

Séminaire Détente

sexe, mensonges & rotofil

DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

SEMINAIRE DETENTE pour cadres stressés

Un huis-clos PvP **Sombre Classic** pour 4 à 5 joueurs, écrit sur le mode du vaudeville horrifique.

Pitch

Les cadres d'une entreprise New Yorkaise, simplement dénommée "La Boîte", participent à un séminaire détente et cohésion, dans un village de vacances, quelque part au milieu de la savane africaine. Piscine, open-bar, excursions et safari-photo, pas de réseau, pas de réunions, pas de mémos, pas de clients, déconnexion totale pour une semaine. Nous jouons Aujourd'hui & Maintenant.

J'amorce toujours en déclarant aux joueurs que dans ce scénario je n'ai absolument rien pour relancer le jeu, et que la partie leur appartient entièrement : à eux de faire en sorte que nous passions tous un bon moment.

Casting

Un cast composé de plusieurs cadres et d'une secrétaire. Les feuilles de personnages sont en annexe :

- * CHRIS est le directeur de production. Il n'est pas proposé à 4 joueurs.
- * JACOB est le chef du service planification, Chris est son N+1.
- * RACHEL est la secrétaire de Jacob.
- * ANDREW et MICHAEL sont des cadres du service planification, Jacob est leur N+1, Chris leur N+2.

Second rôles

En plus des PJ, 10 autres cadres et secrétaires de La Boîte participent au séminaire (il y a donc 2 couples en plus de Rachel et Jacob). Le PDG et le DG sont en vacances aux Bahamas.

Il y a enfin le personnel du village, réparti entre équipe de jour et équipe de nuit.

Le personnel de jour comprend le responsable de site, un agent de sécurité, un agent d'entretien bi-classé technicien de maintenance, un référent nautique, un référent sportif, une masseuse (avenante), un prof de yoga (disponible), une infirmière, des cuisiniers, des commis/serveurs,

et des barmans à chaque point de beuverie...

Le personnel de nuit peut inclure un responsable de site, un agent de sécurité, un technicien de maintenance, une infirmière, quelques commis ou serveurs...

Il convient de rester flexible et flou sur la localisation et l'importance des employés du village, de manière à laisser une bonne latitude aux joueurs pour agir et s'exprimer. Le personnel n'est là que pour la cohérence de l'endroit, mais ne doit pas, dans la mesure du possible, intervenir dans la partie : il ne sert qu'au décor. Il peut être utile de typer l'un ou l'autre de ces membres pour créer un peu de relief, et donner la réplique aux joueurs, mais la partie repose avant tout sur les interactions entre les personnages.

De la même manière, les autres cadres de La Boîte devraient rester en retrait, comme un troupeau avide d'ivresse et de bronzage. Accentuez les stéréotypes : **Charlène**, la bimbo de la compta et son rire à gorge déployée pour bien montrer qu'elle existe, **Richard**, de la gestion des stocks, éternel mécontent qui se plaint tout le temps, **Bérénice**, la DRH, hypocondriaque et anxieuse, **Bernard**, le commercial qui n'est jamais sérieux et qui enchaîne les blagues salaces ou racistes...

Altitude

Ce scénario place le meneur en orbite haute. Il ne doit intervenir que ponctuellement pour donner un peu de matière aux joueurs. Toute la partie repose sur leur interprétation et leur incarnation des personnages. Les seconds rôles doivent permettre aux joueurs de déployer les pires aspects de leur personnage, pas de les maintenir dans la bienséance ou de les rappeler à l'ordre. Il se peut qu'un Michael décide de s'en prendre à une Charlène pour se chauffer un peu avant de s'occuper de Rachel, ou qu'un Chris ne décide de faire taire Bernard une fois pour toutes... Très bien, faites. Le personnel ne devrait intervenir qu'en cas de débordement ostensible, comme laisser un cadavre dans la piscine ou trop en évidence. Même dans ce cas, laissez de la latitude aux joueurs pour qu'ils aient le temps de régler les conflits intégrés à leurs backgrounds. La police de la brousse met toujours du temps à intervenir...

Décor

Un village de vacances spécial détente zen quelque part au cœur de la savane africaine, à plusieurs kilomètres de toute civilisation. Il n'y a pas d'animaux sauvages dans le coin,

et il n'y a donc ni clôture, ni enceinte. Le plan est en annexe.

