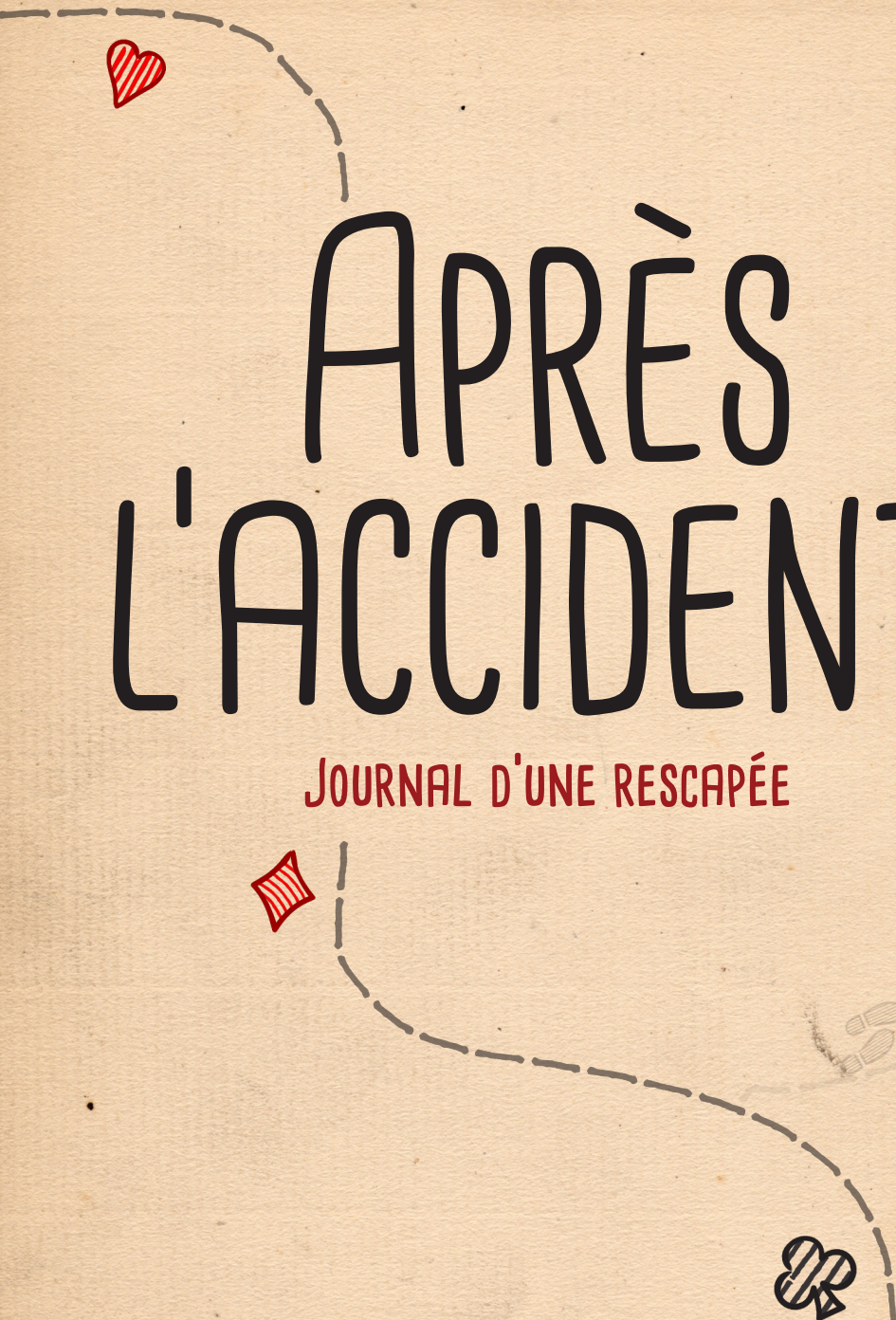




APRÈS L'ACCIDENT

JOURNAL D'UNE RESCAPÉE



UN JDR EN SOLO
PAR NICOLAS "GULIX" RONVEL



v1.1

CRÉDITS

APRÈS L'ACCIDENT est un jeu de rôle imaginé et écrit par Nicolas "Gulix" Ronvel.

