

# LA COMMUNAUTÉ DE LA BRIQUE DORÉE

---

Redécouvrez la magie de votre enfance dans ce jeu de rôle apéritif qui fera pétiller vos soirées ! Oubliez le "métro, boulot, dodo" et déterrez vos vieux jouets avec LCDLBD ! Retrouvez ces moments de jeunesse où votre créativité n'avait pas de limites, mais cette fois, avec un verre à la main !

Plus besoin d'un maître du jeu, tout le monde peut participer: l'apéro devient un voyage épique à chaque gorgée. Le temps d'un verre, **IMAGINEZ, JOUEZ, BUVEZ**, et laissez vos souvenirs d'enfance guider votre soirée !

## **IMAGINEZ, JOUEZ, BUVEZ !**



## IMAGINEZ...

Dans l'ombre du mont Sakaï, où la neige noircie témoignait d'anciennes cendres, un Maelström métallique d'âmes désincarnées dominait. Flash, le dernier survivant de la tribu McQueen, avait bravé le vent mordant pour affronter le terrible dispositif de guerre corrompu, une vile création du sinistre culte qui lui avait arraché sa famille.

Mais alors même qu'il se préparait à ce combat déchaîné, une autre menace se profilait à l'horizon. Le sinistre et implacable Furby, une créature d'une horreur indescriptible, avait établi sa domination sur toute la région de Dudébu. Rien que l'évocation de son pouvoir faisait naître une terreur sans égal. Mais Flash, aidé par Barbie de la lignée des Girl et de Xena la guerrière, savait qu'il était le dernier espoir de son peuple, de la tribu McQueen, et de tous ceux qui s'accrochaient encore à la lueur d'espoir dans leur cœur.

« Flash avance sans crainte vers le Maelström, sur le point d'y entrer pour tenter de l'arrêter. »

« Hm... Je vais dire: Attends Flash ! Ton courage est remarquable, mais c'est incroyablement dangereux ! »

« C'est le seul moyen que nous connaissions pour arrêter cette menace, Xena. Le Maelström a causé trop de souffrances... »

« Attendez, tous les deux. Il y a peut-être une autre solution. Cette machine infernale peut certes être éteinte, mais pas en l'affrontant de front. »

« Barbie, qu'est-ce que tu veux dire ? Comment pouvons-nous éteindre quelque chose d'aussi puissant ? »

« La clé réside dans la compréhension des principes du sinistre culte qui l'a créé. Si nous étudions leurs arts sombres et déchiffrons leurs textes anciens, nous pourrions trouver un moyen de démanteler le Maelström sans mettre la vie de Flash en danger. »

« C'est une approche plus raisonnable, tu as raison. Nous ne pouvons pas nous permettre de perdre davantage de compagnons dans cette guerre. »

« Bien. Barbie, est ce que tu as une idée de comment arrêter le Maelström ? »

« J'ai peut-être une idée oui... »

Et nos trois héros se lancèrent dans une nouvelle quête pour trouver l'interrupteur du ventilateur et arrêter son vent dévastateur...

# JOUEZ !

## MAIS À QUOI ON JOUE?

LCDLBD, c'est le jeu de rôle apéritif qui transforme votre salon en une aventure déjantée entre amis ! Conçu pour 2 à 5 joueurs, sans besoin d'un Maître du jeu, c'est la garantie d'une soirée mémorable sans prise de tête. La préparation est minimale, tout comme les règles, car ici, c'est l'imagination qui prend les rênes. Retrouvez l'esprit des jeux d'enfants, où chaque objet du quotidien peut devenir le héros d'une histoire folle pour 3 heures de jeu environ. Plongez dans vos malles à souvenirs, explorez les brocantes, et appropriez-vous les jouets de plusieurs générations pour des expériences uniques. Préparez vos en-cas préférés et trinquez avec un verre de votre boisson favorite (de préférence alcoolisée) – c'est parti pour des heures de rire, d'imagination, et de bons moments entre amis !

