

LE BLOC

Le Bloc est un module de jeu de rôle pour jouer une session de jeu à s'évader d'un complexe de détention que vous allez concevoir ensemble, se prêtant à une soirée improvisée ou à intégrer comme épisode d'une campagne. Vous incarnerez les détenus au terme d'une création collaborative et jouer les préparations à votre sortie de prison.

Le Bloc ne s'attache à aucun univers fixe, c'est l'implication des joueur·euse·s qui va permettre l'émergence d'un lieu, de ses dynamiques et de l'intrigue. Ils sont donc aussi responsables de l'entente de la table. Pour permettre des démarches osées sans froisser personne, nous vous invitons à remplir chacun une liste de sécurité des thèmes abordés.

L'univers carcéral est rempli d'imageries sombres et violentes où la morale n'a plus lieu avec meurtre, abus sexuel et mutilation. Cela peut être intégré dans votre récit mais il vaudrait mieux ne déplaire à aucune personne autour de la table qui souhaiterait avant tout passer un bon moment lors de leur loisir.

Vous pouvez nommer au sein des joueur·euse·s, un·e surveillant·e chargé·e de consulter les informations par rapport aux listes des thèmes à éviter, à aider les joueur·euse·s les plus intimidé·e·s par le sujet et qui pourrait manquer d'inspiration. Ce rôle de surveillant·e détient la même autorité que le MJ et peut refuser un contenu non conforme à l'envie première des joueur·euse·s exprimée en début de partie.

Cela étant posé, ne soyez pas intimidé·e par ces mesures mais voyez cela comme la garantie d'une bonne partie où les prises de risque ne devraient pas heurter les autres. Le jeu présentant ces règles par étapes, il est envisagé de prendre l'ensemble des règles ou d'en intégrer certaines à un système existant pour l'essayer dans une aventure en cours, voyez dans chaque passage une boîte à outil à l'évasion. J'espère pour vous une bonne sortie du Bloc.

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

Etape 1 – Thème

Pour commencer votre aventure dans le Bloc, il faut commencer à poser le thème principal du cadre dans lequel vous allez jouer. Vous pouvez partir du synopsis d'une œuvre de fiction, d'un fait historique ou en inventer un en prenant sept mots du dictionnaire. Ne vous rattachez pas à la réalité ou le concret mais sur ce qui fait envie au groupe et qui est cohérent en soi.

Quelques exemples ci-dessous pour se mettre des idées en tête. Ils sont triés en trois catégories pour partir du plus léger, enfantin au plus dur et cruel.

En thèmes légers :

- Une garderie de chenapans où sont gardés les enfants qui se sont mal comportés. Un milieu de rééducation rose-bonbon qui ne convient pas à ces garnements que vous êtes, prêts aux quatre cents coups pour fuir cette endroit.
- *Waouf*, les animaux errants libres qui trifouillent dans les poubelles sont tombés sur un groupe d'humain. *Miaou*, « à la fourrière » ont-ils crié avant de les saisir et de les mettent en cage. *Squick*, ils ne savent pas sur quoi ils sont tombés, ceux-là ne vont pas rester en cage longtemps.

En thèmes communs :

- Des adolescent-e-s se réveillent enfermé-e-s dans un imposant manoir. Les barreaux au fenêtré, le lieu semble vivable. Pour autant la paranoïa monte car certains codétenus ont disparu alors qu'ils cherchaient une sortie.
- Les prisonniers de divers pays sont placés dans un train pénitencier qui circule en continu sur une voie continentale. Les voitures sont stratifiées entre les occupants du train et une hiérarchie est établie en son sein.
- Les condamnés sont placés dans d'étranges salles dépourvues de couleur ou de saleté. Un monde blanc où les salles sont des pièces de torture et dont la seule preuve d'une présence de gardien est une caméra qui vous surveille de haut.

En thèmes difficiles :

- Des étudiant-e-s participent à une reconstitution de milieu carcéral. Isolé-e-s du monde, l'expérience tourne mal avec des gardien-ne-s qui agissent comme des bourreaux. Les examinateurs devraient annuler l'expérience mais ne sont pas sûrs. Comment allez-vous parvenir à mettre fin à cet enfer ?

- Dans un désert produit par un ogive nucléaire, des survivant-e-s ont été capturé-e-s et enfermé-e-s dans un zoo dirigé par des motards fascistes qui emploient la violence et l'exécution pour maintenir un climat de terreur.

