

Chuchotis

(fais chier, Flint !)

Jeu de création narrative pour 2 à 4 clodos

*Par Fabien Clémenti, sur une idée de 3d6,
pour le 10e Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.*

Police utilisées : BlueStorm, Tahoma

Inspi : PbtA, Libreté

Pas de sous, pas d'illustration, pas de crédits !

Quand faut y aller...

Bâtarde de Flint ! Où que t'as encore fourré le stylo ? Ah... voilà. Faut je note des trucs pour les suivants. Qu'ils sachent le bazar dans lequel on est.

Qu'y se méfient des chuchotis. Quand y sont à leurs oreilles mais surtout à celles des autres. Bon conseil, ça : ne fais confiance à personne.

Bon déjà, si tu lis ça, c'est que t'es une Cloche du quartier. Ou un gars assez paumé pour pas avoir peur de fouiller dans les affaires d'un SDF crado. D'façon, si tu les vois ou les entends, c'est que t'as décroché. Pas comme ceux qui vivent encore dans l'illusion qu'ils contrôlent leur p'tain de vie. Tout ça parce qu'ils ont un toit, une télé et une bagnole, ces rupins.

J'm'emmèle un peu, là. Fallait que j'dise un truc important. Voilà : les Chuchotis, c'est nos ennemis. À nous les hommes. Et les femmes aussi, hein. Et les enfants, tout ça. Nous veulent pas du bien ces bestioles-là. Nous sucent le cerveau. Nous poussent à faire des trucs pas beaux. À trahir, mentir, même tuer si tu t'abandonnes à leurs soupirs. Si le monde est la merde dans lequel... dans... si le monde, là, c'est la merde, c'est à cause d'eux ! Et personne les voit. Sont trop pressés d'aller faire de la thune ou de prendre du bon temps.

Alors que nous, on a rien d'autre à foutre de nos journées que de mater les Gens. Et voir. Les voir. Ces formes sombres agrippées aux épaules des passants ou des conducteurs, dressées à leurs oreilles pour les sudj... les sujub... bordel... leur faire faire des saloperies ! (p'tain Flint, c'était à toi d'écrire ces trucs. T'as toujours eu les bons mots, mon pote.)

V'là, j'ai dit le gros du bail. Enfin, non pas tout. Ça c'est l'intro de l'histoire. Le machin important, c'est que c'est à nous de tanner ces saloperies de Chuchotis. Et ouais, des pauvres merdes comme Flint, moi et même toi, là qui lit mon papelard. Ça te la coupe, hein ? Que des losers sauvent le monde ?

C'est vrai qu'on est moche, sale, pas futé, mais quand on s'y met, on sait être efficace. Sacrément efficace. Parfois trop...

Dans Chuchotis, vous jouez des marginaux illuminés défendant leur quartier contre des créatures malines qui pervertissent les habitants.

Le jeu nécessite 2 à 4 joueurs, 2D6, les livrets en annexe et de quoi écrire.

Avant de continuer, prenez en compte que le jeu peut être dérangeant émotionnellement. Donc, établissez entre joueurs les thèmes que vous ne souhaitez pas aborder durant la partie, et ceux qui peuvent être mentionnés sans s'y appesantir. Convenez aussi entre vous d'une méthode pour signaler le souhait d'un joueur de mettre fin à une scène et/ou de prendre une pause.

Là où l'on vit...

Enfin, plutôt là où on traîne, hein ! Parce que dormir sur des grilles d'aération ou sous un tas de cartons, c'est pas ce que j'appelle vivre.

Pourtant, ce quartier c'est chez nous et on l'aime bien. Avec ses têtes de cons qui nous calculent pas ou qui nous chassent à coup de groles loin d'leur devanture. Mais aussi ses braves gens qui nous laissent un croissant avant de partir bosser ou les sociaux qui nous filent de quoi nous couvrir.

Et puis, il y a nous, les Cloches. Qu'on soit SDF, cramés à l'alcool ou aux drogues, punks à chien, zonards. Pas mal de gars, mais aussi des donzelles, hein ! Tous sans le sous, sans boulot, sans futur. Alors on se retrouve, on bavarde, on s'entraide. On

s'engueule aussi des fois. Mais on s'aime bien au final, comme on aime le quartier.

