

### Envie de varier les plaisirs ?

La grande aventure c'est convivial ! c'est jovial ! c'est sympa ! Mais on peut aussi vouloir varier un peu les plaisirs ou pimenter la chose. Pourquoi ne pas aller piocher dans cette liste d'idée pour vos futurs épisodes ?

2 jours avant : on commence le prologue par une scène qui finie très mal. Puis On commence l'aventure par « 2 jours avant... » et on raconte comment on en est arrivé là et comment s'en sortir !

Comme dans un rêve : il se passe des choses incroyables ! des personnages meurent, c'est la fin du monde, etc.. mais bien entendu à la fin on apprendra que tout ceci n'était qu'un rêve

Rendez-vous en fin d'épisode : où on suivra 2 groupes qui se séparent pour vivre une aventure séparée.

L'épisode prétexte : les personnages vivent une aventure banale, sans forcément grand intérêt .. et chaque moment est un prétexte à un flashback qui racontera un élément du passé d'un personnage

Le décousu : un épisode raconté dans le désordre à la Pulp Fiction ! Accrochez-vous !

Le Gouffre de Helm : faites tout un épisode avec une seule bataille. Donnez du rythme en enchaînant plans larges, plans rapprochés. N'hésitez pas à utiliser les clichés proposés pour trouver des scènes.

Tarantino style : dans cet épisode, il s'agit de soigner les dialogues ! Il faut que chaque scène de tension soit résolue par un magnifique dialogue bien tendu (ou absurde ! défi : essayer de ne pas exploser de rire !). Et ensuite racontez l'action de façon très expéditive.

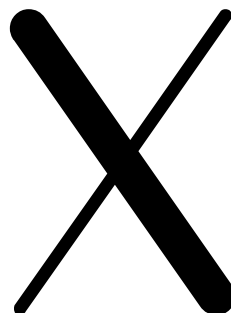
Le Survival : les personnages sont dans une situation extrême ! à chaque résultat impair au dé tue un personnage ! n'hésitez pas à ajouter quelques personnages secondaires.

A la Scoobidoo : qui a tué le bourgmestre ? C'est à vos personnages de le découvrir. N'oubliez pas qu'au final, le coupable est forcément celui qui aura été interrogé en premier et qu'on pensait innocent.

La comédie musicale : qui n'a jamais rêvé de faire une partie ou un dialogue chanté ? avec des claquements de doigts à la West Side Story pendant les combats ? Un petit conseil : prenez des airs connus !

## ESPRESSO ADVENTURES

### Bon jeu !



5	4	6	2	3	1
2	1	3	5	4	6
6	2	4	5	1	3

Petit simulateur de dé au cas où ..

Espresso Adventures est une création de Matthieu B.  
C'est un hack du jeu SandBucket créé par le Gentil Barbu.  
Il est fortement inspiré par le jeu d'Alex Roberts For the Queen.  
Ce jeu est dédié à Guillaume « Gentil » Jentey.

Ce jeu est publié sous licence Creative Commons CC-BY-4.0  
Beta V 0.1 du 11/04/2019

## ESPRESSO ADVENTURES



Un jeu de rôle pour 2 à 5 joueurs

La grande aventure en 30 min

Version de test 0.1

Inclut : fautes d'orthographe et 1 dé à 6 faces



SANDBUCKET

Un jeu Powered By le SandBucket

**Espresso Adventures** est un jeu de société collaboratif dans lequel les joueurs vont vivre et raconter ensemble une aventure, le temps d'un café ou d'une pause.

Pour jouer, tu as besoin d'un **dé à 6 faces** et d'un chronomètre.

Chaque partie jouée est un **épisode**.

Chaque épisode possède un **titre** que l'épisode doit refléter, un **lieu**, une **action** et un **personnage** tirés au sort avant le prologue et qui doivent être inclus dans l'histoire racontée par les joueurs.

