



Rien ne va Plus!

BLACKJACK  
*Et  
introspection*

# Rien ne va plus !

**Un Jeu de Rôle sans meneuse de Blackjack et  
d'introspection, pour 3 à 7 joueuses.**

### Avant-Propos :

Rendons à César ce qui lui appartient, les pages suivantes ont été principalement rédigées par Tolkraft sur une formidable idée de Meeple. Le défi 3 fois forgé dont est issue ce jeu propose à trois auteurs d'écrire successivement des Jeux de rôles à partir du manuscrit de l'auteur précédent. J'ai longtemps tenté de modifier la proposition ludique de Tolkraft et Meeple mais je dû me rendre à l'évidence : le jeu dont j'avais hérité était déjà excellent et je n'arriverai pas à créer une expérience ludique plus intéressante en m'en inspirant. J'ai donc décidé, avec l'accord de Tolkraft de repartir de son texte. Je vous laisse donc découvrir Rien ne va plus, une proposition ludique de Meeple, grandement rédigée par Tolkraft, agrémenté par Yamini.

Les deux illustrations de la couverture proviennent du site Depositphotos :  
<https://depositphotos.com>

### Remerciements :

Pour la relecture et les conseils avisés: Armelle, Mathieu et Olivier.



## Table des matières

Thématiques et sécurité émotionnelle.....	4
Création du cercle de jeu.....	5
Création du joueur.....	6
Mise en place.....	7
Déroulement du jeu.....	7
Règles adaptées du Blackjack.....	8
Jouer une manche.....	9
Phase de narration.....	9
Endettement.....	13
Fin de partie.....	15
Jetons et dettes.....	15
Annexes.....	16
Quelques variantes du Blackjack utilisables pour Rien ne va plus.....	16
Utiliser Rien ne va plus en Session 0.....	16
Utiliser Rien ne va plus en fin d'arc narratif.....	17

*Note grammaticale : Pour des raisons de clarté, et indépendamment du genre des uns et des autres, les convives attablées avec vous pour jouer au jeu de rôle sont toutes accordées au féminin. Leurs personnages, qui jouent au blackjack tout en racontant leur vie, sont tous accordés au masculin.*

***Alors que votre vie vous semble merdique, vous voilà finalement assis à une table de blackjack.***

***La tension du jeu et les rondes qui s'enchaînent invitent à des moments d'introspection et d'échange avec les autres joueurs.***

***Amours, échecs, regrets paraissent si intenses lorsque rien ne va plus !***

## Matériel

- Au moins un jeu de 52 cartes (on peut jouer avec 2 ou 3 jeux pour allonger la durée de la partie), bien mélangées.
- Quelques dés à 6 faces (d6).
- Un compteur, pour les *blinds* (dé, pions, coches...)
- Environ 15 jetons par joueuse, pour miser.
- Une poignée de pièces de 1 ou 2 centimes, pour les dettes.
- Un pion identifiable par joueuse.

## Thématiques et sécurité émotionnelle

Ce jeu aborde de manière inhérente les thématiques du jeu, de l'addiction, de l'endettement et de leur spirale infernale. **Thématiques et sécurité émotionnelle**

Afin de vous aider à jouer dans des conditions saines pour toutes les joueuses, une partie de Rien ne va plus s'accompagne de l'utilisation des outils de sécurité émotionnelle *Lignes et Voiles* ainsi que de *la carte X*.

Avant la création du joueur, chaque joueuse peut établir les lignes qu'il faudra respecter, c'est à dire des sujets ou situations qui ne seront pas abordés. Il s'agit donc de lignes à ne jamais franchir.

De la même manière, elle peut y ajouter des voiles, des sujets ou situations qui pourront faire partie du récit mais que les joueuses éluderont volontairement, il s'agit plus de jeter un voile pudique dessus que de les interdire.

