OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

OÙ ?

Dans une maison de campagne.

Dans une vallée verdoyante.

Dans un quartier pavillonnaire sans histoire.

Dans la plus grosse ville du pays.

Dans un site industriel mystérieux.

Dans un cimetière.

Dans une ville désindustrialisée.

Dans un village côtier.

Dans les égouts.

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

Une bande de potes.

Une communauté villageoise paisible.

Une famille nucléaire.

Une classe d'écolier.e.s en excursion.

Les finalistes d'un concours de karaoke.

Un groupe de vétéran.e.s anti-guerre.

De jeunes adultes a une réunion d'anciens.

Une troupe de danseureuses queer en tournée.

Un groupe de personnes qui ne se connaissent pas (sauf deux d'entre eux).

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

QUI ?

Un groupe d'adolescent·es d'une quinzaine d'années.

Des scientifiques rassemblés pour un colloque exceptionnel.

Des personnes influentes.

Des touristes au début de leur périple.

Un groupe de demi-dieux bannis.

Un groupe de personnes qui ne se connaissent pas, convoqués la veille.

4 générations d'un petite famille.

Des geeks rassemblés en route pour une convention.

Un groupe d'ornithologues amateurs.

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

Aujourd'hui.

En 2078.

En 4027 après la chute de l'Empire de Zorb.

à l'époque où les lutins vivaient heureux à l'écart des humains.

20 ans après l'effondrement.

En 712, quelque part dans ce qu'on appelle aujourd'hui "Les Amériques".

à l'époque où l'humanité ne connaissait ni l'agriculture, ni l'écriture.

Pendant la canicule de 2026.

Le jour de Noël de 2027.

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

QUAND ?

à Athènes en 2009.

En 1945.

En mai 1968.

En 1450.

En novembre 1989.

En juillet 1969.

En 1783.

En juin 1936.

Alors qu'est condamné le dernier puits de pétrole.

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

Dans un état du sud des Etats-Unis nostalgique des confédérés.

Dans une zone délaissée de par sa proximité avec un site d'enfouissement de déchets radioactifs.

Dans une région où la population la plus riche vit dans des gated communities.

Sur la rive du lac artificiel d'un barrage hydraulique.

Dans un abri anti-atomique souterrain et fermé depuis trois générations.

à bord du "Hope", le vaisseau spatial en direction de la troisième lune d'Alpha Centaury depuis 24 ans.

Dans un petite région préservée du dérèglement climatique.

Dans un monde où toute violence a été éradiquée.

Dans un monde soumis à des cartels industriels.

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

à bord d'un train traversant des zones inhabitées.

Dans un monde où l'on vient d'annoncer une guerre imminente.

Le deuxième jour du carnaval, dans une ville où il dure toute une semaine.

Dans une région que l'on doit quitter à l'age de 18 ans.

Dans un monde où une brèche s'est ouverte vers un monde étrange.

Dans un village de nomades installé dans une clairière.

Au sein d'une communauté de nomades en déplacement vers les régions chaudes.

Dans une ville-usine où il n'y a plus de différence entre travail et vie quotidienne.

Dans une village installé sur la banquise qui disparait de plus en plus vite.

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

DANS QUEL MONDE ?

Dans un couvent où les transes mystiques sont fréquentes.

à bord d'un train qui traverse un territoire immense.

Au milieu de l'Océan Atlantique (sur ou sous le niveau de l'eau).

Dans une région dont l'activité économique repose sur sa grande quantité de cirques.

Dans une campagne marquée par la sécheresse.

Dans un ancien bassin minier au sol crevassé.

Pendant un été à la campagne qui n'en finit pas.

Dans un monde où la violence est interdite.

Sur une route interminable traversant des villages abandonnés.

BASCULE BASCULE BASCULE

BASCULE BASCULE BASCULE

BASCULE BASCULE BASCULE

Une météorite détruit les environs. Incendie, tsunami, destruction d'habitat, nuage de poussière assombrissant le ciel, les conséquences sont lourdes à long terme.

L'un des protagonistes est lourdement blessé et a besoin de soin, mais c'est impossible localement. Il faut l'amener à un médecin/un guérisseur/un sorcier.

