**Par Lofwyr, sur une idée de LeBahr, pour le Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC**

Rentrons, il commence à pleuvoir…



## Proposition narrative

Qu’est ce qu’il y a de plus fun que d’être à un enterrement ? Plein de choses. Qu’est ce qu’il y a de plus fun que d’être à un enterrement sachant pertinemment que vous avez causé la mort de personne que l’on vient d’enterrer ? Plein de choses encore. Et pourtant, c’est exactement ce que vous propose ce jeu. Ne voyez pas l’enterrement comme une vocation à être forcément un moment triste, la raison de la mort de la personne ainsi que votre implication est probablement triste mais elle peut également être très sérieuse. Ou très drôle. Dans tous les cas vous êtes là… Et, vous le savez, on va vous le demander… Qu’est ce que vous avez foutu pour que ce drame arrive ? Votre seule chance pour vous en sortir indemne socialement, moralement ou physiquement va être de jouer sur les sentiments avec votre interlocuteur… Ou de tout foutre sur le dos des autres.

## On se met d’accord avant d’parler d’la mort

### Respecter le consentement

La mort et les enterrements peuvent être un sujet tabou, voire générateur d’angoisse, chez certaines personnes. Avant de jouer à ce jeu, assurez-vous de demander aux PJs s' ils sont ok pour y jouer et s' il y a certains sujets qui ne devront surtout pas être abordés. Nous sommes toutes et tous des personnes de bonne intelligence et je suis certain que tout le monde sera capable d’entendre sans demander plus de détails qu’une thématique doit être écartée. Enfin, si vous en avez la possibilité, disposez une carte X pour que vos PJs puissent interrompre la narration si besoin.

### Définir l’ton

Il est important une fois les sujet à éviter clairs pour chacuns de savoir quel va être le ton donné à cette partie, pour cela j'emprunte le système de Kergan (avec son autorisation) qu’elle a créée pour son JDR PAYWALL (<https://kergankergan.itch.io/paywall>). La première chose à faire, avant même d’entamer une partie, est de se mettre d’accord sur le style de jeu recherché et les thèmes abordés.

Discutez avec vos joueuses et établissez où se passera votre partie sur les deux axes suivants:

**Violence émotionnelle (VE)**

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Loufoque* | *Fun* | *Décontracté* | *Equilibré* | *Sombre* | *Horrifique* |

**Violence Physique (VP)**

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Pacifiste* | *Douce* | *Occasionnelle* | *Réaliste* | *Sanglante* | *Extrême* |

En cas de désaccord entre vos joueuses, la valeur de violence demandée la plus basse doit toujours être choisie. Toujours.

## Pourquoi qu’on est t’ici ?

Vous connaissez désormais la proposition narrative et avez respecté le consentement de vos PJs et joueuses. Il est désormais temps de définir quelle va être la triste histoire du jour en plusieurs points. Pour chacun des points référez vous aux jauge VE/VP pour coller au mieux à ce qui a été défini en amont. Cette narration doit être collective. Assurez-vous avant de passer à la question suivante que tout le monde a eu son mot à dire ou a au moins exprimé son accord.

1. **Où qu’on est ?** C’est une des étapes les plus importantes car elle va définir un grosse partie de l’ambiance. Rien n’est exclu, vous pouvez être dans un cimetière classique, le columbarium de Night City, un rocher derrière Innsmouth, à côté du crématoriumdu véto, devant un lance torpille à regarder le cercueil au motif de Starfleet dériver dans l’espace.
2. **Qui est mort et qui on était pour cette personne ?** Cela va servir à souder les PJs en tant qu’équipe mais leurs personnages prendront plus de relief dans les étapes suivantes.
3. **A qui on donne les explications et quel est notre lien avec cette personne ?** C’est une étape clé car elle va servir, pour vous meneuses, à vous donner un personnage que vous interpréterez avec dévotion pendant le reste de cette partie. Il sera important pour vos PJs et joueuses de définir leur interlocuteur ainsi que son état d’esprit. Une partie peut changer du tout au tout si les PJs sont des mousquetaires qui s’adressent au Cardinal Richelieu en colère, des mafieux s’adressant au parrain entouré de ses gros bras ou des vétérinaires expliquant ce qu’il s’est passé à une vieille dame éplorée. Important également, quel que soit l’interlocuteur, il a un parapluie.
4. **Quelles seraient les conséquences ?** Puisque c’est un jeu, il faut un enjeu ! Qu’est ce que ce sera, votre tête ? Votre poste ? Ou l’éternel souvenir d’un éclair de tristesse dans les yeux d’une personne proche de la victime ? C’est important d’être clair ici car celles qui ne seront pas assez convaincantes subiront lesdites conséquences.