Pour jouer à LCDLBD vous aurez besoin de:

- Trois dés à 6 faces différenciables,
- Un bloc de post-its et de quoi écrire,
- La pièce dans laquelle vous vous trouvez, ou une maison entière,
- Un verre par joueur et de quoi les remplir,
- Deux jouets par joueur au minimum,
- Un verre à shot.

Pour une expérience optimale, il est fortement recommandé de débiter votre quête vers 17 heures. Pourquoi, me demanderez-vous? Eh bien, c'est simple! En débutant à cette heure, vous vous assurez de clore votre aventure palpitante aux alentours de 20 heures, juste à temps pour le dîner. LCDLBD est un jeu qui demande une immersion totale, et une pause trop longue peut briser le rythme en décousant la trame narrative. Il serait donc judicieux d'enchaîner les péripéties du jeu sans trop de pauses, créant ainsi une expérience de jeu fluide et mémorable. Alors, préparez-vous à plonger dans l'inconnu, à résoudre des énigmes en cascade, et à savourer la victoire juste à temps pour le festin qui vous attend à table !

## PRÉPARER LA PARTIE - CRÉER SON PERSONNAGE

Bienvenue dans l'étape la plus délirante de la préparation de LCDLBD ! C'est ici que vous et vos amis allez choisir vos personnages parmi la pile chaotique de jouets que vous avez rassemblés. Tout est permis, aucune limite de taille, d'univers ou de style. Vous pouvez même prendre un jouet issu d'une licence célèbre et le transformer en tout autre chose, comme donner le chapeau de cow-boy de votre poupée de Woody à votre Furby pour en faire le plus grand tireur de l'ouest ! L'unique restriction, c'est celle de votre propre imagination et l'approbation de vos comparses.

Ensuite, le fun continue ! À tour de rôle, chaque joueur choisit un paragraphe parmi les suivants et le personnalise pour décrire son personnage et son histoire. Que vous soyez un justicier du Far West, un chevalier médiéval, un pirate des mers, une superstar de la vie moderne, un espion de l'action moderne, ou même un astronaute de l'espace, tout est possible !

Notre premier valeureux aventurier:

Je m'appelle \_\_\_\_ .  
j'ai \_\_\_\_ ans.  
Mon pouvoir est \_\_\_\_ .  
Mon but ultime est \_\_\_\_ .

Est accompagné de:

Je m'appelle \_\_\_\_ .  
j'ai \_\_\_\_ ans.  
Je suis capable de \_\_\_\_ .  
Je rêve de devenir \_\_\_\_ .

Mais ils voyagent aussi avec:

Je m'appelle \_\_\_\_ .  
j'ai \_\_\_\_ ans.  
J'ai la capacité de \_\_\_\_ .  
Je suis à la recherche de \_\_\_\_ .

Et bien sûr ils ne se séparent jamais de:

Je m'appelle \_\_\_\_ .  
j'ai \_\_\_\_ ans.  
Je suis doué.e pour \_\_\_\_ .  
Mes amis me connaissent comme quelqu'un de \_\_\_\_ .

Ainsi que de leur autre compagnon:

Je m'appelle \_\_\_\_ .  
j'ai \_\_\_\_ ans.  
Je suis un expert dans le domaine de \_\_\_\_ .  
Mon pire défaut est \_\_\_\_ .

## PRÉPARER LA PARTIE - SOUDER SON GROUPE

Préparez-vous, aventuriers intrépides, car vous êtes sur le point de plonger dans une quête épique au sein d'une communauté unie par un objectif commun ! Il est fortement recommandé que les personnages se connaissent tous avant le début de l'aventure, afin de fluidifier et simplifier votre périple ensemble. Pour définir votre quête de la soirée, et le but de votre communauté, choisissez un des paragraphes suivants selon si vous voulez incarner des gentils héros ou des vilains malins et complétez les trous:

### HÉROS

L'infâme \_\_\_\_\_ a encore frappé près du village de \_\_\_\_\_ en commettant \_\_\_\_\_. En tant que membre de la confrérie \_\_\_\_\_, vous devez aider les plus démunis et arrêter cette menace !

