

FIN DE PARTIE
 Lorsqu'une émotion d'un personnage atteint 10 points, le joueur décide de l'enjeu du dénouement. Le vainqueur du dénouement décidera de l'issue de la partie.

Garez une nouvelle scène ou seulement un nouveau conflit si vous voulez poursuivre l'action précédente.

Calculez les retombées et inscrivez les modifications sur vos fiches de personnage. Garez vos scènes et choisissez-leur un enjeu.

CONFLIT
 Échange : Narrez vos actes, piochez et misez vos cartes. Récoltez vos strokes.

Lorsque une mise gagne avec deux cartes d'écart, le conflit est fini. Calculez les retombées et inscrivez les modifications sur vos fiches de personnage. Garez une nouvelle scène ou seulement un nouveau conflit si vous voulez poursuivre l'action précédente.

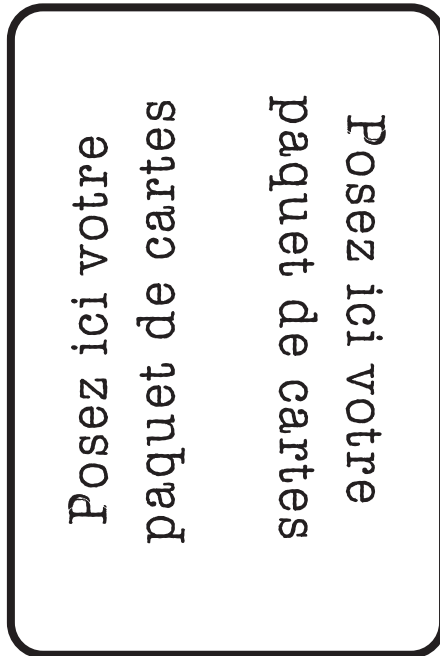
Tapis de jeu

CHOISISSEZ UN PROBLÈME
 Déterminez le rôle de votre personnage.

CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE
 Personnalité, Attitudes, Émotions, Traits.

PSYCHODRAME

Inscrivez dans la marge le nom de votre personnage



Strokes :

Cartes de strokes	points de retombées
1 à 4	1
5 à 9	2
10 à 14	3
15 à 19	4
20 à 24	5
25 à 29	6
Etc.	Etc.

Strokes :	Cartes de points de retombées
1 à 4	1
5 à 9	2
10 à 14	3
15 à 19	4
20 à 24	5
25 à 29	6
Etc.	Etc.

Inscrivez dans la marge le nom de votre personnage

CHOISISSEZ UN PROBLÈME
 Déterminez le rôle de votre personnage.

CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE
 Personnalité, Attitudes, Émotions, Traits.

SCÈNE
 Cadrez vos scènes et choisissez-leur un enjeu.

CONFLIT
 Échange : Narrez vos actes, piochez et misez vos cartes. Récoltez vos strokes.

Lorsque une mise gagne avec deux cartes d'écart, le conflit est fini. Calculez les retombées et inscrivez les modifications sur vos fiches de personnage. Cadrez une nouvelle scène ou seulement un nouveau conflit si vous voulez poursuivre l'action précédente.

FIN DE PARTIE
 Lorsqu'une émotion d'un personnage atteint 10 points, le joueur décide de l'enjeu du dénouement. Le vainqueur du dénouement décidera de l'issue de la partie.

PSYCHODRAME

Tapis de jeu