



Monstres

MONSTRES

UNE RENCONTRE INTIME ET MORTELLE, POUR DEUX JOUEURS

« La traque avait duré des mois. Je le tenais désormais à ma merci. Au cœur de sa tanière, je m'approchais, la lame à la main, prêt à l'égorger. Un pas maladroit, un craquement de brindille, ou peut-être le simple bruit de ma respiration ; la forme de mon adversaire s'étendit brusquement.

Je fus projeté contre la paroi, ma bougie perdue dans la tanière, les allumettes dispersées. J'étais aveugle. Il ne me restait que mon poignard et le souffle de l'autre, cherchant une ouverture dans ma garde. »

« Le dit de l'Empereur » - presses souterraines de Naëscence

Monstres est un jeu de Manuel Bedouet

Textes et Game Design : Manuel Bedouet

Illustrations : John Grümph

Mise en page : Manuel Bedouet

Sources et références

Out of Dodge - Jason Morningstar - Bullpit Games

The Climb - Jason Morningstar - Bullpit Games

Ni oui ni non

Colin-maillard

The Hobbit - JRR Tolkien

la Völsunga Saga

Beowulf

MISE EN PLACE

Pour jouer à Monstres, il faut être deux : le *chasseur* et la *proie*. Il faut aussi quelques accessoires : *quelques salles* plongées dans l'obscurité (une peut suffire, mais l'idéal est trois), quelques *allumettes* (comptez-en cinq par pièce) et leur boîte, une *bougie*, ainsi qu'un *bandeau* pour masquer la vue du chasseur.

Prenez le temps si vous le pouvez de *déplacer les meubles* dans les pièces, de façon à rendre l'espace moins prévisible.

Pour plus de réalisme, le chasseur peut aussi s'équiper d'une *arme factice courte* (couteau, marteau, etc.).

- Lisez les règles du jeu
- Le chasseur prend avec lui la boîte d'allumettes vide.
- Faites l'obscurité sur le terrain de chasse. Une pénombre intense suffit.
- Le chasseur se place où il le souhaite sur le terrain de chasse.
- Le chasseur se bande les yeux. Il ne doit plus voir autour de lui.
- La proie disperse les allumettes et la bougie sur le terrain de chasse. Il faut 5 allumettes par pièce. Les allumettes peuvent être déposées dans n'importe quelle pièce mais doivent être clairement exposées et accessibles sur des meubles ou sur le sol. Il ne peut y avoir moins de 3 allumettes dans une pièce, mais il n'y a pas de maximum.
- La bougie doit être dans la même pièce que le chasseur, elle aussi clairement accessible.
- La proie se place à plus de 6 pas du chasseur.

DÉROULEMENT DU JEU

Pour se déplacer, il faut parler. Celui qui parle peut faire 1 à 3 pas dans la même direction à chaque tirade. S'il touche un obstacle, il doit s'arrêter.

Le chasseur peut fouiller autour de lui autant qu'il le souhaite, même à l'arrêt. Il doit alors veiller à bien rester sur place.

Ce jeu est un dialogue. Ne vous interrompez pas mutuellement. Parlez chacun votre tour.

VOUS ÊTES LE CHASSEUR

Vous êtes venu tuer la proie. Malheureusement, plongé dans l'obscurité, vous avez un sacré désavantage. D'autant plus que vous avez été bousculé et que votre bougie et vos allumettes ont été projetées dans le repaire de la proie. Vous êtes aveugles. Bandez-vous les yeux. Vous devez être aveuglé.

Si vous réussissez à trouver la *bougie* puis à allumer une *allumette*, vous pouvez retirer votre bandeau.

Vous êtes armé. Si vous touchez la proie, vous la tuez.



Vous connaissez la *faiblesse* de la proie. Choisissez un mot dans la liste :

***DESTIN ; ENFANT ; EMPIRE ; HÉRITIER ; LAME ; LÉGENDE ;
MALÉDICTION ; MONSTRE ; NAISSANCE ; SACRIFICE***

C'est la faiblesse de la proie. Notez-le sur un papier que vous garderez sur vous. Si la proie prononce ce mot, dites-lui « *tu es en mon pouvoir, créature* ». La proie sera alors paralysée. Lorsque la proie est paralysée, elle ne peut plus se déplacer quand elle prend la parole.

Elle connaît votre *secret*. Si elle prononce « *je connais ton secret, assassin* », vous êtes désarmé. Elle peut montrer le papier pour prouver que vous avez bien prononcé le mot interdit. Lorsque vous êtes désarmé, c'est la proie qui peut alors vous tuer en vous touchant et non l'inverse.

VOUS ÊTES LA PROIE

Le chasseur est à vos trousses depuis longtemps, mais il a commis l'erreur de pénétrer votre repaire. Sur ce territoire, vous avez un avantage décisif, même si le chasseur reste un adversaire redoutable.

Il a perdu sa source de lumière. Vous ne pouvez pas ramasser les *allumettes* et la *bougie*, mais vous pouvez essayer d'en détourner le chasseur.

Le chasseur est armé. S'il vous touche, il vous tue.



Vous connaissez le *secret* du chasseur. Choisissez un mot dans la liste :

***DESTIN ; ENFANT ; EMPIRE ; HÉRITIER ; LAME ; LÉGENDE ;
MALÉDICTION ; MONSTRE ; NAISSANCE ; SACRIFICE***

C'est le secret du chasseur. Notez-le sur un papier que vous garderez sur vous. Si le chasseur prononce ce mot, dites-lui « *je connais ton secret, assassin* ». Le chasseur sera alors désarmé. Vous pouvez alors tuer le chasseur en le touchant.

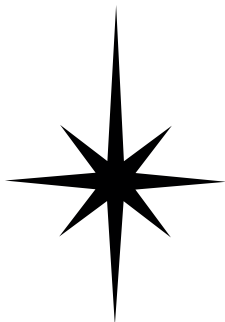
Il connaît votre *faiblesse*. S'il prononce « *tu es en mon pouvoir, créature* », vous êtes paralysé. Il peut montrer le papier pour prouver que vous avez bien prononcé le mot interdit. Lorsque vous êtes paralysé, vous ne pouvez plus vous déplacer lorsque vous prenez la parole.

FIN DU JEU

Si le chasseur tue la proie, il devient *l'Empereur*, et la proie devient le *Premier monstre*. L'Empereur raconte comment la dépouille du monstre lui donne des pouvoirs éternels.

Si la proie tue le chasseur, elle devient *l'Empereur* et le chasseur devient le *Premier monstre*. L'Empereur raconte comment la dépouille du monstre lui donne des pouvoirs éternels.

Si la proie est paralysée et le chasseur désarmé, le chasseur s'enfuit. Il devient *l'Empereur*, et la proie devient *la Légende*. La proie raconte comment l'empereur ment au monde pour faire croire qu'il a vaincu son adversaire, et comment la Légende le hante pour le restant de ses jours.



VARIANTES

À trois joueurs : Le troisième joueur est le conteur. Il peut raconter l'affrontement d'un point de vue extérieur. Il n'a pas les yeux bandés et il peut se déplacer comme il le souhaite. C'est lui qui est en possession des papiers indiquant la *faiblesse* et le *secret* et assure que personne ne triche. Dans le cas où le chasseur s'enfuit, c'est lui qui conte la fin du récit.

Avantage au chasseur : disposez deux fois plus d'allumettes (dix par pièces).

Avantage à la proie : mouillez la moitié des allumettes avant de les disperser.