### VILAINS

Dans votre repaire du mal près du village de \_\_\_\_\_, votre confrérie \_\_\_\_\_ s'est réunie. Vous fomentez votre plan machiavélique qui a pour but ultime de \_\_\_\_\_.  
Mais vous devez d'abord \_\_\_\_\_.

Dans cette folle aventure, chaque confrérie a besoin de son acolyte farfelu, son larbin délirant ou même son protecteur improbable. Choisissez un jouet dans la pile parmi ceux qui n'ont pas été choisis par les joueurs pour endosser ce rôle et complétez le paragraphe suivant:

### ALLIÉ

Il s'appelle \_\_\_\_\_. Votre confrérie le connaît depuis \_\_\_\_\_ ans. Il est assez attachant parce que \_\_\_\_\_ mais il peut aussi vous taper sur les nerfs car \_\_\_\_\_. Il est quand même doué pour \_\_\_\_\_ donc vous le laissez rester avec vous.

Vous devrez également faire face à une menace malfaisante : votre ennemi juré ou rival de toujours, prêt à tout pour vous mettre des bâtons dans les roues et vous empêcher de mener à bien vos objectifs délirants. Choisissez un jouet dans la pile parmi ceux qui n'ont pas été choisis par les joueurs pour endosser ce rôle et complétez le paragraphe suivant:

### ENNEMI

Il s'appelle \_\_\_\_\_. Vous vous affrontez sans cesse depuis \_\_\_\_\_ ans. Vous savez que son objectif est de \_\_\_\_\_ grâce à ses pouvoirs : \_\_\_\_\_. Au fond, vous arrivez quand même à le comprendre car \_\_\_\_\_.

## PRÉPARER LA PARTIE - FAÇONNER SON ENVIRONNEMENT

Pour jouer, vous aurez besoin de créer six lieux imaginaires qui formeront le théâtre de votre épopée déjantée, à travers chaque étape du récit: situation initiale, événement perturbateur, péripéties, rebondissement, dénouement, situation finale.

Laissez-vous emporter par votre imagination et ne cherchez pas à lier logiquement ces lieux a priori, l'histoire se chargera de tisser des liens naturels au fil du jeu. Par exemple, un simple escalier peut devenir une chute d'eau silencieuse, des nœuds dans une table en bois se métamorphosent en sables mouvants, et une élégante surface en verre récrite les dernières pensées des héros qui y ont succombé de soif et de faim.

N'hésitez pas à réutiliser les lieux si nécessaire; par exemple, la situation initiale et finale peuvent se dérouler au même endroit si cela semble logique. Toutefois, il est recommandé d'établir six lieux de base pour garantir une variété d'aventures. N'hésitez pas à les noter sur une feuille pour vous en souvenir ! Pour décrire et développer les 6 lieux de votre aventure, vous pouvez vous aider des paragraphes suivants:

### LIEU DE LA SITUATION INITIALE

Ce lieu s'appelle \_\_\_\_ Il est connu pour \_\_\_\_ Les gens d'ici sont plutôt \_\_\_\_ .

### LIEU DE L'ÉVÈNEMENT PERTURBATEUR

Ce lieu vous semble \_\_\_\_ parce que \_\_\_\_ mais ce qui vous semble étrange c'est \_\_\_\_ .

### LIEU DES PÉRIPÉTIES

Ce lieu a l'air \_\_\_\_ et est habité par \_\_\_\_ mais regorge de \_\_\_\_ .

### LIEU DU REBONDISSEMENT

Ce lieu paraît \_\_\_\_ mais pourtant il est \_\_\_\_ et soudain il devient \_\_\_\_ .