Il se compose d'un bâtiment principal (accueil & réception, le bar, le restaurant, un dance-floor, les cuisines, le bureau du responsable, une remise d'entretien), de 12 bungalows individuels (avec une entrée-salon, une chambre lit double, une salle d'eau), d'un coin piscine (avec le bar de la piscine et la remise nautique pour les chaise-longues, matelas gonflables, ballons, produits d'entretien, perche de maitre-nageur, etc.), d'un centre Zen (avec une salle de yoga, un salon de massage, un sauna, une infirmerie), et de plusieurs terrains de sports (tennis, volley, mini-golf, etc.).

Les bâtiments sont des chalets en bois (rondins empilés), de plain-pied. Les chemins qui relient les différentes parties et qui serpentent entre les bungalows sont faits de pas de pierres polies, genre pas japonais (il n'y a pas d'allée en graviers).

Les portes fermées à clés sont le bureau du responsable, la remise d'entretien et l'infirmerie. Les bungalows ont en réalité la même serrure, donc une clé ouvre toutes les portes, mais les porte-clés sont numérotés pour donner l'illusion.

Il n'y a ni réseau de téléphonie, ni internet. Il y a toutefois une radio dans le bureau du responsable de site, qui peut par exemple permettre de contacter la police de brousse, qui

intervient en moins de 24h (à la discrétion du meneur, en fonction des besoins).

Il y a des panneaux solaires sur les toits pour fournir l'électricité, un puits à côté du bâtiment principal pour l'eau potable (les canalisations sont enterrées), et l'assainissement se fait par une fosse septique (le tampon se trouve à l'écart dans un coin, si un joueur le cherche).

Dans la remise d'entretien et de maintenance, il y a du matériel de jardinage (tronçonneuse, rotofil, taille-haie), de l'outillage divers pour la plomberie et l'électricité, etc.

Dans la cuisine, il y a des couteaux effilés...

Dans l'infirmerie, il y a de quoi faire des bandages et des sutures légères (pour stopper une hémorragie), de quoi désinfecter, des antibiotiques de base, ainsi que du laxatif, de l'anti-diarrhéique et quelques antalgiques. Il y a enfin une paire de (très) solides béquilles.

Il y a un extincteur à l'accueil et un autre dans le centre zen.

Une grosse cloche suspendue à la terrasse du restaurant permet d'avertir l'ensemble des résidents que le buffet est servi.

Il n'y a aucune arme à feu sur le site.

Il n'y a aucun véhicule, les 4x4 qui servent aux excursions ne restent

pas sur place, et ne seront pas stationnés au village de toute la partie, de manière à bloquer les PJ et pour éviter toute tentative d'évasion du setting.

Les portes ne sont pas représentées sur le plan, précisez-les aux joueurs. Les patatoïdes sont des arbres, oui. Les deux parasols de cocktails, à côté de la piscine et des terrains de tennis sont des bars de plage en rotonde. Seuls deux terrains de tennis sont dessinés, mais la zone sportive propose aussi un mini-golf, un terrain de volley-ball, etc.

Vaudeville

Ce scénario est un vaudeville. Soit les relations entre un couple, un amant, et un maitre-chanteur à travers des situations exagérées. L'amplification des comportements et l'ajout d'un serial-killer lui donne ses lettres de noblesse horrifique, qui devient un vaudeville joué avec une pédale de distorsion. Du black metal rôliste qui brûle les églises de la décence.

Je présente généralement la partie en expliquant qu'il s'agit d'un vaudeville horrifique, que le cast des personnages entretient des relations conflictuelles et propices à tous les débordements, qu'il n'est ni nécessaire ni profitable de prendre son

temps, et que je n'ai rien pour relancer l'action : toute la partie repose uniquement sur les joueurs. Moi, je m'assieds et profite du spectacle. Il n'en est rien, mais les joueurs ne le savent pas au début du jeu. Si on devait commencer à être honnête avec nos joueurs...

Je démarre en déclarant que les personnages arrivent au village en fin d'après-midi après une journée passée dans les aéroports, en avion et finalement en 4x4 à travers la brousse. Il est prévu des excursions et des safari-photos tout au long de la semaine. Mais pour l'instant, ils vont pouvoir profiter du village pour se détendre. Les séminaristes sont d'abord accueillis par le directeur du village qui fait un court speech de bienvenue, puis le troupeau des PNJ va simplement se diriger vers la piscine et son bar, avant de rejoindre le restaurant pour le repas du soir...

