



Qu'est-ce-qui vous semble le plus humain ?

Choisissez et dites-le au MC :

- Ses yeux.
- Sa douleur.
- Sa colère.
- Sa peur.
- Ses mouvements.
- Sa voix.
- Autre chose au choix.

Vous pourrez poser des questions au MC avant de choisir.

PIOCHEZ :

- ♦ **13 à 20** : dites au MC que vous ne vous approchez en aucun cas.
- ♦ **6 à 12** : choisissez une action dans la liste ci-dessous :
 - **Vous lui parlez. (Que lui dites-vous ?)**
 - **Vous vous approchez d'un pas.**
 - **Vous lui tendez une main.**

Annoncez votre choix au MC.

- ♦ **Échec** : vous faites les trois. Dites-le au MC.

Dites au MC de continuer son paragraphe.

Si vous en avez assez et que vous voulez arrêter de jouer, allez directement en **48**.



Trahison

Dites au MC ce qui vous manquera si vous ne rentrez pas chez vous.

PIOCHEZ :

Votre première pioche dans le jeu est une pioche libre : peu importe quelle carte vous tirez, **elle compte comme un résultat de 13 à 20**.

- ♦ **13 à 20** : si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **3**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **13**.
- ♦ **6 à 12** : si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.
- ♦ **Échec** : si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.

Si vous en avez assez et que vous voulez arrêter de jouer, allez directement en **48**.



Cruauté

Racontez au MC votre plus grande expérience de proximité avec la mort.

PIOCHEZ :

Votre première pioche dans le jeu est une pioche libre : peu importe quelle carte vous tirez, **elle compte comme un résultat de 13 à 20.**

- ♦ **13 à 20 :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **3**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **13**.
- ♦ **6 à 12 :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.
- ♦ **Échec :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.

Si vous en avez assez et que vous voulez arrêter de jouer, allez directement en **48**.



Folie

Dites au MC qui a été votre modèle le plus important.

PIOCHEZ :

Votre première pioche dans le jeu est une pioche libre : peu importe quelle carte vous tirez, **elle compte comme un résultat de 13 à 20.**

- ♦ **13 à 20 :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **3**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **13**.
- ♦ **6 à 12 :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.
- ♦ **Échec :** si vous n'avez pas vu de fantôme ici, dites au MC et d'aller en **9**. S'il y a un fantôme ici, dites au MC d'aller en **19**.

Si vous en avez assez et que vous voulez arrêter de jouer, allez directement en **48**.