### LIEU DU DÉNOUEMENT

Ce lieu est le parfait théâtre de \_\_\_\_ car il détient \_\_\_\_ et va bientôt \_\_\_\_ .

### LIEU DE LA SITUATION FINALE

Ce lieu est \_\_\_\_ où vous êtes accueillis par \_\_\_\_ qui vous invitent à \_\_\_\_ .

Si vous avez encore du mal à établir vos lieux, voici quelques exemples pour vous inspirer:

### **L'ÉVIER**

L'évier vide devient un lieu mystique et épique : le Cratère de Fer ! Jadis frappé par une météorite titanesque, ce cratère a été transformé en une merveille de minéraux fondus en métal qui s'étend sur une grande surface. Au centre de cette étendue de métal, persiste un trou abyssal qui semble descendre jusqu'au cœur même de la planète. Les légendes racontent que de ce trou surgissent les plus grandes menaces qui planent sur notre monde.

### **LE CANAPÉ**

Le canapé qui trône dans votre salon n'est pas ce qu'il semble être : bienvenue dans la Cité des Nuages, une communauté autarcique nichée dans les cieus, habitée par des érudits et des artistes au cœur léger. Cependant, des murmures d'une société secrète émergent des profondeurs du canapé, manipulant mentalement les esprits des opposants pour les faire plier devant leur influence insidieuse.

### **LA BIBLIOTHÈQUE**

Dans votre salon, la bibliothèque n'est pas qu'une simple étagère de livres: elle cache la Ruine Monumentale du Grand Temple de Kotkoob, Dieu Déchu de la Connaissance. Les livres, vestiges de religions oubliées, attendent d'être explorés. Seuls les dignes peuvent escalader ses rayons et atteindre le sommet pour dévoiler les secrets divins.

### **LE LIT**

Plongez dans l'épopée des Dunes Douillettes, où votre lit devient un désert brûlant sous un soleil implacable. Cet environnement hostile cache un réseau de caves souterraines d'où émergent les monstres les plus redoutables.

### **L'ARMOIRE**

Dans votre univers domestique, l'armoire devient la tanière lugubre des Mythes Géantes, cachée au cœur des galeries d'une chaîne de montagnes. Traverser ces passages mystiques est le seul moyen d'atteindre les sommets redoutables du mont Sakāī.

## TIRER SA CARTE DU JEU

Deux réserves de cartes sont disponibles et essentielles dans notre aventure : les cartes HISTOIRE et les cartes INSPIRATION.

Les cartes HISTOIRE tracent le chemin de votre récit, représentant les différentes phases du récit: la situation initiale, l'événement perturbateur, les péripéties, le rebondissement, le dénouement, et enfin, la situation finale. Lorsque vous êtes prêts pour que l'aventure commence, tirez la première carte: Situation Initiale, et placez la de façon à ce qu'elle soit visible pour tous, décrivant la phase du récit dans laquelle vous vous trouvez pour le moment. Déroulez alors votre histoire en restant dans la phase du récit de votre carte tant que celle-ci est visible. Dès que vous déciderez collectivement de clore cette phase, vous pourrez tirer la carte HISTOIRE suivante et couvrir la précédente pour avancer dans votre épopée. Pour une expérience optimale, il est recommandé que chaque phase du récit dure environ 30 minutes de jeu.

### SITUATION INITIALE

Carte d'histoire

Le contexte de départ, présentant les personnages et le cadre. On établit les bases de l'histoire avant le développement.

### ÉVÈNEMENT PERTURBATEUR

Carte d'histoire

Le moment où l'équilibre initial est rompu, créant des défis et la tension propice au développement de l'intrigue.

### PÉRIPÉTIES

Carte d'histoire

Elles modifient l'intrigue, présentant des obstacles et des découvertes inattendus, guidant vers une possible résolution.

### REBONDISSEMENT

Carte d'histoire

Un tournant inattendu, dévoilant des informations clés et changeant la trajectoire de l'histoire, souvent pour surprendre.

