

BLOCK

DERNIERE SOMMATION

Block a pour cadre une prison surpeuplée dans un monde de SF dystopique. Dans le Block, jeu sans dés, seul le fou et le désespéré attendent encore quelque chose du destin. Alors cessez d'attendre quoique ce soit de la chance et soyez prêts à faire des sacrifices et à vous salir les mains si vous voulez vous en sortir. Ne jouez pas selon les règles, cassez les doigts de celui qui les écrit et prenez sa place !

Block s'inscrit dans la tradition des récits de prison (Oz, Abzalón, Si c'est un homme, Alien 3 ...). Les histoires qui s'y racontent abordent des thèmes durs et peuvent mettre en scène violence graphique et relations toxiques, y compris entre PJ. Tous les participants autour de la table sont donc invités à veiller au bien-être de chacun et à employer tous les outils de sécurité émotionnelle et les sessions 0 qui leur sembleront adaptés.

BIENVENUE AU BLOCK, GAMIN !

Conglomérat des Nations Humaines, 2276 ap J.C.

- Planète-bagne Abzalón

---Population administrative - 50.213

---Population pénitentiaire - ca. 2.754.000.000

Block 4BZL « Abzalón »

---Gouverneur : Mgr Van Kemp

---640 administrateurs

---Population pénitentiaire - ca. 19.000.000

Commentaires Police Secrète

Block dangereux, mortalité à 1 an = 18%.

Production inférieure aux quotas. Diminuer subsides.

Pas d'auto-organisation des détenus. Renfort pénitentiaire non justifié.

Enfer de béton, le Block 4BZL est une des casernes concentrationnaires où le CHN entasse dans des conditions abominables la lie de ses territoires. Chaque jour, des transports pénitentiaires vomissent pêle-mêle condamnés de droit communs, psychotiques dangereux, déviants et opposants politiques. Chaque jour, des camions bennes déversent dans la mer polluée les corps que la patrouille de la nuit a ramassé dans les couloirs du Block.

Vu du ciel, le Block se résume à quelques baraquements de béton massif, construits à quelques kilomètres d'une mer brûlante aux eaux empoisonnées de pollution. Y vivent et opèrent le gouverneur et le personnel pénitentiaire.

A ces bâtiments s'ajoutent plusieurs puits d'aération lourdement protégés et qui plongent loin sous terre. C'est par eux que sont descendus les nouveaux venus au Block et le ravitaillement de la journée. C'est par eux que remontent le minerai raffiné et les tuyaux grondant sous la pression de la vapeur qui s'y déverse. En bas commence le Block à proprement parler.

Au pied de chaque puits s'ouvre une vaste cour panoptique d'où rayonnent, sur plusieurs étages, quantité de couloirs abritant stockages, cellules et pièces de vie. Au bout de ces couloirs commencent les

complexes miniers, descendant plus bas encore, loin sous le plancher sous-marin, le long des veines de skutterudite qui sera purifiée en Cobalt dans les bains d'acide des étages supérieurs.

Dans le Block s'entassent hommes et femmes sans ordre ni contrôle : le personnel pénitentiaire ne descend qu'avec l'appui de drones tueurs pour réprimer les mutineries. En temps normal, ils délèguent leurs missions officielles aux mastards, détenus « de confiance » qui se chargent du maintien de l'ordre sous terre et de l'organisation quotidienne de la production en échange de réductions de peine et de traitements de faveur ... aussi longtemps que les quotas de production sont tenus.

Dans le Block, la surpopulation est galopante et le sol des couloirs et des cellules est jonché de détenus dormant à même le sol, perdants de la lutte pour la survie qui fait rage sous terre. Agressions, viols et extorsions sont monnaie courante et seul le nombre donne une chance de survie à plus d'une semaine. Les gangs sont donc légion sous terre, pillant les nouveaux et les solitaires au bout du rouleau et se livrant à des guerres sanglantes pour le contrôle d'un stockage de nourriture, d'un puits de mine ou d'un dortoir.

Dans le Block, on n'entre pas toujours avec une condamnation à perpétuel.

Dans le Block, on se tue souvent la santé dans les tunnels mal ventilés et les couloirs surpeuplés.