Commencez par créer votre Zone en suivant les instructions du livret en annexe. Cela peut être le quartier d'une grande ville, un village, un grand centre commercial, etc. Il doit y avoir une activité quotidienne, avec du passage mais surtout des résidents ou des travailleurs attachés aux lieux.

Une fois cela fait, vous aurez un terrain pour vos maraudes, et des gens à sauver des Chuchotis (ou à envoyer à l'hôpital si ça tourne mal...).

La Zone démarre avec autant de point d'Ombre que de joueurs + 1. L'Ombre représente autant le mal-être des Gens que l'influence des Chuchotis.

Le but des joueurs est de purger toute l'ombre de leur zone, et ainsi chasser les Chuchotis et redonner espoir aux Gens.

La Maraude en action !

Qui se rappelle comment a démarré la Maraude des Paumés (c'est de Flint celle-là, savait écrire le daron) ? Ça s'est fait comme ça et c'est devenu notre truc secret à nous, les cloches du secteur. Me demandez pas comment, mais on voit ces saloperies de Chuchotis. Et après quelques temps et pas mal d'observation, les nouveaux zonards y arrivent aussi.

Mais le génie de Flint, c'est qu'il a trouvé comment les défoncer ces sangsues du cerveau. Avec de la bonté, de l'amour, du partage. C'est pour ça qu'on fait la manche, qu'on joue les misérables ou qu'on fait les guignols aux feux rouges. Pour ce que ça marche, tu

vas m'dire... ouais, mais c'est déjà des Chuchotis de moins. Et pour les plus réclam... récaltr... bref, les durs à cuire, un bon coup dans la tronche, ça fonctionne aussi (bon, c'est pas ce qu'il faut faire tout le temps, hein) !

On a chacun trouvé notre style, autant pour débusquer les Chuchotis que pour les combattre. Et surtout, on travaille en groupe.

C'est ça la Maraude. On s'entraide, on fait nos trucs ensemble, et normalement, ça marche mieux.

Chaque joueur prend un des livrets et le complète. Une fois cela fait, tout le monde prend connaissance des règles communes :

- tout le monde joue un personnage ;*
 - le jeu se joue en tour ;*
 - à son tour, un joueur a le contrôle sur la narration et peut raconter librement les actions et pensées de son personnage, dans le présent immédiat ou en flashback ;*
 - quand sa narration correspond à une des actions communes ou spécifiques à son livret, on lit et applique celle-ci en jeu (il peut aussi déclarer faire cette action et expliquer comment il s'y prend) ;*
 - son tour s'achève une fois qu'il a lancé les dés et que le résultat a été appliqué ;*
 - durant un tour, le reste des joueurs sont nommés Les Autres. Ils doivent collectivement réagir à la narration en cours, en donnant la réplique avec leur personnage s'il est dans la scène, en interprétant les personnages non joueur et en narrant les conséquences des jets de dés.*
-
-

S'il n'est pas nécessaire de maintenir l'ordre de passage des joueurs, il est essentiel que tous les joueurs aient effectué le même nombre de tour à la fin d'une scène.

L'Hauspex, source de tout ce foutoir...

On a pas d'argent, ni de toit ni de voiture, mais on a l'Hauspex. Ce que c'est, Flint aurait su le dire bien plus facilement que moi. Ça vient d'un truc latin pour voir l'avenir en éventrant des lapins. Ça me dégoute, pauvres bestioles. Heureusement notre truc avec l'Hauspex c'est plus une affaire de concentration.

En fonction de ce qu'on fait, en bien ou en mal avec les Chuchotis, on va gagner ou perdre de l'Hauspex.

Le vrai problème de ce truc c'est que c'est une sorte d'énergie venant des Chuchotis. On la leur prend, on l'accumule mais comme du TNT, si on en garde trop longtemps, ça peut nous péter à la gueule !

L'Hauspex se cumule de manière commune pour toute la Maraude, grâce aux actions des livrets et aux réussites excessives. Et il se dépense à l'initiative de chaque personnage quand il joue une action. Avant son jet, le joueur choisit donc d'ajouter 0 à 3 Hauspex au score des 2D6.