### DÉNOUEMENT

Carte d'histoire

Conclut l'histoire en résolvant les conflits et en répondant aux questions en suspens et déterminant le futur des personnages.

### SITUATION FINALE

Carte d'histoire

Les différents éléments de l'intrigue convergent vers une résolution définitive; l'histoire atteint son équilibre final et durable.



Les cartes INSPIRATION permettent de relancer votre imagination avec un oracle de mots. À tout moment, un joueur peut tirer une carte INSPIRATION s'il a besoin d'un coup de pouce créatif. En tant que groupe, vous pouvez également choisir collectivement de tirer une carte INSPIRATION pour répondre à une question, faire évoluer l'intrigue, ou même remplir les trous des précédents paragraphes.

Lorsqu'une carte INSPIRATION est tirée, chaque mot de l'oracle correspond à un score au dé. Définissez lequel des dés indiquera un concept négatif, tandis que les deux autres représenteront des concepts positifs ou neutres. Après le lancer des dés, n'utilisez que les mots de la carte qui correspondent aux scores obtenus. Si deux dés donnent le même nombre, cela signifie que le mot en question a une double application ou une importance capitale !

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Valeureux
2	Lettre
3	Héros
4	Défaite
5	Romance
6	Jalousie

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Royaume
2	Couronne
3	Mission
4	Traître
5	Tour
6	Cheval

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Duel
2	Maladie
3	Epée
4	Fée
5	Extraterrestre
6	Panthéon

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Sous-marin
2	Sorcellerie
3	Galaxie
4	Conquête
5	Mystère
6	Potion

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Légende
2	Vaisseau
3	Naufrage
4	Dragon
5	Alliance
6	Artefact

### LCDDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Explosion
2	Spécialiste
3	Magicien
4	Ruine
5	Explorateur
6	Trésor

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Monstre
2	Conspiration
3	Planète
4	Tempête
5	Cowboy
6	Taverne

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Désert
2	Mercenaire
3	Bandit
4	Richesse
5	Énigme
6	Guerre

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Mélodie
2	Prophétie
3	Équipage
4	Éclipse
5	Forêt
6	Mutation

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Château
2	Apothicaire
3	Enchantement
4	Nécromancien
5	Bataille
6	Alliance

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Célébration
2	Bravoure
3	Obscurité
4	Espoir
5	Évasion
6	Laser

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Code
2	Ancêtre
3	Jour maudit
4	Génie
5	Oxygène
6	Stratégie

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Chimère
2	Pégase
3	Toundra
4	Bouclier
5	Enlèvement
6	Porte

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Comète
2	Grotte
3	Sentinelle
4	Tornade
5	Sérénade
6	Tribu

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Domestique
2	Flotte
3	Cascade
4	Port
5	Charognard
6	Sceptre

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Météore
2	Hérésie
3	Gigantesque
4	Dévotion
5	Mythe
6	Zénith

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Abysses
2	Surnaturel
3	Sérum
4	Astral
5	Courroux
6	Lumière

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Némésis
2	Sanctuaire
3	Rédemption
4	Labyrinthe
5	Vortex
6	Capitaine

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Sirène
2	Paladin
3	Hologramme
4	Révélation
5	Divin
6	Illusion

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Etranger
2	Princesse
3	Trompe-l'œil
4	Frénésie
5	Malédiction
6	Sphère

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Infini
2	Temporel
3	Marécage
4	Tisserand
5	Spectral
6	Harpon

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Disparu
2	Harpe
3	Céleste
4	Rêve
5	Larme
6	Rune

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Parchemin
2	Gargouille
3	Voile
4	Roi
5	Pèlerin
6	Cauchemar

## LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Guilde
2	Maelström
3	Orbe
4	Résurrection
5	Sacrifice
6	Golem

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Énergie
2	Portail
3	Forge
4	Sabotage
5	Métamorphe
6	Robe

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Espionnage
2	Lune
3	Invasion
4	Rébellion
5	Étoile filante
6	Paradoxe

