Le Block

Le Block le jeu d’évasion dont les barreaux ont été forgé à plusieurs mains.

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

Dans ce jeu, nous vous proposons d’incarner un groupe de détenus dont l’objectif principal sera de s’échapper d’une prison : Le Block, un lieu sombrant dans un chaos vertigineux.

Le block est un lieu complexe soumis à l’autorité du CdB, le Chef de Bloc.

Mais s’il en est le gardien, il n’en est pas l’architecte, car vous serez tous et toutes les concepteurices de ce lieu : Station spatiale, geôle antique, enclos à humain post apo...

Du fait de sa forme, le Block peut se jouer comme un one shot ou s’intégrer dans une campagne, pour un épisode où les personnages sont incarcérés et privés de leurs avantages.

Le présent texte est divisé en Temps, chaque Temps correspondant à une des grandes étapes de la partie et se voulant ordonner pour suivre le déroulé de celle-ci.

# Temps 1 : En amont de la partie

Le block proposant un jeu construit à plusieurs mains, le cdb se devra de préparer en amont de la partie plusieurs éléments.
Ceux-ci sont tous disponibles dans les annexes et vous serons présenté dans les différents temps.

Dans un premier temps, il vous faut établir afin que tous puissent s’amuser ce qui peut intéresser et au contraire ce qui peut gêner, mettre mal à l’aise une personne autour de la table.

Pour ce faire, nous vous proposons en annexe un tableau dédié.

Ce tableau est un dérivé de l’outil des lignes et des voiles.
Il est à noter cependant que comme tout outil, celui-ci n’est pas infaillible et qu’en jeu de rôle, seule la communication et l’échange peu permettre de vivre une partie dans les meilleures conditions possibles.

Puis de définir ensemble le contexte de base du block.
Pour ce faire, vous pouvez inventez de concert ce contexte, le choisir dans la liste ci-après ou le tirer au hasard en lançant un dé à douze faces.

|  |  |
| --- | --- |
| **N°** | **Thème proposé** |
| 01 | Médiéval : Vous êtes prisonnier d’un château au fond d’une oubliette ou de la plus haute tour. |
| 02 | Antique : Vous êtes enfermé au milieu du labyrinthe de Dédalle.Mais plus que les couloirs tortueux, c’est cette étrange respiration roque qui vous inquiète. |
| 03 | Spaceblock : 2349 ses vaisseaux spatiaux, ses phaseurs et ses prisons satellitaires. |
| 04 | Préhistoblock : Vous avoir bosse sur crâne, être dans grotte inconnue et ossements Hommes dedans |
| 05 | L’hommage : Cold Mountain 1935, entre vos geôles s’étend un couloir et au milieu une ligne tracée à la peinture verte. |
| 06 | Block of death : Les gardiens sont partis, le courant est tombé hier soir et depuis ce matin, des gens ne font que de se cogner contre les grillages en marmonnant. |
| 07 | Block pénitentiaire : Les prisons française ce n’est pas le pied. Les cellules sont toutes petites, les murs défraîchis et le tout est surpeuplé … Mais à ce qu’il paraît il y a une PS5 quelque part ! |
| 08 | Block 51 : Votre Zepuwit volant c’est écrasé sur ce monde d’extra-terrestres arriérés et vous voici mis au secret … Comment allez-vous rentrez chez-vous ? |
| 09 | SPA : Hier encore, vous étiez dans les rues à vous battre contre le gang des chats. Maintenant vous êtes enfermés dans des cages aux sols de béton qui vous blessent les coussinets. |
| 10 | La chose dans le block : Prisonnier d’une station au cœur de l’antarctique vous devez attendre que la tempête se passe, mais vos recherches semblent avoir réveillé quelque chose… |
| 11 | Chicken Block : Vous êtes des poules au milieu d’une basse-cour qui tremblez devant l’étrange regard de Germaine qui semble vous évaluer tout en affûtant sa hache  |
| 12 | Post apoblock : Les ravageurs vous ont capturé, vous êtes maintenant enfermé dans une geôle avec pour toute affaire, votre combinaison bleue à bande jaune. |

# Temps 2 : Créer la prison de vos ~~cauchemars~~ rêves.

Les attentes et contraintes de la partie définies, il est temps d’aborder la construction de la prison en elle-même.

