



# ON ZE ROAD

C'est quand qu'on arrive ?

*Propice : voyage en voiture*

*Durée : 2h-3h*

*Âge >18 ans + permis A*

*Joueurs : 3-4*

*Mécanique : Jeu narratif*

*Auteur : Dr. Putois*

*V.1.1 20181008*

*Inspiration : Films de Tarantino, toutes scènes de poursuites, tout dialogue en voiture*

Bagnole : n.f. espace réduit lancé à toute vitesse qui condense stress de la fuite et peur de ne pas arriver à temps.

On ze road (again ?) – *traduit 11road* : expression anglaise « On the road » qui incarne l'envie pressante de vouloir se barrer.

11road est un jeu narratif propice qui se joue en bagnole le temps d'un trajet de quelques heures autour d'un roleplay roadmoviesque pour jouer des dialogues de course poursuite, des coups de la panne et des coffre-surprise avec des personnages qui roulent des mécaniques, qui ont les mains dans le cambouis et qui se retrouvent coincés dans la même caisse.



## **EN VOITURE SIMONE !**

*Hey mec, elle sort d'où ta chiotte ? Une diligence du Far west, une traction avant du temps de la prohibition, un van Flower power des 70's, un truck de Madmax, le faucon millenium de Star Wars ? ...*

**Choisis ton véhicule et ton univers.** Ces deux choix plantent le décor de ta narration.

## **ROULE LES MECANIKES**

*Hey mec, dans 11road, il n'y a que 3 places – celle du driver tête brûlée, celle du mort et celles des grands brûlés ! On est tous sur la sellette, le doigt sur la gâchette, le cul sur un siège éjectable sans parachute ! On est poursuivis ! Tu piges ? On les a aux fesses et on a intérêt à ce qu'ils ne nous chatouillent pas trop ! S'ils commencent à nous canarder, i' faut pas qu'on s'prenne un pruneau dans le réservoir ! J'te rappelle qu'on n'est pas des enfants de cœurs, mais des truands, des vrais, des durs, des qui sentent sous les bras. Ok, on a fait ce mauvais coup. Ok, c'était pas un si bon mauvais coup que ça ! Ok, ça a merdé et on est en cavale. Ok, mais faut bien qu'on sauve notre peau maintenant : Alors appuyons sur le champignon et tirons les choses au clair.*

**Chacun dit son blaze** (Dédé le mécano, Yoyo le magouilleur, Jackie le camionneur, Robert le nettoyeur, Samantha la bêcheuse, Lulu la racoleuse, Mimi la maline, Johny le rocker, Mitchell le crooneur...), **présente sa p'tite gueule** (gros bras, défonneur de tronche, tireur d'élite, dealer, évadé de prison, crocheteur de coffre-fort, aguicheuse, faussaire, arnaqueur...) **et son lien avec un autre passager** (racontons le lien que l'on a avec un autre personnage : on était codétenus, on est frères de sang, on a fait la guerre ensemble, i' m'a sauvé la vie, j'i ai donné ma femme et mes gosses, i' m'a sorti du caniveau, i' me doit du pognon, c'est ma gonze, j'suis son mac, c'est ma patronne...). Alors à qui l'tour ?



## **C'EST PAS D'MA FAUTE, C'EST D'LA TIENNE**

Hey mec, dans 11road, il y a des **identités cachées, les fautes**. Dans une bande de truand, on s'dit pas tout, c'est normal comme qui dirait ! Mais ça fout un sacré bordel ! Et pis, c'est notre nature intérieure, tu vois, un truand ça truande, c'est c'qui sait faire le mieux. Alors entre truand, ça tendance à dériver, l'erreur est une naine, c'est normal comme qui dirait l'autre !

Ecrivons sur un papier les fautes et tirons les au sort.