En plus des Lignes et Voiles, chaque joueuse peut utiliser sa carte X pour interrompre la narration et éviter d'être confronté à un sujet qu'elle aurait oublié dans ses *lignes*.

## Création du cercle de jeu

Les joueurs se réunissent tous autour de la même table de blackjack.

Avant chaque partie, les joueuses devront donc collectivement s'interroger sur le lieu où les personnages ont décidé de venir oublier leurs soucis et perdre leurs maigres économies.





L'emplacement géographique, la renommée, la taille, le propriétaire des lieux... Notez tout ce qui vous semble intéressant pour vous créer un cadre commun.

Si jamais vous veniez à manquer d'idée, n'hésitez pas à vous inspirer des exemples qui suivent :

- Un grand casino à Las Vegas dans les années 90, les salles sont bondées et les gens peinent à s'entendre tellement l'activité y est dense.
- Un cercle de jeu illégal tenu par la pègre chinoise à Hong-Kong, les places ne s'obtiennent que sur recommandation. Une seule règle ici, le patron fini toujours par trouver un moyen d'être remboursé.
- Un petit établissement de province français, les joueurs occasionnels y croisent les professionnels qui saluent les employés par leurs prénoms. Jess', la barmaid, sert le meilleur Martini de l'hexagone. En tout cas, c'est elle qui le dit.
- Le Montecasino de Johannesburg, les touristes y affluent pour profiter de ses infrastructures qui copient le style italien... Au beau milieu de l'Afrique du Sud.
- Le Pirobo Z3, juste à côté du répartiteur sidéral Alpha-Iota. Les espèces de toute la galaxie s'y retrouvent pour découvrir si ce palace est aussi splendide qu'on le dit. *Si vous vous en sentez l'envie n'hésitez pas à jouer dans un univers qui vous plaira, qu'il soit réaliste, fantasy ou encore SF pour ne citer qu'eux.*

## Création du joueur

Mélangez puis coupez le paquet de cartes et révélez-en une. Sa valeur et son enseigne cadrent votre personnage et ses problèmes, vous pouvez alors les reporter sur votre feuille de personnage, trouvable en dernière page de ce livret :

			
Un personnage jeune	Un personnage adulte	Un personnage d'âge mûr	Un personnage du 3ème age

Valeur	Problème
<b>As</b>	La solitude
<b>2</b>	Adultère / Trompé
<b>3</b>	La routine / l'ennui
<b>4</b>	Problèmes de couple
<b>5</b>	La maladie
<b>6</b>	Sans Emploi
<b>7</b>	Seul pilier de famille
<b>8</b>	La vieillesse
<b>9</b>	Votre identité
<b>10</b>	La recherche d'adrénaline
<b>V</b>	La démence
<b>D</b>	En fuite
<b>R</b>	Lourdes dettes

Complétez votre personnage :

- En le nommant, ce nom peut traduire une origine, ou non.
- Etablissez son genre et son apparence (sa taille, des particularités physiques

visibles au premier coup d'oeil...)

*« Daphné est une femme portant une grande capeline blanche qu'elle tord pour camoufler son visage. Elle porte une robe crayon assortie dont les boutons en or le long du buste attire les regards »*

- En imaginant 3 moments importants de sa vie, que vous dévoilerez au fur et à mesure en cours de partie, il n'est pas nécessaire d'établir les détails tout de suite, ces moments sont des embryons d'histoires auxquels vous pouvez vous raccrocher pour fluidifier la narration durant la partie. *Par exemple : « J'ai effectué un marathon », « L'amour de ma vie est parti avec mon meilleur ami », « J'ai gagné une énorme somme à la loterie »*

## Mise en place

**Le rôle du Croupier est partagé entre les joueuses qui souhaitent faciliter le jeu.**

Chaque joueuse tire une carte qui indiquera dans quel ordre les joueurs rejoindront la table. L'as peut être considéré comme la plus grande ou la plus petite carte selon le désir de la joueuse qui le tire.