Je laisse les PJ vaquer et interpréter, anime le reste des employés de La Boîte ou du village en arrière-plan, déroule le planning basique d'un premier jour en séminaire : quartier libre jusqu'au repas du soir, un buffet servi dans l'espace restaurant. Une nourriture pour touristes, toujours trop cuite et épicée. Dès le speech du directeur achevé, les séminaristes fraîchement débarqués s'agglutinent autour de la piscine et décompressent à grande vitesse en ingurgitant des litres de cocktails, en attendant

que sonne la cloche du repas. Pas de temps à perdre pour prendre du bon temps. Les valises sont déposées par les commis dans les bungalows. Le directeur du site peut alors éventuellement présenter les différents animateurs du site, prof de yoga, masseuse, etc. Mais si le RP démarre, je laisse faire et n'intervient qu'en réponse aux sollicitations... Et en fait, tout est dit. Si la sauce prend bien entre les personnages, je n'ai qu'à intervenir de manière sporadique, soit en réponse à une action envers un des PNJ, soit pour préciser un élément du décor. Je (dé)place les divers employés pour permettre aux joueurs d'en (ab)user, reformule parfois la situation pour appuyer sur un élément qui devrait faire réagir l'un ou l'autre des personnages présents, afin de faire monter la pression entre eux, et n'hésite jamais à user de petites ellipses temporelles pour les regrouper ou les éloigner.

Le démarrage est souvent un peu lent, car la plupart des joueurs ne sont pas habitués à l'exercice de l'autonomie, mais ils parviennent toujours finalement à s'entretuer. Faites-leur confiance.

Le générique se déclenche à l'initiative du meneur, lorsqu'il estime que les joueurs n'ont plus rien à jouer, de préférence à l'issue d'une situation intense.

Séquelles

Lorsqu'un personnage s'alcoolise, je le gratifie d'1 Séquelle. Une de plus s'il y va franchement, accompagnée d'un cochage d'attrition.

Lorsque Jacob découvre que Rachel couche avec Andrew, son propre frère, il subit 2 Séquelles.

Lorsqu'Andrew découvre ou apprend que Rachel a eu une relation sexuelle avec Michael, il subit 2 Séquelles, 3 s'il les surprend.

En cas de viol, je gratifie le violeur de 2 Séquelles, en donne 3 à sa victime et une seule aux témoins. J'en ajoute une en cas d'un sadisme appuyé.

Pour les meurtres, j'applique un tarif dégressif afin de valoriser la carte de fidélité. 3 Séquelles pour le premier, 2 pour le suivant, une seule au-delà. Une de plus en bonus en cas d'acharnement sur le cadavre.

Les personnages débutent la partie quasiment tous en phase 2. Leurs Préquelles ont été accentuées pour inciter les joueurs à se lâcher.

Lorsqu'un personnage bascule dans la folie, j'active l'Avantage invisible *Folie Douce*, que tous possèdent. Je l'appuie en déclarant que le joueur doit interpréter la troisième phase de Personnalité à la lettre.

Feedback

L'arme la plus exotique que l'on m'ait proposée est le « rotofil thermique ». Valider une arme incongrue permet de rappeler/d'appuyer le fait que l'on est dans un film, si besoin en est. J'ai joué ce scénario en plusieurs occasions, avec des joueurs habituels, mais aussi en convention, y compris avec des publics non avertis, qui ont parfois découvert les personnages avec une grande détresse dans le regard, mais toujours avec plaisir à la fin. Un peu de brutalité n'a jamais fait de mal. Et je n'ai jamais été déçu du résultat. Je n'ai eu qu'une seule réaction franchement hostile et négative de la part d'une jeune *Social Justice Warrior* qui m'a déclaré qu'il ne s'agissait pas d'une question de sensibilité mais de respect. Une fois qu'elle eut claqué la porte, toute la table s'est défoulée comme jamais. Comme si sa réaction de rejet avait amplifié la volonté de transgression de tous les autres. Ce soir-là, j'ai pu assister à la plus extrême interprétation de Michael, qui a salement violé Charlène, avant de s'en prendre à Rachel, sous les yeux d'Andrew. Merci Laura, tu rox. Je sais respecter des règles, pas des êtres humains. Je vous invite à ne proposer ce scénario qu'à des joueurs que vous savez friands de ce genre de situations sabbatiques et obscènes.

Version 2.0.1

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)

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

Site officiel : terresetranges.net

Frère dévoué et possessif

tagline

Tu t'es toujours occupé de ta grande sœur Rachel, et tu seras toujours là pour elle. Elle est tout pour toi. Tellement, qu'elle est aussi ton amante. Elle t'a enseigné les plaisirs de la chair depuis l'adolescence. Elle est la seule et elle le sera toujours. Tu la protégeras de tout et de tous. Et surtout de cet immonde porc de Jacob, son mari. Tu ne supportes plus qu'il la souille, imaginer son corps gras et difforme se frotter contre elle te met dans une colère noire. Tu dois trouver le moyen de la libérer de son esclavage. Alors vous pourrez enfin être juste tous les deux, sans plus personne pour s'interposer entre vous, sans plus personne pour empêcher votre amour fusionnel. Tu ne laisseras personne se mettre en travers de ton chemin vers le bonheur.

