

LE CRI

Auteur : Pak Cormier
Hébergeur : www.narrativiste.eu



Nous sommes le 7 juillet. Il est 7h07 quand le premier cri retentit. Il est faible, presque inaudible. Sept heures plus tard un nouveau cri trouble le silence. Il dure sept secondes exactement, il est un peu plus fort que le premier. Sept heures encore, et un cri comme surgi de nulle part retentit un peu plus fort. Il s'agit manifestement d'un cri de douleur. D'effroi. De peur. Et plus le temps s'écoule, plus le cri, inéluctable, s'amplifie. Enfle.

Un cri, voire un hurlement, de sept secondes toutes les sept heures.

Comme un abcès qui ne cesse de croître jusqu'à éclater.

LE CRI est un jeu narratif. Un joueur, le guide, raconte une histoire dont les autres joueurs sont les personnages principaux. **LE CRI** est conçu comme une boîte à outils avec une situation de départ, des éléments pour construire l'histoire et des règles de jeu. Rien n'y est figé : l'histoire se créera au fur et à mesure de sa narration. Seul le guide doit lire tout ce qui suit !



SITUATION DE DÉPART

Les personnages se connaissent tous. Peut-être font-ils partie de la même famille, ou exercent-ils le même travail. Une journée ordinaire commence pour eux, quand tout à coup, le premier cri se fait entendre...

D'autres suivront, en prenant de plus en plus d'ampleur.

Le but des personnages va être de comprendre la situation et d'y remédier ou, tout au moins, de faire cesser ces hurlements dans leur tête.



LE CRI

QUESTIONS

- > D'où vient ce cri ? Ne dure-t-il réellement que 7 secondes ? Pourquoi toutes les 7 heures ?
- > Est-ce que tout le monde l'entend ou seulement certaines personnes ?
- > À quoi correspondent les images qu'ont certains durant le cri ?
- > Qui est ce démon que beaucoup prétendent voir dans leur vision ?
- > Et si tout cela était dû à une expérience scientifique ou militaire ?
- > Peut-on arrêter ces cris ? Si oui, comment ? Si non, pourquoi ?

PRÉMONITION OU VIE PASSÉE ?

Toutes les 7 heures, jetez deux dés et développez une image pour chaque joueur (correspond à la vision de son personnage pendant le cri).

- 2 > des chaînes, des menottes
- 3 > des serpents
- 4 > des instruments chirurgicaux
- 5 > un nid de guêpes
- 6 > un site dérangeant sur le net
- 7 > une meute de loups
- 8 > un mur couvert de mouches
- 9 > des fantômes, un démon
- 10 > des chats
- 11 > des chouettes
- 12 > un puits sans fond



QUELQUES LIEUX

Utilisez cette table en jetant deux dés pour vous inspirer en cours de partie.

- 2 > une église, une cathédrale
- 3 > un hôpital, un asile
- 4 > une usine
- 5 > un cimetière, une morgue
- 6 > une banque
- 7 > une fête foraine
- 8 > une forêt sombre, un parc
- 9 > le métro, un parking souterrain
- 10 > un squat, une cave
- 11 > un bâtiment en construction
- 12 > un musée



SYSTÈME DE JEU

Quand la situation est particulièrement stressante, le joueur fait un test :

- 1°) On définit l'objectif à atteindre.
- 2°) On définit au moins un risque.
- 3°) Le joueur jette deux dés et :
 - s'il obtient un résultat de 7, c'est lui qui raconte comment la situation se résout. Il décide si l'objectif est atteint ou non et pourquoi / comment,
 - sinon, il attribue un dé à l'objectif, l'autre au risque, et c'est le guide qui interprète.

Résultat du dé d'objectif :

- 1 ou 2 : L'objectif n'est pas atteint, et il ne le sera pas si les conditions ne changent pas.
- 3 ou 4 : Le but est quasiment atteint mais pas tout à fait.
- 5 ou + : Le but est complètement atteint.

Résultat du dé de risque :

- 1 ou 2 : Le risque devient réel !
- 3 ou 4 : Le risque pressenti est en train de se réaliser.
- 5 ou + : Le risque est évité.

Un personnage particulièrement bien préparé bénéficie d'un bonus de 1 au dé de son choix.

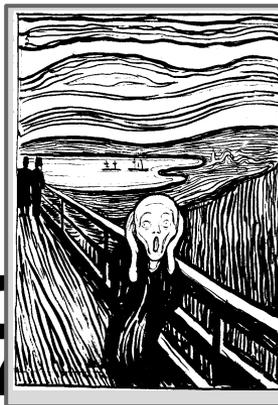
Si le guide juge la résolution du test hautement improbable, il peut enlever 1 au dé de son choix.



CRÉER UN PERSONNAGE

Vous êtes libre de créer le personnage que vous désirez. Décrivez-le en quelques mots : son aspect, sa profession, ses loisirs, son mode de vie. Vous imaginerez les détails qui manquent en cours de partie.

OPTION : chaque fois qu'un personnage a une vision, il prend 1 point de folie. Quand il en a 12, il devient irrécupérable.



DEVENIR UN CRI ?

Outre la folie, une autre menace plane sur ceux qui entendent le cri. Ils risquent de se confondre avec lui jusqu'à en devenir un eux-mêmes !

Ceux qui veulent en finir avec ce cauchemar peuvent tenter de raconter leur cri : un souvenir créé avec toutes les visions que le guide leur a données durant le scénario. Si aucune ne manque, le guide pourra estimer que le personnage a découvert la vraie nature du cri et, de fait, ne le craint plus.

RÔLE DU GUIDE

LE CRI est un jeu d'improvisation collectif. Le rôle du guide est de développer la trame, en impliquant les joueurs dans cette création. Il doit être à leur écoute, voire favoriser leur imagination. Il peut même les inviter à prendre les rênes de la narration. Tout cela doit être équilibré, sans exagération : le guide veillera à répartir équitablement les temps de parole de chacun.