<https://www.gulix.fr/blog/apres-l'accident>

<https://gulix.itch.io/after-the-accident>

UN GRAND MERCI À

 **The Beast** de Aleksandra Sontowska et Kamil Węgrzynowicz a été déclencheur dans l'écriture de ce jeu (<http://beast.nakedfemalegiant.pl/>).

 **For the Queen** d'Alex Roberts, paru chez Evil Hat Publications (<https://forthequeengame.com/>) et tous les jeux DFTQ qui ont suivi m'ont inspiré pour l'ergonomie du jeu et l'écriture des prompts.

 **The Wretched** de Chris Bissette (<https://loottheroom.itch.io/wretched>) et le système **Wretched & Alone** par Chris Bissette et Matt Sanders (<https://sealedlibrary.itch.io/wretched-alone-srd>) ont affiné ma réflexion sur le jeu solo et sur la présentation des règles.

 Le jeu **Le Dilemme du Roi** par Hjalmar Hach & Lorenzo Silva (<https://www.iello.fr/fr/fiche/le-dilemme-du-roi>) m'a permis de résoudre un blocage sur la distribution des cartes.

 Tous ceux qui ont joué, partagé, commenté le jeu depuis sa première itération.



Un SRD est (ou sera) disponible pour créer vos propres jeux utilisant les mécaniques de APRÈS L'ACCIDENT, ou même des extensions à APRÈS L'ACCIDENT.

PRÉAMBULE

APRÈS L'ACCIDENT est un jeu de rôle conçu pour être joué **en solitaire**, en **tenant un journal** similaire à celui tenu par le personnage que nous allons incarner.

Dans APRÈS L'ACCIDENT, nous jouons la **survivante d'un accident** qui se retrouve seule dans un endroit isolé, possiblement dangereux et inaccessible. Pendant une vingtaine de jours, elle va tenir un journal de bord et le joueur écrira cette aventure.

J'ai fait le choix du féminin pour la protagoniste de l'histoire et du masculin pour le joueur afin de facilement différencier les deux rôles.

Ces règles sont faites pour être tordues et manipulées. Les éléments apportés par le jeu sont volontairement vagues pour pouvoir s'adapter à différents cadres de jeu. Les thèmes majeurs du jeu restent la **survie en solitaire et la découverte d'un lieu étrange et mystérieux.**

Le jeu demande d'**écrire un journal**, mais il est possible à la place de tenir un **compte-rendu audio voire vidéo**, ou de pratiquer le jeu **de manière introspective**. Il est bien sûr possible de jouer à plusieurs en alternant les prises de parole.

Ce document présente la version de base du jeu, compatible avec du matériel générique (cartes à jouer). Il s'agit du premier jeu "Following the LEADS", qui inaugure ce système. D'autres histoires, d'autres thèmes seront proposés.

ET THÈMES ABORDÉS

APRÈS L'ACCIDENT est un jeu solitaire. Vous êtes seul maître à bord de votre histoire, mais les propositions faites par le jeu pourraient vous amener vers des thèmes que vous ne souhaitez pas aborder.

N'hésitez pas à retirer du jeu une carte que vous ne souhaitez pas aborder. Faites une pause et revenez plus tard au jeu. Prenez soin de vous.

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

PRÉPARATION

Pour commencer, le joueur se munit des éléments suivants :

- Les présentes règles
- De quoi enregistrer la partie (cahier et stylo, dictaphone, webcam, amis ...)
- Un jeu de 52 cartes classique
- Du temps libre (une après-midi, 15 minutes tous les jours ...)

PRÉPARER LES CARTES

Le joueur trie les cartes par "enseigne" : Coeur, Carreau, Trèfle, Pique. Chaque enseigne représente des éléments spécifiques du jeu :

- ♥ Les cartes Coeur sont les cartes de l'Acte 1
- ♦ Les cartes Carreau sont les cartes de l'Acte 2
- ♣ Les cartes Trèfle sont les cartes de l'Acte 3
- ♠ Les cartes Pique sont les cartes liées aux mécaniques du jeu

- Les figures (Roi, Reine, Valet) de Pique sont utilisées pour une mécanique de tirage aléatoire :
- L'As de Pique est utilisé comme carte de Fin
- Les cartes 2 à 10 de Pique sont utilisées comme cartes Pistes



Le joueur crée cinq paquets. Un paquet pour chaque Acte avec les cartes des enseignes Coeur, Carreau et Trèfle. Un paquet pour les Pistes avec les cartes 2-10 de Pique. Un paquet avec les 4 cartes Pique restantes.

