

OBJECTIFS

- Décrire un univers "pulp" trépidant.
- Offrir aux Héros une vie d'aventures rocambolesques.
- Jouer pour voir ce qui va se passer.

PRINCIPES

- Dépeignez le parfum d'une époque.
- Donnez du rythme à vos parties.
- Soyez fan des Héros.
- Parlez aux Héros et non aux joueurs.
- Agissez selon la fiction.
- Utilisez les Manœuvres de MC sans prononcer leurs noms.
- Posez des questions et rebondissez dessus.
- Donnez un nom à tout le monde / chaque lieu.
- Pensez à ce qui se passe hors champ
- Construisez une mythologie cohérente du monde au fil des parties.
- Confrontez les Héros à l'adversité, mais soyez généreux en retour.
- De temps à autre ne prenez pas la décision vous-même.
- Dites aux joueurs ce qu'il risque de se passer.

MANŒUVRES DU MC

- Annoncez une complication à venir.
- Faites perdre des points de Moral aux Héros.
- Séparez les personnages.
- Placez les Héros face à un choix difficile.
- Confisquez, endommagez ou déclenchez les défauts leur équipement.
- Retournez une action contre les Héros.
- Réclamez le prix de leur engagement ou de leurs promesses.
- Piégez-les.
- Prenez-vous en aux Pnjs.
- Déclenchez une catastrophe naturelle ou surnaturelle.
- Faites empirer la situation.

Manœuvres de Figurants

- Délivrer une information tronquée, mensongère ou totalement erronée.
- Déclencher une situation cocasse.
- Être un poids mort.
- Affronter les Héros.
- Présenter une offre, avec un prix à payer.
- Faire passer un message.
- Être présent au mauvais endroit au mauvais moment.
- Cacher la vérité.

Manœuvres de Second Rôle

- S'en prendre à un allié.
- Mettre un innocent en danger.
- Corrompre un allié.
- Appeler les Héros à la rescousse.
- Faire appel à des subalternes ou des sous-fifres.
- Comploter contre les Héros.
- Faire appel à un de ses alliés, méchant lui-aussi.
- Affronter directement les Héros.
- S'emparer de quelqu'un ou de quelque chose.
- Fanfaronner et peut être leur révéler un secret.
- Exiger quelque chose ou quelqu'un.
- Fuir malgré les obstacles.
- Utiliser un pouvoir surnaturel

MANŒUVRES GÉNÉRALES

- Faire Face au Danger
- Evaluer une situation
- Cerner quelqu'un
- Convaincre quelqu'un
- User de ses charmes
- Fouiller un endroit
- Faire appel à ses connaissances
- Erudition
- Donner un coup de main
- Partir à l'Aventure
- Fin de session
- Aller au feu
- Décontenancer son adversaire
- Faire jouer ses muscles
- Tenter le diable
- Faire preuve de subtilité
- Incapacité
- Blessure
- Blessure Majeure
- Mort
- Hommages Posthumes
- Récupération naturelle
- Célébrer une victoire
- Repos du Guerrier
- Panser ses plaies
- Soins

MANŒUVRES SPÉCIFIQUES

- Le Téméraire
 - Gatsby le magnifique
 - Ouch, ça doit faire mal
 - Qu'est-ce qu'il pourrait aller de travers
 - Comme un chat
 - Pas de panique
- Dur à Cuir
 - Chien de guerre
 - L'Art de la guerre (Gai)
 - C'est moi le danger
 - Autorité (Gai)
 - Ton pire cauchemar
- Le Magouilleur
 - Tu as de beau yeux tu sais
 - Cancanier
 - Débrouillardise
 - Toujours là quand il faut
 - Je connais forcément quelqu'un
- Le Samaritain
 - Médecine
 - Trousse d'apothicaire
 - Scientia potentia est
 - Diagnostic
 - Psychologie
- Le Fouineur
 - Mais c'est bien sûr
 - Physionomiste
 - Furtivité
 - Surveillance
 - Dossiers compromettants
- Le Rat de Bibliothèque
 - La plume plus forte que l'Épée
 - La connaissance pour amie
 - Réaction en chaîne
 - Il me semble que ces gens...
 - J'ai déjà lu un truc à ce propos
- Le Candide
 - La chance sourit aux audacieux
 - La situation est sous contrôle
 - Soutien
 - Distraction
 - T'inquiète, je vais jeter un oeil
- Le Millionnaire
 - Avoir ses entrées
 - Position officielle
 - En mettre plein le vue

GUIDE D'AVENTURE

Lorsque vous créez une aventure, suivez la procédure suivante et déterminez grâce aux tables suivantes une Intrigue, une Région et une Civilisation, le Cœur d'Aventure, des Indices, des Obstacles, un Méchant, des Pnjs et des Décors.

