



THE LAST NUMBER

UN JEU DE RÔLE PAR DAMIEN «RAHYLL» C.

PRÉSENTATION (A PIACERE)

THE LAST NUMBER est un jeu de rôle pour 1 meneur et 4 joueurs. Pour jouer, vous aurez besoin de 2D6 (idéalement par joueur) de crayons et de l'aide de jeu à découper sur la page suivante.

Le jeu a pour but d'émuler les films de « Slasher », ces films d'horreur dans lesquels un tueur psychopathe, généralement masqué, va pourchasser et éliminer méthodiquement un groupe de jeunes individus, souvent à l'arme blanche. Le but de votre personnage va être de survivre le plus longtemps possible aux assauts du tueur et peut-être de survivre à ce dernier lors de l'ultime confrontation.

PRÉPARATION (SANZA TEMPO)

Avant de débiter la partie, choisissez (ou tirez au hasard) un cadre, un archétype (différent pour chaque personnage) et un tueur. Ensuite, découpez une fiche de personnage et indiquez le nom de votre personnage, son archétype. Puis, choisissez le personnage du joueur à votre gauche ou à votre droite et indiquez en quoi ce personnage agace le vôtre. Pour le personnage du joueur que vous n'avez pas choisi précédemment, indiquez en quoi votre personnage admire ce dernier. Enfin, choisissez librement votre plus grande peur (objet, personne, lieu, situation etc.).

PREMIÈRES SCÈNES (ADAGIO) - 3 SCÈNES

Les premières scènes servent à décrire votre arrivée sur les lieux et à mieux découvrir vos personnages et vos relations. La première scène comprend tous les personnages et décrit brièvement l'arrivée des personnages sur les lieux. Pensez à décrire vos personnages. Durant cette toute première scène, chacun des personnages devra, avec l'aide du meneur le cas-échéant, mettre en avant son archétype par le biais d'une action ou d'une prouesse caractéristique. Celle-ci donnera nécessairement lieu à un premier jet de dés (et nécessairement une première réussite) et le résultat de ce jet sera son numéro fétiche, notez-le sur la fiche du personnage. Les numéros fétiches sont uniques, si vous tirez le même nombre qu'un précédent joueur, prenez le nombre immédiatement supérieur.

Ensuite, le joueur qui le plus gros nombre fétiche choisit un personnage avec lequel il entretient une relation (positive ou négative) et détermine le contexte général d'une scène (lieu, activité, etc.) et les personnages présents. Le joueur désigné choisit également l'une de ses relations (que le personnage soit présent ou non) et les deux joueurs devront en tout état de cause mettre en avant la relation choisie pour construire cette seconde scène. Le rôle du meneur dans ces scènes est tout à fait classique, il décrit l'environnement et peut à tout moment, après le premier jet, mettre sur votre chemin quelques obstacles, à ce stade de la vie quotidienne, nécessitant un jet de dés.

Ces scènes doivent néanmoins être brèves (environ 5-10 mn) et une fois les relations établies, rayez-les des fiches de personnage et passez la main au joueur en face du premier afin qu'il fixe le cadre d'une nouvelle scène avec le dernier joueur et selon les mêmes modalités. Une fois cette troisième scène terminée, le meneur prend la main et fait monter la tension.

PREMIÈRES TENSIONS (ALLEGRO) - 4 SCÈNES

Tour à tour, en commençant par le joueur avec le plus petit nombre fétiche, mettez en place une série de nouvelles scènes dans lesquelles votre personnage se retrouve seul pour une raison de votre choix. Durant cette scène, le meneur sera alors amené à vous confronter pour la première fois avec le tueur en série sans jamais le révéler frontalement. Le meneur doit néanmoins veiller à multiplier les obstacles et à faire monter la tension chez les personnages. Là encore, ces scènes doivent rester courtes (5 mn) et lorsqu'un certain niveau de tension est atteint, le meneur met fin à la scène et laisse le joueur passer la main à un autre joueur de son choix. Une fois que chacun a eu sa scène, passez au début du carnage...

LE DÉBUT DU CARNAGE (VIVACE) - VARIABLE

Le meneur met en place une scène par personnage, dans l'ordre de son choix, dans laquelle le tueur attaque frontalement le personnage. Le meneur doit multiplier les obstacles, s'acharner sur le joueur jusqu'à ce que la tension soit optimale, avant de décider, brusquement, de couper la scène et de passer à un autre joueur de son choix. Une fois que chacun a eu sa scène, il est temps pour un petit moment d'accalmie.