*Prenons un exemple à VE 3 et VP 3, on est donc mesuré et réaliste. On peut facilement se trouver dans un cimetière contemporain avec les médecins du Grey Sloan General Hospital qui expliquent à la famille pourquoi l’opération s’est mal passée sous peine que l'hôpital se fasse poursuivre en justice.*

*Avec un VE 0 et une VP à 5 on peut se trouver autour d’un feu de camps à boire des bières avec des tueurs de slasher qui ont accidentellement massacré l’un des leurs qui expliquent au patriarche pourquoi ils se sont trompés de victime (sinon le patriarche leur demandera de clouer leur langues sur le mur et de les couper).*

*A l’inverse un VE à 5 et une VP à 0 pourrait être dans une garderie ou des policiers annoncent à un orphelin pourquoi ses parents sont décédés. S'ils ne s’expliquent pas assez, l'enfant aura du mal à faire son deuil et les policiers vivront à jamais avec la culpabilité d’avoir ruiné son enfance. La VP ici se justifie car les policiers ne peuvent pas donner les détails sordides de l’affaire à un enfant.*



## C’est quoi qu’on raconte ?

### **Qui c'est qu'on est ?**

Avant de savoir ce que vous allez bien pouvoir raconter, il est important de savoir qui vous êtes. sans forcément rentrer dans les détails, les personnages ont besoin de minimum trois choses: un prénom (ou un surnom à défaut), une occupation (ça peut être médecin, bandit, PJ de diabolo ; faites preuve d’imagination) Et enfin une particularité physique. Il n'y a pas besoin que cette particularité soit un handicap ou quelque chose de très marqué. Des taches de rousseur ou une couleur de cheveux suffisent. Juste quelque chose qui permet d'identifier formellement le personnage. Une fois ces trois choses (ou plus si vous le voulez) définies, prenez 2 secondes ensemble pour définir la relation entre les PJ ( est-ce qu'ils sont collègues, amis, partenaire dans le crime...). Étant donné que l'on est sur un système de Quickshot sans préparation, plus les personnages sont stéréotypés mieux c'est.

*Reprenons par exemple notre idée avec le feu de camp et les tueurs de slasher. On pourrait avoir A, B C et Fabieng. A est petit, maigre et dégarni, quand il ne tue pas des gens il est pompiste à la station-service locale. B quant à lui est grand gros et quand il ne tue pas des gens, il est charcutier. C est malingre et grêlé et quand il ne tue pas des gens, il élève des porcs. Enfin, Fabieng est athlétique et beau gosse et quand il ne tue pas des gens, il est manager à la COGIP. Ce qui les réuni c'est leur hobby : le meurtre. Ainsi que la famille ; car ils sont tous les fils du patriarche. Rien qu'avec ces éléments on a déjà plusieurs plateformes narratives qui vont pouvoir nous servir pour raconter l'histoire qui va suivre.*



### **Comment qu’on raconte l’histoire**

Pour bien raconter l'histoire, il vous faudra un jeu de 54 cartes classique, une feuille pour noter les scores et deux jetons par PJ (qui seront leur jauge de crédibilité). Mélangez les 52 cartes et tirez en [(nb de PJ-1)\*5] pour le MJ qu’il pose devant lui, en tas, face cachée. Puis mettez les jokers dans le jeu et distribuez 5 cartes à chaque PJ.

### **Jouer**

L’histoire va se raconter et les PJs décrire leurs actions ou établir des faits. Quand une action incertaine est décrite ou qu’un nouvel élément est introduit, avant sa résolution, le PJ pose une carte de sa main devant lui. Le MJ retourne alors la première carte de sa pile. Si la valeur de la carte du PJ est supérieure à celle du MJ, le PJ remporte le pli et l’action est réussie, la question répondue, ou l'élément vrai. A l’inverse, si la valeur de la carte du MJ est supérieure, il remporte le plis et l’action rate ou le MJ corrige le fait.

### **Règles générales**

**L’histoire est vraie** : Les PJs ne peuvent pas se contredire entre eux. Si un PJ dit quelque chose, c’est vrai. Le seul moyen réécrire l’histoire c’est se défausser d’un Joker. Tout PJ qui ne respecterait pas cette règle perd un point de crédibilité ; s’il n’en a plus, il donne une carte de ses plis aux points du MJ. S’il n’a plus de plis, il donne une carte de sa main.

Défausser un Joker permet, en plus de réécrire l’histoire, de prendre la première carte de la pile du MJ et de l’ajouter à votre score.

**Scorer :** A la fin d’un round, on compte les points, c’est à dire que l’on additionne les valeurs des cartes présentes dans chaque tas, les têtes et l’as valent toutes 11 points. La joueuse avec le plus haut score gagne un jeton de crédibilité et le PJ avec le plus bas score en perd un. Si c’est un binôme qui arrive en tête, ils gagnent ou perdent tous deux de la crédibilité. Le ♠ compte en négatif dans les tas des joueuses. Les PJs scorent à la fin de chaque round.

**Reprendre ses esprits :** Les joueuses peuvent défausser à n’importe quel moment un de leur jeton de crédibilité pour défausser toutes les cartes restantes de leur main et repiocher le même nombre de cartes. En termes de narration, le personnage va s’aérer, faire quelques pas, fumer une clope, pleurer… Et après ça va mieux.