DU MATÉRIEL

CRÉER LE PAQUET HISTOIRE

Une partie de Après l'Accident se déroule en tirant des cartes d'un paquet que l'on nommera le "Paquet Histoire". Voici comment est constitué ce paquet.

1

Le joueur commence par mélanger le paquet des cartes Coeur. Il en conserve 6, qu'il dispose en un paquet face cachée devant lui. C'est l'Acte 1 de son histoire.



Il s'agit de la base du "Paquet Histoire".

2

Le joueur prend ensuite les cartes Carreau, correspondant à l'Acte 2. Il le mélange, en pioche 7 cartes qu'il pose face cachée en-dessous du "Paquet Histoire".



3

Le joueur prend ensuite les cartes Trèfle, correspondant à l'Acte 3. Il le mélange, en pioche 6 cartes qu'il pose face cachée en-dessous du "Paquet Histoire".



4

Enfin, le joueur prend la carte As de Pique, représentant la Fin de l'histoire. Il la pose en-dessous du "Paquet Histoire".

Le "Paquet Histoire" est maintenant prêt.

DÉROULEMENT

Une partie de "Après l'Accident" peut se dérouler selon le rythme souhaité par le joueur. Il est possible d'enchaîner les tirages de carte et de jouer l'aventure d'une traite. Il est également possible de jouer avec la même temporalité que la survivante, en tirant une unique carte tous les jours.

1

Une partie commence toujours par la **définition du cadre de jeu**, qui permet également de définir la Survivante.

2

Vient ensuite la première entrée du jeu, correspondant au **Début de l'histoire**, qui permet de poser la situation initiale.

3

Ensuite, le joueur va découvrir les événements vécus par la Survivante par le biais d'un tirage de carte.

Certaines cartes introduiront la mécanique des "Pistes".

4

Quand la carte Fin (As de Pique) est tirée, l'histoire arrive à **sa conclusion**.



D'UNE PARTIE.

→ DÉFINITION DU CADRE

Le joueur prend le temps de définir le cadre dans lequel il souhaite jouer. Il s'agit d'imaginer l'univers où évolue la Survivante :

- S'agit-il du nôtre ou d'un univers fantastique ?
- S'inspire-t-il d'une fiction connue ?
- Dans quel environnement s'est échouée la Survivante ?
- Par quelles circonstances s'est-elle retrouvée dans cette situation ?

Cette phase est importante pour pouvoir cadrer la fiction.

Les éléments clés à intégrer au cadre sont les suivants :

- **Un accident.** Que s'est-il passé ?
- **Un endroit isolé.** Où se trouve la Survivante ?
- **Une survivante esseulée.** Qui est la Survivante ? Pourquoi est-elle seule ?
- **Des secours possibles mais lointains.** Quels secours peut espérer la Survivante ?

Des cadres seront fournis par la suite dans une version augmentée.

Cette tempête sur le Pacifique a projeté mon bateau sur la plage de cette île. Une traversée en solitaire pour me prouver que je pouvais le faire. Pour oublier pendant plusieurs semaines le reste du monde. Pour me déconnecter. Mes outils sont HS. Qui sait où je suis ?

DÉBUT DE LA PARTIE

Le joueur prend son matériel d'enregistrement et rentre dans la peau de la Survivante. Celle-ci dispose d'un moyen d'enregistrer un journal, où elle consignera son expérience, chaque jour. Ceci est sa première entrée.

Le Joueur regroupe les trois figures de Pique (Roi, Dame et Valet). Il les mélange, en tire une au hasard et répond à l'entrée correspondante. Le texte s'adresse à la Survivante.

ROI DE PIQUE

Vous vous êtes blessée lors de l'accident. Paniquez-vous ? Qu'est-ce qui est encore pire que cette blessure ?

DAME DE PIQUE

*Vous vous êtes légèrement blessée lors de l'accident. Malgré tout, qu'est-ce qui vous donne de l'espoir ?
Sur quoi pouvez-vous compter ?*

VALET DE PIQUE

Vous vous êtes blessée lors de l'accident mais vous serrez les dents. Qu'avez-vous perdu lors de l'accident ? Quel présage voyez-vous à cela ?



JOURS SUIVANTS...