Déterminer aussi si la table souhaite jouer en coopératif ou compétitif. Cela permet de décider si les détenus doivent sortir ensemble du bloc ou si certains seront laissés pour compte. Cela change les dynamiques à la table de jeu, pouvant générer une forme de précipitation vers la sortie.

Etape 2 – Salle

Chaque joueur-euse va décrire des salles du Bloc sur des cartes comme présenté en annexe. Ces cartes sont un guide avec les critères à remplir ci-dessous.

- Programme : Notez l'usage principal de la salle placé à côté de son nom.
- Ressenti : Donnez une description simple basée sur un des sens. Décrivez l'odeur, la température ou ce qu'inspire la pièce aux détenus.
- Sécurité : Indiquez comment le lieu est protégé, que ce soient des gardiens, une porte bien fermée ou simplement une caméra. Vous ne pouvez en indiquer qu'un, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a jamais de gardien quand il y a des caméra mais que ceux-ci sont minoritaires et moins un problème que celui écrit sur la carte...
- Bienfait : Placez un élément pouvant être utile au détenu. Il n'a pas besoin d'être totalement dédié à une fonction précise mais peut être un 'couteau-suisse'. Quelques exemples avec le badge du gardien, les explosifs ou une pelle...
- Danger : Ajoutez un risque ou une menace pour les détenus. Cela peut être un piège ou une personne dangereuse. On peut mettre une fosse,

Pour le nombre de salles, il vous en faut au moins deux par joueur-euse. Vous pouvez en préparer plus, cela rallongera la partie de toutes les explorer ou certaines ne seront jamais visitées. Pour un complexe cohérent (au moins vivable pour quelques jours), on recommande d'intégrer quatre salles de base : le dortoir, la cantine, la salle commune et les douches.

Le plan du complexe peut suivre une logique mais pour le construire, on va ajouter du hasard. Les salles sont réunies en un paquet mélangé et les joueur-euse.s à tour de rôle, en commençant par le-la premier-ère qui a fini d'écrire toutes ses salles, vont tirer les salles et les placer à côté de celles disposées précédemment. Les salles voisines ont une connexion et celles vers le bord sont les limites du bloc. Il

n'y a pas de gestion du déplacement mais cela permet de se représenter les lieux. Il faut que tou-te-s puissent voir toutes les salles sur la table.

Etape 3 – Détenu

Les joueur·euse·s vont créer leur détenu ensemble, chacun·e prend une fiche de renseignement à remplir. Iels rédigent la première section de la fiche, l'historique puis transfert la fiche à leur voisin·e dans le sens horaire qui remplit la section suivante. Quand toute la fiche est remplie, iels récupèrent le détenu qu'ils ont nommé. Il est possible de procéder à des échanges tant que tout le monde a sa fiche.

- **Historique.** Vous écrivez le nom du détenu, son passé avec ses exploits et erreurs.
- **Accusation.** Vous écrivez la cause de son incarcération dans le bloc. Que le procès soit inique, qu'il ait été piégé ou qu'il l'est commis, son crime va lui donner une réputation et une compétence dans l'illégal.
- **Activité.** Vous écrivez ce qu'il accomplit au sein du bloc. Ce doit être une activité répétable et qui le caractérise par rapport aux autres.
- **Connaissance.** Le détenu a une connaissance qu'il s'est faite en prison ou d'avant sa détention. Une personne utile qui est prête à rendre service. Vous la nommez et indiquez une salle où on peut discuter avec elle.

Le-la joueur·euse récupère sa fiche et va souligner certains aspects pour lui donner des bonus pour le jeu. Iel en souligne quatre : deux dans l'historique, un qui est lié à l'accusation et le dernier doit être une activité. Chacun·e ajoutera un bonus de +2 à vos jets qui coïncideront avec vos capacités.

Vous commencez à un dans la jauge de réputation du côté rébellion.

Exemple : Charles Pépin est un éminent chimiste en fin de carrière qui a enseigné à l'école avant d'être mis à la retraite. Il a été arrêté pour avoir fabriqué de la drogue illégalement et avoir formé un réseau criminel violent. Au sein du bloc, il vend des drogues qu'il vole à l'infirmerie. Comme connaissance, il y a Raoult qui était son partenaire dans le réseau qui a été condamné en même temps que Pépin. Il se retrouvent souvent à la cantine.

