal, voire 3 avec un peu d'imagination. Le fait qu'il soit particulièrement faible pour un adversaire unique est donc relatif.

Au contraire, si le groupe joue une escouade de *marines* intervenant dans une base contaminée (Aliens), les antagonistes peuvent avoir une puissance notable sans crainte particulière à ce niveau.

L'état réel des joueurs

Oui, les personnages commencent généralement à 12/12. Mais si une scène d'intro les a amochés (*House*) ou s'ils ont des désavantages gênants (Chétif), ça peut vite devenir handicapant. Suivant ce que vous avez prévu, pensez à cadrer la création de personnages ou à adapter l'antagoniste en conséquence.

Dans le genre de situation où les armes sont limitées, avoir plus d'un PJ capable d'utiliser une éventuelle arme à feu peut être essentiel en cas de

décès prématuré (*House*, encore).

Le comportement de l'antagoniste

Tout ça, c'est bien sympa, mais un autre élément est absolument essentiel : l'antagoniste est-il actif ou réactif ? En un mot, les joueurs ont-ils le choix du moment de l'affrontement, et peuvent-ils s'y préparer ?

Si un psycho-killer est clairement actif et va donc user de la surprise pour démonter les personnages, Oswald nous montre l'aspect inverse dans *House* : il n'entame le combat que si les PJ le provoquent par leurs actions. Ainsi, on évite une situation particulièrement nuisible pour les PJ, et on augmente leurs chances de survie, avec une ambiance lourde en bonus.

4) Laissez faire les joueurs !

On sait maintenant en gros ce que les joueurs affrontent et pourquoi ils le font. Maintenant, il reste à voir comment se passe le cœur du scénario. Et au fond, ce n'est presque plus votre problème. Ce qu'il faut, c'est donner de la place aux joueurs dans l'espace qui leur est laissé par les contraintes présentées au point 1).

La manière la plus simple de le faire, c'est de préparer un plan des lieux, et d'imaginer ce qu'on découvre en entrant dans chaque pièce ou zone (suivant l'échelle de la chose). Les stimuli qui permettront aux joueurs d'agir, en gros : visions horribles qui causeront des séquelles, événements précipitant un combat, situations exigeant un positionnement de leur part.

Attention à ne pas tomber dans le piège de l'excès : une partie de **Sombre** reste habituellement courte du fait de la mortalité du système.

Autant ne pas s'embarrasser de lieux qui n'apportent rien à l'ambiance ou au scénario. À éviter également : le syndrome du "porte-monstre" (tout court).

Une fois ceci prêt, les joueurs gèreront eux-même le rythme auquel leurs personnages découvriront ce

que vous avez prévu, et les moments où leurs discussions prendront le pas sur l'avancée du scénario. En tout cas, attendez-vous à être surpris et résistez à la tentation de scripter le cœur du scénario - soit vous brideriez vos joueurs, soit vous vous retrouveriez démuni face à leur inventivité et au hasard des jets de dés.

5) Le climax

C'est la partie la plus importante de votre scénario, et pourtant il n'est même pas certain que les PJ y parviennent. La vie est moche, des fois, et **Sombre** est pire. Mais ce n'est pas grave. Le climax, c'est l'apogée, le moment où la tension accumulée durant le reste de la partie explose et... mais non, c'est pas sexuel. Bref.

De la tension. Un final les yeux dans les yeux avec l'enfoiré qui a tué Kenny. Parce que l'horreur implique de préférence un rapport de proximité inconfortable entre l'adversaire et les personnages survivants dans la dernière scène.

Ensuite, tout doit péter dans tous les sens. Il y a des explosifs ? Alors mettez une monstrueuse explosion. Il n'y en a pas ? Alors un incendie, des trucs qui s'effondrent, du putain de visuel qui claque pour que les PJ qui courent pour leur vie sentent qu'ils sont passés à deux doigts d'y rester. Une poursuite en véhicule ou à pied ? Que ça balance dans tous les sens, des secousses, des chutes... vous êtes au cinéma et vous avez un budget illimité.

Surtout, surtout, ne terminez pas la dernière scène d'action sur "Ah ben ça y est, vous avez réussi. Voilà voilà." Les gens qui font ça tuent des bébés phoques et font pleurer maman Scipion.

Et si les personnages n'arrivent pas au Climax ? Ce n'est plus forcément une question d'écriture, mais essayez de prévoir une séquence qui claque, le plus glauque possible. Encore une fois, c'est du cinéma. *Une fois le dernier "tué" par l'écorcheur, fondu au noir. Après quelques secondes, du béton brut en gros plan. Des gouttes qui tombent dessus une à une. Du sang. La caméra revient à l'horizontale. On*

voit les pieds du tueur. Elle remonte, et la tête de la dernière victime entre dans le cadre, à l'envers. Elle est encore vivante.

La caméra monte toujours, se fixe sur le tueur, qui murmure en caressant les jambes de sa victime pendue au plafond. "Vous avez une si belle peau. Ce serait dommage de la laisser se perdre." Bruit de rasoir qui glisse dans son fourreau. Générique.

Autre possibilité, le quasi-happy-end : voyez éventuellement s'il est possible que le Climax vienne à eux. Si, si. Le dernier à mourir dans BMS, par exemple, pourrait voir dans un dernier sursaut le détonateur au sol, juste à portée de main. Il tend la main. Appuie. Générique.

6) Le générique

Choisissez un morceau chanté, si possible pas tout jeune, et évitez en tout cas la musique de film : celle-ci est soit trop quelconque, soit trop connotée à un film particulier. Si vous faites référence au morceau dans le titre de votre scénario, c'est encore mieux !

Alternative 1 : un machin consensuel tendance pop-rock qui peut passer sur une radio pour djeunz - le but du producteur est de vendre des galettes à ceux qui ont aimé le film (Bad Karma dans *Scream 4*).

Alternative 2 : le gros rock qui tache (Nine Inch Nails pour *Cabin in the Woods*, par exemple). Bon, là aussi le but est de vendre, tout en gardant son "street cred".

... et juste après

Au cas où au moins un PJ aurait survécu, préparez le stinger : la petite séquence post-générique qui fait dire "et merde..." Ça peut être le grand classique de la main qui sort des décombres (BMS) ou la fin de la fuite comme dans *L'Armée des morts-vivants* (House). On est dans un film d'horreur, merde, pas dans un Disney ! Mais félicitez quand même les joueurs, ils ont vraiment "gagné" et mené le scénario jusqu'au bout. Et félicitez-vous vous-même : écrire un scénario, c'est toujours une épreuve.



Reste à collecter les retours des joueurs, à préparer un feedback pour Terres Etranges ou le SDEN (ils adorent ça et nous aussi), et à effectuer un nouveau playtest avec d'autres tables pour mettre votre création à l'épreuve. Eh oui. Ce qui rend les scénarios **Sombre** intéressants, c'est aussi qu'ils s'appuient sur du vécu et du playtest en série - de quoi permettre aux autres de s'appuyer sur les expériences précédentes pour faire face à n'importe

quelle situation.

Notes

[1] Joueur contre Joueur