Pitch de l'intrigue _____

_____

_____

L'histoire de votre personnage

Votre passion ?_____

_____

D'où venez-vous ?_____

_____

A quoi ressemble votre famille ? _____

_____

Comment était votre jeunesse ? _____

_____

Comment était votre habitation ? _____

_____

Votre meilleur souvenir ? _____

_____

Votre pire souvenir ? _____

_____

Votre meilleur ami ? _____

_____

Votre pire ennemi ? _____

_____

Votre plus grosse blessure et ces concequences ? _____

_____

Votre rêve, idéal, but ? _____

_____

_____

Que faisiez-vous ces 3 derniers mois ? _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Né(e) le _____ à _____

_____

Description physique : _____

_____

_____

_____

_____

Style vestimentaire : _____

_____

_____

_____

Aléa

Feuille de personnage
version 0.7

Nom du personnage _____

Métier actuel _____ âge _____

Nom réel du ou de la joueuse

_____

Nom du scénario

_____

Dessin du personnage

Noms des PJ	Noms réels	**Détails et relations entretenues**
Noms des PNJ	Faction	**Détails et relations entretenues**

Notes divers :

Jet de Prises de risque à 60 :

1 à 13 : échec total	+1 jeton malus et minimum 3D10-PV
14 à 37 : échec cuisant	+1 jeton malus et 2D10-PV
38 à 59 : échec neutre	l'action échoue sans autre conséquences
60 à 74 : réussite moyenne	+ un rebondissement négatif
75 à 95 : réussite parfaite	+1 jeton bonus
96 à 129 : réussite critique	+1 jeton bonus +1 jet de découverte
130 et plus : miracle	+1 accès à un nouvel abris mais vous faite un échec

Spécialisations - 3 spé niveau 1 au départ, donnez les détails de fonctionnement de votre spé (à voir avec votre MJ). En utilisant 3 Jetons bonus et en ayant 0 malus et en le justifiant dans la narration (il faudra sans doute un temps d'entraînement) vous pouvez gagner une nouvelle spécialisation ou booster une spé (lvl1+10 max, lvl2+22 max, lvl3+36 max)

1. 2☐ 3☐
2. 2☐ 3☐
3. 2☐ 3☐
4. 2☐ 3☐
5. 2☐ 3☐
6. 2☐ 3☐
7. 2☐ 3☐
8. 2☐ 3☐

Jetons Bonus ○ ○ ○

Ajoutez au résultat final un dé de 10 **après** que vous ou un autre PJ lance une *Prise de risque*.

Jetons Malus ○ ○ ○

Soustrayez au résultat final un dé de 10 **avant** qu'un autre PJ lance une *Prise de risque*.

Points de vie : ________ / 100

en dessous de 60 pv : utilisation des bonus impossible
en dessous de 25 pv : vous êtes inconscient

Points d'armure : ________ / max 4

Réduction des blessures sur chaque dé = PA X nombre de dés de dégâts
+ variable en fonction des types de dégât et environnement

Économies personnelles / Devises

Rations de nourriture

________ / max 5

Prend plusieurs minutes à être consommé - rend 10 PV

Objets à portée de main (2 objets au départ - 3 max - que votre personnage puisse porter …)

1.
2.
3.

Objets dans le sac (1 objet au départ si aucune armure - une armure +2 empêche d'avoir un sac - 5 max)

1.
2.
3.
4.
5.

Armures (1 armure au départ si rien dans le sac - déplacement, agilité, discrétion réduite…)

Bijoux, clefs, cartes (Petits objets sans restriction)

Objets à l'abris (0 objet au départ, sans limite max, mais il faut faire l'aller-retour à l'abris)