

LA DERNIÈRE ÉCHAPPÉE

Un mini-JdR de Côme Martin pour 3 à 5 personnes, sans MJ ; écrit en novembre 2017.

Ça suffit d'être coincé·e dans cette maison de retraite où tous les jours se ressemblent, tristes et gris : avec quelques autres résident·e·s, vous avez pris la poudre d'escampette ! Qu'allez-vous faire lors de cette ultime escapade : accomplir un vieux rêve, tenir une promesse presque oubliée, ou vous amuser comme si vous aviez à nouveau 20 ans ?

Création des personnages : Pour commencer, mettez-vous d'accord sur le cadre : où se situe la maison de retraite ? Qu'y a-t-il à proximité ? Par défaut, elle se trouve à l'entrée d'une petite ville de province française, de nos jours, mais tout est permis.

Choisissez ensuite l'un des ateliers suivants à jouer pendant 5-10 minutes, pour se préparer et s'accorder sur le ton à donner à la partie :

- Chacun·e incarne un·e retraité·e à son départ pour la maison de retraite. À tour de rôle, décrivez le domicile que vous quittez, quelques souvenirs que vous y associez, comment se passe votre départ et qui est présent·e.
- Jouez un·e retraité·e, à la maison de retraite, qui raconte un de ses souvenirs. Laissez des blancs dans vos phrases, mâchez les mots, sautez du coq à l'âne...
- Imaginez des petits-enfants parlant de leurs grands-parents ; chacune de vos phrases doit commencer par « Moi, mon papi il... » ou « Bin moi, ma mamie, elle... ».

Pour créer votre PJ, répondez à 3 questions :

- Dans la maison de retraite, quelle est votre passe-temps favori ? (Jouer au Sudoku, papoter avec les autres retraité·e·s, râler contre le personnel...)
- Quand vous parlez de votre passé, qu'évoquez-vous en général ? (Votre métier de prof de chimie, votre voyage en Islande, l'année où vous êtes arrivé·e quatrième au marathon de la région...)
- Maintenant que vous êtes dehors, qu'allez-vous en profiter pour faire ? (Retrouver votre amour de jeunesse, aller voir un film au cinéma du quartier, simplement fuir le plus loin possible...)



Attention, les buts que vous choisirez donneront non seulement une direction au jeu mais aussi une tonalité : sérieuse, légère, humoristique... Réfléchissez-y !

Chaque réponse à ces questions constitue un Trait qui pourra être utilisé positivement lors d'un Effort. Chaque PJ dispose d'ailleurs d'une réserve de 10 jetons d'Effort, et d'un compteur : dessinez cinq cases numérotées de 1 à 5 qui serviront à se rappeler combien de jetons coûtera le prochain Effort (voir au verso).



Enfin, faites un tour de table : chaque joueur présente son PJ au sein de la maison de retraite, en une ou deux phrases. Puis chaque PJ pose la même question à chaque autre PJ : « Pourquoi as-tu décidé de t'enfuir avec moi ? ».

Déroulé de la partie : La partie se joue sans MJ et se divise en tours de parole, pendant lesquels un PJ est au centre de l'action (le joueur qui l'incarne est appelé « joueur focus »). On se met d'accord pour désigner le premier joueur focus et le rôle tourne ensuite dans le sens horaire, sauf s'il est plus logique qu'un joueur devienne joueur focus de façon anticipée.

À son tour, le joueur focus raconte ce que fait son personnage, où il est, etc. Il a toujours le dernier mot, sauf sur les autres PJ. Un autre joueur (le premier volontaire, si possible absent de la scène) endosse temporairement le rôle de l'adversité : il pose des obstacles face au joueur focus et estime si une action représente un Effort. Les autres joueurs sont libres de jouer des PNJ ou d'ajouter des éléments de décor. Il est préférable qu'un joueur différent incarne l'adversité à chaque tour de parole.



Le(s) premier(s) tour(s) de parole devrai(en)t se focaliser sur les PJ peu après leur évasion. Est-ce qu'ils se sont éclipsés en douce ou sont-ils poursuivis ? Y a-t-il un lieu proche où se réfugier ou cela demande-t-il un Effort ? Ne répondez pas à ces questions avant de jouer : elles seront résolues naturellement en cours de jeu. De la même façon, laissez-vous improviser les suites de votre échappée : peut-être les PJ voudront-ils immédiatement chercher à réaliser leur but, peut-être préféreront-ils s'amuser comme de petits sacripants, sans réfléchir... Peu importe tant que cela crée une histoire intéressante ! Toutefois, il vaut mieux que les PJ restent groupés pour la cohérence de l'histoire, et pour éviter d'avoir trop d'intrigues parallèles simultanément.