Dans le Block, on apprend rapidement. A qui se soumettre, qui exploiter, comment « arranger » une ration supplémentaire et défendre son lit et ses affaires.

Dans le Block, on trouve de l'amour et de la solidarité, rarement.

Dans le Block, on naît parfois, la vie est une chienne, petit !

Dans le Block, il y a rarement une seconde chance et les mastards se feront une joie de vous péter les dents à coup de knout pour un bakchiche trop maigre.

Dans le Block, on meurt souvent.

NOUVELLE FICHE DE DETENU

Pour créer votre détenu, choisissez son **nom**, renseignez en quelques mots son profil et notez son **Crédo**.

Marquez son solde de **Points de Tripes** (8 PT par défaut) et répartissez 15 points entre ses **4 Aptitudes** : **Muscles, Plans, Parano, Réseau**. Une **Aptitude** ne peut être inférieure à 1 ou supérieure à 9.

Les nouveaux arrivent au Block les mains vides donc inutile de vous soucier du contenu de vos **Poches**, vous ferez ça en jeu ! Prenez par contre de petits objets (des capsules, des bouts de papiers ...) pour matérialiser vos **PT**, vous devez pouvoir tous les tenir dans votre poing serré.

Si c'est votre première partie en tant que groupe, choisissez avec votre voisin de gauche la nature de l'**Ascendant** (un secret qui sert de moyen de pression) que votre personnage possède sur le sien. Désignez un boss parmi les joueurs, son **Crédo** devient celui du gang.

Si vous créez un nouveau personnage après la mort du précédent, prenez un **Ascendant** sur le personnage sur qui le moins de personne a d'**Ascendants** ou sur le boss du gang. Marquez le **Crédo** du boss actuel sur votre fiche.

Enfin répondez à la question en bas de la feuille : « Comment je pense que je vais crever ? ».

« C'est toi le nouveau ? T'inquiète, Marcus va faire ton éducation et en échange tu feras tout ce que je te dis ! »

FAIRE SES PREUVES

Une partie de Block se divise en plusieurs **Scènes** qui correspondent à des moments forts de la progression de l'histoire. Au cours d'une **Scène**, lorsque la situation exige de prendre des risques, un détenu peut faire un test sur l'**Aptitude** la plus adaptée à l'action pour en déterminer l'issue.

Aptitude	Actions
Muscles	Combat, Torture, Résistance ...
Plans	Bricolage, Connaissances, Soins d'urgence ...
Parano	Perception, Psychologie, Fuite ...
Réseau	Contacts, Manipulation, Rumeurs ...

La valeur de l'**Aptitude** est comparée au seuil correspondant à la **Difficulté** de l'action, la **Marge** (la différence entre le score d'**Aptitude** et la **Difficulté**) détermine l'issue de l'action.

Difficulté	
Echauffement	3
Obstacle	4
Epreuve	6
Flex	8
Dinguerie	10

Marge	
Non et	-3
Non	-2
Non mais	-1
Oui mais	0
Oui	1
Oui et	2

« Quand j'ai appris que Madame Wolova m'avait collé un contrat, j'avais des yeux derrière la tête ... et je suis allé chercher Joe le Dingue pour y demander un renvoi d'ascenseur. Tendus comme une cable indus' j'étais, à zyeuter partout (**Parano 5 Vs. Difficulté 4**) et ça les surineurs à la p'tite semaine l'ont senti, ils m'ont laissé peinarde (**Marge 1**). »

Une réussite élevée peut, à la discrétion du MJ, rendre **1 PT**, un **Ascendant** ou un **Objet**, a contrario, un échec important peut coûter jusqu'à **2 PT** voire priver d'un **Ascendant** ou d'un **Objet** si le MJ le souhaite et que la situation le justifie.

L'utilisation d'atout (**PT, Ascendants, Objets**) par le détenu peut apporter un bonus et modifier l'issue de de l'action.

DES TRIPES, DES DOSS ET UN SCHLASS

Les PJ peuvent sacrifier leur santé physique ou mentale pour se dépasser en dépensant des **PT** (à la création, un détenu a **8 PT**). Lors d'un test, un PJ peut piocher discrètement des **PT** dans sa réserve puis les révéler au MJ pour gagner un bonus de **1** par **PT** ainsi dépensé. Attention, dépenser des **PT** met les personnages en danger.

