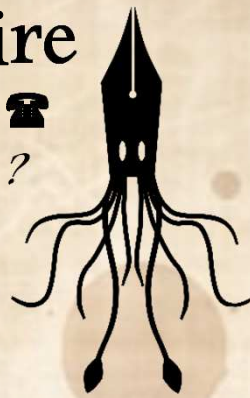


Rumeur tentaculaire

☎ Le téléphone arabe dément ☎

« Allo, allo... Y a de la friture ? »



Mécanique : jeu narratif & d'ambiance. Âge : +16

4-7 joueurs - 60 minutes - Emotion : Etrangeté

Matériel : print-and-play. Auteur : Dr Putois

Rumeur tentaculaire est un jeu narratif sur la rumeur qui court à propos d'une horreur cosmique à la « sauce poulpe d'encre lovecraftienne ». L'écriture de Lovecraft est une quadruple amplification de la peur pour atteindre le sommet de la terreur à travers une série de propos rapportés : le Grand public lit le récit d'un narrateur qui observe avec effroi le comportement atypique d'un personnage terrifié par les manifestations d'un Grand Ancien. L'horreur cosmique n'est pas dévoilée de plein fouet, mais à travers les émotions des différents rapporteurs. Rumeur tentaculaire utilise la mécanique de l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours en adaptant le jeu du téléphone arabe, une sorte de téléphone arabe dément d'Abdul al-Hazred !



Le jeu du téléphone arabe consiste à faire circuler de bouche à oreille à travers une file de joueurs, un récit inventé par le premier d'entre eux puis récité à voix haute par le dernier. L'intérêt du jeu est de comparer la version finale du récit à sa version initiale. À coup sûr, les éventuelles déformations des propos, les interprétations et les amplifications émotionnelles vont déformer la description de la manifestation cosmique initiale et pousser l'étrange au summum. Le(s) dernier(s) joueur arriveront-ils à découvrir ce qu'il s'est réellement passé ?

Dans Rumeur tentaculaire, le 1^{er} joueur décrit au 2^{ème} joueur, sans se faire entendre des autres, l'ouverture d'un portail sur un autre-monde, une manifestation d'un monstre du bestiaire du mythe du Cthulhu existant ou de sa propre invention. Le 1^{er} joueur écrit secrètement 3 mots-clés qu'il a utilisés dans son récit. Le 2^{ème} joueur, témoin de la scène d'horreur, succombe à la folie et décrit, sans se faire entendre des autres, son comportement anormal au 3^{ème} joueur. Le 3^{ème} joueur, observateur de l'aliéné, décrit ses interprétations de ses comportements déviants aux autres joueurs. Les autres joueurs, le grand public, analysent le dernier récit, essaient de deviner la scène d'horreur, proposent une hypothétique version et 3 mots-clés décrivant la scène d'horreur. Si les 3 mots-clés sont devinés alors le portail est scellé et l'horreur cosmique retourne dans son autre-monde. Si les 3 mots-clés ne sont pas devinés alors un joueur du grand public devient investigateur et va sur le lieu du portail, il entend donc le récit du 1^{er} joueur. Il sera le nouveau témoin, deviendra fou et racontera son comportement à l'observateur et ainsi de suite...jusqu'à l'observateur qui sera contraint d'être investigateur lui aussi si aucun joueur du grand public n'a deviné les 3 mots-clés. Tous les joueurs gagnent si les 3 mots-clés sont devinés, tous les joueurs perdent s'ils deviennent tous fous !

Le Grand ancien ☎ Le Témoin ☎ L'Observateur ☎ (Le Rapporteur ☎) Le Grand Public

À plus de 4 joueurs, un 4^{ème} joueur peut prendre le rôle de rapporteur qui transmet au grand public les propos de l'observateur.

Règles d'or : Le but du jeu est surtout de raconter collectivement une histoire à la manière de Lovecraft pour faire ressentir un sentiment d'étrangeté, de malaise.





Rumeur tentaculaire

Le téléphone arabe dément



- 📞 **Le Grand ancien** chuchote à l'oreille du témoin avec le plus de détails possibles, une manifestation étrange, inquiétante et horrible d'un portail vers un autre-monde ou d'un grand ancien. Il écrit secrètement 3 mots-clés qui décrivent le cœur de la scène. Il peut s'aider de bestiaire du mythe de Cthulhu s'il manque d'idée.
- 📞 **Le témoin** chuchote à l'oreille de l'observateur son comportement depuis avoir été face à l'horreur, il lui raconte ce qu'il croit avoir vu, son récit est emprunt de folie, corrompu par la déraison, flou, vague, incohérent. Il passe du coq à l'âne, il délire, raconte n'importe quoi mais en essayant de dissimuler à moitié sur ce qu'il pense être les 3 mots-clés.
- 📞 **L'observateur** chuchote au rapporteur ou décrit au grand public ses interprétations raisonnées, scientifiques ou médicales de l'accident auquel s'est confronté le témoin afin d'en comprendre son comportement déviant. Il décrit clairement les signes et symptômes du témoin en précisant ce qu'il pense être les 3 mots-clés.
- 📞 **Le rapporteur (optionnel)** déclame tout haut, exagère et fait scandale de la scène d'horreur, du témoin et de l'observateur. Il cherche le scoop! Il insiste sur ce qu'il pense être les 3 mots-clés.
- 📞 **Le grand public** devine ce qui a dû se dérouler, chaque autre joueur propose 3 mots-clés. S'ils perdent, l'un devient un nouveau témoin qui écoute le récit du Grand ancien et ainsi de suite...

Ambiance :

Musique : Raccrochez C'est Une Horreur - Jane Birkin, Flint Glass

Odeur de poisson – Plateau de fruits de mer – obscurité – temps de pluie

Voici quelques sources d'inspiration :

- 📞 **Œuvres de Lovecraft avec la mécanique de l'homme qui a vu l'homme qui a vu l'ours**: La Couleur tombée du ciel, Les Montagnes hallucinées, La chose sur le seuil, La Peur qui rôde, L'Abomination de Dunwich, un Chuchotement dans la nuit.
- 📞 **Le Grand ancien** : Chats d'Ulthar, Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Dhole, Grande Race de Yith, Gug, Shoggoth, Dagon, Profonds d'Innsmouth, Cthulhu,
- 📞 **Le témoin** : marin, scaphandrier, randonneur, chercheur, archéologue, enfant perdu, cultiste, rêveur, drogué, alcoolique.
- 📞 **L'observateur** : universitaire de Miskatonic, scientifique, policier, pompier, urgentiste, aliéniste, médecin, infirmière, parents du témoin, ami(e) du témoin, époux/épouse du témoin.
- 📞 **Le rapporteur** (si plus de 4 joueurs) : journaliste, écrivain, présentateur radio.
- 📞 **Grand public** : futur investigateur – collectionneur, détective, cultiste, prêtre...



Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>

Titre : Rumeur tentaculaire. Auteur : Benjamin Putois
Version 1.0 – 19 décembre 2017 sous licence Creative Commons
CC-BY-NC-4.0: Attribution-NonCommercial 4.0 International
+ images libres de droit - pixabay.com