La Survivante écrit une entrée dans son journal chaque jour. Le joueur prend le rôle de la Survivante pour écrire/jouer cette entrée. Selon le cadre choisi, il est possible de choisir un autre rythme. Le joueur définit lui-même son rythme de jeu.

TIRAGE DE CARTE

Chaque nouvelle journée après la première est liée à un tirage de carte.

Le joueur tire une nouvelle carte en prenant la carte du dessus du paquet. Il consulte les tables de correspondances pour trouver l'entrée correspondant à sa carte, et y répond.

S'il s'agit d'une carte Pique, de 2 à 10, il prend la feuille "Liste des Pistes" (p16). Dans la table complétée plus tôt (voir "Suivre une Piste" p10), il lit la Piste correspondant à la carte tirée. Puis il cherche l'entrée de la Piste dans les "Pistes à suivre" (p15).



S'il s'agit de l'As de Pique, il consulte la section "Fin de la partie".



LECTURE DE L'ENTRÉE

Quand le Joueur tire une carte du Paquet Histoire, il amène de nouveaux éléments dans l'histoire de la Survivante. Il lit l'entrée correspondant à la carte. Les questions sont posées à la Survivante.

L'objectif des cartes est d'amener un contexte, un événement particulier, une réflexion de la Survivante dans la partie. Une fois qu'il a imaginé la journée de la Survivante, le Joueur peut l'écrire dans son carnet, en prenant le rôle de la Survivante.

La succession, aléatoire, des cartes va amener à une histoire totalement originale. Le Joueur a tout loisir pour relire les entrées précédentes. Cela lui permettra de rebondir sur des événements passés.

SUIVRE UNE PISTE

Certaines cartes offrent des Pistes, généralement sous la forme de 3 mots.

10. Qu'est-ce qui a remonté votre moral aujourd'hui ?

 Signal - Jouet - Animal

Le prompt est alors accompagné de traces de pas comme sur l'exemple ci-dessus.



Quand le Joueur tire une carte fournissant des Pistes, il peut choisir d'en suivre une. **Cela n'est pas une obligation.** Il choisit alors la piste qui l'intéresse le plus.

SI LE JOUEUR SUIV UNE PISTE

Dans la réponse qu'il va faire à la carte, le joueur intègre autant que possible la Piste, selon comment il l'interprète. La Piste doit être un élément clé de la réponse.

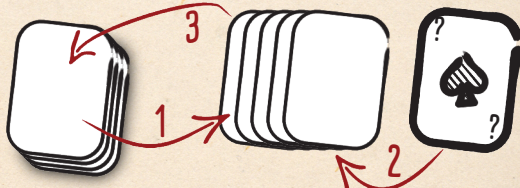
Une fois que l'entrée a été écrite mais avant de poursuivre la partie, le joueur prend la feuille "Liste des Pistes" (p16). Il y coche la Piste suivie. Si la Piste est déjà cochée, alors elle a déjà été suivie. Le Joueur poursuit la partie de manière habituelle en ignorant ce qui suit.

Le Joueur choisit une des cartes Piques (2-10) disponibles et note la Piste en face du numéro de la carte sur la feuille "Liste des Pistes". Cela associe la carte (par exemple 3 de Pique) à la Piste.



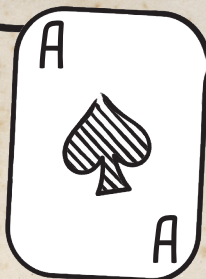
Il est conseillé de ne pas lire l'entrée de la Piste pour garder la surprise.

Le Joueur prend les 5 cartes du dessus du paquet Histoire (1) (ou moins s'il n'y en a pas assez de disponible). Il y ajoute la carte Piste (2), et mélange ces cartes. Il replace ce groupe de cartes au-dessus du paquet Histoire (3).



La partie peut reprendre.

Quand l'As de Pique est tiré,
la partie du Joueur se termine
et l'aventure de la Survivante touche à sa fin.



Le Joueur regroupe les trois figures de Pique (Roi, Dame et Valet).

Il les mélange, en tire une au hasard et répond à l'entrée correspondante.

ROI DE PIQUE



Vous venez de relire votre journal.

Quand l'aviez-vous écrit ?

Qu'avez-vous fait et vécu depuis ?

Pourquoi l'avoir ressorti maintenant ?

DAME DE PIQUE



Ce n'est pas votre journal.