*Dévoué : tu n'abandonneras JAMAIS Rachel, s'il le faut tu te sacrifieras pour elle.

ESPRIT

CORPS

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

Scream Queen sournoise

tagline

Tu supportes ce gros lard de Jacob depuis 12 ans, c'est à dire beaucoup trop longtemps. Mais tu es bien contente de dépenser son gros salaire. Si ta paie de secrétaire de permettait de faire autant de shopping, tu l'aurais déjà quitté.

Alors tu continues de jouer la comédie, et de faire semblant de prendre ton pied pendant les 2 minutes où il sue comme un porc contre toi. Mais le seul qui sache vraiment te faire jouir, c'est ton frère Andrew. Tu l'as éduqué pour ça depuis l'adolescence. Tu es la seule femme qu'il ait eu et qu'il aura jamais, car tu es exceptionnelle et que sans toi il ne serait rien. D'ailleurs, sans toi il n'aurait même pas eu sa place dans la boîte.

Mais maintenant tu as un autre problème que Jacob. Cet enclafé de Michael a pris des photos, et il menace de tout balancer sur facebook. Cette raclure de chiotte t'a obligé à lui faire des trucs pour qu'il la ferme. Tu sais qu'il a adoré et qu'il va recommencer. Tu n'as encore rien dit à Andrew. Mais il te faut un plan, et vite.

*Scream Queen : tu gueules au pieu, tu piailles en suraigus quand tu es énervée, tu hurles quand tu es effrayée ou surprise.

ESPRIT

CORPS

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

ANDREW

SOMBRE

RACHEL

SOMBRE

Jeune cadre débauché

tagline

Jeune loup aux dents longues et à la queue dressée, tu es toujours à l'affût des opportunités. Et tu ne rates jamais une occasion de te satisfaire.

Lorsque tu as surpris cette salope de Rachel en train de coucher avec son propre frère Andrew, tu as direct flairé le bon coup. Et aujourd'hui avec la technologie, pas besoin d'être un pro pour faire de bonnes photos. Mais le meilleur, c'est quand tu les as montré à Rachel. Et que tu as baissé ta braguette.

Baiser la femme de ton chef de service, ce gros connard de Jacob, t'a mis la pêche toute la semaine. Il est vraiment temps de remettre ça. Ta bite pense pour toi, et alors ?

ESPRIT

CORPS

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

Petit chef obèse et brutal

tagline

Tu es marié avec cette garce de Rachel depuis 12 ans. Vous n'avez jamais eu d'enfants, tant mieux, Rachel braille suffisamment comme ça.

Tu aimes la manière forte, et quand elle ne fonctionne pas, il reste la manière lourde. Tu es gros et gras, la dernière fois que tu as couru c'était au lycée, mais tu n'es pas faible. Ce que tu ne manques jamais de rappeler à Rachel par une bonne gifle dans sa gueule.

Mais là, elle est allée trop loin. Se taper ce petit connard arriviste de Michael dans ton dos, dans ton propre plumard, c'est comme signer des papiers de divorce, mais version Jacob.

Tu ne connais pas le pardon. Il faudra juste veiller à ne pas laisser de traces d'ADN quand tu les buteras tous les deux.

*Obèse : non, tu ne coures pas, tu transpires déjà suffisamment comme ça, et tu n'es pas sûr que ton cœur et tes genoux relèvent le défi.

ESPRIT

CORPS

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

MICHAEL

SOMBRE

JACOB

SOMBRE

Tu viens d'entrer dans la boîte, propulsé au rang de Responsable de Production. Tu assures et les gens te respectent malgré tes costumes mauves et tes déclarations parfois franchement à l'ouest. Tu as l'habitude que personne ne te comprenne. Mais tu as d'autres problèmes. En particulier ta claustrophobie qui nuit sérieusement à ta vie sociale, et même à ta vie tout court d'ailleurs. Tes excentricités passent globalement bien auprès de la direction - tant que les chiffres sont au rendez-vous - mais ton incapacité à prendre des ascenseurs et à fermer la porte des toilettes les inquiètent plus.

