

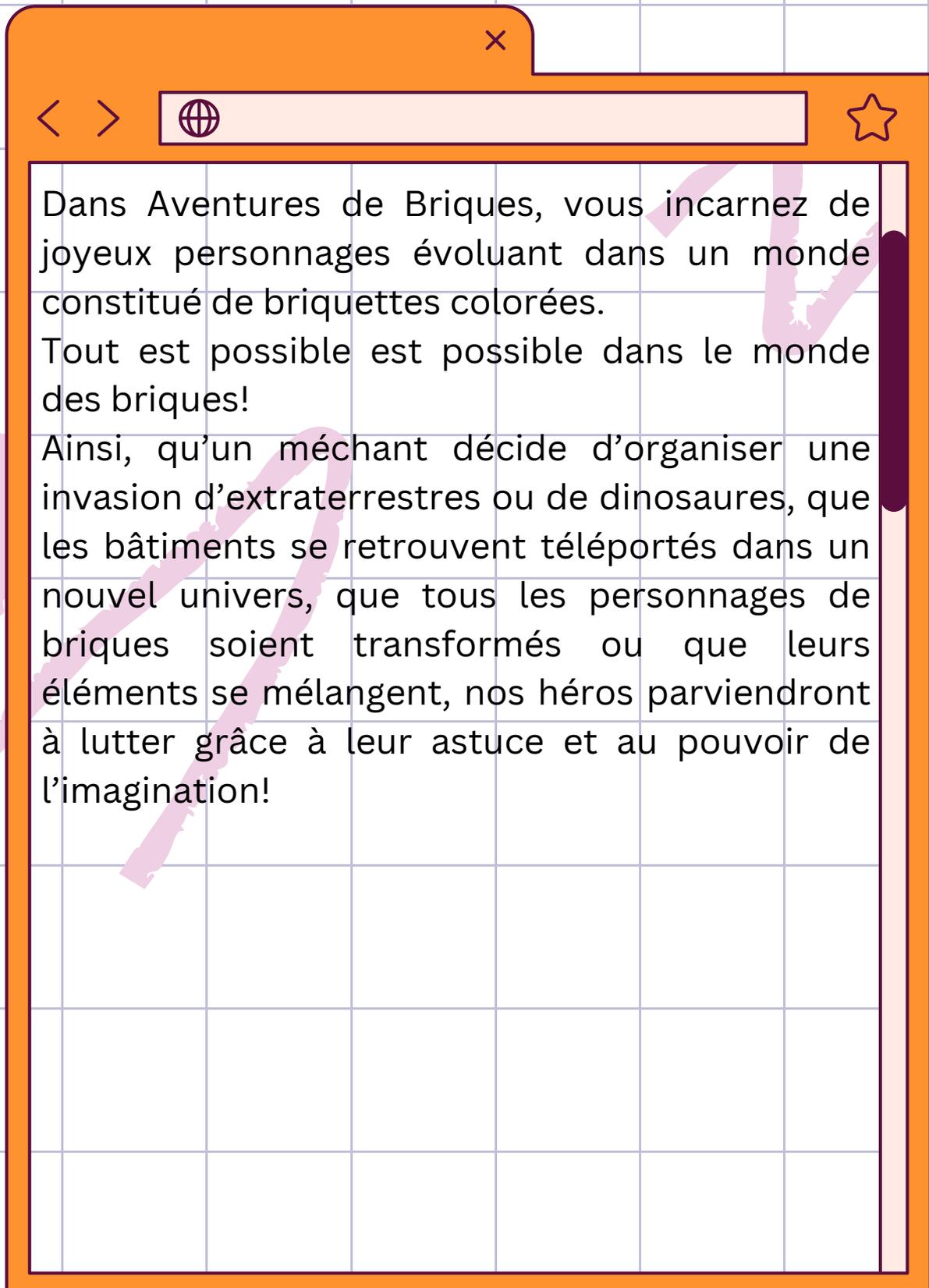
AVENTURES DE BRIQUES

Par 3d6, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

AVENTURES DE BRIQUES

LE JEU HÉROÏQUE OÙ VOUS IMAGINEZ CE QUE VOUS VOULEZ!



CRÉATION DE PERSONNAGE DE BRIQUE

1.

NOM :

2.

PHRASE DE PRÉSENTATION :

3.

DONNER 1, 2 ET 3 POINTS AUX CARACTÉRISTIQUES

4.

