



Le scénario d'horreur

mardi 26 mars 2013, par [rollytroll](#)

Acte I : l'expositions

1. L'Amorce



Cette introduction apparaît la plupart du temps sous forme d'une nouvelle d'ambiance. Trop souvent oubliée en partie, ou uniquement lue par le meneur du jeu lorsqu'il maîtrise un scénario écrit par un autre, l'amorce ne met pas forcément en scène les personnages joueurs, mais reste une entrée en matière mystérieuse et parfois terrifiante chargée de poser l'atmosphère de la partie. Certaines techniques permettent d'intégrer l'amorce dans une partie sous la forme d'un rêve prémonitoire d'un des personnages ou par le récit oral ou via un support (vidéo, lettre, rapport) de l'expérience d'un personnage secondaire.

2. La présentation des personnages



La présentation des personnages, de leurs caractères, de leurs points forts et surtout de leurs faiblesses s'effectuent en général via une scène d'action dynamique qui permet d'entrevoir les rôles de chacun dans un monde apaisé, normal, euphorique. L'action de cette phase de présentation, n'a, en apparence, aucun rapport avec les événements aperçus dans l'amorce. Elle permet aux joueurs de prendre en main leurs personnages et de le situer dans une dynamique de groupe, et souvent de se remémorer dans ce même temps les règles de jeu. L'action doit également laisser apercevoir un petit morceau de l'historique des personnages (forcement un peu tragique), de présenter les

thématiques qu'illustrent chaque personnage et permettre aux joueurs de crédibiliser et de ressentir suffisamment d'empathie envers leur personnage pour qu'ils puissent craindre pour la survie de ces derniers lors de la suite du scénario.

3. L'incident déclencheur



L'incident déclencheur est l'événement qui va faire basculer le monde d'un état normal (euphorique) vers un état anormal et introduire la menace / le malaise / le problème à résoudre. L'incident doit être suffisamment fort et fédérateur pour impliquer au vu de leurs histoires, leurs caractères et leurs capacités personnelles, tous les personnages présents. Dans les scénarios catastrophes ou de survie, cette phase peut être plutôt longue. Dans l'idéal, l'incident est le creuset où les thématiques illustrées par les personnages qui dans un monde normal, peuvent coexister, vont être amenées à se confronter.

4. L'objectif



L'incident déclencheur est plus ou moins rapidement suivi d'une prise de conscience, qui en principe, quand la phase d'implication est réussie, va dans le sens d'une volonté commune, de résoudre le problème. Cette résolution passe par la définition d'un objectif (trouver la source des problèmes, trouver la solution, appliquer la solution). A partir du moment où les personnages décident de ne plus subir pour commencer à agir, on arrive très rapidement dans l'Acte II.



Acte II : le développement

Une fois l'objectif défini, les personnages agissent... ou subissent certains événements.

1. L'information



La phase de rassemblement d'informations est primordiale. Elle peut s'exercer sous forme d'enquête, d'exploration de lieux, de collecte d'indices physiques, de collecte de témoignages. C'est le moment où les personnages vont découvrir plusieurs fragments d'une histoire tragique. Chaque élément augmente le malaise et contribue peu à peu à renforcer le sentiment d'horreur. Plus subtilement, les personnages récolteront également de précieux renseignements en expérimentant eux-mêmes une partie des événements horribles.

2. Réflexions



La phase d'analyse et de réflexions est une phase stratégique. Il s'agit de caractériser l'incident et d'en déterminer la cause. On cherchera à savoir s'il s'est déjà produit, quand, où, comment, qui il touche, pourquoi (et parfois à cause de qui ou de quoi) et surtout ce qui a permis ou va permettre de l'arrêter. Les fausses pistes sont nombreuses, mais au final une direction plus probable doit apparaître comme la solution à mettre en œuvre.

3. Actions



La phase d'action est la phase tactique. Elle implique l'utilisation de compétences et souvent des manœuvres de combat. C'est le moment pour les personnages de tester leurs théories et de se confronter à la menace. Évidemment, plusieurs éléments vont venir compliquer cette phase d'action.

4. Obstacles



Les phases d'information, de réflexion et d'action des personnages sont compliquées par plusieurs obstacles chargés de faire monter progressivement la tension dramatique de l'histoire. La géographie des lieux, l'isolement, une contrainte de temps, les confrontations avec l'opposition, la difficulté à rassembler les indices et surtout à les assembler en un schéma cohérent, les événements qui s'enchaînent du fait du propre agenda de l'opposition (qui attend rarement en se tournant les pouces ou en jouant aux cartes que les personnages viennent l'arrêter) sont des exemples d'éléments qui sont porteurs de tension (cliffhanger), de rebondissements et de retournements de situation (twist). Ces obstacles ont surtout pour but de permettre l'élimination par la confrontation des fausses pistes pour permettre d'entrevoir la véritable solution.

Acte III : le dénouement

1. La solution



Le dénouement commence quand les protagonistes de l'histoire ont enfin compris comment réellement résoudre le problème et qu'ils mettent en œuvre les bons éléments dans ce but. Cela peut impliquer des actions intermédiaires (comme aller chercher un artefact particulier, seul objet capable de bannir ce dieu dément hors de cette dimension). C'est surtout une phase de préparation au climax.

2. Le climax



La confrontation directe avec la menace est le moment le plus fort du scénario. Il ne prend pas toujours la forme d'un combat physique, mais reste une confrontation : LA confrontation FINALE. C'est



maintenant que les personnages vont découvrir si les efforts qu'ils ont fourni jusqu'à présent (la phase de préparation) vont porter leurs fruits, et qu'ils vont jeter toutes leurs forces et leur ingéniosité dans la bataille pour résoudre le conflit.

3. L'épilogue

Quand les actions des personnages ont réussi, l'épilogue apparaît comme un retour à un état normal du monde (ou du moins un état acceptable). Certes le monde et les personnages ont changé. Ils ont vécu une expérience unique, sont parvenus à surmonter certaines faiblesses et ont probablement mis en lumière de nouvelles failles. Les survivants rejoignent enfin la civilisation, le méchant a été neutralisé... Le calme après la tempête. Les éléments de l'histoire s'emboîtent en un tout cohérent, même s'il persiste toujours, dans les

bonnes histoires, quelques zones d'ombres libres à interprétation.

4. Le clin d'oeil final



Et c'est précisément, de l'une de ces zones d'ombre que doit survenir le doute, l'étincelle, et peut être l'amorce, voir l'élément déclencheur d'un prochain scénario. Le petit clin d'œil final générateur de suspense, peut apparaître sous la forme d'un cliffhanger ou mieux d'un monstrueux twist final. Il est là pour vous rappeler que le cauchemar n'est pas terminé, que la quiétude retrouvée est temporaire et que les événements horribles vécus dans ce scénario ne sont peut-être que le commencement !