**Balance :** Les PJs ne peuvent s’envoyer des fions et balancer les collègues que s' ils jouent du ♠ (peu importe la valeur). En revanche, ils doivent faire un test contre le MJ pour savoir si la dénonciation est crue ou non. Si la dénonciation passe le ♠ est mis dans le jeu du PJ qui se fait dénoncer, ce qui a été dit sur lui est considéré comme vrai et la carte du MJ va dans le jeu du dénonciateur. Si la dénonciation rate, le PJ peut nier ou minimiser ce qui a été dit. Le MJ encaisse les deux cartes, le ♠ ne compte pas en négatif dans le jeu du MJ.

**Plonger ensemble :** Deux PJs PAS PLUS peuvent décider de se couvrir l’un l’autre c'est-à-dire qu’ils peuvent ajouter les valeurs de leurs cartes en posant une carte de la même couleur pour tenter de battre le MJ (même après révélation du niveau de difficulté) par contre leur score devient commun et se divise par deux pour le comptage final. Il est impossible de refuser l’aide, les PJs ayant un jeu faible ont donc tout intérêt à faire des alliances. Les alliances sont défaites à la fin de chaque round de narration. Il est également possible de s’allier pour balancer quelqu’un.

**(Optionnel) Corde sensible :** Si vous voulez quelque chose de plus larmoyant vous pouvez associer les couleurs à des sentiments. Les narrations se feront autour du sentiment lié à la couleur jouée ainsi le ♣ visera à susciter la tristesse, le ♦ le ridicule et le ♥ pour susciter l’empathie et en appeler à l’humanité de son interlocuteur.

**(Optionnel) Et vous, vous avez quoi à dire là dessus ? :** Si un PJ garde son jeu et son implication dans la narration, ou que vous voyez une belle opportunité narrative pour lui. Vous pouvez le forcer à donner son avis, il sera alors obligé de jouer une carte et de faire une narration. Plus extrême si votre personnage est très énervé, vous pouvez prendre une carte de son jeu au hasard et la jouer. Mais ne faites ça qu’avec l’accord préalable de vos joueuses et uniquement si cela sert la narration.

## Racontons c’t’histoire

### **Trois étapes essentielles**

Le racontage de l’histoire se fait en 3 rounds d’une durée au pifomètre, ceux-ci sont :

* La plateforme
* Les péripéties
* La mort

Un round se termine soit quand on commence à attaquer la phase suivante narrativement, soit quand le MJ n’a plus de cartes dans sa pile.

A la fin des deux premiers rounds, redistribuer les cartes. Pour le dernier round, le MJ ne prend que [(nb de PJs -2)\*5] cartes.

**La plateforme**

Le MJ commence en disant *“Racontez moi tout depuis le début et n'omettez aucune information”.*

Cette plateforme va servir à poser les bases de votre récit, les personnages et la situation initiale. Chaque PJ à la possibilité de s’exprimer de manière anarchique. Si certains de vos PJs sont plus bavards que d'autres, je vous suggère de mettre en place la règle optionnelle .

Dans cette phase, il ne faut pas qu’il y ait encore d’éléments perturbateurs. On pose le décor, les personnages. On peut par exemple raconter le début de l’enquête de police, la vie de l'hôpital, décrire la ville, les occupations de chacun avant que les ennuis commencent. C’est le moment idéal pour les PJs pour balancer du ♠ car cela permet de poser de bonnes plateformes narratives.

**Les péripéties**

Le Mj annonce le changement de phase en disant *“C’est bon, j’ai compris, arrêtez d’essayer de gagner du temps, comment on en est arrivé à sa mort !”.*

Ce round va permettre de rajouter du neuf. Introduisez à ce moment la victime ainsi que toutes les fariboleries qui vont êtres liées à son entrée dans l’histoire. Les joueuses vont faire de leur mieux pour expliquer comment elles se sont démenées pour faire de leur mieux (ou pourquoi cette situation les a dépassées). Cette partie dépend beaucoup du ton de votre partie il n’y a donc pas vraiment de règles mais les inimitiés développées dans la plateforme devraient faire le job pour raconter votre histoire.

**La mort**

C’est l’étape finale, elle sera peut-être très courte dépendant de deux narrations précédentes mais c’est l’étape cruciale, le moment où la victime meurt. Sa mort doit être décrite, même si elle n’est le fait de personne, c’est leur faute, qu’ils assument. C’est l’apothéose du récit, commencez là en prenant une voix un peu tremblante et en disant *“Je pense avoir compris l’essentiel, maintenant dites moi comment il est mort”.*

L’emphase n’est pas forcément mise sur le moment de la mort mais vous pouvez aussi la mettre sur le ressenti des personnages après l’heure fatidique. C’est la dernière ligne droite pour scorer ou descendre les autres.

### L’final

A la fin on compare les scores. Toutes celles qui battent le score du MJ ont réussi à se faire pardonner. Le personnage incarné par le MJ ouvre son parapluie et dit *“Rentrons, il commence à pleuvoir”* alors qu’un larme coule sur sa joue et que le soleil brille. Les personnages pardonnés peuvent le suivre alors que les autres restent sur place et subiront les conséquences.

Images :

1er et 3e faites par Lofwyr. 2e faite par Blobup.