- **Le fugitif, dit du con** : « J'ai merdé, c'est à cause de moi qu'on a des poursuivant au cul »
- **Le traite, dit c't'enfoiré** : « c'est à cause de moi qu'on n'est pas vraiment sûr de ce qu'il y a dans le coffre / c'est moi qu'ai pris ce qu'il y a avait dans le coffre »
- **Le mouchard, dit c't'ordure** : « c'est à cause de moi que notre mauvais coup était connu, que les poursuivant savent où on est / qui nous sommes »
- **Le pressé, dit l'chiant** : « c'est à cause de moi qu'on doit foncer pour arriver à l'heure »
- **L'autostoppeur, dit le niais** : « Je n'ai rien à faire ici moi ! »

Bien sûr, on ne dévoile pas tout de suite notre faute, on la garde pour soi comme un p'tit secret de fille que l'on dévoile peu à peu. Ce p'tit secret ça sert à mettre du piment, à t'inspirer les neurones quand tu ouvres ta boîte à camembert ! Comme tu l'sais, même les mains sales jusqu'au coude, les truands ont tendance à rejeter la faute sur les autres. Qu'on est commis une bourde ou qu'on est un truc à se reprocher, y a pas, c'est comme ça, on est innocent, c'est toujours la faute de son prochain ! Alors te bile pas, pour ton p'tit secret, i' suffit de le faire porter le pompon à un autre mec et le tour est joué !

## **J'T'EN POSE DES QUESTIONS ?**

Hey mec, dans 11road, il n'y a des questions à se poser et des réponses à discuter :

- Acte 1 : Y a quoi dans le coffre ?
- Acte 2 : Qui nous poursuit et pourquoi ?
- Entracte : A cause de quel passager sommes-nous poursuivis ?
- Acte 3 : On va où et pourquoi ?
- Entracte : A cause de quel passager avons-nous des changer de ne pas arriver au rendez-vous ?
- Acte 4 : Il devrait y avoir quoi dans le coffre ? Mais finalement, il a quoi dedans ?
- Final : A cause de quel passager avons-nous une autre cargaison ?

**Le but du jeu est que les passagers s'entendent sur une réponse pour chacune de ces questions.** Si vous n'avez pas le temps, zapper l'acte 3 et passer directement à l'acte 4.

## **AUTO-RADIO**

L'improvisation est l'essence de la narration. Un joueur en panne d'inspiration peut caler à tout moment ! Pour éviter de ralentir le récit, allumer l'autoradio ! N'importe quand, les joueurs peuvent **allumer l'autoradio et écouter les flash-infos** ou les publicités que les autres joueurs vont se plaisir le plaisir d'inventer. Ces impros radiophoniques redémarreront ceux qui sont à sec ou tomber dans les oubliettes de la bande FM.



## **T'AS RAISON MON POTE**

A chaque acte, à tour de rôle les passagers répondent à la même question posée. Les actes sont très structurés car chacun donne sa version des faits, **c'est le moment de créer l'histoire**. C'est pendant les actes que les joueurs inventent la narration.

- **Le premier qui prend la parole** gagne un point kil'. **Puis tour de table**, Son personnage répond à la question, il brode une histoire de son choix. Une fois terminé, le prochain commence sa réponse en rétorquant « **T'as complètement tors, en fait...** » et ainsi de suite jusqu'au dernier passager. Ensuite, **on vote** : main levée puis on abat chacun son tour le poing style revolver en pointant le passager qui a raconté la meilleure histoire, la plus fun, la plus incroyable (on ne peut élire son propre récit) et en criant « **T'as raison mon pote** »<sup>1</sup> « En fin de conte, j'avais tort ». On fait un **deuxième tour de vote** (sauf le premier joueur qui a gagné son kil'). Le passager qui a été pointé le plus de fois remporte la manche et **gagne un point kil'** ! On passe ensuite à l'entracte suivant.

A chaque entracte, les personnages dialoguent, se coupent la parole, se crêpent le chignon pour dénoncer son alter ego, se trouver des alibis, des excuses à coup de « Et pis d'abord, c'est même pas vrai », « J'te signale que c'est même pas moi ! ». Les entractes sont plus chaotiques, **c'est le moment du roleplaying**.

- Comment départager ces beaux parleurs ? Par le même vote que ceux des actes sauf qu'il n'y a pas de premier joueur et que celui qui gagne le vote gagne 2 kil' ! On passe ensuite à l'acte suivant.

La raison est l'essence du moteur. C'est le turbot des truands ! A chaque fois qu'un passager a raison cela lui donne un point kil'. Arrange-toi pour avoir suffisamment de bagou au compteur pour enfilez les kil' !