### Notre épisode

Lance 3 fois le dé et annonce le titre de notre épisode

1 le fille ..	1 ... de la Reine ...	1 ... hors du temps
2 le fiancé ..	2 ... maudit(e) ...	2 ... oublié(e)
3 le mystère ...	3 ... du sorcier ...	3 ... venu d'ailleurs
4 le temple ...	4 ... du démon ...	4 ... fantôme
5 l'amulette ...	5 ... de l'amour ...	5 ... perdu
6 l'armée ...	6 ... du Minotaure ..	6 ... sans ombre

Lance maintenant 2 fois le dé pour créer un lieu et annonce le

1 un château	1 hanté(e)
2 une taverne	2 légendaire
3 des souterrains	3 disparu(e)
4 une tour	4 accueillant(e)
5 une montagne	5 maudit(e)
6 un marais	6 bénite)

Lance 2 fois le dé pour créer un personnage et annonce le

1 un marchand nain	1 amoureux(se)
2 un prince elfe	2 en fuite
3 un collectionneur	3 furieux(se)
4 une femme barbare	4 revenu d'entre les morts
5 ta sœur	5 invisible
6 un voleur célèbre	6 dans le besoin

Enfin lance 2 dés pour créer une action et annonce-la

1 un duel	1 inattendu
2 une trahison	2 magique
3 un exploit	3 mémorable
4 une fuite	4 ridicule
5 une romance	5 épique
6 une promesse	6 avec (le personnage créé)

Maintenant que nous savons tout cela, il est temps de...

### Faire connaissance avec nos personnages

Le premier d'entre nous qui se décide pose une question à son voisin **de gauche**. Cette question doit contenir un des 4 éléments créés précédemment.

Le joueur à ta gauche doit répondre à ta question et en indiquant qui est son personnage. Puis nous continuons jusqu'à ce que tous nos personnages se soient présentés.

Exemple : Marc demande à Julie : « Bonjour aventurier ! Quel est ton lien de parenté avec « le fiancé maudit hors du temps » ? »

Julie répond : « Bonjour ! Je suis Esmeralda Von Popof, célèbre pirate intrépide. Ce fiancé maudit, c'est le mien ! »

On peut également refaire un tour de table pour déterminer ce qui relie nos personnages entre eux. Pose alors une question sur la relation entre ton personnage et le personnage joué **à ta droite**.



### Comment on joue ?

Notre épisode est découpé en 3 parties :

**Le prologue** : on fait un tour de table pour poser le décor et situer l'action. On refait un tour de table si nécessaire.

**L'aventure** : sans ordre de parole particulier on raconte l'histoire que vivent les personnages. Elle dure **20 minutes**, avec des rebondissements, de l'action, de l'amour ...

**L'épilogue** : on fait un tour de table pour raconter ce qui s'est passé après.

Quand on joue, il y a des règles à respecter

- 1 Un seul joueur parle à la fois. Quand un joueur prend la parole, on dit qu'il débute une scène : il raconte l'histoire en décrivant qui est présent et ce qu'il se passe.
- 2 Les autres peuvent l'aider ou le conseiller. Le joueur est libre de prendre en compte cette aide ou non.
- 3 Le joueur qui a débuté une scène ne peut pas la conclure : il doit poser une question à un autre joueur sur l'issue de celle-ci.
- 4 Le joueur désigné jette le dé à 6 faces : sur un résultat pair, l'issue de la scène est favorable. Impair, elle est défavorable. Puis ce joueur débute une nouvelle scène.
- 5 Tout ce qui est raconté par les joueurs est considéré comme vrai.
- 6 Si tu souhaites enlever quelque chose de l'histoire, touche le X dessiné au dos de la règle du jeu
- 7 À tout moment, tu peux décider de passer ton tour. Laisse la scène à un autre joueur ou pose la question qui t'étais posée à un autre joueur.

*Qu'est-ce qu'une bonne question pour conclure une scène ?* Les meilleures questions sont celles qui font rire tous les joueurs

*C'est quoi une issue favorable ou défavorable ?*

Favorable : les personnages réussissent l'objectif de la scène ! ou l'ennemi échoue ! un événement inattendu sort tout le monde d'un mauvais pas ! un allié inattendu sauve la mise !

Défavorable : l'objectif de la scène est raté ! l'ennemi prend le dessus ! un événement inattendu plonge tout le monde dans la panade ! une menace inattendue surgit !

*Et si je n'ai pas d'idée de scène ?* Puisse dans ces vieux clichés toujours efficaces !

Le flashback : ça s'est passé avant !

Le flash forward : ça va se passer plus tard !

L'ellipse : un petit saut dans le temps pour redonner du rythme

Le contre-champ : une scène déjà jouée mais sous un angle différent

Le retour sur images : une scène déjà jouée, racontée une nouvelle fois pour y apporter des détails

Pendant ce temps-là à Puerto Pollo : ça se passe ailleurs au même moment, pour pourquoi pas s'en resserrer plus tard