La joueuse dont le joueur est le premier à rejoindre la table décrit alors rapidement son personnage puis elle raconte comment ce dernier rejoint la table de Blackjack. Une fois assis à la table, la joueuse indique quels sont les premiers mots que le joueur adresse au croupier et aux autres participants.

*« Sale journée hein ? Balance les cartes, la fortune sourit aux audacieux à ce qu'il paraît... »*

La joueuse s'empare alors de 4 jetons et les pose sur sa feuille de personnage. Ils représentent son argent, et vont être utilisés pour miser au cours de la partie.

Chaque joueuse procède ainsi jusqu'à que l'ensemble des joueurs ait rejoint la table.

## Déroulement du jeu

Des manches de blackjack successives alternée avec des phases de narration cadencent le jeu.

La *blind* commence à 1, à chaque fois que le Croupier doit mélanger les cartes défaussées pour pouvoir continuer à distribuer, la *blind* augmente de 1.



## Règles adaptées du Blackjack

Le but de chaque manche est d'obtenir 21 points, ou un meilleur score que la Banque, sans jamais dépasser 21.

- L'As vaut — au choix du joueur — 1 ou 11 points.
- 10, Valet, Dame et Roi valent 10 points. Ils sont appelés des « bûches ».
- Les cartes du 2 au 9 valent leur valeur faciale (*un 6 vaut six points...*).

Le score final du joueur est la somme de la valeur des cartes de ce joueur.

Chaque tour, chaque joueur place sa mise (voir en 1. ci-après), puis reçoit deux cartes face visible. La Banque en reçoit une seule. À tour de rôle, les joueurs peuvent :

- Doubler leur mise (« *Double* »). Après avoir reçu leurs 2 premières cartes, ils peuvent doubler leur mise, et reçoivent une seule et unique carte supplémentaire. Il ne peuvent en demander d'autres.
- Demander une carte (« *Carte* »), que le Croupier leur distribue, face visible. Cette option peut être répétée tant que le total du joueur est inférieur à 21.
- En rester là (« *Servi* ») lorsqu'ils sont satisfaits de leur score.
- Cas spécial : Si un joueur reçoit deux fois la même carte (paire), il peut « *splitter* », il sépare ses deux cartes en deux jeux distinct, il reçoit une carte supplémentaire pour chaque jeu et peut maintenant Doubler leur mise, Demander une carte ou En rester là indépendamment pour chaque jeu. Il augmente donc ses chances de gains pour cette manche.

Ensuite, une fois chaque joueur servi, le Croupier tire des cartes pour la Banque jusqu'à un minimum de 17 points. Il « *tire* » à 16 ou moins, et « *reste* » à 17 ou plus.

Enfin, on compare les scores à celui de la Banque :

<b>Défaite</b>	Dépasser 21 points fait perdre sa mise.
	Avoir moins de points que la Banque fait perdre sa mise.
<b>Égalité</b>	Un joueur qui a autant de points que la Banque récupère sa mise.
<b>Victoire</b>	Battre le score de la Banque (sans dépasser 21) fait gagner une fois sa mise.
	Si la Banque dépasse 21, tous les joueurs qui ne dépassent pas 21 gagnent une fois leur mise.
	Gagner avec un blackjack (As + <i>bûche</i> , en 2 cartes) fait gagner deux fois sa mise.

## Jouer une manche

À chaque manche :

1. Le Croupier annonce « faites vos jeux » et les joueurs misent au moins autant de jetons que la *blind*, mais peuvent miser plus. Voir la section « Endettement » si un joueur n'a pas assez de jetons pour miser, ou souhaite en obtenir plus.
2. Une fois que tout le monde a misé, le Croupier annonce « *Rien ne va plus* » puis distribue 2 cartes face visible à chaque joueur, puis 1 au centre de la table pour la Banque.
3. La partie de Blackjack se joue selon les règles énoncées ci-dessus. On découvre qui gagne et qui perd des jetons lors de cette manche, ce qui va dicter la narration.
4. Chaque joueur prend la parole pour la phase de narration (voir ci-dessous).
5. Toutes les cartes jouées sont défaussées face cachée, puis une nouvelle manche démarre. À chaque fois que le Croupier doit mélanger les cartes défaussées pour pouvoir continuer à distribuer, la *blind* augmente de 1.

