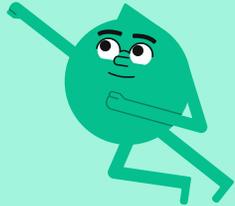


# Créer une histoire à partir d'une quête

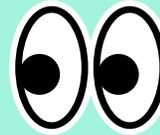
Le héros part en mission.



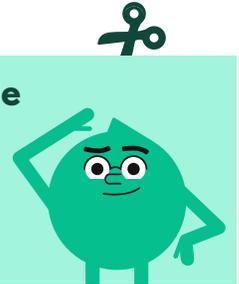
Le héros a un don.



Le héros désobéi.



Le héros ou le méchant de l'histoire se pose des questions.



Le héros ou le méchant de l'histoire part à la recherche d'informations.



Quelqu'un tente de tromper tous les autres personnages.

Le héros est complice d'un crime.



Le héros tombe dans un piège.



Le méchant réussit son mauvais coup.



Le héros brille par son absence.

Le héros quitte.



Le héros doit réussir une épreuve.



Le héros fait face à une interdiction.



Le héros commence sa mission.

Le héros et le méchant se battent.



Le héros reçoit une marque distinctive (un éclair sur le front, une cape, etc.).

1/2

Choisissez au hasard l'une des 31 quêtes suivantes et laissez aller votre imagination!

# Créer une histoire à partir d'une quête

<p>Le méchant perd sa bataille.</p> 	<p>Le héros résout le problème de départ.</p> 	<p>Le héros rentre à la maison.</p> 	  <p>Quelqu'un poursuit le héros.</p>
<p>Le héros se sort d'une situation dangereuse.</p> 	<p>Le héros agit dans l'ombre.</p> 	 <p>Un méchant se fait passer pour un héros.</p>	<p>Le héros sort grand gagnant de sa quête.</p> 
 <p>Le héros est démasqué à cause de sa marque.</p>	<p>Le faux héros est démasqué.</p> 	 <p>Le héros est changé à jamais.</p>	<p>Le méchant paie pour ses mauvais coups.</p>
<p>Le héros épouse la personne qu'il aime.</p> 	<p>Le héros vole au secours d'un autre personnage.</p> 	<p>Le héros accomplit une tâche difficile.</p> 	

2/2

Choisissez au hasard l'une des 31 quêtes suivantes et laissez aller votre imagination!