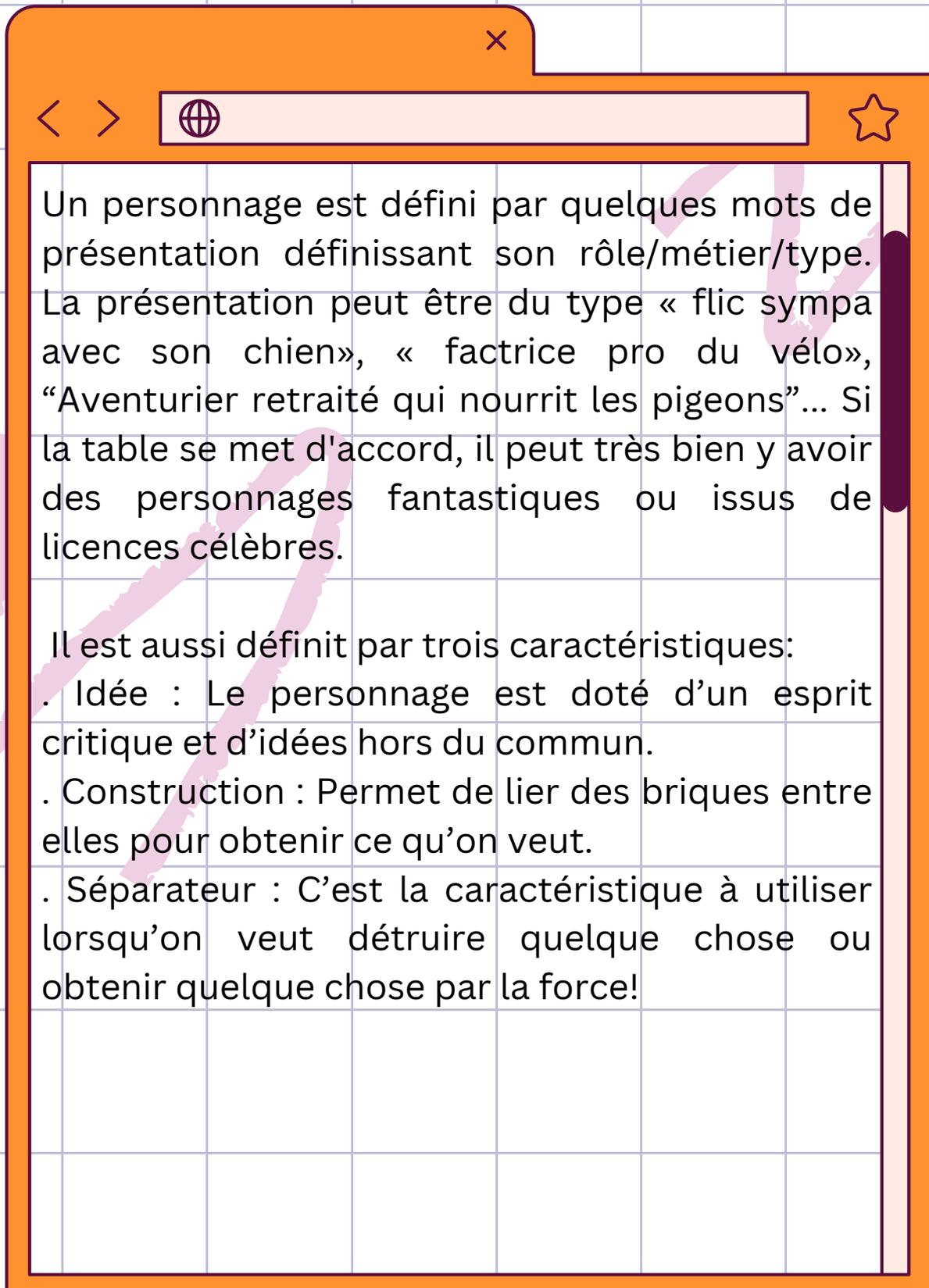
METTRE 0 EN CRÉATION :

5.

JOUEZ !

LE JEU

CRÉATION DU PERSONNAGE



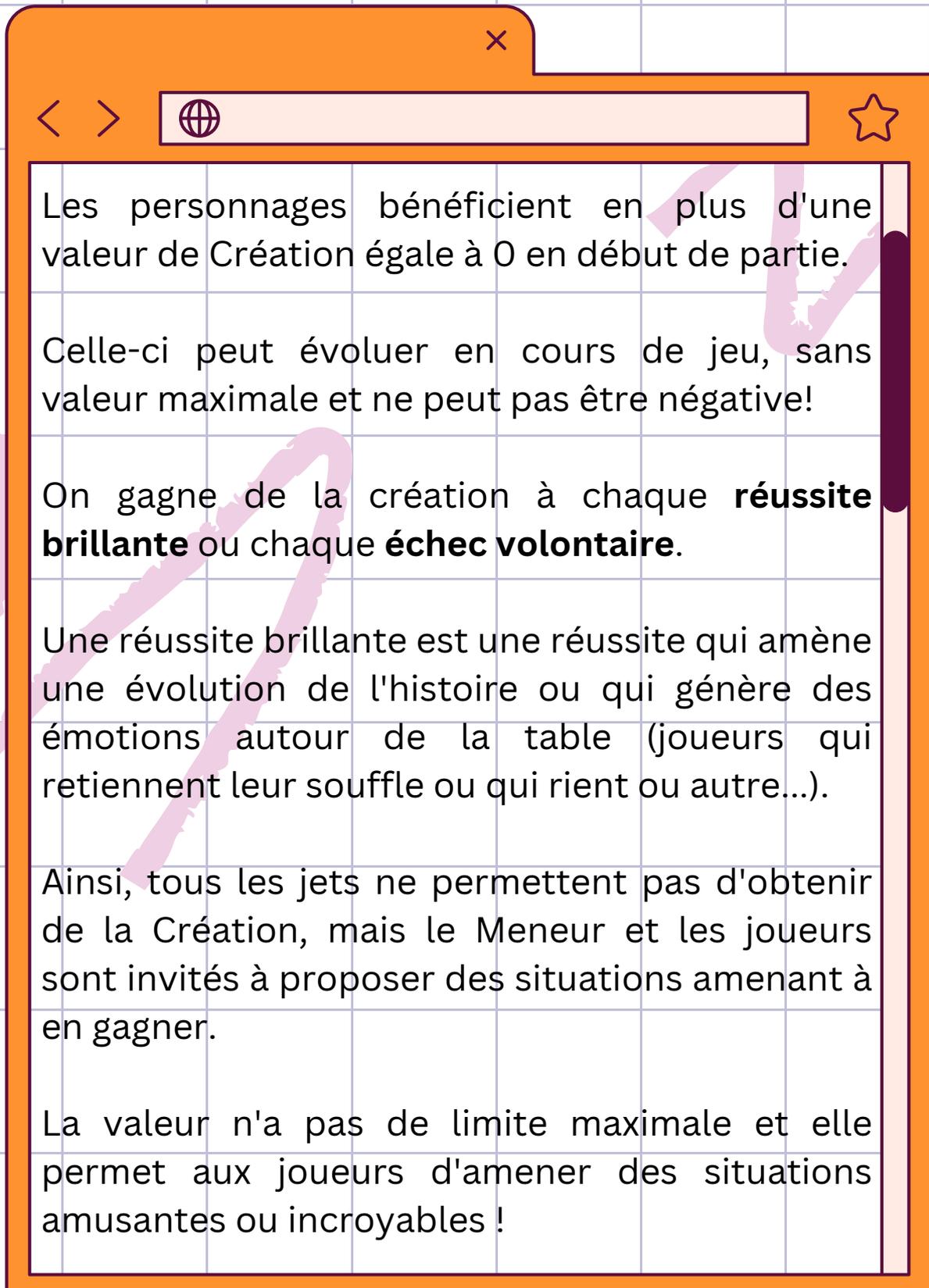
Un personnage est défini par quelques mots de présentation définissant son rôle/métier/type. La présentation peut être du type « flic sympa avec son chien », « factrice pro du vélo », « Aventurier retraité qui nourrit les pigeons »... Si la table se met d'accord, il peut très bien y avoir des personnages fantastiques ou issus de licences célèbres.