## Phase de narration

C'est lors de cette phase que le jeu de rôle se déploie. Chaque joueuse déroulera l'histoire de son personnage à travers les discussions qu'il apportera à la table de jeu.

À chacune des 52 cartes correspond un thème précis, et l'issue de chaque manche (victoire, égalité, défaite) va impacter la narration des joueurs.

- Chaque joueuse choisit (au hasard, ou en consultant la *table des thèmes*) l'une des cartes jouées par la Banque lors de cette manche en posant son pion dessus. C'est le thème que son personnage va aborder lors de cette phase de narration. Les personnages qui abordent le même thème sont invités à parler l'un après l'autre, pour établir une discussion.
  - Si une joueuse choisit (ou retombe sur) une carte que son personnage a déjà narrée, il revient sur sa déclaration précédente, la corrige, et

explique pourquoi il avait menti ; et ce qui l'a décidé à corriger ses propos. Il peut utiliser les déclarations d'un autre joueur pour motiver son changement.

- L'issue de la manche de Blackjack détermine la **tendance** de sa narration :
    - S'il a gagné, sa narration tend vers le positif, l'amélioration, l'espoir.
    - S'il a perdu, sa narration tire sur le négatif, la dégradation, la tristesse.
    - En cas d'égalité, sa narration n'est plus corrélée à un thème issu des cartes : elle doit à la place au choix :
      - Décrire une autre personne présente dans le cercle de jeu : Un autre joueur, un membre de la sécurité, une femme louche qui rode autour de la table.
      - Compléter la description du cercle de jeu en faisant la description d'une spécificité : groupe d'individus présents, style des meubles, apparence des costumes des employés...
      - Elle peut également directement questionner un autre joueur sur son histoire afin d'obtenir de nouvelles informations ou même proposer d'en incorporer d'autres. *« Cette Catherine, elle a grandi pas loin d'ici pas vrai ? Elle me rappelle une amie d'enfance avec qui je traînais dans les parcs de la ville. Ce serait fait qu'il s'agisse de la même personne... Mais qui sait ? »*
- Attention, les éléments à ajouter doivent toujours être des propositions. Au final, il appartient à la joueuse dont le personnage est questionné de décider si elle veut intégrer ces éléments à son récit.

Table des thèmes				
Carte	♠	♥	♣	♦
	Votre passé	Votre point de vue	Votre présent	Votre problème, vos espoirs
2	Vos frères et sœurs	Sur ce casino	Votre mère	À quand remonte-t-il ?
3	Vos parents	Sur cette ville	Votre père	Qui en est la cause ?
4	Vos grands-parents	Sur le pays	Vos proches	À qui en voulez-vous ?
5	Votre scolarité	Sur la politique	Votre emploi	Qui vous a laissé tomber ?
6	Votre premier baiser	Sur les drogues	Votre habitation	Qu'avez-vous perdu ?
7	Votre première fois	Sur les banquiers	Vos loisirs	Quel vice a-t-il déclenché ?
8	Votre première bêtise	Sur les avocats	Votre compagne / compagnon	Quel est son degré d'urgence ?
9	Votre premier amour	Sur la Justice	Un voyage / une destination	Comment évolue-t-il ?
10	Un souvenir douloureux	Sur les étrangers	Une rencontre	<i>Une lumière au bout du tunnel ?</i>
Valet	Un souvenir heureux	Sur les immigrants	Une surprise	<i>Pourquoi êtes-vous ici ?</i>
Dame	Un décès	Sur vous-même	Une rumeur	<i>Qui peut vous aider ?</i>
Roi	Un animal	Sur la météo	Une émotion	<i>Combien vous faut-il ?</i>
As	Une ville	Sur l'État	Une envie	<i>Votre rêve ?</i>