Etape 4 – Règles

Les détenus sont soumis aux règles du bloc :

- Il est interdit de provoquer des émeutes ou de promouvoir la révolte.
- Il est interdit d'agresser ou de soudoyer les gardiens.
- Il est interdit de préparer ou tenter de s'évader.

Lorsqu'une action va à l'encontre de l'une de ces règles, le détenu doit faire un jet pour ne pas être repéré par la sécurité. Ne croyez pas être en sécurité qu'avec des codétenus car certains pourraient vous dénoncer pour quelques faveurs et ne sous-estimez jamais le pouvoir de la sécurité.

Le jet consiste en 2d6 à lancer et à en calculer la différence. Vous devez atteindre un score de 5 pour un délit simple. Vous ajoutez le modificateur de réputation en fonction de la présence d'une faction dans la scène. Vous pouvez profiter des aspects de votre détenu qui conviennent à l'action entreprise, chaque aspect donnant un bonus de +2.

Exemple : John tente de passer par l'infirmerie pour voler les médicaments qui lui seront utiles pour s'échapper. Pour réussir son action illégale, il doit réussir un jet pour ne pas se faire attraper et il peut en appeler à son aspect Cambrioleur pour avoir +2 à son jet, par exemple il fait 1 et 4 et obtient $4-1+2 = 5$ et donc il évite de se faire prendre et il a les médicaments.

Si le jet échoue, le détenu est attrapé sur le fait. Il ne peut rien tirer de son méfait et subit une sanction avec la perte d'un point de détermination. Les détenus commencent avec trois points de pénalités. Dès qu'ils ont perdu leur dernier point de détermination, ils se retrouvent dans un état physique et psychologique éclopé qui ne permet plus de tenter de s'évader par abandon ou impotence.

Aider : Un·e joueur·euse peut sacrifier l'action de son détenu à aider celui d'un autre. Il lui accorde un bonus de +1 au jet ou +2 s'il a un aspect en corrélation à l'action. En cas d'échec, le détenu qui aide subit aussi la sanction.

Résister : Le·la joueur·euse peut choisir que le détenu résiste à son arrestation, en sacrifiant un point de détermination pour relancer un des dés.

Règles secrètes

En option vous pouvez introduire des règles secrètes. C'est la seule donnée dissimulée du jeu qui sont des lois du Bloc à découvrir pour lui échapper. Chaque joueur·euse en rédige une qui peut être contrôlé par le·la surveillant·e. Iel l'a révèle quand un détenu transgresse cette règle et doit réaliser un jet.

Étape 5 - Activité

Les détenus sont maintenant dans le bloc. Ils vivent au rythme des journées normées sous surveillance avec un emploi du temps fixe pour contrôler la masse. Mais ce qui va être interprété, c'est le moment où ce quotidien va se rompre pour le fuir. Le-la joueur·euse qui a placé la première salle dans la création du plan va pouvoir choisir un déclencheur. C'est un événement au début de l'histoire qui donne une opportunité ou une obligation aux détenus de s'évader.

Ensuite, les détenus suivent un planning où ils sortent de leur dortoir, sont réunis dans la salle commune pour être contrôlés, vont manger et doivent effectuer des travaux forcés ou ont du temps libre avant de se doucher, remanger et aller dormir. Inscrivez cela sur le programme de la prison qui va se séquencer en heures. Certaines salles sont inscrites sur le programme et les détenus devront s'y rendre. D'autres marquées temps libre ou travail laissent les détenus plus libres mais pas sans surveillance. Pour vous aider à suivre le programme quotidien, utiliser un pion, une pièce ou une clé pour suivre l'avancé dans la journée.

Si vous souhaitez faire l'impasse sur le planning ou vous rendre sur un site interdit, vous pouvez vous y essayer mais cela passe par un jet pour pas se faire attraper.

A chaque heure, les joueur·euse-s peuvent effectuer une action suivante dans un tour de table, en commençant par celui-celle qui a fait le moins d'action dans la partie :

- Obtenir un élément clé, prérequis pour l'évasion.
- Développer le soutien d'une faction.
- Récupérer un point de détermination.

Le détenu doit obtenir trois éléments qui permettent de répondre où, comment et quand il s'évade. C'est souvent une salle, avec un objet volé et une préparation pour l'instant qui prennent chacun du temps pour se renseigner et s'en procurer. Pour la salle et le moment, c'est plutôt la rumeur d'une faille dans la sécurité ou une faiblesse du bloc qui est important de maintenir secret pour que les gardiens ne scellent l'endroit ou soient vigilants au moment de s'échapper.