Les tours de parole qui suivent se déroulent de la même manière ; ils durent aussi longtemps que le souhaite le joueur focus, mais il est conseillé de ne pas dépasser 5 à 10 minutes par tour pour maintenir un rythme approprié.

Lorsque tous les joueurs estiment que la partie a suffisamment duré, ou que l'histoire est en train d'arriver à sa fin, on la conclut en jouant un tour de plus chacun, un court épilogue pendant lequel chaque joueur décrit une fin appropriée pour son PJ : est-il finalement ramené à la maison de retraite par le personnel soignant qui a retrouvé sa trace ? Coule-t-il des jours heureux, libéré de toute contrainte ? Expire-t-il pendant son escapade ?



Faire des Efforts : Lorsqu'un joueur décrit les actions de son PJ (qu'il s'agisse du joueur focus ou non), le joueur incarnant temporairement l'adversité peut alors décider que cette action est un Effort significatif. Selon le ton que vous souhaitez donner à la partie, les Efforts peuvent être intérieurs (se rappeler d'un détail crucial, rester éveillé·e après 22h...), liés à l'environnement (gravir un escalier un peu raide, trotter après le bus...) ou encore liés à des PNJ (convaincre un·e fonctionnaire un peu bouché·e, se défendre à coups de canne contre un·e malotru·e...). D'autres Efforts, comme sauter depuis la fenêtre du premier étage d'une maison, sont par défaut impossibles et devraient faire rouspéter l'ensemble de la table si un joueur se risque à les décrire.

Face à un Effort significatif, le joueur peut choisir de rétracter son action (il raconte alors autre chose) ou la tenter, via la mise de jetons d'Effort. Cette mise est graduelle : le premier Effort du jeu va coûter 1 jeton, le deuxième 2 jetons, et ainsi de suite. Évidemment, on peut toujours essayer de convaincre un autre PJ de faire un Effort à sa place lorsqu'on en n'est plus capable...

MERCI à Felix « kF » B., Arjuna Khan, Steve J, Damien « Rahyll » C. et Guillaume Jentey pour leurs conseils mécaniques, ainsi qu'à Thomas Munier, Vivien Féasson et Julien Pouard à qui j'ai pillé quelques idées sans vergogne.

Le système de *La Dernière Échappée* est inspiré en partie par la théorie des cuillères : <https://cdn.totalcomputersusa.com/butyoudontlookstuck.com/uploads/2010/09/La-Theorie-des-cuilleres.pdf>

Si un ou plusieurs des Traits du PJ peut s'appliquer à l'Effort en cours, alors le coût de la mise est diminué de 1 (minimum de 1).

Une fois le(s) jeton(s) misés, on lance 1d6 :

6	L'Effort est accompli et ne coûte qu'un jeton (le reste de la mise est récupéré).
4-5	L'Effort est accompli et ne coûte qu'un jeton, mais l'adversité doit imposer une contrepartie mineure à cette réussite (une blessure légère, une concession nécessaire, une péripétie supplémentaire dans la narration...). Le joueur ayant lancé le dé peut choisir l'échec de l'Effort pour éviter la complication.
2-3	L'Effort est accompli mais tous les jetons misés sont perdus et l'adversité doit imposer une contrepartie sévère à cette réussite (blessure grave, grosse concession, complication supplémentaire...). Le joueur ayant lancé le dé peut choisir l'échec de l'Effort pour éviter la complication.
1	L'Effort échoue et tous les jetons misés sont perdus.



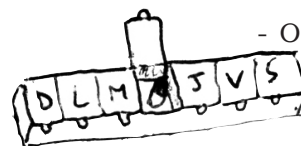
Les jetons perdus lors d'une mise peuvent représenter une conséquence plus ou moins grave et de nature variable : jambe cassée, peur bleue, gros énervement... Un PJ peut également subir une blessure selon les circonstances de la narration. Elles peuvent empêcher l'accomplissement de certaines actions (difficile de discuter posément avec quelqu'un en étant énervé·e ou de courir avec le dos bloqué) tant qu'elles ne sont pas soignées ou résolues narrativement.

Quand il n'a plus de jetons, un PJ est mort de fatigue et ne peut quasiment plus faire aucun effort, significatif ou non, avant de se reposer.

Récupérer des jetons d'Effort :

- Un PJ peut récupérer 1 jeton en acceptant (en grommelant) de faire quelque chose qu'il ne veut pas du tout faire. Pendant un tour de parole, les autres joueurs sont incités à (gentiment) tenter le joueur focus avec de telles actions !

- Pendant un tour de parole, si aucun des PJ présents dans la scène n'effectue d'Effort, chacun récupère 3 jetons ; s'il s'agit d'un long repos (à l'appréciation du groupe), leur compteur d'Effort retombe par ailleurs à 1.



- On ne peut jamais dépasser son maximum initial de 10 jetons.