

# Toi

« Je suis moi-même. Je suis malin, brutal et plein d'expérience. Je ris à la face des dieux. Je jouis de mon existence. Mes ennemis trouvent une mort rapide. »

Je suis ...

Les 12 Mots complémentaires :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Où ?

Pourquoi ?

S/Lay w/Me



Dés du Héros



Dés de du Monstre

S/Lay w/Me

- Tu le ou la quitteras avec élégance
- Tu l'abandonneras à son triste sort
- Tu l'emmeneras avec toi lorsque tu partiras
- Tu resteras ici avec lui ou elle

Comment l'Amant te désirera

- Rapidement
- Directement
- Sauvagement
- Seul
- Lascivement
- Avec autorisation
- Franchement
- En expert
- En groupe
- En ingénu
- Contre l'interdit
- En te manipulant

Comment le Monstre te tuera

- Monstre et l'Amant sont des personnages différents
- Monstre et l'Amant sont la même personne



Valeur de l'Amant

# Moi

# Tableau de Chasse

- Le Monstre  Tué ou emprisonné définitivement
- Le Monstre  Libré de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant  En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)
- Le Monstre  Tué ou emprisonné définitivement
- L'Amant  Libré de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant  En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)
- Le Monstre  Tué ou emprisonné définitivement
- L'Amant  Libré de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant  En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

# Blesse par le Monstre

- Le Monstre qui m'a blessé  Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur
- Le Monstre qui m'a blessé  Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur
- Le Monstre qui m'a blessé  Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  Blessure annulée

# Toi

**Au commencement :** Le premier Mouvement, je décrit comment je rentre en scène.

**Puis :** Dans les mouvement suivant, tu peux inclure et faire évoluer le But comme tu le souhaites.

**L'engagement :** (Je ne peux pas bénéficier de plus de dés que le score de l'Amant.)

Je lances un dé chaque fois que tu agis pour atteindre le But.  
(Empilé en colonne orienté vers toi).

Je lances un dé chaque fois que tu agis en direction de l'Amant.  
(Empilé en colonne orienté vers toi).

Mon Mouvement prend fin lorsque :

-  Je ne fais volontairement aucune action vers le But ou l'Amant
-  J'agis vers le But
-  J'agis vers l'Amant
-  J'agis en même temps vers le But et l'Amant

**Avant L'Apogée :**

Je ne peux pas tuer le Monstre ;

Je ne peux pas établir définitivement quel que chose avec l'Amant ;

Je ne peux pas définitivement réussir ou échouer à atteindre ton But.

**Fin de l'Engagement :**

Quand ma colonne a autant de dés que le score du Monstre. (Je peux renverser ta colonne au début d'un de mes Mouvements)

**L'Apogée :**

Trouve tes Dés, qui ont un résultat supérieur au plus faible de mes résultats.

Pour chaque paire de Bons Dés, tu peux choisir :

-  J'atteins le But *si* Sinon, j'échoue
-  J'évite les dommages infligés le Monstre *si* Sinon, le Monstre me blesse gravement
-  Je tues ou emprisonnes définitivement le Monstre *si* Sinon, il est en vie
-  Je sauves quelqu'un du danger, *si* Sinon, ce personnage meurt
-  J'accomplis quelque chose *si* Sinon, j'échoue

S/Lay w/Me

# Moi

Niveau du  
Monstre

**Au commencement :** Le premier Mouvement, je décrit un endroit particulier dans le lieu et mon événement initial doit introduire l'Amant.

**Puis :** Je ne suis pas obligé d'identifier le Monstre ou l'Amant.

**L'engagement :** Je lances un dé chaque fois qu'a chaque fois que j'agis pour le Monstre

(Empilé en colonne orienté vers toi).

Mon Mouvement prend fin lorsque :

-  Je réagis volontairement pas pour le Monstre
-  J'agis pour le Monstre

**Avant L'Apogée :**

Le Monstre ne peut ni te tuer ni, ni l'Amant ;

 Le Monstre ne peut pas te blesser gravement ou de manière permanente,

**Fin de l'Engagement :** Quand tu renverser ma colonne au début d'un de tes Mouvements, cela m'oblige à relancer tous mes dés pour un nouveau total et cela met fin à l'Engagement.

**Après l'Apogée :** Nous échangeons nos rôles « toi » et « moi » pour la nouvelle aventure d'un héros.

**Description du Monstre**

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

# Toi

**Au commencement :** Le premier Mouvement, je décrit comment je rentre en scène.

**Puis :** Dans les mouvement suivant, tu peux inclure et faire évoluer le But comme tu le souhaites.

**L'engagement :** (Je ne peux pas bénéficier de plus de dés que le score de l'Amant.)

Je lances un dé chaque fois que tu agis pour atteindre le But.  
(Empli en colonne orienté vers toi).