Pour cette entrée, vous n'êtes pas la Survivante, mais quelqu'un d'autre.

Où avez-vous trouvé ce journal ?

Qui est la survivante pour vous ?

Comment le journal est-il arrivé à vous (ou vous à lui) ?



VALET DE PIQUE

Écrivez une dernière page dans votre journal. Ce seront vos derniers mots dans ce journal, mais vous ne le savez pas encore.

Le Joueur peut réfléchir à ce qui arrive par la suite, ou juste refermer le volet de cette aventure.

↓
FIN DE LA PARTIE

ACTE 1 LES PREMIERS JOURS

CARTES COEUR



AS. Vous êtes revenu sur les traces de l'accident.

Que cherchiez-vous ?

Comment avez-vous réagi en ne le retrouvant pas ?

ROI. Il y a longtemps, quelqu'un vous a adressé un conseil. Pourquoi résonne-t-il différemment à vos oreilles aujourd'hui ?

DAME. Quelle occupation avez-vous trouvée pour tuer le temps et ne pas tourner en rond ?

VALET. Qu'est-ce qui vous rappelle ce que vous faisiez quelques instants avant l'accident ?

10. Qu'est-ce qui a remonté votre moral aujourd'hui ?

 **Signal - Jouet - Animal**

9. Vous vous réveillez chaque jour en pensant à quelqu'un. À qui ?

 **Vengeance - Amour - Famille**

8. Quelque chose vous a réveillé la nuit dernière. De quoi s'agit-il ?

 **Mélodie - Lueurs - Cauchemars**

7. Racontez ce vieux souvenir qui s'est rappelé à votre mémoire.

Qu'est-ce qui a provoqué ce rappel ?

6. De quel événement surprenant avez-vous été témoin aujourd'hui ?

5. Quel rituel quotidien avez-vous mis en place ?

4. Vous avez établi un campement de fortune. Pourquoi avoir choisi cet endroit ?

3. Comment votre blessure s'est-elle aggravée ?

2. Vous avez découvert une ressource intéressante. Quelles sont les difficultés pour y accéder ?



UN ENDROIT MYSTÉRIEUX



ACTE 2

CARTES CARREAU

AS. Vous avez découvert un endroit qui vous avait échappé jusqu'ici. Qu'a-t-il de particulier ?

ROI. Vous vous êtes fabriqué un objet inutile. Quels souvenirs cela a-t-il fait remonter ?

DAME. Quelle légende aviez-vous entendu à propos de cet endroit ? Comment cela s'est-il confronté à la réalité de l'endroit ?



VALET. Pourquoi êtes-vous précipitamment revenu à votre campement aujourd'hui ?

10. Vous avez fait une drôle de rencontre. Racontez-la.

 **Esprit - Animal - Mourant**

9. Sur quelles traces êtes-vous tombé ?

 **Message - Autel - Animal**

8. Vous n'êtes pas seul ici. Qu'avez-vous aperçu ? Pourquoi être resté caché ?

 **Impossible - Culte - Vengeance**

7. Qu'est-ce qui vous fait vous sentir mieux aujourd'hui ?

6. Un détail de l'accident vous est revenu en mémoire. Décrivez-le.

5. Quelque chose de trivial vous manque terriblement aujourd'hui. Qu'est-ce ?

4. Vous avez fabriqué une arme aujourd'hui. Comment, mais surtout, pourquoi ?

3. Quel moyen de subsistance avez-vous à votre disposition ? Pour combien de jours encore ?

2. En relisant votre journal, vous remarquez que vous avez inconsciemment omis quelque chose. Qu'est-ce que cela vous fait ?



ACTE 3

TOUT S'EMBALLE



CARTES TRÈFLE



AS. Vous n'avez rien écrit dans votre journal hier. Pourquoi ?

ROI. Qu'avez-vous fait pour indiquer votre position aux secours ?
Pourquoi devez-vous y consacrer du temps chaque jour ?

DAME. Vous avez égaré un objet important à vos yeux.
Comment avez-vous réagi ?
L'avez-vous retrouvé ?

VALET. Pourquoi quitter cet endroit devient-il subitement une urgence ?