Par contre, quand le seuil maximum de 4 Hauspex est atteint, les Chuchotis entre en action et infligent un Malheur à la Maraude et/ou à ses membres.

Comment qu'on fait maintenant ?

Bon c'est pas tout ça, mais c'est qu'on a du pain sur la planche ! On sauvera pas le monde, mais si on arrive à virer les Chuchotis de notre quartier, ce sera déjà ça de gagné !

Pour y arriver, la Maraude utilise ses dons, et c'est pas lourd. Déjà on voit un peu tout et personne nous calcule. Parfait pour repérer un Chuchotis à l'œuvre ou juste une pauvre âme poussée par un Chuchotis à faire une connerie.

Toper les Ombres

Quand tu scrutes les recoins de l'âme et de la conscience d'une personne que tu peux voir et entendre, lance 2D6.

11+ *Tout le monde est sous la coupe d'un Chuchotis. Les Autres affectent 1 Ombre à tous les Gens de la Zone (même s'il n'en reste plus dans la réserve de la Zone). La Maraude gagne 1 Hauspex.*

8-10 *Tu affectes 1 Ombre sur un des Gens de la zone. Si tu le veux, la Maraude gagne 1 Hauspex.*

7- *Les Autres affectent 1 Ombre à l'un des Gens de la Zone qui en a le plus. Puis son Chuchotis agit en vous prenant de vitesse.*

Une fois l'ennemi repéré, il faut agir vite. Quand on se laisse gagner par les Chuchotis, notre part d'ombre remplit tout, jusqu'à être irrécupérable. Finito. Perdu pour la cause.

Quand l'un des Gens de la Zone atteint les 3 ombres, il passe sous l'influence complète des Chuchotis et devient un ennemi juré des Cloches. Il cherchera à leur nuire dès que possible.

Heureusement, on a mis au point des top techniques pour sortir les Chuchotis de la tête des gens. On fait appel à leur bonté, on leur file un coup de main, on fait les clowns. Ça leur redonne le sourire, et l'espoir. C'est fatal pour les Chuchotis. Mais faut faire vite, car plus on attend, plus le Chuchotis s'accroche.

Égailler la grisaille

Quand tu redonnes espoir à l'un des Gens de ta Zone en sollicitant sa bonté, en l'aïdant ou en le divertissant, lance 2D6 - son score d'Ombre.

11+ *Tu en fais trop et ça devient gênant ou problématique pour ta cible. Transfère 1 de ses Ombres vers la Zone. La Maraude gagne 1 Hauspex.*

8-10 *Tu suprimes 1 Ombre de ta cible et gagne sa sympathie. Si tu le veux, la Maraude gagne 1 Hauspex.*

7- *Tes efforts sont vains car ta cible t'ignore et te rejette. Par contre, tu as attiré une attention malvenue, et des déboires à venir.*

Alors, faut bien le dire, la plupart du temps ça foire. Et comme disait Flint, notre poète disparu, "quand ça pleut de la merde faut pas hésiter à salir son parapluie".

Vient alors le temps d'agir pour sauver nos miches, que ce soit en baratinant, en cavalant ou en jouant du surin.

Risquer le peu qu't'as

Quand tu es prêt à tout pour sauver la situation ou ta peau, dis comment tu t'y prends et lance 2D6 - le score d'Ombre de la Zone.

11+ *Tu en fais trop et réussis avec pertes et fracas. Les Autres te disent les dommages que tu as causés malgré toi. La Maraude gagne 1 Hauspex.*

8-10 *C'est passé, pour cette fois... Si tu le veux, la Maraude gagne 1 Hauspex.*

7- *La foirade, la cata, le fiasco. Le retour de manivelle va te faire mal. Les Autres te racontent comment tu morfles.*

Notre Zone

À quoi qu'elle ressemble ?

Un centre commercial - un quartier marchand - un centre village
un gigantesque marché à ciel ouvert - un petit port de pêche - une
zone d'activité - ...

Comment qu'elle est ?

Vétuste / moderne - dépeuplée / surpeuplée - crade / propre
vieillissante / jeune - craignos / sécurisée...

Qui c'est qui y passe ?

