

Relations :



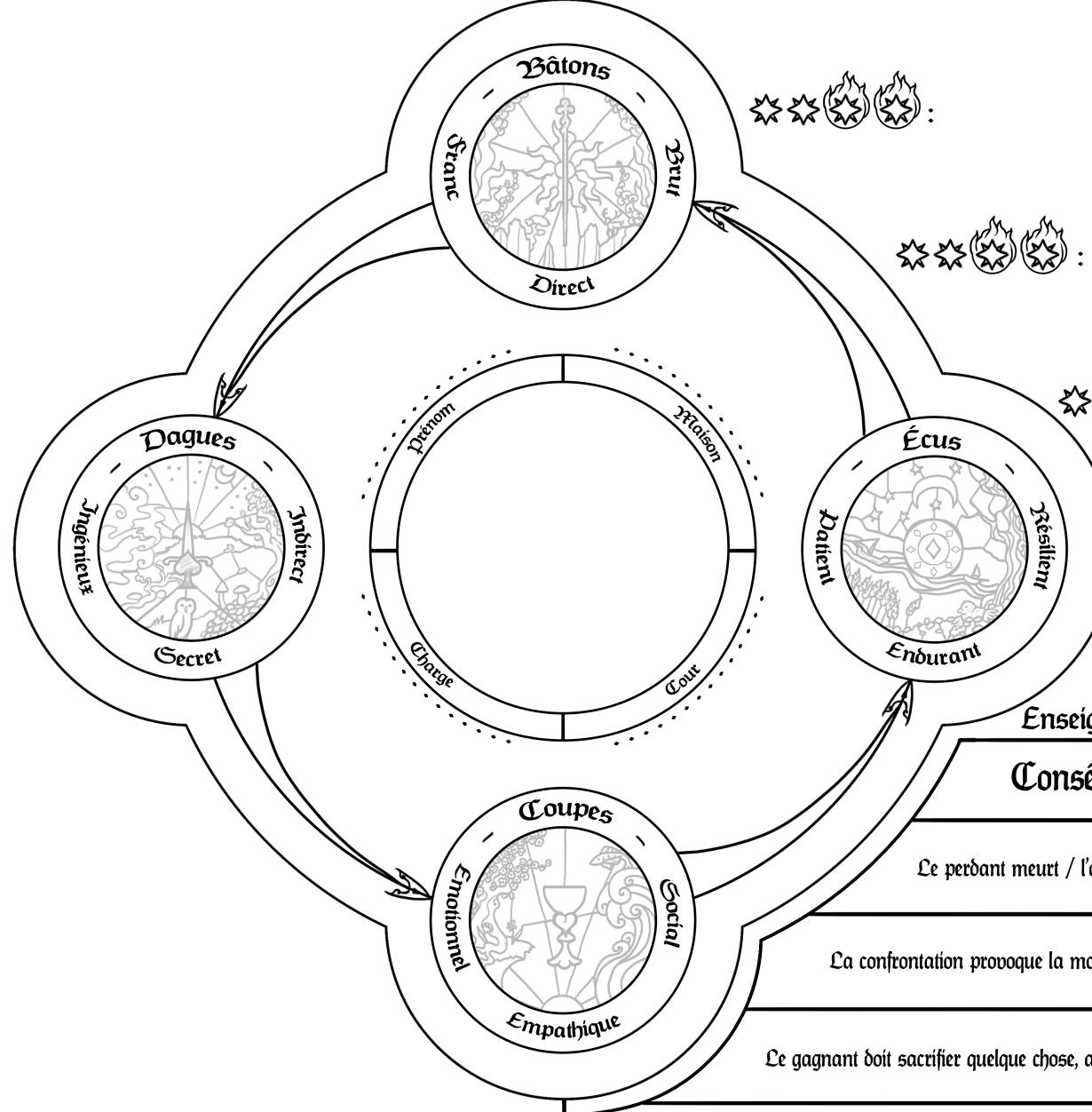
Valeurs :



De Coeur et D'Acier

Table de confrontation

Enseigne de préférence :



Consequences

	T.1	T.2	T.3	T.4
Le perdant meurt / l'obstacle disparaît.	1 à 2	1 à 4	1 à 9	1 à 9
La confrontation provoque la mort de quelqu'un.	2 à 4	3 à 5	5 à 10	10 à 14
Le gagnant doit sacrifier quelque chose, au choix du joueur.	5 à 9	6 à 12	11 à 14	15 à 20
Le joueur perdant impose une condition à la victoire.	10 à 25	13 à 25	15 à 25	21 à 25

Mon âge :

Mon apparence :

Ma psychologie :

Ce qui m'attire :

Ce qui me rebute :

Moi et la religion :

Mes préjugés :

Mon ambition :

Vécus :

Notes :

De Coeur et D'Acier