

RUN. DIE. REPEAT

Conçu avec ♥ par labrysgames.itch.io Traduit par [Lucas C.](#)

PRÉPARATIFS

Ceci est un mini jeu de rôle ne nécessitant aucune préparation, conçu pour de courtes sessions effrénées, improvisées n'importe où, n'importe quand. Le principe :

Vous êtes piégé dans un cauchemar, pourchassé par des monstres. Chaque fois que vous mourrez, vous recommencez exactement au même endroit, au même moment. Trouverez-vous comment vous échapper ?

Vous n'aurez pas besoin de feuille de personnage, ni même de papier ou de crayon. En fait, ils sont même interdits dans ce jeu ! Tout ce dont vous aurez besoin :

- ✓ Un dé à six faces.
- ✓ Un minuteur.
- ✓ Des ami·e·s.

L'une des joueuses endosse le rôle du MJ (Meneuse du Jeu). Elle invente une scène initiale, puis décrit les conséquences des actions des autres joueuses.

Les autres joueuses contrôlent le même personnage. Elles l'incarnent tour à tour, dans le sens horaire. Chaque fois qu'il meurt (et cela arrivera souvent), la joueuse active change, et une nouvelle incarnation commence.

La MJ présente un minuteur indiquant combien de temps les joueuses ont avant de trouver une échappatoire, avant d'être enfermé pour toujours dans le cauchemar. Tout le monde doit être concentré et réfléchir vite !

DÉFINIR L'AMBIANCE

Il y a de l'urgence et de la tension dans *Run. Die. Repeat*, mais ça ne doit pas nécessairement être un jeu d'horreur. Avant de commencer à jouer, discutez ensemble du type d'univers que vous voulez explorer (dingue, surréaliste, gore... ce que vous voulez) pour que tout le monde ait les mêmes références et soit confortable autour de la table.

C'EST PARTI

La MJ décrit une scène initiale, située en un lieu fermé tel un bâtiment ou une caverne, avec des monstres poursuivant le personnage et d'autres dangers mortels.

La joueuse à la gauche du MJ décrit la première action et lance un dé à six faces.

- ! Sur un 6, l'action est réussie. La MJ décrit les conséquences et une nouvelle scène en découle.
- ! Sur un 5 ou moins, le personnage meurt et retourne à la scène initiale. C'est au tour de la joueuse suivante.

Si une action échoue, les joueuses ne peuvent réessayer à nouveau la même action dans la même scène et doivent trouver une autre approche, jusqu'à ce que le contexte ait changé significativement.

Lorsqu'une action réussit, les joueuses peuvent la répéter avec succès les fois suivantes pour la même scène, sans lancer de dé, tant qu'elles se souviennent des actions dans l'ordre.

Les joueuses peuvent enchaîner autant d'actions précédemment réussies qu'elles peuvent se souvenir, mais seule la MJ peut prendre des notes.

La MJ ne peut modifier le résultat d'une action réussie. Les joueuses doivent pouvoir répéter des scènes précédentes en répétant toutes les actions qui y ont mené.

N'importe quand, une joueuse peut décider d'essayer une action différente, ou oublier une action qui avait réussi dans une incarnation précédente. Un nouveau jet est alors nécessaire.

Quand le tour de la joueuse à droite de la MJ est fini, la MJ peut choisir de transformer la situation initiale en une autre, de manière à ce que les joueuses puissent tenter à nouveau des actions qui avaient précédemment échoué, et continuer à progresser.

GAGNER

La victoire s'obtient en réussissant à s'échapper ou à vaincre tous vos adversaires avant la fin du temps imparti. Vous vous réveillez alors, sain et sauf

CONSEILS POUR LA MJ

Configurez le minuteur entre 20 et 40min. Au-delà, il est difficile de maintenir le rythme et la mémoire.

Si vous souhaitez donner une description détaillée de l'environnement, faite-le avant de lancer le minuteur afin de ne pas gaspiller le temps des joueuses. Durant la partie, soyez brève et précise lorsque vous décrivez.

N'attendez pas l'idée de génie. Faites confiance à votre instinct et lancez-vous avec la première idée qui vous vient.

Le rythme est essentiel. Ajoutez sans cesse de nouvelles opportunités et menaces.

Ne transformez la scène initiale que si les joueuses sont bloquées et à court d'idée. Si elles ont enchaîné plusieurs réussites, évitez de transformer la scène initiale car elles perdront alors toute leur progression. Rappelez-leur qu'elles peuvent modifier n'importe quelle action de la chaîne pour débloquent de nouvelles scènes.

SUGGESTIONS DE SCÈNES INITIALES

Voici quelques idées pour débiter :

Vous êtes dans une crypte. La porte de sortie est fermée et les morts sortent de leurs tombes. Où est la clef?

Vous êtes au milieu d'un incendie, des flammes vous encerclent, la fumée vous aveugle. Trouverez une sortie !

Vous vous réveillez dans un hôpital, mais quelque chose ne va pas. Tout est sale et rouillé, et le personnel vous attaque à vue. Comment vous échapper de ce cauchemar ?

Bien sûr, vous êtes encouragé à imaginer vos propres scènes. En les inventant, pensez à inclure :

- ✓ Une situation urgente et oppressante.
- ✓ Des menaces mortelles immédiates.
- ✓ Beaucoup d'opportunités, pas de chemin tracé.
- ✓ Un objectif clair pour les joueuses. Elles doivent savoir quoi chercher, mais pas exactement où et comment.

Amusez-vous bien en jouant à *Run. Die. Repeat* !