Je lances un dé chaque fois que tu agis en direction de l'Amant.  
(Empli en colonne orienté vers toi).

Mon Mouvement prend fin lorsque :

 Je ne fais volontairement aucune action vers le But ou l'Amant

 J'agis vers le But

 J'agis vers l'Amant

 J'agis en même temps vers le But et l'Amant

**Avant L'Apogée :**

Je ne peux pas tuer le Monstre ;

Je ne peux pas établir définitivement quel que chose avec l'Amant ;

Je ne peux pas définitivement réussir ou échouer à atteindre ton But.

**Fin de l'Engagement :**

Quand ma colonne a autant de dés que le score du Monstre. (Je peux renverser ta colonne au début d'un de mes Mouvements)

**L'Apogée :**

Trouve tes Dés, qui ont un résultat supérieur au plus faible de mes résultats.

Pour chaque paire de Bons Dés, tu peux choisir :

 J'atteins le But *si* Sinon, j'échoue

 J'évite les dommages infligés le Monstre *si* Sinon, le Monstre me

 blesse gravement

 Je tues ou emprisonnes définitivement le Monstre *si* Sinon, il est en vie

 Je satures quelqu'un du danger, *si* Sinon, ce personnage meurt

 J'accomplis quelque chose *si* Sinon, j'échoue

S/Lay w/Me

# Moi

Niveau du  
Monstre

**Au commencement :** Le premier Mouvement, je décrit un endroit particulier dans le lieu et mon événement initial doit introduire l'Amant.

**Puis :** Je ne suis pas obligé d'identifier le Monstre ou l'Amant.

**L'engagement :** Je lances un dé chaque fois qu'a chaque fois que j'agis pour le Monstre

(Empli en colonne orienté vers toi).

Mon Mouvement prend fin lorsque :

 Je réagis volontairement pas pour le Monstre

 J'agis pour le Monstre

**Avant L'Apogée :**

 Le Monstre ne peut ni te tuer ni, ni l'Amant ;

 Le Monstre ne peut pas te blesser gravement ou de manière permanente,

**Fin de l'Engagement :** Quand tu renverser ma colonne au début d'un de tes Mouvements, cela mobilise à relancer tous mes dés pour un nouveau total et cela met fin à l'Engagement.

**Après l'Apogée :** Nous échangeons nos rôles « toi » et « moi » pour la nouvelle aventure d'un héros.

**Description du Monstre**

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

# Toi

« Je suis moi-même. Je suis malin, brutal et plein d'expérience. Je ris à la face des dieux. Je jouis de mon existence. Mes ennemis trouvent une mort rapide. »

Je suis ... \_\_\_\_\_

Les 12 Mots complémentaires :

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Où ? \_\_\_\_\_

Pourquoi ? \_\_\_\_\_



Dés du Héros



Dés de du Monstre

S/Lay w/Me

# Tableau de Chasse

- Le Monstre \_\_\_\_\_ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant \_\_\_\_\_ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)
- Le Monstre \_\_\_\_\_ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant \_\_\_\_\_ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)
- Le Monstre \_\_\_\_\_ Tué ou emprisonné définitivement
- Libre de te poursuivre (+1 de lors de l'Engagement)
- L'Amant \_\_\_\_\_ En ta compagnie lors de l'aventure (+1 de lors de l'Engagement)

S/Lay w/Me

S/Lay w/Me

- Monstre et l'Amant sont des personnages différents
- Monstre et l'Amant sont la même personne



Valeur de l'Amant

Comment l'Amant te désirera

Comment le Monstre te tuera

- En ingénu  En expert  En groupe  Seul  En groupe
- Tu l'abandonneras à son triste sort  Tu l'emmèneras avec toi lorsque tu partiras  Tu le ou la quitteras avec élégance  Tu resteras ici avec lui ou elle
- Lascivement  Avec autorisation  Franchement  En te manipulant
- Rapidement  Par tromperie  En civilisé  Sauvagement  En te manipulant
- Directement  Contre l'interdit  Franchement  En te manipulant
- Lentement  Avec autorisation  Franchement  En te manipulant
- Innoemment  Contre l'interdit  Franchement  En te manipulant

S/Lay w/Me

# Blesse par le Monstre

- Le Monstre qui m'a blessé \_\_\_\_\_ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur \_\_\_\_\_
- Le Monstre qui m'a blessé \_\_\_\_\_ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur \_\_\_\_\_
- Le Monstre qui m'a blessé \_\_\_\_\_ Blessure annulée
- Nature de la Blessure (+1 de lors de l'Engagement)  But futur \_\_\_\_\_
- Blessure annulée

# Moi