L'ACCALMIE (ANDANTE) - 2 SCÈNES

Le meneur choisit un personnage et met en place une scène dans laquelle le personnage retrouvera le personnage non choisi dans les premières scènes. Durant ces scènes, courtes (5 mn), d'accalmie, le meneur laisse les personnages tranquilles et ces derniers n'ont pour seule obligation que d'évoquer ou de mettre en avant la dernière relation qui leur reste à dévoiler. Une fois les relations établies, rayez-les des fiches avant de passer la main à l'autre binôme pour une nouvelle scène aux modalités identiques. Une fois cette deuxième scène terminée, le carnage peut reprendre...

LE CARNAGE REPRENDRÉ (PRESTISSIMO) - VARIABLE

Par une succession de scènes courtes, le meneur attaque frontalement et brutalement les personnages des joueurs en commençant par les binômes de son choix puis les autres. À ce stade, le meneur est libre de passer d'un personnage à l'autre comme il l'entend et est encouragé à multiplier les obstacles, à tenter de séparer les personnages et à frapper aussi fort qu'il le peut pour aboutir à la mort des personnages. Une fois qu'il ne reste plus qu'un seul et unique personnage en jeu, c'est le moment de l'Apothéose, de la confrontation finale entre leur tueur et la dernière victime.

ÉPILOGUE (LARGO) - 1 SCÈNE

Enfin, à l'issue de l'ultime confrontation, et en fonction des règles déterminant le destin des personnages, chaque joueur peut décrire, tour à tour, en quelques phrases un court épilogue concernant son personnage, un flashback ou la réaction de ses proches face à sa disparition. La partie est terminée, prenez le temps de discuter de votre expérience de jeu entre vous.

THE LAST NUMBER

UN JEU DE RÔLE PAR DAMIEN «RAHYLL» C.

LA GRILLE DE SUDOKU

La grille de Sudoku va permettre suivre la réalisation des actions mais aussi de déterminer le devenir des personnages (et du tueur). La grille est commune pour l'ensemble des joueurs. En début de partie, chaque joueur inscrit le nom de son personnage au dessus d'un côté de la grille, à l'emplacement prévu à cet effet. Les 3 zones jouxtant ce côté sont les zones du personnage, celle de gauche (commune avec son voisin de droite) représente les actions de l'esprit et la santé mentale du personnage, celle de droite (commune avec son voisin de gauche) représente les actions du corps et la santé physique du personnage et celle du milieu représente la vitalité du personnage et sa destinée à l'issue de la confrontation. La zone centrale est réservée commune mais réservée pour la confrontation finale avec le tueur.

RÉUSSIR UNE ACTION

Lorsque le personnage d'un joueur entreprend une action, quelle qu'elle soit, le joueur lance 2D6 et doit essayer, en suivant les règles du SUDOKU (un seul nombre défini par ligne/colonne et par région de 9 cases) d'inscrire le nombre obtenu dans l'une des cases de sa zone de personnage (il est conseillé mais pas obligatoire de commencer par les zones sur les côtés). S'il y parvient, son action est réussie et il peut raconter de quelle manière, il parvient à surmonter l'obstacle soit par l'esprit, soit par le corps, soit en puisant dans ses ressources intérieures. S'il n'y parvient pas, l'action est un échec, le meneur est invité tout d'abord à griser l'une des cases de la zone du personnage (en commençant prioritairement par les zones sur les côtés) et à raconter les conséquences de cet échec.

SACRIFICE, NOMBRE FÉTICHE ET PEUR

Avant de lancer les dés, le joueur a toujours la possibilité de griser lui-même une case de la partie centrale (uniquement) de son personnage pour réussir l'action entreprise, quitte à le rapprocher de son destin funeste, voire à effectivement le provoquer.

Après avoir jeté les dés et s'il a obtenu son nombre fétiche, le joueur a la possibilité d'inscrire ce nombre sans respecter les règles du Sudoku (il entoure alors le nombre dans la case pour le signifier) et obtenir ainsi une réussite. Il raye alors son numéro fétiche pour signifier qu'il a déjà utilisé cette capacité.