*Par exemple, si vous avez devant vous un Valet de Pique, et avez perdu la manche, vous racontez un souvenir heureux, mais en lui donnant une tonalité négative, ou dramatique : c'est la dernière fois où vous avez été heureux, la personne évoquée est morte peu après...*

*Si vous avez obtenu le même score que la Banque, peu importe les cartes de la Banque : vous devez décrire une partie de l'environnement (plus ou moins immédiat) de vos personnages, sans contredire ce qui a été défini auparavant.*



## Endettement

Entre chaque manche, lorsqu'un joueur veut plus de jetons, ou n'en a plus assez pour miser (soit, car il en a perdu, soit, car la *blind* devient trop élevée), il n'a d'autre choix que de s'endetter pour pouvoir continuer à jouer.

Le casino et ses environs regorgent de moyens de se faire de l'argent rapidement, lorsque vous décidez de vous endetter, racontez comment le joueur trouve une solution pour alimenter de nouveau sa banque. Si vous manquez d'idée, lancez 1d6 et inspirez vous de la table suivante, les questions en rouge vous aideront à créer votre narration :

Table des prêts	
1	<b>Famille.</b> Un membre de votre famille, au sens restreint ou non, accepte de vous faire crédit. <i>Un parent ? Une sœur ? Impose-t-elle une condition en échange ?</i>
2	<b>Communauté.</b> Vous pouvez compter sur l'aide d'une communauté ou d'un groupe d'ami. <i>Quel est ce groupe ? Que représente-t-il pour vous ? En êtes vous membre depuis longtemps ?</i>
3	<b>Pègre.</b> Là où il y a besoin d'argent, il y a toujours des gens peu recommandables pour vous en prêter. <i>Quel mafia accepte de vous venir en aide ? En échange de quel service ? Est-ce la première fois que vous faites appel à leurs services ?</i>
4	<b>Mise au clou.</b> Vous n'avez pas d'autre choix que de vous séparer d'un objet ayant une valeur pécuniaire, mais surtout sentimentale. <i>Quel est-il ? De qui le tenez-vous ? Pourquoi vous importe-t-il tant ?</i>
5	<b>Illégalité.</b> Il faut parfois faire preuve d'inventivité pour se remplir les poches. Parfois, il faut même laisser sa morale au placard. <i>Quel moyen peu scrupuleux avez-vous employé pour vous refaire ? Qui est votre victime ? Qu'avez-vous ressenti en commettant votre forfait ?</i>
6	<b>Miracle.</b> Forcé de quitter la table, vous tombez miraculeusement sur ce qui vous permettra de vous refaire. <i>De quoi s'agit-il ? t Où le trouvez vous ? Qui accepte de vous l'échanger contre de l'argent si besoin ?</i>

À chaque fois qu'un joueur s'endette, il revient à la table de blackjack après s'être absenté quelques minutes, puis :

- Il reçoit entre deux et quatre jetons ainsi qu'un ou deux marqueur de **dette**. *Le nombre de jetons et de marqueur de **dette** est décidé par les autres joueuses en fonction des mésaventures racontées, il ne s'agit pas de récompenser une « bonne » narration mais plutôt de rendre cohérent le nombre de fonds débloqués avec la source du financement.*
- Puis il jette 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à son nombre de **dettes**, il consulte la *table des dettes* ci-dessous et répond aux questions.
  - o Pour chaque **dette** qu'il possède au-delà de 5, le joueur lance 1d6 supplémentaire sur la *table des dettes*. On ne tient compte que du résultat le plus élevé.  
*Exemple : un joueur avec 7 **dettes** lance 3d6, ce qui augmente le risque d'être Game over.*
- Il peut renouveler cette procédure tant qu'il n'est pas *Game Over* (C'est à dire quand il fait un 6 au dé en ayant 5 dettes ou plus).