LES INTRIGUES

Choisissez ou lancez 2d6-1

1. Chasse à l'homme
2. Course au Trésor
3. Déplacement
4. Effraction
5. Escorte
6. Exploration
7. Portail
8. Poursuite
9. Safari
10. Survie
11. Trésor

RÉGION & CIVILISATION

Choisissez ou lancez 2d6-1

1. Amérique du Sud (*Incas, Mayas, Aztèques, Toltèques, Jivaros, Espagnols*)
2. Amérique du Nord (*Apaches, Sioux, Hurons, Vikings, Pères Fondateurs*)
3. Europe du Nord (*Germaines, Chevaliers Teutoniques, Vikings, Pictes, Celtes*)
4. Europe du Sud (*Romains, Minoens, Mycéniens, Gaulois, Civilisation Hellénistique*)
5. Europe de l'Est (*Russes, Daces, Magyars, Huns, Tatars*)
6. Afrique du Nord (*Egyptiens, Hittites, Nubiens, Ottomans, Carthaginois*)
7. Afrique sub-équatoriale (*Zoulous, Masais, Akas, Gnaouas, Sandawes*)
8. Proche et Moyen Orient (*Perses, Juifs, Premiers Chrétiens, Templiers, Arabes*)
9. Asie (*Japonais, Chinois, Cambodgiens, Hindous, Mongols, Tibétains*)
10. Océanie (*Aborigènes, Papous, Maoris, Polynésiens, Colonisation Européenne*)
11. Autre (*Prophètes, Atlantide, Terre Creuse, Extra-Terrestre, Civilisation Pré-Humaine*)

LE CŒUR D'AVENTURE

Choisissez ou lancez 2d6-1

1. Une ou des reliques
2. Une arme sacrée
3. Un objet mythique (pierre philosophale, corne d'abondance, fil d'Ariane, Grall...)
4. Un ou des bijoux (Bague, collier, broche, tiare, couronne, sceptre...)
5. Une tombe
6. Un monument
7. Un livre, manuscrit, rouleau de papyrus, tablettes
8. Un objet d'Art (Statuette, Coupe, Coffre, Urne...)
9. Une plante inconnue
10. Un animal sacré
11. Un lieu mythique (El Dorado, Fontaine de Jouvence...)

Ou Indice de Campagne (dans le cas d'une aventure de campagne)

Déterminez ensuite les effets conférés par cet objet (facultatif). Choisissez ou lancez 1d6:

1. Puissance Divine
2. Pouvoir spécial (métamorphose, invincibilité, contrôle...)
3. Immortalité
4. Accomplissement d'une prophétie
5. Invocation d'une ou plusieurs créatures occultes
6. Informations pour la suite (dans le cas d'une aventure de campagne)

S'il s'agit d'un quelqu'un, choisissez ou lancez 1d6:

1. Un Élu
2. Un Héritier
3. Un Gardien
4. Un Prophète
5. Un détenteur de pouvoirs particulier
6. Une victime sacrificielle

ACCROCHES

A partir de ce que vous avez imaginé jusqu'à présent, choisissez une des options suivantes :

- Les Héros sont missionnés par quelqu'un pour faire quelque chose.
- Les Héros trouvent quelque chose qui les lancent sur autre chose.
- Quelqu'un demande de l'aide aux Héros.
- Les Héros assistent ou participent malgré eux à quelque chose.
- L'un des alliés des Héros est retrouvé mort.
- Quelque chose impliquant les Héros a disparu.