Autres sources de bonus : les **Ascendants** et les **Objets** cachés dans les **Poches** du PJ. Les **Ascendants** sont des secrets connus de votre personnage qui lui servent de levier de pression sur d'autres personnages. A la création, chaque PJ a un seul **Ascendant**, sur un autre membre du gang, et n'a aucun **Objet** en sa possession.

Il est cependant possible de gagner des **Ascendants** sur des PJ ou des PNJ et de trouver ou fabriquer des **Objets** en cours de partie. Attention, au-delà de **2 Objets** dans les **Poches**, une fouille rapide sera capable de les découvrir.

Avoir un **Objet** utile dans la situation ou un **Ascendant** sur son interlocuteur donne un bonus de **1** par **Objet** ou **Ascendant**. Le PJ peut néanmoins choisir de consommer l'**Objet** ou l'**Ascendant** et gagner un bonus de **2** en échange de la disparition des atouts consommés (l'**Objet** est cassé ou donné ; la dette, effacé ; le secret révélé en place publique ...).

« J'ai trouvé Joe et j'y ai demandé d'me filer une arme. Rapport que je savais qu'il avait calté quand ça avait chauffé avec les gars de du puits Nord. J'y ai pas trop laissé le choix (**Réseau 2 + Ascendant 1 + 5 PT Vs. Difficulté 6**) mais il a été choucard et m'a rencardé le blaze du pire tueur qu'était sur ma couenne (**Marge 2**). »

Les **PT**, sauf décision contraire du MJ, sont récupérés en totalité à chaque début de **Scène**.

TUER OU ÊTRE TUE

Le Block est un monde violent ; les affrontements et complots y sont monnaie courante. En cas d'opposition entre PJ ou entre PJ et PNJ, selon les actions de chacun, le MJ annonce les **Aptitudes** testées. Chaque participant pioche discrètement des **PT** dans sa réserve, les cache dans son poing fermé puis les révèle une fois tout le monde prêt.

On compare alors le résultat des scores de chacun (valeur de l'**Aptitude** augmentée par les **PT** piochés, les **Ascendants** et **Objets**). Le participant qui obtient le plus haut total emporte l'opposition et ses adversaires perdent autant de **PT** que la différence entre son score total et le leur.

Les PNJ ne possèdent pas d'**Aptitudes**. Le MJ utilise à la place une valeur déterminée par leur niveau de dangerosité (laquelle détermine également leur nombre de **PT**).

Dangerosité	Valeur	PT
Nouveau détenu, incapable	3	1
Second couteau, amateur	4	2
Gros bras, compétent	6	3
Chef de bande, expert	8	4
Caïd, monstre	10	5

« Je suis tombé sur le sicaire, un mastard défoncé aux 'phets qu'avait pris perpet'. J'y ai réglé son compte avec la clef à Joe, recta (**Muscles 6 + Surin 1 + 7 PT Vs. Difficulté 8**). J'suis mêm' pas sûr qu'il avait compris quand j'y ai éclaté la gueule sur l'escalier pour l'achever (**Marge 6**). »

SURVIVRE OU CREVER

Conséquence directe des luttes qui vérolent le monde du Block, mort, suicide et démence sont le lot quotidien des détenus. Quand un PJ ou un PNJ perd son dernier **PT** (par blessure ou utilisation), il est en danger imminent.

Selon le contexte, ce danger peut-être la mort, la démence, la dépression suicidaire, l'humiliation publique ... tous synonymes de disparition à plus ou moins court terme. Pour les PJ néanmoins, l'espoir est possible ; le joueur lance alors deux pièces. Le nombre de **Pile (P)** ou **Face (F)** détermine l'avenir du PJ.

Tirage	Issue
PP	Dépassement +1 PTmax ; +1 dans une Aptitude
PF, FP	Convalescence -1 PTmax
FF	Effondrement Perte du PJ

Dans le cas du **Dépassement** ou de la **Convalescence**, le PJ survit et revient en jeu dès le début de la prochaine **Scène** après un moment d'inconscience, de désarroi ... En cas d'**Effondrement**, le personnage devient injouable (mort, démence, ...). Le joueur crée un nouveau PJ, membre du gang qui rejoindra le groupe dès que le MJ en verra la possibilité.