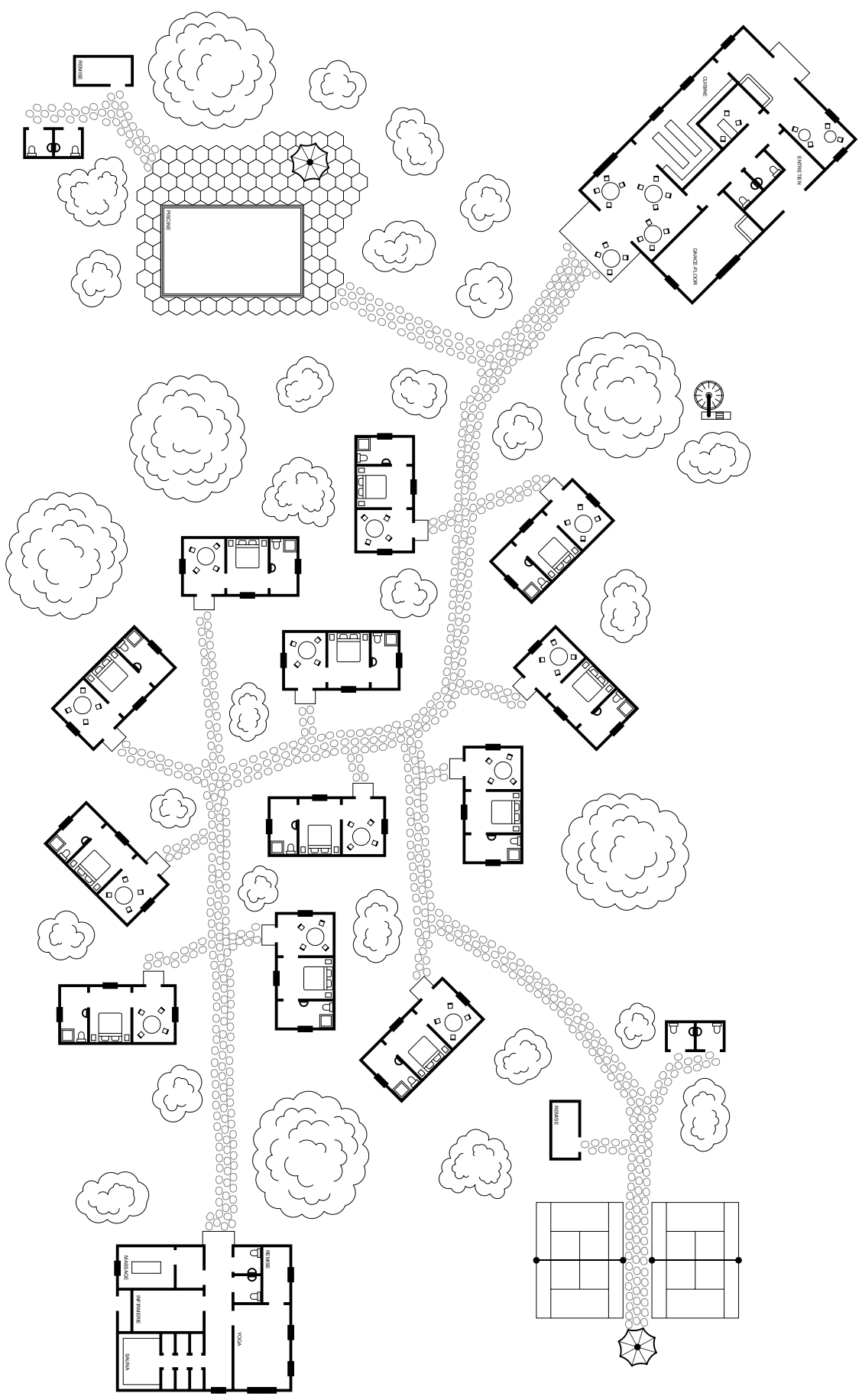
Ce séminaire était le moment que tu attendais. Tu as toujours été persuadé d'avoir une connexion avec le monde des esprits. Et ils se sont manifestés. Hier soir, tandis que tu contemplais ton reflet dans le miroir, il s'est mis à te parler. Il t'a promis la guérison pour toutes tes afflictions, de t'épargner toutes les souffrances, toutes les angoisses. Ce qu'il t'a demandé t'a d'abord choqué, mais si c'est le prix à payer pour ta paix intérieure et la poursuite de ta carrière, alors tu feras ce qu'il faut. Ton reflet t'a simplement demandé en échange de lui sacrifier tous les gens que tu pourras tuer... Tu sais ce qu'il te reste à faire, et c'est maintenant.

*Claustrophobie : tu ne peux pas fermer les portes et il ne t'est pas possible de rester dans le noir en intérieur.

ESPRIT

CORPS

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



SOWBRE