INDICES

Choisissez ou lancez 1d6

1. Carte, Plan
2. Livre, Manuscrit, tablettes
3. Inscriptions sur un monument, une tombe, un objet, au pied d'une statue...
4. Quelqu'un / un groupe en possession de quelque chose
5. Clé (au propre comme au figuré)
6. Passage

OBSTACLES

Choisissez ou lancez 2d6-1

1. Tribus autochtones
2. Pièges mécaniques *
3. Rivière de lave
4. Labyrinthe
5. Animaux sauvages (fauve, flore, serpents, rats, fourmis, scarabés...)
6. Culte ancestrale
7. Créature surnaturelle (momie, loup-garou, esprit divin...)
8. Sables Mouvants
9. Rapides
10. Décors en lui même
11. Précipices

* Pièges

Choisissez ou lancez 1d6

1. Sol qui se dérobe sous les pieds du Héros (trappe, dalle pivotante, une pierre qui se détache...)
2. Projectiles empoisonnés
3. Quelque chose tombe sur le Héros
4. Quelque chose provoque la destruction d'une partie ou de tout le décor
5. Enchevêtrement (filets, végétation...)
6. Le Héros se retrouve face à des animaux sauvages (scarabés, fourmis, serpents, rats...) ou à des créatures surnaturelles (monies, statues animées, esprits gardiens...).

MÉCHANT

- En premier lieu, donnez-lui une nationalité et un nom.
- Définissez-le, à partir des tables suivantes, en lui conférant un Type, une Motivation, un Trait, des Moyens et un Talon d'Achille
- Faites-en enfin un Loup Solitaire ou le membre influent d'une Société Secrète / Tribu.

Type

Choisissez ou lancez 1d6

1. Séduisant
2. Fou
3. Torturé
4. Fourbe
5. Discret
6. Très très Méchant

Motivation

Choisissez ou lancez 1d6

1. Le pouvoir
2. La vengeance
3. Servir ses intérêts ou ceux de la Société Secrète / Tribu à laquelle il appartient.
4. Faire le Mal pour mieux servir une divinité ancienne / inconnue
5. Être reconnu et être craint
6. Satisfaire un Vice

Traits de caractère

Choisissez ou lancez 1d6

1. Arrogance
2. Fourberie
3. Folie
4. Intelligence
5. Excessif
6. Brutal

Moyens

Choisissez : Très limités, Limités, Très peu limités, Illimités

Talon d'Achille

Choisissez ou lancez 1d6

1. Une addiction
2. Un vice caché
3. Un objet qui représente quelque chose pour lui et qu'il porte sur lui ou garde à proximité
4. Un animal de compagnie chéri
5. Une croyance
6. Aucune

Société secrète / Tribu

- Nom
- Motivation Générale (Politique, Scientifique, Religieuse, Criminelle...)
- Influence (Locale, Nationale, Internationale)
- Structures (Pyramidales, Féodales, Fédéraliste...)
- Membres (Le Chef, Le Sorcier / Prêtre, Le Guerrier, Le Négociant Le Financier)
- Des Moyens (Très limités, Limités, Très peu limités, Illimités)
- Etiquette (Sauvages, Fanatiques, Ritualistes, Adeptes, Brutaux...)

PNJ

- Donnez-lui une nationalité et un nom.
- Déterminez s'il est un allié, un ennemi ou s'il est neutre.
- Décidez s'il s'agit d'un Figurant ou d'un Second Rôle.
- Trouvez-lui une motivation. Décrivez ce qui l'anime en quelques mots ou en une phrase.
- Définissez 3 détails bien particuliers qui vous serviront à le décrire (apparence, odeur, particularité...).
- Attribuez lui 1 à 4 points de Moral si c'est un Figurant, 4 à 8 si c'est un Second Rôle.

Qualificatifs relatifs à l'apparence

Abordable - Admirable - Adorable - Agréable - Animé - Attrayant - Attentionné - Beau - Bon - Brillant - Charmant - Confiant - Constant - Convaincant - Convenable - Coquet - Corpulent - Costaud - Délicat - Distingué - Doux - Droit - Dynamique - Éblouissant - Ébouriffé - Éclatant - Élégant - Gai - Grand - Gros - Joli - Jovial - Magnifique - Merveilleux - Mignon - Parfait - Petit - Plaisant - Propre Ravissant - Réfléchi - Séduisant - Simple - Solide - Somptueux - Souriant - Splendide - Sublime - Superbe - Svelte - Timide - Vif