Une fois dans la partie, le joueur a la possibilité de dévoiler et d'affronter sa peur afin de pouvoir utiliser à nouveau son nombre fétiche.

DESTIN FUNESTE

En dehors de la confrontation finale, lorsqu'un joueur voit la dernière case de sa zone centrale occupée, son personnage connaît un destin funeste et quitte la partie. Néanmoins, trois hypothèses sont à envisager. Si c'est le meneur qui a grisé cette dernière case, le personnage meurt définitivement. Si c'est le joueur qui a grisé cette dernière case (sacrifice), il meurt définitivement mais son sacrifice permet de dévoiler une faiblesse du tueur (ou une aide à venir). Enfin, si la dernière case est occupée par un nombre inscrit par le joueur, le personnage meurt en apparence mais pourra revenir lors de la confrontation finale pour aider la dernière victime.

LA CONFRONTATION FINALE

Lors de la confrontation finale, la partie se déroule suivant les mêmes règles à ceci près que la dernière victime ne meurt pas lorsqu'est remplie la dernière case de sa zone. La zone centrale de la grille est alors utilisée et c'est elle qui déterminera l'issue de cette confrontation. Si la dernière case de cette zone est grisée par le meneur, la victime meurt et le tueur sort victorieux. Si c'est le joueur, au contraire, il parvient à se débarrasser du tueur et sort victorieux. Durant la confrontation finale, la dernière victime ne peut pas utiliser le sacrifice mais peut utiliser son nombre fétiche ainsi que ceux des personnages qui l'assistent (voir ci-dessus), soit en se remorrant (ou en découvrant lui-même) une faiblesse, soit avec l'aide du personnage qui réapparaît contre toute attente pour l'action (il est ensuite hors jeu jusqu'à l'épilogue).

Durant l'épilogue, les joueurs sont invités à décompter le nombre de cases grisées dans leur propre zone centrale pour raconter les conséquences positives ou négatives de cette aventure.

CADRE DE JEU

LIEUX

- 1: Un chalet à flanc de montagne
- 2: Un camping au bord d'un lac
- 3: Un manoir jouxtant un cimetière
- 4: Un ancien hôpital psychiatrique
- 5: Une station scientifique désaffectée
- 6: En marge d'une convention

TUEURS

- 1: Un tueur masqué
- 2: Un scientifique fou
- 3: Un camarade déjanté
- 4: Une créature monstrueuse
- 5: Un groupe d'adorateurs
- 6: Un polteirgeist

ARCHÉTYPES

- 1: Sportif/tive
- 2: Séducteur/trice
- 3: Gothique
- 4: Puceau/elle
- 5: Bourgeois/se
- 6: Nerd

INSPIRATIONS

- FILMS : Il serait trop long de citer tous les films de « slasher » mais commencez par ces films et/ou saga: Psychose (1960), Massacre à la tronçonneuse (1974), Halloween (1978), Vendredi 13 (1980), Freddy (1984), Scream (1996), Urban Legend (1998), Saw (2004), Hostel (2005) etc.

- JDR : « The Final Girl » (2013) de Bret Gillan, « Dés de Sang » (2011) de Willy Dupont, « Sombre » (2011) de Johan Scipion ou « Dread » (2005) d'Epidiyah Ravachol.

- JV : « Until Dawn » (2015) de Supermassive Games, « Dead by Daylight » (2016) de Behaviour Interactive ou « Friday the 13th: The Game » (2017) de Gun Media et Illfonic.

REMERCIEMENTS

- Yukiko pour l'idée originale d'utiliser le Sudoku comme mécanique de jeu de rôle.
- Gherardt Sildoenfein pour la lecture.
- Mes potes Aurélien, Jean-Olivier et Philippe, pour avoir supporté depuis des semaines mes chroniques de films d'horreur.

VERSION 1.1 - SEPTEMBRE 2018

CE JEU EST GRATUIT. CEPENDANT SI CE JEU VOUS A PLU ET QUE VOUS SOUHAITEZ ME SOUTENIR, ENVISAGEZ DE ME DONNER UN PETIT QUELQUE CHOSE VIA:
[HTTPS://WWW.PAYPAL.ME/RAHYLL](https://www.paypal.me/rahyll)