Il est aussi défini par trois caractéristiques :

- . Idée : Le personnage est doté d'un esprit critique et d'idées hors du commun.
- . Construction : Permet de lier des briques entre elles pour obtenir ce qu'on veut.
- . Séparateur : C'est la caractéristique à utiliser lorsqu'on veut détruire quelque chose ou obtenir quelque chose par la force!

LE JEU

LA VALEUR DE CRÉATION



Les personnages bénéficient en plus d'une valeur de Création égale à 0 en début de partie.

Celle-ci peut évoluer en cours de jeu, sans valeur maximale et ne peut pas être négative!

On gagne de la création à chaque **réussite brillante** ou chaque **échec volontaire**.

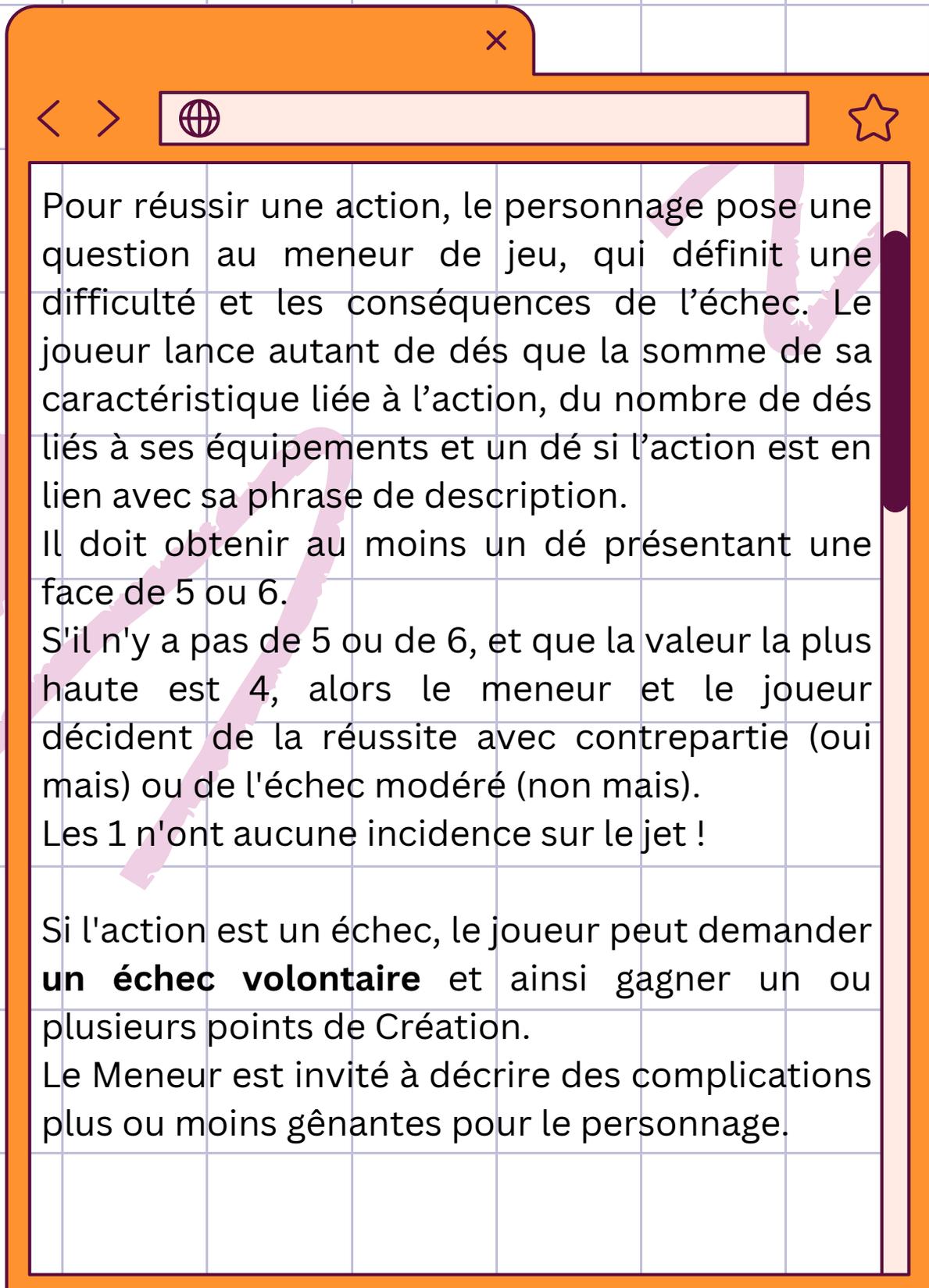
Une réussite brillante est une réussite qui amène une évolution de l'histoire ou qui génère des émotions autour de la table (joueurs qui retiennent leur souffle ou qui rient ou autre...).