Amorphe - Balafré - Blasé - Crasseux - Choqué - Coupable - Défiguré - Dégoûté - Déprimé - Dérangé - Désinvolte - Gêné - Glacial - Gros - Hautain - Hideux - Maigre - Mou - Mince - Nonchalant - Obscène - Poisseux - Pouilleux - Repoussant - Sale - Sauvage - Superficiel - Terne - Vulgaire

Qualificatifs relatifs à la personnalité

Adroit - Affable - Aimable - Amusé - Apaisant - Appliqué - Attentif - Audacieux - Authentique - Autoritaire - Badin - Bavard - Bienveillant - Brave - Brillant - Calme - Captivant - Chaleureux - Charmeur - Comique - Content - Convivial - Coopératif - Courtois - Cultivé - Curieux - Débrouillard - Décontracté - Délicat - Diplomate - Discipliné - Discret - Doux - Drôle - Éloquent - Enthousiaste - Entreprenant - Euphorique - Excité - Festif - Fidèle - Fier - Flatteur - Franc - Gai - Galant - Gentil - Hésitant - Honnête - Humble - Impartial - Impertinent - Imperturbable - Impressionnant - Infatigable - Influent - Ingénieux - Inoffensif - Intègre - Intelligent - Intrépide - Juste - Logique - Loyal - Malin - Mature - Minutieux - Modeste - Motivé - Optimiste - Organisé - Original - Ouvert d'esprit - Pacifique - Parfumé - Passionné - Patient - Persévérant - Perspicace - Pétillant - Placide - Plaisant - Poli - Posé - Positif - Pragmatique - Précis - Prévenant - Prévoyant - Protecteur - Prudent - Pugnace - Raisonnable - Rassurant - Rationnel - Réaliste - Réservé - Respectueux - Rêveur - Rieur - Rusé - Sage - Sérieux - Serviable - Sincère - Sociable - Sympathique - Talentueux - Vaillant - Vigilant - Vigoureux

Agressif - Aigri - Arriviste - Arrogant - Associable - Autoritaire - Avide - Bagarreur - Baratineur - Bavard - Blasé - Borné - Boudeur - Bourru - Cachottier - Calculateur - Capricieux - Caustique - Coléreux - Colérique - Condescendant - Conformiste - Coquin - Crédule - Cynique - Désagréable - Désobéissant - Désordonné - Égoïste - Énigmatique - Ennuyant - Entêté - Envieux - Étourdi - Fourbe - Grossier - Hypocrite - Immoral - Impatient - Imprudent - Impulsif - Incompétent - Influençable - Intolérant - Introverti - Irrespectueux - Lâche - Lent - Lunatique - Maladroit - Malhonnête - Manié - Manipulateur - Méchant - Médisant - menteur - Méprisant - Misogyne - Moqueur - Obstiné - Pédant - Prétentieux - Provocateur - Puant - Râleur - Rancunier - Rebelle - Renfermé - Vaniteux - Volubile - Vulgaire

DÉCORS

- Choisissez un type de décors ou lancez 2d6-1
 1. Une jungle, une forêt
 2. Un désert (sable, roche...)
 3. Une île perdue
 4. La savane
 5. Des montagnes
 6. Un volcan
 7. Un marais
 8. Une ville bondée
 9. La toundra
 10. La banquise
 11. Une étendue d'eau (un lac, un lagon, une cascade)
- Définissez ensuite un lieu spécifique dans lequel se déroulera l'action. Choisissez une des options suivantes ou lancez 4d6-3:
 1. Des vestiges archéologiques (pyramide, temple, mégalithes...)
 2. Un palais, un château, un manoir, un domaine, une hacienda
 3. Des souterrains, une grotte, une mine, des égouts, des catacombes
 4. Une place de marché
 5. Un port, des docks, un bateau
 6. Un musée, une bibliothèque, une école
 7. Un village autochtone
 8. Un lieu consacré (Église, temple, monastère, cimetière...)
 9. Un casino, un night-club
 10. Un endroit abandonné (village, maison, cabane...)
 11. Un camp militaire
 12. Un hôtel de luxe / un boui-boui infâme
 13. Un bâtiment officiel (palais présidentiel, ambassade...)
 14. Une boutique d'antiquité
 15. Un hôpital, un dispensaire
 16. Un théâtre, un opéra, un cinéma
 17. Une falaise, un précipice
 18. Une maison close
 19. Un laboratoire secret
 20. Un pont, une falaise, un précipice
 21. Des plantations
- Donnez-lui un nom.
- Déterminez si c'est un lieu hostile, hospitalier ou neutre.
- Trouvez-lui une motivation. Décrivez ce qu'est la propension de ce lieu.
- Définissez 3 détails bien particuliers qui vous serviront à le décrire (apparence, odeur, particularité...).