Le détenu pour se préparer peut s'allier à une des factions entre gardiens et les autres détenus, chacun représenté par l'Institution et la Rébellion. Il devra rendre service ou sympathiser avec ses membres. Le-la joueur·euse peut donner la manière dont iel y parvient ou demander à un·e autre de lui donner le problème à résoudre. Si l'action est réussie, le détenu se déplace d'un point sur sa jauge de réputation des factions vers celle avec laquelle il s'allie.

Il y a deux lignes sur la jauge de réputation, donnant un bonus ou malus selon la faction impliquée dans votre action : Rébellion et Institution. Si les deux sont présentes, elles se neutralisent mutuellement. Avoir des bonus chez l'une c'est avoir un malus chez l'autre faction.

<<< **RÉBELLION**

3	2	1	-1	-2	-3
-3	-2	-1	1	2	3

INSTITUTION >>>

La **Rébellion** a peu de contrôle par rapport à l'Institution, représentant ceux qui voudrait faire tomber le système dans le bloc pour s'évader ou prendre le pouvoir. L'**Institution** représente le pouvoir en place par ses représentants. Ce sont eux derrière la majorité des systèmes de sécurité du bloc. Les détenus commencent avec un point coté rébellion mais peuvent pour une action sans jet passer de 1 point rébellion à un 1 point institution s'il souhaite se faire bien voir des gardiens. Pour augmenter au-delà de 1, il faudra faire des efforts qui peuvent mettre en danger le détenu pour avoir leur soutien plus tard.

Le-la joueur-euse peut décider de jouer le temps qui passe avec ses relations en prison. Des scènes de jeu plus narratives qui offrent la possibilité si cela permet au détenu de renouer avec sa volonté de s'évader et que la scène plait à la table de récupérer un point de détermination.

Vous pouvez passer l'heure à rien faire pour pas vous forcer à les narrer à chacune mais il ne faut pas s'exclure et réfléchir comment profiter de chaque instant pour votre plan comme des génies de l'exfiltration.

Étape 6 – Evasion

Quand vous avez réuni préalablement les trois conditions à l'évasion soit le lieu, la clé et le moment vous pouvez pour votre action faire une tentative d'évasion. Quand une tentative est entreprise, les éléments clés impliqués sont perdus. La clé est consommée, le lieu sera contrôlé et le moment passé.

La partie se conclue lorsqu'un détenu parvient à s'évader de prison. Lorsqu'un entreprend de s'évader, tous peuvent aussi fuir par le même chemin que lui ou utiliser le plan d'évasion de leur côté. Chaque prisonnier devra faire le jet même s'il suit le même chemin. Lors de la tentative d'évasion, le score à atteindre est de 7. Les règles usuels fonctionnent pour ce jet. Celle d'aider ne remplace pas l'action de fuite mais ralentit le détenu qui aide un collègue mais qui ne pourra bénéficier d'aucune aide en retour.

Si vous êtes en coopératif et que l'objectif est que tout le monde sorte, l'ordre de sortie et d'entre-aide sera très important. Alors qu'en compétitif, il suffit qu'un seul sorte et que c'est au moment où un autre peut vous aider que vous verrez si vous avez raison de lui faire confiance ou non.

Annexe – Préparation de jeu « Drake et Oubliette »

Pour ceux qui veulent tester le système mais ne veulent pas encore créer, je vous propose d'une préparation à prendre ou à vous en inspirer.

Drake et Oubliette prenant place dans le énième univers de fantaisie de campagne de D&D maison. Les aventuriers ont fait la bourde de trop et cette fois, le MJ les place en taule pour se rafraichir les idées. Le Bloc se déroule dans une forteresse volante où la magie y est réduit à des tours de magie et les détenus n'ont pas leur équipement enchanté.