Ainsi, tous les jets ne permettent pas d'obtenir de la Création, mais le Meneur et les joueurs sont invités à proposer des situations amenant à en gagner.

La valeur n'a pas de limite maximale et elle permet aux joueurs d'amener des situations amusantes ou incroyables !

LE JEU

RÉUSSIR UNE ACTION



Pour réussir une action, le personnage pose une question au meneur de jeu, qui définit une difficulté et les conséquences de l'échec. Le joueur lance autant de dés que la somme de sa caractéristique liée à l'action, du nombre de dés liés à ses équipements et un dé si l'action est en lien avec sa phrase de description.

Il doit obtenir au moins un dé présentant une face de 5 ou 6.

S'il n'y a pas de 5 ou de 6, et que la valeur la plus haute est 4, alors le meneur et le joueur décident de la réussite avec contrepartie (oui mais) ou de l'échec modéré (non mais).

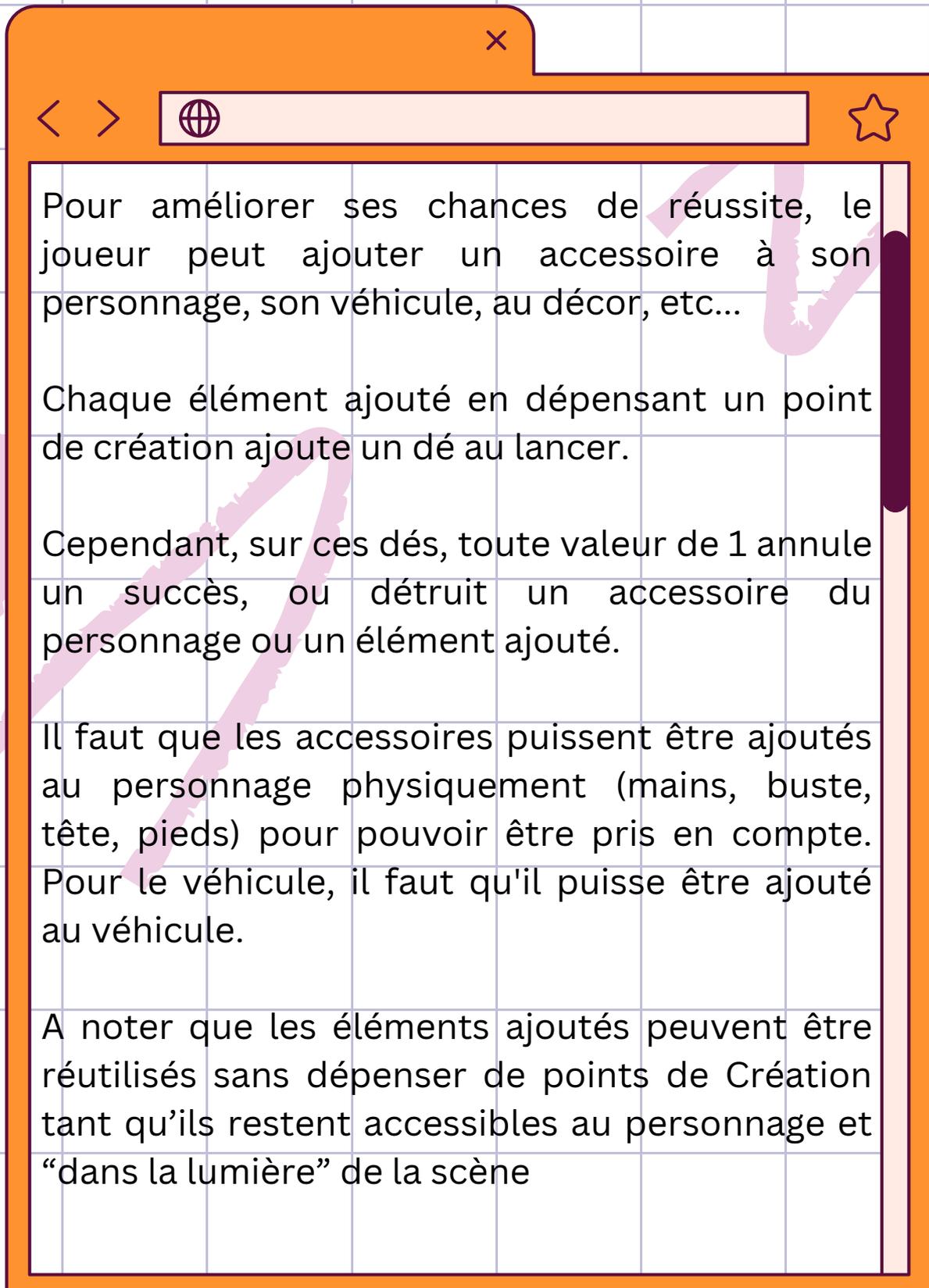
Les 1 n'ont aucune incidence sur le jet !

