

# LISTE DES PERSONNAGES

Vous pouvez les nommer comme vous voulez, mais si vous êtes en panne d'inspiration ou si vous ne connaissez pas un personnage, vous pouvez regarder cette liste.

	Ange		Tigre à dents de sabre		Leprechaun / Lutin		Yéti		Bébé dragon / Dragonnet / Œuf de dragon		Volcan
	Fantôme		Vampire		Cabane dans les arbres		Centaure		Ninja		Araignée
	Fées		Grenouille		Pieuvre / Kraken		Cabane sur pilotis		Île		Dauphin
	Serpent de mer / Dragon de mer		Sous-marin		Tapis volant		Lapin sur la lune		Voiture volante		Extraterrestre
	Robot		Inspecteur / Détective		Elfe / Archère / Archer		Pirate / Corsaire		Géante / Cyclope		Maison de pain d'épices
	Tour de la Princesse / Princesse		Caverne du monstre / Caverne du dragon		Zombie		Champignons		Démone / Démon		Etoile filante
	Chateau volant		Soucoupe volante / OVNI		Chateau		Exploratrice / Explorateur		Viking / Guerrière / Guerrier		Ruines
	Dragon		Pégase / Cheval volant		Chevalier		Père Noël		Loup garou		Sorcier / Mage
	Soleil		Super Chat		Sphinx / Sphinge		Cerbère / Chien à trois têtes		Licorne		Sirène
	Phoenix / Oiseau		Génie de la lampe		Gobelin		Bateau pirate		Marraine la fée / Magicienne		Sorcière

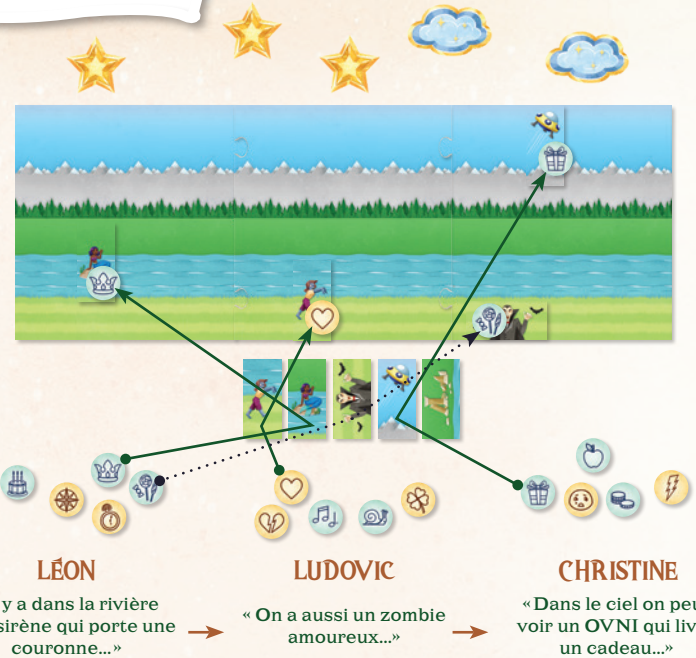


# EXEMPLE

Une partie à 3 conteurs et conteuses.

## CHAPITRE 1 PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

1. Léon place le personnage «Sirène» et le jeton Histoire «Couronne», et annonce : «Il y a dans la rivière une sirène qui porte une couronne».
2. Ludo joue le personnage «Zombie» et le jeton Histoire «Cœur», et dit : «On a aussi un zombie amoureux».
3. Christine utilise le personnage «Soucoupe volante» et le jeton Histoire «Cadeau» pour annoncer : «Dans le ciel, on peut voir un OVNI qui livre un cadeau».
4. C'est à nouveau à Léon qui choisit et pose son personnage et son jeton Histoire et annonce : «Dans la prairie, il y a un Vampire qui aime les sucreries». La partie se poursuit jusqu'à ce que tous les jetons Histoire des conteurs et conteuses aient été posés.



« Dans la prairie il y a un Vampire qui aime les sucreries... »

« ... »

## CHAPITRE 2 RACONTER L'HISTOIRE

1. Léon commence l'histoire par «Il était une fois, un Vampire qui était très gourmand et adorait les sucreries». Il retourne le jeton Histoire associé au vampire. Il s'agit bien du jeton correspondant aux sucreries. L'histoire commence bien.
2. Ludo continue l'histoire... « La reine, une sirène, décrète que tout le monde doit manger des sucreries ! ». On retourne le jeton de la sirène, la couronne est validée car elle correspond à l'idée d'être «Reine».
3. Christine enchaîne... «Oui mais dans le royaume, il y a aussi un zombie qui n'aime pas les sucreries, il est amoureux des légumes!». On retourne le jeton Histoire qui est un coeur qui représente l'amour, ça marche avec l'histoire racontée, même si c'est un peu différent de ce qui a été dit lors de la mise en place. C'est validé.
4. C'est à nouveau à Léon de poursuivre: «C'est alors qu'une soucoupe volante arrive en faisant de la musique...». Oh non! C'est le jeton Histoire «Cadeau», c'est une erreur ! Un nuage est retourné sur sa face orageuse puis l'histoire se poursuit.

