

Cours ! Crie ! Joue ! Vole ! Et surtout, vis ! Tu es vivante. Ta gentillesse est exubérante, sincère et naïve.

Choisis un animal :

- ☐ Loutre
- ☒ Gecko
- ☐ Capucin
- ☐ Chaton
- ☐ Une bestiole mignonne
- ☐ Une jeune bestiole

Choisis 2 que tu es et 2 que tu refuses d'être :

- ☐ À l'écoute
- ☒ Respectueuse ✓
- ☐ Adorable
- ☐ Réserve
- ☐ Amicale
- ☒ Maline ✓
- ☐ Créative ✗
- ☐ Un garçon
- ☐ Une fille ✗

Maurice
de "Hô"
en berset



Choisis 3 ou 4 pour décrire ton apparence :

- ☐ Épée en bois
- ☐ Fleurs à la main
- ☒ Peluche = gecko et p. hém. →
- ☐ Petit bâton
- ☐ Brectelles
- ☒ Ocarina
- ☒ Casquette toujours en arrière
- ☐ Cape trop grande
- ☐ Jean taché d'herbe
- ☒ Sourire édenté
- ☐ Robe légère qui tourne bien
- ☐ Irrésistible amour pour la vie



Pose 1 question à gauche et 1 question à droite :

- ☐ Comment réagis-tu au fait que je t'ai choisie comme mon nouveau parent ?
- ☒ Qu'est-ce qui a mal tourné la dernière fois que je t'ai entraînée dans une mésaventure ? *les d'une traversée, une course de sac en duo avec Hô*

- ☒ Quel surnom attachant m'as-tu donné ?

- ☒ Qu'est-ce que je fais qui te met sur les nerfs au plus haut point ?

- je fais trop du bruit de la en négativement*

Choisissez 2 leçons de vie qu'on t'a apprises et 2 que tu as rejetées :

- ☒ Tu ne peux pas empêcher le monde de te faire du mal.
- ☒ La bonté est plus forte que tout.
- ☒ Viendra le temps où tu devras rendre les coups.
- ☒ Il est mieux d'offrir un cadeau que de le recevoir.

*a fait
toute
un couple
de l'éan
et plus
s'ar blés*

- ☐ Tes parents ont fait de toi ce que tu es maintenant.
- ☐ Le monde est plus grand que ce que tu peux imaginer.
- ☐ On ne peut pas faire confiance aux figures d'autorité.
- ☐ Toutes les histoires sont des mensonges.
- ☐ Tes héros te laisseront toujours tomber.
- ☐ Tout doit mourir un jour.
- ☐ Même tout ça, ça finira.

Choisis 1 chose que tu portes avec toi ouvertement et 1 que tu portes avec toi secrètement et décris-les aux joueuses :

- ☐ L'anneau des 99 démons vengeurs, le plus grand trésor du roi de la montagne en l'air.
- ☐ La Lame-firmament, que l'on croyait perdue après avoir été utilisée pour tuer le dieu dégoûlant.
- ☐ Une jeune mante-paradis, la dernière de son espèce.
- X Un pendentif avec un portrait de ta famille natale.
- ☐ Le masque d'un visage terrifiant.
- X La capacité d'entrevoir brièvement l'avenir. (Secret)
- ☐ Un œuf de dragon.

À chaque célébration entre deux saisons, choisis 1 que tu n'as pas encore :

- ☐ Apprends une nouvelle leçon, ou rejette une leçon que tu avais déjà reçue.
- ☐ Apprends une nouvelle leçon, ou rejette une leçon que tu avais déjà reçue.
- ☐ Décide d'être quelque chose que personne ne te croyait être.
- ☐ Décide de ne plus être quelque chose que tu croyais être.
- ☐ Gagne un jeton chaque fois que tu apprends quelque chose de nouveau.
- ☐ Dépense un jeton pour demander « Pourquoi les choses ne peuvent-elles pas être différentes ? ».
- ☐ Tu peux toujours demander « Comment t'as fait ça ? ».
- ☐ Tu peux toujours offrir un point de vue neuf.
- ☐ Tu as grandi et tu t'es réalisée. Choisis un livret inutilisé et transfère autant qu'il te semble logique depuis ce livret vers le nouveau. |

Tu peux toujours :

- Te laisser distraire.
- T'investir à fond dans une nouvelle passion.
- Laisser échapper un secret.
- Parvenir à te sortir du pétrin d'une manière ou d'une autre.
- Demander « Tu veux traîner avec moi ? ». La personne gagne un jeton si elle répond oui.
- Demander « Tu veux voir quelque chose de vraiment cool ? ». La personne gagne un jeton si elle répond oui.