ASCENDANTS ET CREDO, LA LOI DU BLOCK

Chaque PJ possède un **Credo** qui représente sa réputation au sein du Block ; pour les membres d'un gang s'ajoute le **Credo du gang** : le **Credo** du chef du gang (par défaut, un des PJ mais il peut aussi être un PNJ). Ces **Crédos** publient la filiation des PJ au gang et de leur rang dans le Block. Ce sont également autant d'épées de Damoclès au-dessus de leurs têtes.

En effet, un PJ qui enfreint un de ses **Crédos** se montre comme un faible, un lâche ou un traître. Toute personne (PJ comme PNJ) qui assisterait à un tel pas de travers gagne immédiatement un **Ascendant** sur le PJ : il détient de quoi lancer des rumeurs susceptibles de ruiner sa réputation et de lui faire perdre la protection de son gang.

Cas particulier, le boss du gang, s'il voit un PJ enfreindre le **Credo du gang** (c'est-à-dire le sien), peut (il n'y est pas obligé) prendre **2 Ascendants** sur le fautif. La place de boss du gang est donc un poste de pouvoir ... susceptible d'être convoité par tous ceux qui se trouvent en-dessous. Un boss qui vit vieux est donc un boss qui sait quand fermer les yeux et quand écraser ses sous-fifres.

INSTRUCTIONS AU GOUVERNEUR CARCERAL

MJ comme PJ, pour une partie aussi viscérale et efficace que possible, voici quelques conseils :

- **Pas de négó'** : ne discutez pas en tant que PJ les propositions du MJ ou les actions à prendre en tant que groupe, foncez et assumez ou adaptez-vous !
- **Pas de secrets** : en tant que PJ, ne cachez au reste de la table ni les pensées de votre personnage ni les coups fourrés qu'il prépare. Si vous devez trahir, dites-le en regardant votre victime droit dans les yeux !
- **Pas de blabla** : ellipsez les **Scènes** de moindre intensité (préparation, transit entre deux lieux ...) pour ne jouer que des **Scènes** importantes à la progression de l'histoire.

RUMEURS PENITENTIAIRES

Un caïd allié est retrouvé « suicidé ». Le problème, c'est qu'il avait des secrets sur le boss du gang ... a-t-il bavé avant de passer l'arme à gauche ou a-t-il emporté son secret dans la tombe ?

Le Block est rationné : la nourriture n'est plus livrée qu'en quantités limitées. Il n'y en aura pas pour tout le monde !



Une secte fanatique a débarqué au Block et s'est accaparé un étage entier en éparpillant des crucifiés un peu partout. Depuis, ils y sont enfermés pour « préparer la venue de l'enfant cristal » ... qu'est-ce que c'est ces conneries ?!

Un nouveau gouverneur est arrivé à la tête du Block et veut se donner une image d'homme à poigne pour sa carrière politique. En plus des mastards, il va falloir composer avec des patrouilles de gardes lourdement armés.



FICHE DE DETENU



IDENTITE

Nom

Age

Sexe

Origine

Profil

IDEOLOGIE

Credo

Credo du gang

SANTE

Points de Tripes : /

APTITUDES

Muscles

Plans

Parano

Réseau

DIVERS

Poches

-
-
-
-
-
-

Ascendants

-
-
-
-
-
-

Comment je pense que je vais crever ?

FICHE DE DETENU

IDENTITE

Nom *Marcus Dillon*

Age *34*

Sexe *M*

Origine

Profil *Gros bras sanguin*



IDEOLOGIE

Credo *Ne laisser personne me prendre de haut*

Credo du gang *Ma parole, mon devoir*

SANTE

Points de Tripes : *8 / 8*

APTITUDES

Muscles *6*

Plans *2*

Parano *5*

Réseau *2*

DIVERS

Poches

-
-
-
-
-
-

Ascendants

- *Joe le Dingue, flag de lâcheté*
-
-
-
-
-

Comment je pense que je vais crever ? *Fumé par un plus fort que moi.*