10. Qu'est-ce qui a subitement changé dans l'environnement ?

 **Calme - Chaos - Effrayant**

9. Pourquoi avez-vous dû quitter votre campement en toute hâte ?

 **Animal - Mélodie - Signal**

8. Qu'est-ce qui vous fait douter de la réalité, de ce que vous avez vécu ces derniers jours ?

 **Esprit - Autel - Impossible**

7. Aujourd'hui, vous pensez à quelqu'un. Écrivez-lui un message, au cas où on retrouverait votre journal.

6. Il y a quelque chose qui semble vous retenir ici. Décrivez ce sentiment, cette sensation.

5. Une fois parti d'ici, quel changement radical allez-vous faire dans votre vie d'avant ?

4. Qu'est-ce qui vous amène à croire que les secours sont proches ?

3. Qu'est-ce qui vous manquera en partant d'ici ?

2. Quel est ce danger permanent qui vous menace ?





PISTES À SUIVRE



AMOUR. Quel routine partagée avec votre âme sœur vous manque terriblement ?

ANIMAL. Quelle relation avez-vous développée avec l'animal que vous avez rencontré ?

AUTEL. Qu'avez-vous trouvé d'utile et/ou d'étrange dans l'autel ?

CALME. La tranquillité de ces derniers jours vous a rappelé un souvenir heureux. Décrivez-le.

CAUCHEMARS. Vous avez vu quelque chose issu de vos cauchemars. En quoi est-ce troublant de voir ça ici ?

CHAOS. Le chaos de ces derniers jours a libéré un passage. L'avez-vous exploré ? Qu'y a-t-il derrière ?

CULTE. Vous êtes tombé sur un lieu sacré. Qu'y avez-vous découvert de fascinant ?

JOUET. Quel souvenir remonte quand vous manipulez le jouet que vous avez trouvé ?

EFFRAYANT. Vous avez craint pour votre vie. Racontez comment vous avez cru vos derniers instants arrivés.

ESPRIT. L'esprit vous a recontacté. Vers où vous a-t-il guidé ?

FAMILLE. Comment imaginez-vous que votre famille vivra votre disparition si vous ne revenez jamais ?

IMPOSSIBLE. Qu'avez-vous découvert qui défie la réalité ? De quel événement commencez-vous à douter maintenant ?

LUEURS. Chaque nuit, les lueurs se rapprochent de vous. Qu'avez-vous découvert en allant vers elles ?

MÉLODIE. Vous avez trouvé la source de la mélodie. De quoi s'agit-il ?

MESSAGE. Vous avez découvert d'autres messages. Que vous racontent-ils sur cet endroit ?

MOURANT. Aujourd'hui vous avez mis en terre quelqu'un de vos propres mains. En quoi était-ce plus facile que la première fois ?

SIGNAL. Vous avez trouvé un moyen d'envoyer un signal vers ailleurs. Décrivez comment.

VENGEANCE. Qu'est-ce qui vous amène à penser que vous n'êtes peut-être pas ici par hasard ?

LISTE DES PISTES



LISTE À IMPRIMER
ET RÉUTILISER
À CHAQUE PARTIE

- AMOUR
- ANIMAL
- AUTEL
- CALME
- CAUCHEMARS
- CHAOS
- CULTE
- JOUET
- EFFRAYANT
- ESPRIT
- FAMILLE
- IMPOSSIBLE
- LUEURS
- MÉLODIE
- MESSAGE
- MOURANT
- SIGNAL
- VENGEANCE

CORRESPONDANCES ENTRE

CARTE	PISTE
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

NOTES DE CONCEPTION

C'EST QUOI UNE PISTE ?

Une Piste représente un embranchement spécifique que le Joueur souhaite faire prendre à l'histoire.

Les cartes Pistes proposent des questions sur un thème précis (celui amené par la Piste). Il s'agit de cartes standards en ce qui concerne la façon de les jouer.

Intégrer une carte Piste dans le paquet Histoire va bouleverser celui-ci. C'est intentionnel. Des cartes liées à des Actes différents vont se mélanger, développant plus tôt ou plus tard que prévu certaines thématiques. L'incertitude du tirage de cartes devient plus grande. Mais la limite à 5 cartes permet de canaliser ce bouleversement et de conserver un semblant d'ordre et de progression dans l'histoire.

Quand le paquet Histoire atteint ses dernières cartes, intégrer une Piste peut amener à chambouler le moment où la Fin de la partie se déclenche. Cela est également intentionnel. Cet imprévu est intéressant à jouer.