Qualificatifs

Accueillant - Admirable - Agréable - Aéré - Animé - Apaisant - Bruyant - Calme - Chaleureux - Champêtre - Charmant - Clinquant - Coloré - Convivial - Engageant - Fastueux - Grandiose - Harmonieux - Illuminé - Magnifique - Naturel - Parfumé - Pittoresque - Populaire - Propre - Reposant - Riche - Romantique - Rural - Rutilant - Silencieux - Verdoyant

A pic - Abandonné - Aride - Blafard - Brumeux - Bruyant - Clairsemé - Délabré - Désert - Désolé - Écrasant - En Ruine - Enchevêtré - Escarpé - Étouffant - Étriqué - Froid - Glacial - Humide - Inquiétant - Impénétrable - Lugubre - Menaçant - Morne - Obscur - Oppressant - Pauvre - Pesant - Poussiéreux - Profond - Puant - Sale - Sauvage - Silencieux - Sinistre - Sombre - Souterrain - Surpeuplé - Tendu - Ténébreux - Vide

DIVERS

Nationalités

Choisissez une des options suivantes ou lancez 2d6-1 :

1. Amérique du Sud (Brésil, Colombie, Pérou)
2. Amérique du Nord (Etats Unis, Canada)
3. Europe du Nord (Scandinavie, Allemagne, Royaume Uni, Pays Bas, Pologne...)
4. Europe du Sud (France, Italie, Espagne, Grèce)
5. Europe de l'Est (Russie, Autriche, Hongrie, Roumanie)
6. Afrique du Nord (Maroc, Tunisie; Mali, Egypte,)
7. Afrique Subéquatoriale (Sénégal, Côte d'Ivoire, Congo, Kenya, Zambie)
8. Proche et Moyen Orient (Syrie, Liban, Turquie, Arabie, Perse)
9. Asie (Japon, Chine, Inde, Indochine)
10. Océanie (Australie, Indonésie, Malaisie)
11. Relancez les dés

Moyens de transport

- Auto, moto, camion
- Train
- Avion
- Zeppelin, ballon dirigeable
- Cheval, montures exotiques (chameau, éléphants...)
- Bateau, canoë...



LISTE DES ARMES

- Coup de poing, pied, tête : 1-PM contact
- Arbalète (2 PM, proche, lent)
- Bâton (2 PM, allonge/proche)
- Bâton de dynamite (5 PM, proche, zone, sanglant, destructeur, bruyant)
- Chaîne (1 PM, allonge, zone)
- Club de golf, batte de baseball ou batte de cricket (2 PM, allonge, inoffensif, sanglant)
- Coup-de-poing américain (2 PM, allonge, silencieux, discret)
- Couteau de chasse (2 PM, allonge)
- Couteaux de lancer (1 PM, proche, discret, infini)
- Couteau de poche ou couteau suisse (1 PM, allonge, utile, discret)
- Couteau papillon/pliable (1 PM, allonge, discret)
- Fouet (2 PM, allonge, zone)
- Fusil à pompe (3 PM, proche, sanglant, destructeur)
- Fusil de chasse (2 PM, loin, bruyant)
- Épée (2 PM, allonge, sanglant)
- Garrot (2 PM, personnel)
- Grande épée (3 PM, allonge, sanglant, lourd)
- Grande hache (3 PM, allonge, sanglant, lent, lourd)
- Grenades (4 PM, proche, zone, sanglant, bruyant, destructeur)
- Hache (2 PM, allonge, sanglant)
- Lance (2 PM, allonge, proche)
- Magnum (3 PM, proche, rechargement, bruyant, destructeur)
- Matraque (1 PM, allonge, sanglant)
- Mitraillette (4 PM, proche, zone, bruyant, rechargement)
- Pistolet de poche (2 PM, proche, rechargement, bruyant, discret)
- Poignard (2 PM, allonge)
- Nunchaku (2 PM, allonge, zone)
- Revolver, calibre .38 (2 PM, proche, rechargement, bruyant)
- Stylet (1 PM, allonge, utile, discret)
- Armes improvisée
 - Petites (vaisselle, objet de petite taille ...) : 1-PM
 - Moyennes (chaises, tabouret, objet de taille moyenne...) : 2-PM
 - Grosses (Tables, bancs, objet de grande taille...) : 3-PM