Tout d’abord, le CdB va créer la zone de départ : il peut s’agir d’une pièce particulière, d’une série de pièces comme des cellules.

Le but ici est de montrer à tout le monde comment se renseigne une carte de pièce, mais aussi de poser les jalons du Block et donc de l’univers dans lequel vous allez jouer.

Vous trouverez en annexe l’aide de jeu Mon Block.

Celle-ci est composé des champs :

* Zone : C’est le nom de la salle ou de l’endroit proposé
* Description : ici vous pouvez décrire sommairement les lieux.
* Menace : Vous pouvez indiquer ici un danger potentiel lié au lieu.
* Avantage : Ce que le groupe peut trouver ici pour les aider à sortir ou dans leur exploration.

Ainsi que d’un encart pour représenter à quoi ressemble la zone.

Puis les joueureuses et le CdB vont créer chacun plusieurs salles ou block de façon individuelles et non concertés.

Le nombre de salle à créer va dépendre de la durée de la partie, nous estimons qu’une salle va occuper le groupe entre 20 et 45 minutes en moyenne, le temps pouvant varier en fonction de l’interprétation du CdB et celles des joueureuses.

Ainsi pour une partie de 4 heures, il vous faudra en moyenne 8 salles auquel nous vous conseillons d’ajouter quelques salles en plus pour pallier divers inconvénients comme :
-Des salles identiques
-Un groupe trop rapide
-Une salle hors sujet
-…

Les salles créées, celles-ci sont passé face cachée au CdB qui va les mélanger et les placer en une pioche dans laquelle il tirera à chaque changement de salle

Enfin, le CdB va imaginer la trame de la partie en inventant une menace, un danger limité dans le temps, une motivation, … qui va pousser les joueureuses à fuir l’endroit.

# Temps 3 : Cet individu qui partager ma peine

Dans Le Block à la différence de nombreux autres jeux, vous ne serez pas la seule à définir votre personnage. En effet, la création de personnage est ici collaborative.

Voici comment ça se passe :

1. La joueureuse ou Le Prisonnier va renseigner ses informations personnelles puis créer son passé et expliquer en quoi cela lui à attribuer un point dans deux compétences.
2. Sa voisine de droite La Cause va définir pourquoi ou comment il s’est retrouvé ici, cette explication attribuera deux points dans une compétence.
3. La voisine de sa voisine, Le présent va évaluer comment le prisonnier s’est acclimaté à son environnement grâce à l'échelle Rébellion-Institution. Il lui attribue un score de niveau 1 à 3 en Rébellion ou en Institution. Un score positif en Rébellion signifie que le détenu résiste à l’intimidation et réfractaire à la discipline. Un score positif en Institution indique qu’il est à l’aise en prison et en comprend les règles. Chaque score de Rébellion correspond à un score d’Institution et inversement.
4. Le prisonnier reprend la main et va pouvoir répartir ses points positifs en Rébellion ou Institution dans une ou des compétences correspondantes.
5. La joueureuse place un dé ou un marqueur sur les deux jauges de la feuille :
Santé & Mental qui commence à 10.
Rébellion et Institution (barre du milieu en gras)

Les compétences sont au nombre de six :

 **Les Muscles :** C’est l’ensemble des capacités physiques et martiales.
Verbes associés : Casser, Soulever, Combattre.

 **La Cervelle** : Il s’agit des capacités liées à l’intellect et au sens de l’observation.
Verbes associés : Percevoir, Comprendre, Savoir.

 **La Couenne** : Elle correspond à la résistance physique et aux capacités défensives.
Verbes associés : Contrer, Encaisser, Tenir.

 **Les Doigts de fée** : Elle représente l’agilité et la discrétion.
Verbes associés : Se cacher, Voler, Crocheter.

 **La Tchatche** : Elle englobe le charisme et le sens de la manipulation.
Verbes associés : Convaincre, Vendre, Mentir

 **Le Plan** : Elle intègre la connaissance de la Prison et l’anticipation des obstacles.
Verbes associés : Prévoir, S’équiper, Éviter.