Le groupe est frappé par une malédiction.

Les protagonistes perdent un objet ou une croyance qui leur était indispensable.

Un secret - lié aux membres du groupe - jaillit au grand jour.

Les protagonistes se réveillent ailleurs -- Iels ont été déplacés sans le savoir pendant la nuit.

La source de l'approvisionnement en eau (rivière/puits/réseau de distribution) est tarie.

L'un des membres du groupe a une vision durant la nuit. Un danger va les frapper. Il exhorte à fuir.

L'un des membres trouve une pomme. C'est impossible, il n'y en a plus ici depuis longtemps.

BASCULE BASCULE BASCULE

BASCULE BASCULE BASCULE

BASCULE BASCULE BASCULE

Le ciel tombe sur la tête d'un des protagonistes.

Un arbre se met à parler.

Un·e mort·e (humain·e ou animal·e) renaît de ses cendres.

Un rai de lumière tombe sur un des membres, tandis qu'une chorale et des trompettes retentissent. Une voix imposante leur demande de retrouver le Graal puis disparaît.

Un enfant terrorisé fait irruption et demande de le cacher de ce qui le poursuit.

On annonce qu'un corps inconnu a été découvert pas loin.

Belzeébuth apparait et annonce qu'il demande un sacrifice. Il reviendra demain le chercher.

Un animal trop mignon apparait. Tout le monde le veut pour lui.

Un des membres annonce qu'il veut à tout prix devenir célèbre.

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

Un des membres trahit le groupe.

Le groupe fait confiance à l'un des membres.

Un opposant surgit et aide le groupe malgré lui.

L'un.e des membres du groupe fait cavalier seul.

L'un.e des membres du groupe s'effondre psychiquement.

Une tempête surgit. Foudre, tornades, pluies diluviennes, torrents d'eau boueuse.

Le groupe traverse un territoire interdit.

Le groupe prend un raccourcis déconseillé.

Une discussion doit avoir lieu pour faire le point de la situation.

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

Un personnage bienveillant offre ses services au groupe.

Deux des membres fabriquent un objet qui les dépasse

Un des membres décide de prendre le contrôle du groupe

Un des membres fait une déclaration d'amour.

Le groupe rencontre un autre groupe dans la même situation.

Le groupe tombe sur une personne fragile et abandonnée.

Un animal dangereux est réveillé/activé par mégarde.

Un objet doit être réparé pour pouvoir avancer.

Une mission acrobatique est nécessaire pour avancer.

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

ACTION !

Le groupe se sépare pour explorer un endroit inconnu.

Le groupe doit s'arrêter pour se reposer.

Un des membres révèle qu'il a menti depuis le début.

Les membres organisent une cérémonie festive avec chants et danse.

Un des membres décide qu'il faut avancer coûte que coûte.

Pris d'une fièvre délirante, un membre du groupe attaque une entité invisible.

Une forme de vie inconnue rôde autour du groupe.

Deux des membres en viennent aux mains.

Le groupe découvre un havre de paix.

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

La situation empire.

Un des protagonistes est durement affecté.

Un des protagonistes est perdu.

Le groupe a un nouvel opposant.

Un accident survient.

Un des membres fait valoir une de ses qualités cachées.

Un des membres montre une face sombre de son caractère.

Un des membres est transformé pour toujours.

Un des membres a une nouvelle qualité.

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

La situation s'améliore un peu.

La situation s'améliore brievement.

La situation est critique.

Un des protagonistes refuse d'aller plus loin.

Un objet important est détruit/perdu.

Le groupe se fait un allié.

Le groupe a désormais une charge en plus.

L'environnement est plus hostile désormais.

Le groupe perd un de ses protagonistes.

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES CONSÉQUENCES

Une déesse se fâche.

Un dieu leur vient en aide.

Des trolls décident de les punir.

Un être divin descend parmi les protagonistes mais il est déguisé.

Il devient impossible de se déplacer.

Un moyen de voyager facilement est découvert.

Tout le monde tombe malade.

Le voeu d'un des membres est étrangement exaucé.

Un des membres a maintenant un secret.