

# 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

S/Lay w/Me

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

Comment l'Amant te désirera

Comment le Monstre te tuera



Valeur de l'Amant

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

# Moi

# 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



# 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

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

Comment l'Amant te désirera

Comment le Monstre te tuera

- Lascivement
- Avec autorisation
- Franchement
- En expert
- En ingénu



Valeur de l'Amant

- Rapide
- Directement
- Sauvagement
- Seul
- Lentement
- Par tromperie
- En civilisé
- En groupe
- 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

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