

LES DÉFIS MANGA DE SERYMARU

MISSION N° 4

LES "JUTSU"



1

MAINTENANT QUE NOUS AVONS CRÉÉ UN PERSONNAGE ORIGINAL À L'AIDE DE LA FICHE N°3, IL EST TEMPS LE METTRE EN MOUVEMENT DANS 3 SITUATIONS PRÉCISES...SUR UN MÊME A4 !

2

SITUATION 1 [UNE ATTAQUE SPÉCIALE] : NOMMEZ PUIS IMAGINEZ UNE ATTAQUE SPÉCIALE DE VOTRE PERSONNAGE. TENEZ BIEN COMPTE DE SES SPÉCIFICITÉS DÉCRITES EN FICHE N° 3 !

3

SITUATION 2 [UNE TECHNIQUE DE DÉFENSE] : SOYEZ INVENTIF POUR CETTE TECHNIQUE DÉFENSIVE DE VOTRE PERSONNAGE. PENSEZ À SURPRENDRE UN REDOUTABLE ADVERSAIRE ÉVENTUEL.

4

SITUATION 3 [UNE SUPER ATTAQUE] : CRÉEZ UNE ATTAQUE ULTIME À VOTRE PERSONNAGE.

5

QUE CELA SOIT UN COUP TRÈS PUISSANT OU L'ACTIVATION D'UN MODE PARTICULIER, CETTE ATTAQUE DOIT DÉGAGER UNE FORCE INCROYABLE ! EXAGÉREZ AUTANT QUE POSSIBLE !

6

POUR CHACUNE DE CES SITUATIONS, DÉCOUPEZ BIEN L'ACTION EN ÉTAPE. PLUS LES ÉTAPES SERONT NOMBREUSES PLUS L'ACTION SERA AMUSANTE À RÉALISER !

- DÉCOMPOSEZ BIEN LES ACTIONS A PARTIR DE LA POSITION INITIALE (NEUTRE) A LA POSITION FINALE (DYNAMIQUE). TROUVER LA POSITION FINALE EN DÉBUT D'EXERCICE AIDE BEAUCOUP ;)
- SOYEZ SCHÉMATIQUE ! LA COMPRÉHENSION DE L'ACTION PRIME SUR LA QUALITÉ DU DESSIN !!
- LES COULEURS PARTICIPENT A LA COMPRÉHENSION SURTOUT SI VOTRE PERSONNAGE UTILISE DE LA MAGIE. N'HÉSITEZ PAS !
- POUR PLUS DE CRÉDIBILITÉ, PENSEZ BIEN À L'IMPACT DES TECHNIQUES SUR L'ENVIRONNEMENT DU PERSONNAGE (POUSSIÈRE, ROCHER, VENT...)