# Temps 4 : C’est l’heure du jeu !

Vos prisonniers étant terminés, il est temps de lancer le jeu. Pour ce faire, le CdB va reprendre la salle qu’il a montré en exemple dans la partie 2 afin d’introduire les personnages et lancer l’aventure.

Le CdB doit dans la mesure du possible introduire dans la première salle une trame de fond, une menace ou urgence liée au thème choisit.

Tout au long de la partie et des salles traversées, il devra chercher à faire progresser cette trame en complément du défi.

## Tenter une action

Le cœur de Le Block repose sur la gestion des Menaces liées aux salles traversées qui vont forcer les personnages à agir

Quand un prisonnier va entreprendre une action pouvant échouer, il va lancer les dés.

Pour ce faire, la joueureuse lance deux dés à six faces
L’action est réussie si au moins un des résultats est égal ou inférieur à son score dans la compétence testé.
Si deux résultats sont égaux inférieurs, c’est une réussite critique, l’action est réussie et quelque chose de bénéfique arrive.

Si le prisonnier n’a pas de point dans la compétence testée, il ne lance qu’un dé qui sera réussie si le résultat du jet est inférieur ou égal à 3 moins le malus ou plus le bonus dans Rébellion ou institution.

Dans tous les cas un tel jet fait varier votre score de Rébellion ou Institution vers le centre.

Exemple

Mathilde joue Azuran un prisonnier d’une station spatiale qui doit déplacer les caisses bloquant une porte.

Mathilde à 3 en Muscles, elle lance deux dés et obtient 4 et 2, l’action est réussite elle accède à la porte.

Mais la porte est fermée, elle doit crocheter la serrure magnétique.

Mathilde à 0 point en doigt de fée et un niveau 2 côté Rébellion ce qui correspond à -2

Elle lance donc un dé et obtient 2, l’action est donc échouée car elle devait faire 1 (3-2).

Son niveau de Rébellion diminue d’un.

**La Santé & Mental**

Quand une action est échouée, la joueureuse doit lancer un dé à dix faces et comparer le résultat avec son score de santé et mental si le score est égal ou supérieur à son niveau de Santé & Mental, le prisonnier perd un point de Santé & Mental.

De plus si l’action entreprise est dangereuse, la joueureuse devra lancer deux dés dix et comparer le jet le plus élevé à sa Santé & Mental.

Si un prisonnier tombe à 0 point de Santé & Mental il peut être sauvé par une autre joueureuse via un jet de Rébellion ou Institution selon la nature du test qui lui a fait perdre son dernier point de Santé & Mental.

Attention, un tel jet ne fait regagner qu’un point de Santé & Mental.

Bien sûr, en cas d’échec au jet, la joueureuse essayant de la soigner peut-être amené à perdre un point de Santé & Mental.

## La fin de partie

Quand les prisonniers sont parvenus à traverser le nombre de salle convenue, il est temps pour le CdB de terminer le jeu par une ultime salle ou les prisonniers devront tenter de résoudre la trame de fond.

C’est la solution trouvée qui définira si les personnages ont réussi ou non leur évasion du block et le destin qui les attendent.

Les annexes

# Les thèmes

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Toujours plus | Oui | Ça m’intéresse moins | Je ne pourrais pas jouer ça ! |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Mon block**

|  |
| --- |
| **Zone :** |
| **Description :** |
| **Menace :**  |
| **Avantage :** |

 Il ressemble à :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

 Annotations :

**Mon block**

|  |
| --- |
| **Zone :** |
| **Description :** |
| **Menace :**  |
| **Avantage :** |

 Il ressemble à :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

 Annotations :

**Mon détenu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom :** |  |
| **Age :** |  |
| **Taille :** |  |
| **Description :** |  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Son Passé :**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**La cause :**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Le présent :**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Santé & mentale :**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**Compétences :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Relevant de Rébellion** | **Relevant d’Institution** |
| Les Muscles | **○○○○○** | Les doigts de fée | **○○○○○** |
| La cervelle | **○○○○○** | La Tchatche | **○○○○○** |
| La Couenne | **○○○○○** | Le Plan | **○○○○○** |

|  |
| --- |
| < < < Rébellion |
| 2 | 2 | 1 | 0 | -1 | -2 |
| 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 3 |
| -2 | -1 | 0 | 1 | 2 | 2 |
| Institution > > > |