Table des dettes	
1	<b>Entraide.</b> Un ange gardien vient régler une de vos dettes. <i>Qui est-il ? Pourquoi fait-il cela ? Comment a-t-il fait ? Retirez l'un de vos jetons dettes,</i>
2	<b>Remords.</b> Votre conscience vous travaille. Vous faites une pause pour vous changer les idées en errant dans le casino. <i>Ne jouez pas la prochaine manche de Blackjack, et lors de la phase de narration, racontez ce que vous avez vu dans le casino ou aux alentours, ou bien qui vous y avez rencontré. Et qu'est-ce qui vous a ramené à la table de jeu ?</i>
3	<b>Obligation ratée.</b> Pris par le jeu, vous perdez complètement la notion du temps. Vous réalisez soudain que vous aviez une obligation, que vous avez loupée. <i>Quels rendez-vous ou événement important avez-vous oubliés ? Quelles peuvent en être les conséquences ?</i>
4	<b>Un coup de fil.</b> Quelqu'un vous appelle, sa voix est inquiète.. <i>Qui est-ce ? Pour quelle raison vous contacte-t-elle ? Que dit-elle et que répondez-vous ?</i>
5	<b>Remboursement anticipé.</b> Une personne patibulaire vous aborde et vous

	fait comprendre que l'un de vos créanciers veut être remboursé. Maintenant. <i>Il vous prend 3 jetons (tous si vous en avez moins). À quoi ressemble ce gros bras ? Pour qui travaille-t-il ? Quelle sourde menace lance-t-il avant de repartir ?</i>
<b>6</b>	<b>Game over.</b> Cette fois-ci, ils viennent vous chercher en nombre, et vous escortent à la sortie. <i>Pour qui bossent-ils ? Où vous emmènent-ils ? Racontez comment tout se termine pour votre personnage.</i>

## Fin de partie

Le nombre de jetons et le nombre de dettes de chaque personnage impacteront les épiques. Il existe deux situations qui mettront fin à la partie :

- Si un joueur accumule 18 jetons ou plus, racontez comment sa fortune soudaine lui offre un nouveau tournant dans la vie, et comment il parvient à surmonter ses problèmes... pour l'instant. Son nombre de dettes indique la quantité de nouvelles emmerdes dans lesquelles il s'est empêtré à l'avenir, et qui va impacter son épilogue.  
Les autres joueurs narrent également un épilogue en fonction de leur nombre de jetons et de dettes.
- Si un joueur est *Game over*, il narre la fin de son existence. Il y a fort à parier qu'elle est peu enviable. Les dettes qu'il a contracté lui auront été fatal.  
Les autres joueurs racontent leur épilogue et ce qu'il advient d'eux à l'avenir.

## Jetons et dettes

Pour guider la narration des épiques, considérez ceci :

- Un personnage avec moins de 2 jetons est dans une grosse galère financière.
- Un personnage avec 7 jetons peut assurer un train de vie modeste pendant quelques mois. A moins qu'il ne décide de tout dilapider en une semaine.
- Un personnage avec 12 jetons peut assurer un train de vie confortable pendant quelques mois. Le voici à l'abri, si il ne succombe pas à ses démons.
- Un personnage avec 18 jetons a amassé une forte somme, proche du million.

Le manager du casino vous fait comprendre que vous n'êtes plus le bienvenu dans l'établissement, et que vous feriez mieux de partir immédiatement, et de ne jamais revenir.