LISTE DES ÉTIQUETTES

- *Allonge* : efficace à quelques pas de soi.
- *Bruyant* : fait un bruit assourdissant lors de son utilisation.
- *Destructeur* : détruit une partie du décor.
- *Discret* : se cache facilement et nécessite une fouille minutieuse ou spécifique pour être découvert.
- *Encombrant* : difficile à manœuvrer dans des endroits étroits.
- *Endommagé* : l'objet est abimé, partiellement cassé, ne fonctionne pas comme il faut.
- *Fragile* : casse facilement si on lui applique une pression ou si elle se coince dans quelque chose.
- *Infini* : considéré comme un objet unique. Tant que vous en avez au moins un avec vous, vous pouvez en sortir des nouveaux. On peut toutefois vous confisquer l'ensemble si on vous fouille ou si vous le donnez de votre propre gré.
- *Inoffensif* : ne suscite pas la méfiance.
- *Lent* : cette arme demande un minimum de préparation.
- *Loin* : efficace à portée longue.
- *Lourd* : cette arme est lourde et son maniement est difficile.
- *Personnel* : efficace au corps-à-corps, y compris en cas d'étreinte.
- *PM* : Point de Moral encaissé à l'adversaire.
- *Précieux* : finement ciselé, décoré de dorure et de bijoux.
- *Proche* : efficace à portée courte, au-delà de la simple allonge mais pas trop loin.
- *Recharge* : vous devez prendre le temps de recharger pour pouvoir l'utiliser de nouveau, vous ne pouvez vraisemblablement rien faire d'autre pendant que vous faites cela.
- *Sanglant* : les effets de cette arme sont violents et provoquent toujours une effusion de sang.
- *Solide* : de facture résistante il est difficile de briser une telle arme.
- *Utile* : cette arme n'est pas uniquement conçue pour se battre.
- *Zone* : touche toutes les personnes et les objets dans un rayon autour de son impact.

QUESTIONS

Considérations Générales

Quel est le nom du Héros, son âge, son apparence physique et vestimentaire ?

Liens et relations

Quels sont ses liens familiaux (parents, frères & sœurs...) ? Quelles sont ses relations personnelles (amis, amant ou maîtresse, protecteur, mentor...) ?

Pour chaque personne citée : Est-elle vivante ? Si oui, quelle est la nature du lien avec le PJ ? Quel est son nom, son âge, sa position sociale ? Où vit-elle ? Que fait-elle ? Si non, comment est-elle morte ? Dans quelles circonstances ? Quand ? Quel impact cela a-t-il pour le PJ ?

Histoire personnelle

Quels sont les événements marquants de sa vie ? Où ? Quand ? Comment ? Avec qui ?

Occupation

Laquelle ? Depuis quand ? Pourquoi ? Comment ? Avec qui ?

Lorsqu'un joueur crée un contact et qu'il l'ajoute à sa carte relationnelle

De qui s'agit-il ? Quel est son nom, son âge, sa position sociale ? Que fait-il ? Depuis quand le PJ le connaît-il ? Quelle est la nature du lien entretenu avec cette personne ? En quoi cette personne peut-elle aider / soutenir le PJ ? Pourquoi ? Cette aide suppose-t-elle une obligation ? Laquelle ? Le Héros sera-t-il redevable de quelque chose ?

Lorsqu'un joueur fait appel à un savoir spécifique

Où l'a-t-il appris ? Quand ? Comment ? Qui le lui a appris ?

Au besoin

En quoi ce lieu n'est-il pas inconnu du Héros ? Que s'y est-il passé ? Quelle particularité avait-il pu alors relever ?

En quoi le Héros connaît-il déjà tel ou tel Pnj ? Comment se sont-ils rencontrés ? Que s'est-il passé de particulier lors de leur dernière entrevue ? Le Pnj garde-t-il une animosité vis-à-vis du Héros ? Si oui, pourquoi ?

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

Pnj / Décor _____
En quelques mots _____

Motivation _____
Qualificatifs _____
Trait Particulier _____

