

EFFILOCHÉS DANS LA NUIT GLACÉE...

Un mini-JdR de Côme Martin, écrit en décembre 2017 à l'occasion du Doudou Chef, pour 3 à 5 joueuses et sans MJ.

Depuis toujours, vous protégez l'Enfant contre ses cauchemars. En toutes circonstances, vous êtes toujours là pour la/le rassurer... Sauf aujourd'hui. Aujourd'hui, l'Enfant vous a oublié pendant une sortie avec ses parents et est rentré.e à la maison sans vous. Dehors, il fait froid, il y a du bruit, les lumières de Noël font mal aux yeux, et sans votre protection, les cauchemars rôdent librement... Arriverez-vous malgré tout à rejoindre l'Enfant avant que les cauchemars ne le dévorent ?

Création

Chaque joueuse dessine sur une feuille le Doudou qu'elle va incarner. Elle place ensuite 10d6 sur le dessin, qui correspondent à ce que le Doudou est doué pour faire (placer 3d6 sur la tête d'un Doudou signifiera ainsi qu'il peut mordre féroce ses adversaires et/ou se creuser la cervelle quand il le faut). On ménage aussi un espace pour une réserve d'entraide commune, qui commence vide.

Chaque joueuse décide d'un nom pour son Doudou, et toutes se mettent d'accord sur le prénom de l'Enfant ainsi que son âge et où elle/il habite. On part du principe que les Doudous appartiennent tous au même Enfant. Puis on lance 1d6 pour savoir où commencent les Doudous :

1 - Dans une salle de cinéma	3 - En plein centre commercial	5 - Sur un banc devant un manège
2 - Dans les vestiaires d'une piscine	4 - Dans un bus, au terminus	6 - Dans les bras d'un autre enfant

Enfin, chaque joueuse prend deux bouts de papier, sur lesquels elle décrit ou dessine un petit et un moyen cauchemar, c'est-à-dire la forme physique qu'il incarne dans le monde réel. Puis les joueuses créent un gros cauchemar en commun, en ajoutant

chacune à leur tour un détail à son sujet. Les petits cauchemars valent 1d6, les moyens 2d6 et les gros 3d6 (on les sépare en 3 piles). Si vous manquez d'inspiration, lancez 3d6 plusieurs fois pour quelques aspects :

3 - Des yeux jaunes démesurés	9 - D'innombrables pattes poilues	14 - Toujours tapi au coin de tes yeux
4 - Bien trop de dents acérées	10 - Des tentacules visqueuses	15 - Une fourrure à l'odeur putride
5 - Fait de fumée noirâtre	11 - Gronde tel un chat monstrueux	16 - Aspire toute la lumière alentour
6 - Fait d'un amas grouillant	12 - Laisse des traces huileuses sur son passage	17 - Exhale un froid glacial
7 - Des griffes tachées de sang	13 - Des geignements comme ceux d'un enfant	18 - Une consistance pâteuse
8 - Des ailes de cendre		

Les Doudous et le vaste monde

Les Doudous peuvent se parler entre eux et aux autres jouets/peluches, ainsi qu'aux enfants. Ils sont menés vers leur Enfant par un lien d'amour indéfectible ; c'est ce même pouvoir qui empêche les adultes de remarquer que les Doudous bougent tous seuls, parlent et se battent contre d'horribles cauchemars.

Déroulé de la partie

Elle est divisée en 3 actes : I. La sortie du lieu de départ, II. Le chemin jusqu'à la maison, III. Le retour auprès de l'Enfant. À chacun des actes correspond une taille de cauchemar (petit / moyen / gros) qu'on ajoute à la fin de la pile actuelle à chaque transition. Lorsqu'un cauchemar est vaincu, on le déchire et on l'enlève de la pile. Les PJ passent d'un

acte à l'autre d'un commun accord. La partie se termine lorsque les Doudous sont rentrés à la maison et ont vaincu le gros cauchemar qui terrorise l'Enfant ; on conclut par un court épilogue.

La partie se joue sans MJ et par tour de parole. À chaque tour, l'un des Doudous est au centre de l'attention : sa joueuse raconte où il se trouve, ce qu'il fait, etc. Les autres Doudous interviennent au gré de leurs joueuses.

Lors d'un tour de parole, une joueuse peut initier deux actions qui nécessitent de lancer les dés : un Acte Courageux et un combat contre un cauchemar (voir au verso). Aucune des deux actions n'est obligatoire. Le reste se gère narrativement : il y a d'autres obstacles qui séparent l'Enfant des Doudous, mais ce sont des péripéties, pas des dangers.