Concernant les dettes :

- Un personnage avec 4 dettes ou moins est juste dans l'embarras personnel : il a vendu des biens, puisé dans ses économies... Rien qui ne puisse s'arranger avec le temps.
- Un personnage avec 5 ou 6 dettes doit de l'argent à des gens peu recommandables. Il faudra négocier finement pour s'en sortir.
- Un personnage avec 7 dettes ou plus est dans une merde noire. Il doit de l'argent — beaucoup d'argent — à des gens dangereux et bien décidés à faire un exemple. Il lui faudra beaucoup de chance pour s'en sortir vivant.

## Annexes

### Quelques variantes du Blackjack utilisables pour Rien ne va plus

Le Blackjack connaît quelques variantes dont les règles peuvent être utiles pour modifier votre expérience de jeu, notamment :

- Le Infinite Blackjack: Tous les joueurs commencent avec les deux même cartes, puis chaque joueur peut décider de recevoir des cartes supplémentaires de son côté.
- Le BlackJack Switch : Les joueurs jouent avec deux mains dont ils peuvent intervertir la deuxième carte. De quoi ajouter un peu plus de contrôle à l'aléatoire.
- Blindjack : Un joueur peut demander à recevoir sa deuxième carte face cachée, auquel cas ses gains seront doublés en cas de victoire face à la banque.

### Utiliser Rien ne va plus en Session 0

La session 0 est une séance de jeu de rôle pratiquée en amont de la première séance de « jeu ». Elle permet notamment d'établir en cadre commun et de créer collectivement des personnages qui fonctionneront les uns avec les autres. C'est sur ce point que Rien ne va plus peut opérer.

Dans ce cas n'utilisez pas la règle de l'endettement et contentez vous de définir un nombre de tirage qui sera utilisé.

De plus en cas d'égalité avec la banque, une joueuse pourra créer lors de la phase de narration un lien entre son personnage et celui d'une autre participante.

Les thèmes devront être retravaillés pour correspondre à votre univers de jeu.

## Utiliser Rien ne va plus en fin d'arc narratif

Quoi de mieux que de partager un moment de convivialité après des aventures fortes en émotions ? Votre Némésis a été vaincu, la ville est en sécurité, l'ensemble de l'équipe se réunit autour d'une table pour célébrer leur victoire, ou oublier leur défaite.

C'est en tout cas le bon moment pour faire le point sur ce que les personnages ont vécu et comment cela peut les avoir changé. N'utilisez pas l'endettement, vous pouvez le remplacer par des marqueurs de fatigue ou définir un nombre de tour de Blackjack

Un joueur effectue un jet sur la table de fatigue à la place de la table d'endettement. Si le résultat est un 6, il part se coucher, mettant fin à la soirée de réjouissance. De la même manière, vous pouvez vous inspirer et agrémenter la table de thème qui suit en lieu et place de la table habituelle:

Table des thèmes de fin d'aventures		
Carte	♠/♣	♥/♦
	Les épreuves traversées	Le futur
2	Un moment agréable	Avec vos partenaire
3	Un moment désagréable	D'un lieu
4	Ce qui vous a mis en difficulté	De vos alliés
5	Une nouvelle rencontre	De vos opposants
6	Un regret	Pour vous même
7	Une découverte	De votre famille
8	Un lieu visité	Du monde
9	Un ami	De votre maison
10	Un ennemi	Vos objectifs
Valet/ Dame	Une chose apprise	Avec un être que vous aimez
Roi/As	Une perte	D'un inconnu croisé au cours de vos aventures



Nom :

Mes 3 moments :

Age :

-

Problème :

Apparence :

-

-



BLACKJACK  
*Et*  
*introspection*

Nom :

Mes 3 moments :

Age :

-

Problème :

Apparence :

-

-



BLACKJACK  
*Et*  
*introspection*



Rien ne va plus ! vous propose d'incarner un groupe de joueurs venu oublier leurs problèmes autour d'une table de Blackjack. Au gré de votre réussite au jeu et des discussions avec vos partenaires du soir, vous explorerez les causes qui vous ont fait échouer ici.

Par Yamini, sur une idée de Meeple développée par Tolkraft pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