## **DANS LE RÉTROVISEUR !**

La raison est ce qui fait avancer la bagnole à tombeau ouvert et donc qui va mettre un vent aux poursuivants. **En cas d'égalité de vote**, c'est-à-dire quand personne n'a ni raison ni tord alors les ils gagnent du terrain, ce qui devrait arranger le traître et le mouchard de la caisse ! A chaque égalité, avançons sur la piste suivante et intégrons cela dans nos prochaines discussions.

1. **Ils nous canardent !** Ils tirent sur la bagnole, personne n'est touché, peut-être le réservoir ?
2. **Grr, je me suis pris un pruneau !** Un de nous est blessé.
3. **Une praline à travers la carrosserie !** Un deuxième est touché, un pneu est mort.
4. **Ça pisse le sang !** Un troisième est touché, le réservoir se vide.
5. **Garde tes mains sur le volant !** Les poursuivants stoppent notre véhicule, c'est terminé.

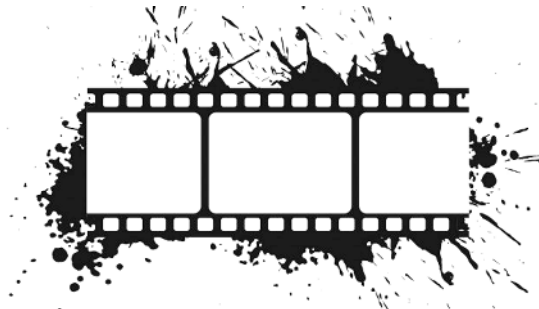
A l'étape 5, nous avons perdu le jeu ! Nous sommes arrêtés par nos poursuivants.

---

<sup>1</sup> Le conducteur se contentera de dire qui a raison sans lever ni pointer la main !

## MOTEUR 3 TEMPS

Hey mec, dans 11road, il n'y a que 3 temps qui content : (1) ce qui se trame à l'arrière de la bagnole, ton passé qui te colle aux fesses, les poursuivants, i' te mettent le **stress**. (2) ce qui arrive à la bagnole, ton présent d'emmerdes, de pannes, de coups de feu, d'accidents, de fumées, de freins qui lâchent, i' te mettent le **doute**. (3) ce qui se déroule devant le parechoc, ton futur, ce que tu poursuis, i' te donne l'envie (l'envie d'avoir **envie** !). Prends donc 5 minutes, pour i' penser, j'sais ça fait mal au ciboulot de penser, mais fais un effort. Qu'est-ce qui te stresse ? T'jette un doute ? Qu'est-ce t'as envie ?



## MANGES DU KIL'

Les **points kil'** (dit kil' pour Kilomètres ou pour Kill ?) sont à la narration ce qu'étaient les « points total » aux stations-services ! Du pétrole ! De la bombe ! De la Nitro ! Les kil' servent à faire des nœuds dramatiques dans la poursuite, à faire grincer les pneus, à défoncer l'asphalte, à prendre des virages à 180 ! Utilise les pour faire des rebondissements qui devront obligatoirement être intégré dans le récit !

« **J'ai un doute** » Dépense 1 ou 2 kil' pour semer le **DOUTE**.

- **Quelle route prendre ?** Dépense 1 kil' te permet de semer la pagaille : Pas d'accord sur la route à prendre, l'un dit droite, l'autre dit gauche, l'autre demi-tour, reproche sur l'incompétence à lire une carte, on est déjà passé par là, on tourne en rond, ferme la gueule de ce putain de GPS.
- **La pause s'impose ?** Dépense 2 kil' te permet de faire une pause : le pompiste, le contrôle de police, la douane, un shérif, un gué, une auto-stoppeuse. Jouons la scène où les passagers flipent que quelqu'un ouvre le coffre. Un passager « va pisser », il ne sera plus dans la voiture et interprétera le visiteur de coffre. Faire un gros dialogue d'intrigue sur le plan en cas de pépin : fuir, assommer, fusillade, ...

« **Ça m'stresse** » Dépense 1 ou 2 kil' pour foutre le **STRESS**.