En détenu :

- Une prêtresse naine de la divinité de la richesse qui peut générer de l'argent et faire payer ses soins. Elle a injurié un seigneur qui était trop pauvre selon ces critères, un « gueux ». Elle soutire l'argent des autres prisonniers pour sa « quête ». La nécromancienne Tekili, une codétenue qui ne parle pas beaucoup mais travaille contre rémunération.
- Un elfe à la tunique verte, maitre épéiste avec une maitrise sommaire de la magie. Un récidiviste dans la destruction de poterie pour voler les économies à l'intérieur. La fée Puck qui est espiègle.
- Une barbare qui massacre les peaux-vertes qui tourmente le royaume. Dommage qu'elle ait massacré un village de gobelins devenus citoyens du royaume, dommage pour les gobelins. Son compagnon est sa hache intelligente Salâme qui a un caractère trempé avec du tranchant mais dont sa lame est muselée.
- Un rodeur aux compétences druidiques qui a élevé un drake. Fâcheusement son animal de compagnie a incendié une auberge ainsi que ses clients. Il a eu la permission d'entretenir l'écurie à drakes mais sous surveillance de l'ogre. Il y croise son drake surnommé Brulauberge par les gardes.

Le déclencheur est l'assaut d'une armé d'orc à dos de drake qui vont s'attaquer au fort pour s'emparer de ses richesses. Isl apprennent cela le jour qui précède et vont devoir se préparer à l'assaut pour survivre aux guerriers et pouvoir en profiter pour partir.

Nom Géoles célestes

Programme Repos

Ressenti. Vent glacial

Sécurité. Les portes barrées

Bienfait. Draps et oreillé

Danger. Vide derrière les barreaux

Connaissance. Fée Puck

Le Bloc JDR

Nom Cantine du troll

Programme Cantine

Ressenti. Ça put le gobelin rôti

Sécurité. Le chef cuisinier troll

Bienfait. Des ustensiles coupants

Danger. Ce que mange le troll

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom "L'aventure commence..."

Programme Taverne illégale

Ressenti. Chaleur d'une bière

Sécurité. Mot de passe pour entrer

Bienfait. Requêtes entre détenus

Danger. Traque des gardes

Connaissance. Nécromant Tekili

Le Bloc JDR

Nom Cour du fort

Programme Salle commune

Ressenti. Sol sec

Sécurité. Arbalétriers sur rempart

Bienfait. Outils de travail

Danger. Pas de cachette

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom Latrine des vilains

Programme Douche

Ressenti. Propre mais pas trop

Sécurité. Garde à l'entrée

Bienfait. Papote des rumeurs

Danger. Bagarre probable

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom Salle des coffres

Programme Biens confisqués

Ressenti. Mur rugueux et solide

Sécurité. Porte fermée à clé

Bienfait. L'équipement prit

Danger. Bébé dragonnet endormi

Connaissance. Salâme

Le Bloc JDR

Nom Écurie à drakes

Programme Sortie

Ressenti. Bien entretenu

Sécurité. Le garçon d'écurie ogre

Bienfait. Des drakes domestiqués

Danger. Molosses ailés

Connaissance. Brulauberge

Le Bloc JDR

Nom Eglise de redemption

Programme Sortie

Ressenti. Détaché du reste

Sécurité. Chevalier de l'église

Bienfait. Objet magique

Danger. Prêtre zélé

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme *Dortoir* _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme *Cantine* _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme *Salle commune* _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme *Douche* _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

Nom _____

Programme _____

Ressenti. _____

Sécurité. _____

Bienfait. _____

Danger. _____

Connaissance. _____

Le Bloc JDR

HORAIRE PROGRAMME ET SALLE DU BLOC

7H	
8H	
9H	
10H	
11H	
12H	
13H	
14H	
15H	
16H	
17H	
18H	
19H	
20H	
22H	

Nom Matricule

Historique

Accusation

Activité

Compassance

Points de détermination ○○○

<<< RIBELLION

3	2	1	-1	-2	-3
-3	-2	-1	1	2	3

INSTITUTION >>>

Le Bloc JDR

Nom Matricule

Historique

Accusation

Activité

Compassance

Points de détermination ○○○

<<< RIBELLION

3	2	1	-1	-2	-3
-3	-2	-1	1	2	3

INSTITUTION >>>

Le Bloc JDR

Nom Matricule

Historique

Accusation

Activité

Compassance

Points de détermination ○○○

<<< RIBELLION

3	2	1	-1	-2	-3
-3	-2	-1	1	2	3

INSTITUTION >>>

Le Bloc JDR

Nom Matricule

Historique

Accusation

Activité

Compassance

Points de détermination ○○○

<<< RIBELLION

3	2	1	-1	-2	-3
-3	-2	-1	1	2	3

INSTITUTION >>>

Le Bloc JDR