Se confronter au monde

Faire un Acte Courageux

C'est une action risquée qui, si elle est réussie, ajoute des dés à la réserve d'entraide. Elle est toujours décrite par une autre joueuse que celle dont c'est le tour de parole, par l'entremise de son Doudou : « Oh là là, Pifouze, on va jamais réussir à escalader cet immeuble ! » ; « Monsieur Carré, tu es sûr que tu veux descendre dans cette cave où il n'y a pas de lumière ? » ; *etc.* La joueuse qui propose l'Acte Courageux avance entre 1 et 3d6 de la pioche : il faut faire autant de succès qu'il y a de dés pour réussir. On peut toujours refuser de faire un Acte Courageux.

Si la joueuse active tente le coup, elle lance *tous* les d6 de la ou les parties appropriées de son Doudou. Chaque dé qui fait 4 ou plus est un succès : si

l'Acte Courageux est réussi, les dés qui avaient été avancés rejoignent la réserve d'entraide. Si un dé fait 1, il est perdu et le Doudou se blesse ; s'il n'y a plus de dés sur une partie où il y en avait au départ, elle est arrachée. Pour être recousu ou pour coudre de nouvelles parties à un Doudou, il faut piocher des dés de la réserve d'entraide et les (re) mettre sur le dessin du Doudou ; on ne peut jamais le faire pour son propre doudou et cela doit être narrativement justifié. Si un Doudou n'a plus de dés, il n'est plus qu'un tas de chiffons à peine tenu ensemble par le pouvoir de l'amour et ne peut plus rien faire (ni même bouger ou parler !) tant qu'on ne lui a pas redonné au moins un dé.

Quelques exemples d'Actes Courageux (lancer 3d6) :

3 - Se dégager d'une foule sans se faire piétiner	11 - Empêcher un enfant de voler l'un des Doudous
4 - Faire fuir des jouets qui veulent capturer un Doudou	12 - Échapper à un gros chien très énervé
5 - Arriver à obtenir l'aide d'un adulte	13 - Rattraper une voiture qui démarre
6 - Escalader un immeuble malgré le vent qui souffle	14 - Traverser une rue où foncent les voitures
7 - S'orienter dans un endroit plongé dans le noir	15 - Pénétrer dans un endroit fermé à double tour
8 - Utiliser ses fils de couture pour une acrobatie	16 - Envoyer un message rassurant à l'Enfant pour
9 - Fuir les nuisibles pullulant dans les couloirs du métro	17 - Paraître impressionnant et plus seulement mignon
10 - Ne pas se salir malgré la pluie et les flaques de boue	18 - Consoler un·e inconnu·e qui a un gros chagrin

Se battre contre un cauchemar

La joueuse active retourne le premier cauchemar de la pile face visible et raconte où et comment son Doudou s'y confronte. On lance le ou les d6 du cauchemar : c'est le nombre de réussites nécessaires pour le vaincre. Si le(s) d6 lancés sont inférieurs au nombre de PJ, on rajoute ce nombre aux réussites nécessaires.

Exemple : 4 PJ se confrontent à un petit cauchemar. Elles lancent 1d6 qui fait 5, cela veut dire qu'il faudra 5 réussites pour vaincre le cauchemar. Si le d6 avait fait 2, on y aurait ajouté le nombre de PJ (4) et il aurait donc fallu 6 réussites pour battre le petit cauchemar.

Les PJ peuvent ensuite faire une action chacun contre le cauchemar : on lance les dés comme pour

un Acte Courageux puis l'on raconte ce qu'il se passe selon le nombre de réussites et d'échecs. Il est possible d'utiliser les dés de la réserve d'entraide pour ajouter des dés à son jet si l'on agit en commun.

Si tout le monde a agi et le cauchemar est toujours debout, il inflige une blessure à tous les PJ présents qui perdent chacun un dé, puis on refait un tour si les Doudous veulent continuer à se battre. Un cauchemar face visible ne lâche jamais les PJ et peut les poursuivre ; il peut même fusionner avec un autre cauchemar si les joueuses estiment qu'elles ont trop d'adversaires à leurs trousses (on additionne alors le score de leurs dés).

Quand un cauchemar est vaincu, chaque PJ gagne son nombre de dés en récompense (vaincre un cauchemar mineur fait donc gagner 2d6 à tout le monde), en respectant le maximum de 10d6.

MERCI à Felix « kF » Beroud pour la relecture !

Merci à Farane, Guylène, Steve et les autres contributrices anonymes pour les photos de leurs doudous.