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Créature
2	Oasis
3	Ancien
4	Illusion
5	Frontière
6	Grandeur

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Constellations
2	Orage
3	Aube
4	Bouffon
5	Cité
6	Émissaire

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Eclipse
2	Dimension
3	Ordre
4	Cristal
5	Fantôme
6	Sérénité

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Murmures
2	Fontaine
3	Rires
4	Grimoire
5	Enfance
6	Ombre

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Récif
2	Prisme
3	Elfe
4	Cour
5	Echos
6	Barde

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Générateur
2	Arche
3	Scribe
4	Terre
5	Bastion
6	Chaînes

### LCDLBD

Carte d'inspiration

score	oracle
1	Lien
2	Fraternité
3	Sang
4	Vagabond
5	Orphelin
6	Art

## MAIS COMMENT ON JOUE?

### CHACUN SON TOUR

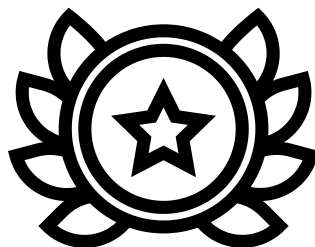
Ce jeu repose sur une mécanique de tour par tour. Dans chaque phase du récit, les joueurs vont décrire leurs actions un à un. Le premier joueur initie la scène en décrivant son action, puis chacun peut commenter sur cette action et agir en fonction. Ensuite, le deuxième joueur prend le relais en détaillant sa propre action, suscitant une nouvelle série de commentaires et d'actions de la part du groupe. Ce processus se répète ensuite jusqu'à la fin de la phase du récit en cours. L'ordre des joueurs commence par le capitaine puis tourne dans le sens des aiguilles d'une montre soit vers la gauche.

### AYE AYE, CAPITAINE !

Le rôle de Capitaine est aussi crucial qu'un trésor dans une quête épique ! Dans chaque scène de votre aventure, le Capitaine prend les commandes avec style et panache, accomplissant quatre tâches essentielles :

- Il tire obligatoirement une carte inspiration et l'interprète pour définir le contexte de la phase en cours,
- Il est celui qui commence la scène, avec une entrée digne des plus grandes légendes,
- Il doit impérativement lier et/ou dévoiler une partie de la backstory de son personnage avec ce qu'il se passe dans la scène,
- Il choisit lorsque la scène prend fin quand il sent que tout a été dit: il a le dernier mot sur quand lever le rideau.

Pour le premier acte de votre épopée, le rôle de capitaine revient à celui qui a regardé le plus récemment un des dessins animés de son enfance. Ensuite, le titre de Capitaine circule dans le sens des aiguilles d'une montre, soit vers la gauche, à chaque nouvelle phase du récit. Pour identifier le Capitaine, vous pouvez découper et garder cette médaille devant lui visible par tous à chaque phase du récit.



## LES MOTS MAGIQUES

### “ J’AI L’IMPRESSION QUE...”

À tout moment de la partie, l'un d'entre vous peut s'écrier avec enthousiasme « J'ai l'impression que... », puis ajouter un élément unique qui devient aussitôt une pièce maîtresse de son personnage ou du scénario. La magie opère, et tous les joueurs doivent impérativement intégrer ce nouvel élément dans votre histoire collective.

Cependant, il est interdit de déclarer cette action dans le but de détruire un élément qui vient d'être ajouté. Vous bâtissez ensemble un récit fantastique, où la créativité et l'humour sont vos meilleures alliées, vous n'êtes pas là pour détruire les idées des autres.

Soyez raisonnables dans notre recours à « J'ai l'impression que... », et n'utilisez ce pouvoir que pour préciser les capacités de vos personnages ou pour ajouter une touche d'amusement à votre quête commune. Dosez avec l'intelligence qui est la vôtre aujourd'hui et convoquez la créativité enfantine qui vous anime toujours un peu.