Si l'action est un échec, le joueur peut demander **un échec volontaire** et ainsi gagner un ou plusieurs points de Création.

Le Meneur est invité à décrire des complications plus ou moins gênantes pour le personnage.

LE JEU

UTILISER LA VALEUR DE CRÉATION



Pour améliorer ses chances de réussite, le joueur peut ajouter un accessoire à son personnage, son véhicule, au décor, etc...

Chaque élément ajouté en dépensant un point de création ajoute un dé au lancer.

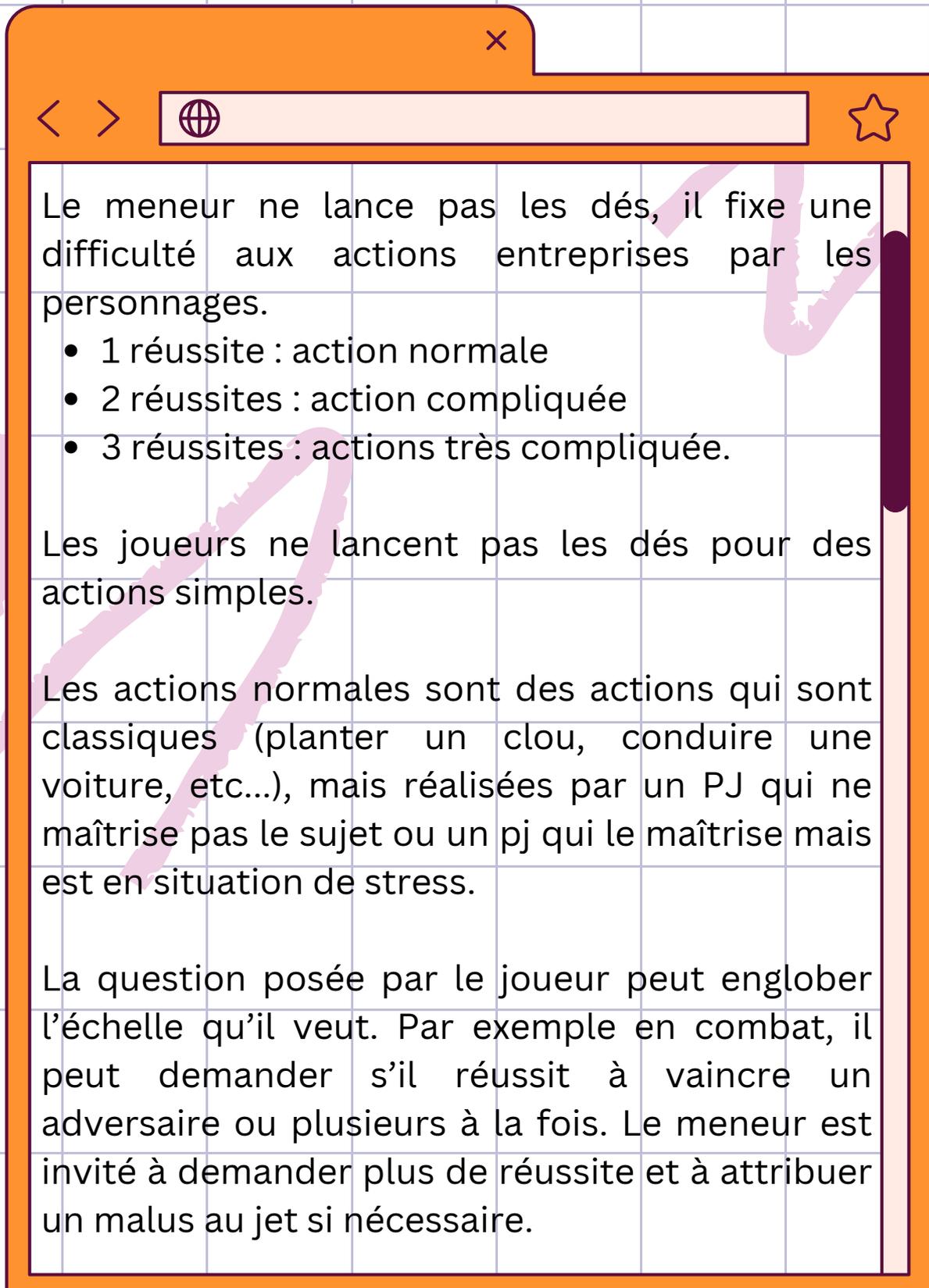
Cependant, sur ces dés, toute valeur de 1 annule un succès, ou détruit un accessoire du personnage ou un élément ajouté.

Il faut que les accessoires puissent être ajoutés au personnage physiquement (mains, buste, tête, pieds) pour pouvoir être pris en compte. Pour le véhicule, il faut qu'il puisse être ajouté au véhicule.

A noter que les éléments ajoutés peuvent être réutilisés sans dépenser de points de Création tant qu'ils restent accessibles au personnage et "dans la lumière" de la scène

LE JEU

DIFFICULTÉ DE L'ACTION



Le meneur ne lance pas les dés, il fixe une difficulté aux actions entreprises par les personnages.