- **La poursuite fuite ?** Dépense 1 kil' te permet d'agir sur les poursuivants : Ils nous collent au cul ? Ils nous tirent dessus les cons ! Quoi, vous avez foutu ça dans le coffre et ils le veulent ! Regarde ton rétro, ils sont 10 maintenant ! Jette leur ce truc sur la route ! Appuie sur le champignon ! Met les gaz ! Attention à la vieille qui traverse la route ! J'entends un hélicoptère au-dessus de nous.
- **Le coup de la panne ?** Dépense 2 kil' te permet d'agir sur le véhicule : panne, réparation, prendre une direction, accélérer, ralentir, s'arrêter pour vérifier ce qu'il y a dans le coffre.

« **J'ai une de ces envies** » Dépense 1 ou 2 kil' pour se donner l'**ENVIE**.

- **L'arrivée coursée ?** Dépense 1 kil' pour activer la destination : On va arriver en retard ! C'est pas la peine de speeder, c'est foutu ! Plus qu'un litre d'essence ! Mais non on a tout le temps du monde ! J'connais un raccourci. A fond avant que ça explose ! Vite avant qu'il ne se vide de son sang ! Elle perd ses eaux ! On aperçoit la frontière ! On voit l'aéroport ! C'est quoi ces embouteillages ?
- **C'est moi qu'ai raison** : Dépense 2 Kil' pour avoir un vote en plus (et en plus tu peux voter pour ton propre récit !)

## **EN PANNE D'INSPIRATION**

**Les poursuivants :** le FBI, des gangsters, la police, des zombis, des monstres, une horde de..., la femme de..., le marie jaloux de..., l'armée à la recherche d'un déserteur, une avalanche, un raz de marée, une éruption volcanique...

**La destination :** l'aéroport, la frontière, le port, un rendez-vous, une rencontre avec un boss, l'antre du monstre avant qu'elle ne se fasse dévorée, une bombe à retardement à arrêter, un antidote à amener, un incendie à éteindre, des enfants à aller chercher à l'école...

**Dans le coffre :** un macchabé, un être que tout le monde pense vivant sauf celui qui a fermé le coffre, une innocente créature, une énorme somme, le fruit d'un vol, un virus, une bombe, de la dynamite ultrasensible, un paquet de truc dont une bonne partie a été planquée par l'un des passagers à l'insu des autres...

## **RÉSERVOIR D'IDÉES**

- Rien ne nous empêche de prendre la voiture uniquement pour jouer.
- Faisons des vraies scènes dans des vrais lieux, c'est un propice ! Rien ne nous empêche de mettre en acte votre narration, continuons le roleplaying pour les pauses pipis, le pleins d'essences, arrêtez-nous pour vérifier le contenu du coffre...
- 11road est un jeu, ce n'est pas une incitation à ne pas respecter le code de la route.
- Si le conducteur ne souhaite pas jouer, c'est alors un taxi. Il a embarqué les passagers contre un deal ou contre son gré. Quoiqu'il en soit, il ne se la ramène pas, hormis quelques flash info, il n'est pas au courant ce qu'il y a dans le coffre ni qui sont les poursuivants.
- Au début du jeu, les passagers écrivent sur un bout de papier ce qu'il y a dans le coffre, on en tire un au sort et on place le dans le coffre. Il ne sera ouvert qu'à la fin du jeu !
- Pour le moindre conflit entre les joueurs, il y a un constat : pour départager des joueurs, ceux-ci ferment les yeux (sauf le conducteur) et doivent deviner la vitesse à laquelle roulent la bagnole, le joueur qui s'en rapproche le plus l'emporte. Si le conducteur doit faire un constat alors départager en devinant la couleur de la prochaine voiture croisée ou doublée.

## **CARBURANT SONORE**

Choisir le véhicule et l'époque de la narration avant de partir en voiture te permet de trouver la bande musicale qui va bien :



Bande originale de The blues brother  
Bande originale de Pulp fiction  
Steppenwolf " Born To Be Wild "  
AC/DC " Highway to Hell "  
Canned Heat " On The Road Again "  
Ram Jam " Black Betty "  
The Rolling Stones " Paint It, Black "  
Al Hirt " Green Hornet "

**Merci d'écrire votre récit ou vos commentaires sur <http://narratif.org>**

Titre : 11road. Auteur : Benjamin Putois  
Version 1.1 – 08 octobre 2018 sous licence Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)  
Images : Starline / Freepik