Par exemple si les aventuriers se tiennent au bord d'un ravin infranchissable, et soudain, Elodie s'exclame avec malice « J'ai l'impression que Polly est capable de tirer une corde à l'arc de l'autre côté du ravin grâce à son passé dans la forêt, élevée par des loups, où elle devait chasser pour se nourrir. » Polly Pocket devient alors la super archère capable de réaliser cette prouesse, à condition d'avoir les objets nécessaires, comme un peu de ficelle pour représenter la corde.

C'est ainsi que la créativité s'invite dans notre quête ! Les déclarations qui débutent par « J'ai l'impression que... » doivent cependant toujours être justifiées par une partie de l'histoire, enrichissant ainsi votre récit partagé. Elles ne peuvent pas se limiter à des affirmations simplistes telles que « J'ai l'impression que je peux vaincre cet ennemi en un coup parce que je suis surpuissant. »

### “ POUCE !”

À tout moment, n'importe quel joueur peut lever le pouce en s'exclamant « pouce ! » pour mettre littéralement le jeu en pause. Que ce soit pour une pause toilettes, pour solliciter l'approbation de tous sur la suite de votre histoire, ou bien pour discuter d'un point de règle, c'est à vous de trouver un accord.

De plus, « pouce ! » a le pouvoir magique de changer le cours de votre histoire si un thème inconfortable pour un des joueurs est abordé. Dans ce cas, les autres joueurs se doivent de réagir sur-le-champ en modifiant l'action ou en changeant de sujet, sans chercher plus d'explications.

# BUVEZ !!!

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. À consommer avec modération.

Préparez-vous à une quête périlleuse où les batailles, qu'elles soient contre des ennemis redoutables, des environnements hostiles, ou même les démons intérieurs, seront monnaie courante !

Chaque personnage brave cette aventure avec une réserve de 10 points de vie, soigneusement notée sur un post-it. Chaque blessure subie entraîne une déduction de sa réserve de points de vie, mais attention, car les conséquences de ces pertes peuvent être tout aussi réelles pour son joueur !

Un personnage peut perdre jusqu'à trois points de vie en une seule action, et les effets collatéraux dépendent de l'ampleur des dégâts, comme indiqué dans le tableau suivant :

dégâts	Buvez !	Exemples
1	Une gorgée de votre verre	Prendre un coup de poing, blessure superficielle, ...
2	Un shot	Etre tranché par une épée, os fracturé, ...
3	Votre verre cul-sec	Se faire couper un membre, tomber d'une falaise, ...

Cependant, un personnage ne peut perdre au maximum que 3 points de vie par phase du récit: il ne prendra ensuite plus de dégâts même si il se blesse. Si un personnage épuise ses 10 points de vie, il est considéré comme mort, et son joueur doit changer de personnage. Celui-ci a le choix d'incarner un personnage allié existant en reprenant le jouet qui le représentait ou d'en choisir un tout nouveau.

## EN MUSIQUE !

Qu'est ce qu'une aventure épique sans sa musique entraînante? Rien du tout ! Voici donc une sélection de quelques musiques que vous pourrez retrouver sur toutes vos plateformes de streaming favorites:

- OST complète de Miitopia (Nintendo) - <https://youtu.be/1eePwZb7kRI>
- OST complète de LEGO city undercover (TT Games, Nintendo, Warner Bros. Games) - <https://youtu.be/PATOBnuPH50>
- OST complète de Pokémon Donjon Mystère: explorateurs du ciel (Nintendo, The Pokémon Company) - <https://youtu.be/T6Fhj298HF6>

Un immense merci à Alex, Lilou-Anne, Pauline, Mohand, Boramy, Fred Boot, Suncyam, Jonathan Favre-Godal, Théo Rivière, et l'équipe de PTGPTB pour leurs contributions exceptionnelles à ce jeu de rôle. Vos relectures, idées délirantes, retours de beta-test, et inspirations ont été les piliers de cette aventure créative.

Merci du fond du cœur !