- 1 réussite : action normale
- 2 réussites : action compliquée
- 3 réussites : actions très compliquée.

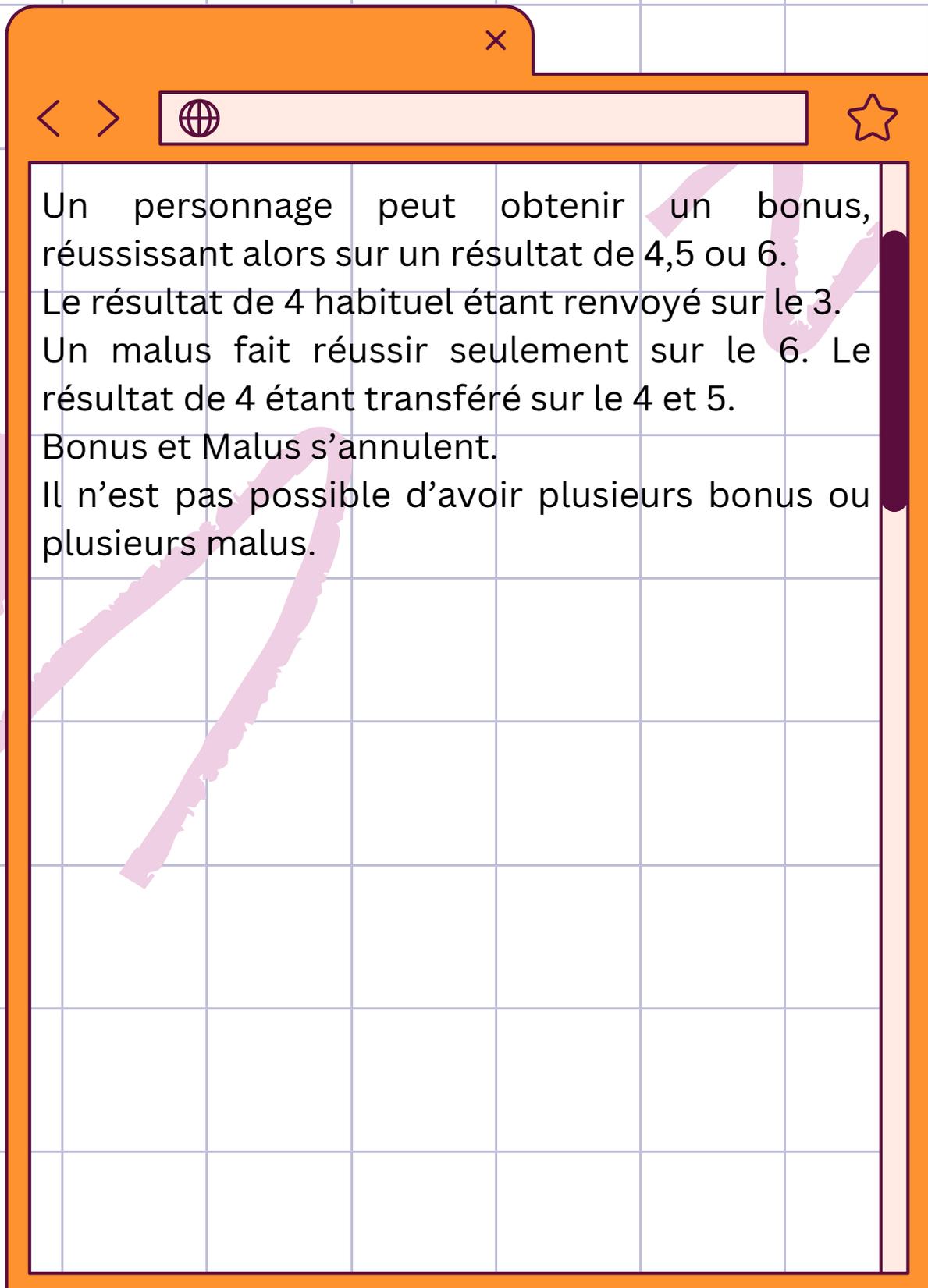
Les joueurs ne lancent pas les dés pour des actions simples.

Les actions normales sont des actions qui sont classiques (planter un clou, conduire une voiture, etc...), mais réalisées par un PJ qui ne maîtrise pas le sujet ou un pj qui le maîtrise mais est en situation de stress.

La question posée par le joueur peut englober l'échelle qu'il veut. Par exemple en combat, il peut demander s'il réussit à vaincre un adversaire ou plusieurs à la fois. Le meneur est invité à demander plus de réussite et à attribuer un malus au jet si nécessaire.

LE JEU

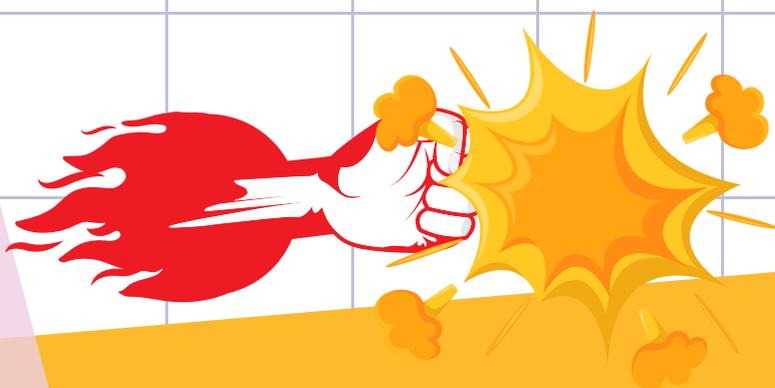
BONUS ET MALUS



Un personnage peut obtenir un bonus, réussissant alors sur un résultat de 4,5 ou 6. Le résultat de 4 habituel étant renvoyé sur le 3. Un malus fait réussir seulement sur le 6. Le résultat de 4 étant transféré sur le 4 et 5. Bonus et Malus s'annulent. Il n'est pas possible d'avoir plusieurs bonus ou plusieurs malus.