Choisissez autant de Gens que de joueurs +1, pour chacun définir
nom / âge / genre et une anecdote en lien avec la zone

L'étudiant sans le sou - l'épicier ouvert 7/7 - le travailleur social - le
parent au foyer - l'ouvrier morose - le commerçant râleur - le
chômeur en fin de droit - le retraité dynamique - le sportif d'entre
midi-et-deux - le bourge qui s'est perdu - le petit dealer du coin - ...

Notre refuge

Lieu où les cloches se retrouvent.

Un local désaffecté - une antenne du SAMU social - un terrain vague
l'arrière-cour d'un bar-PMU - un squat d'artistes - sous un pont - ...

Nos Malheurs

Quand la réserve atteint ou dépasse les 4 points d'Hauspex, les
Autres en choisissent 1 et le rayent de la liste.

Une descente de condés - une destruction du refuge - une ratonade
menée par des FAF - un changement de climat brutal et extrême
une coupe budgétaire impactant la zone - la presse à sensation qui
s'en mêlent - la Maraude se dispute - les Cloches en viennent aux
mains ou pire - ...

Le SDF

des feux rouges

Laveur de pare-brise, jongleur, clown ou porteur de pancarte, chacun son style pour faire la manche dans les files de voitures ou dans les lieux de passage.

Quand tu Égailles la grisaille, tu choisis toujours à qui tu retires 1 Ombre.

des p'tits boulots

Porter des trucs lourds, tenir la porte, surveiller les voitures, tu es prêt à suer pour aider ton prochain... et gagner de quoi manger.

Quand tu Risques le peu qu't'as pour aider quelqu'un, sur 8+ tu lui retires 1 Ombre.

Un nom de rue qui en dit long sur ta personnalité.

Une anecdote qui te lie à la Maraude.

Ton mauvais comportement sous la pression

Le Punk

à chien

Le classique bâtard aux yeux vairons, le rat apprivoisé sur l'épaule ou toute autre bestiole justifiant que tu fasses la manche pour lui acheter à manger.

Quand tu Risques le peu qu't'as en compagnie de ta bestiole, prend un +1 pour ce jet.

à guitare

Toujours la gratte à portée de main pour sortir un p'tit refrain sympathoche.

Quand tu Égailles la grisaille, en donnant un concert improvisé, prend un +1 pour ce jet.

Un nom de rue qui en dit long sur ta personnalité.

Une anecdote qui te lie à la Maraude.

Ton mauvais comportement sous la pression

Le Polvrot

philosophe

Tu as beaucoup lu, fais des études même. Godot c'était un bon pote, comme Zadig et Voltaire !

Quand tu Égailles la grisaille en déclamant une poésie ou en citant du Kant, prend un +1 pour ce jet.

conspirationniste

Terre plate, JFK, reptilien, les pyramides,... tout se tient, tu le sais. Qu'on te paye à boire et tu mets tout le monde au parfum.

Quand tu Topes les Ombres, en déblatérant tes théories à ta cible, prend un +1 pour ce jet.

Un nom de rue qui en dit long sur ta personnalité.

Une anecdote qui te lie à la Maraude.

Ton mauvais comportement sous la pression

Le Cramé

accroc

À la drogue, à l'alcool, au jeu, au cul. Choisis ton flacon et noie-toi dedans...

Quand tu Topes les Ombres
après avoir assouvi ton
addiction, tu peux relancer un
dé ou les deux.

psycho

T'es pas seul dans ta tête, ou ça vient de l'enfance, en tout cas on voit vite que tu n'es pas tranquille.

Quand tu Risques le peu
qu't'as en agissant
spontanément et sans
réfléchir, tu peux relancer un
dé ou les deux.

Un nom de rue qui en dit long sur ta personnalité.

Une anecdote qui te lie à la Maraude.

Ton mauvais comportement sous la pression

Bah voilà, j'ai tout dis. Flint, t'aurais été fier d'moi.

Putain Flint pourquoi t'as vrillé ?.... C'est sûr que les Chuchotis t'avais eu. J'ai tenu ma promesse, même si t'as pas dû aimer te faire suriner par ton pote.

C'est ça la Maraude, on lâche rien !