LE JEU

CONFLITS ET COMBATS

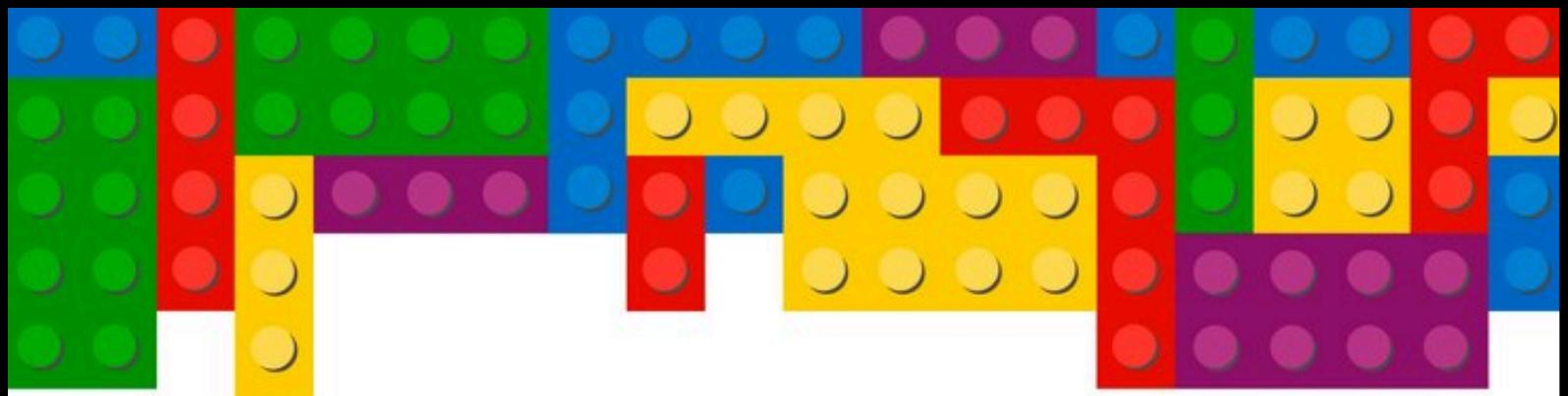


Combat et autres confrontations sont générés comme le reste du jeu.

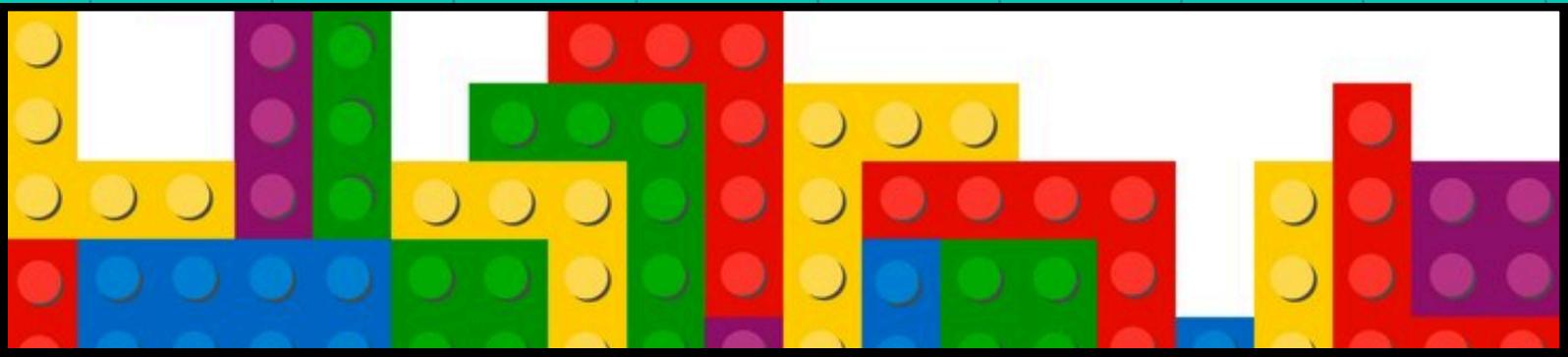
A ceci près que le meneur peut infliger des **malus au personnage qui "subit" la défaite.** En plus de la règle **de malus**, le meneur peut générer des événements mettant le personnage dans une mauvaise situation, lui faisant perdre des éléments (et donc des dés de bonus), etc..

Les malus dus au combat ne sont valables que durant la scène en cours.

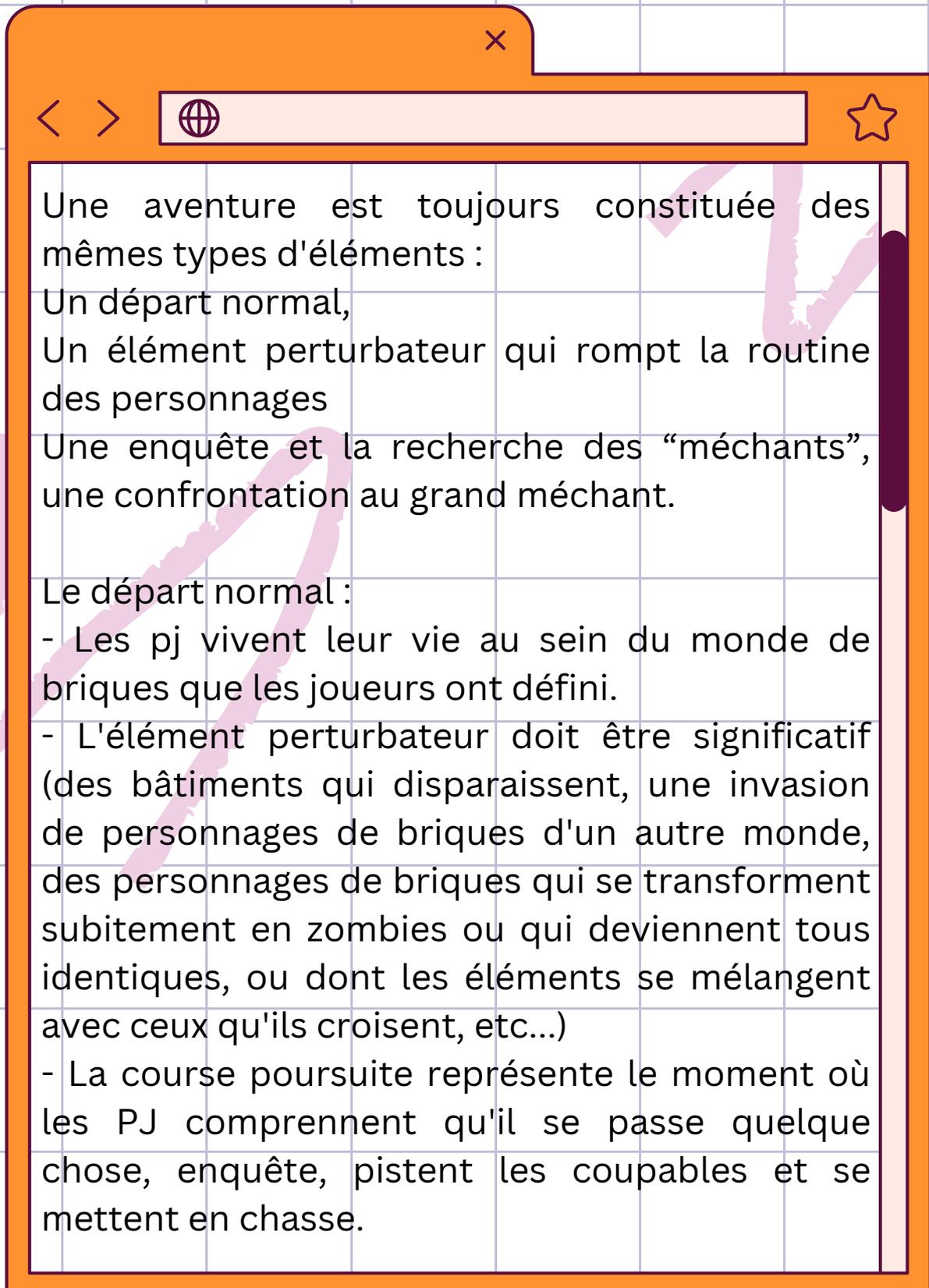
A noter tout de même qu'il est possible, en posant une bonne question au meneur de jeu, de résoudre le combat en un seul jet, mais la conséquence d'un échec sera aussi forte.



AVENTURES



LES AVENTURES

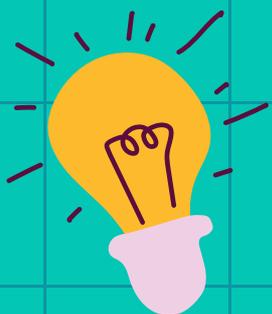


Une aventure est toujours constituée des mêmes types d'éléments :

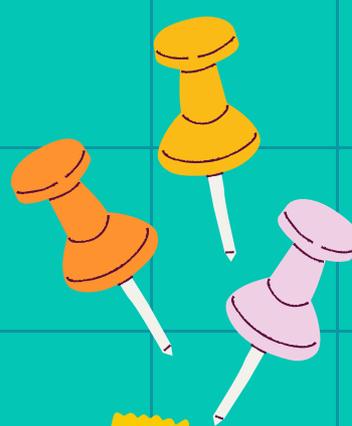
- Un départ normal,
- Un élément perturbateur qui rompt la routine des personnages
- Une enquête et la recherche des “méchants”, une confrontation au grand méchant.

Le départ normal :

- Les pj vivent leur vie au sein du monde de briques que les joueurs ont défini.
- L'élément perturbateur doit être significatif (des bâtiments qui disparaissent, une invasion de personnages de briques d'un autre monde, des personnages de briques qui se transforment subitement en zombies ou qui deviennent tous identiques, ou dont les éléments se mélangent avec ceux qu'ils croisent, etc...)
- La course poursuite représente le moment où les PJ comprennent qu'il se passe quelque chose, enquête, pistent les coupables et se mettent en chasse.



CRÉDITS



**Illustrations : [freepik.com](https://www.freepik.com)
[vecteezy.com](https://www.vecteezy.com)**

JdR : Wilderfeast, Eat the Reich (les deux derniers lus..)

Mise en page : Canva
