

# MINDJAMMER

## FEUILLE DE CREATION DE PERSONNAGE

Nom de partie :

Échelle :

ÉCHELLE

De quel type de personnages s'agit-il ?

Dans quel type d'environnement évoluent-ils ?

QUESTIONS

Enjeu actuel :

Prochain enjeu :

ENJEUX

Nom :

Enjeu / Aspect :

Nom :

Enjeu / Aspect :

Nom :

Enjeu / Aspect :

VISAGES &  
LIEUX

Culture :

Génotype :

Fonction :

Concept :

Problème :

Nom :

CONCEPT DU  
PERSONNAGE

### PHASE UNE - Votre aventure :

Aspect de la Phase Une :

### PHASE DEUX - Croiser les chemins :

Aspect de la Phase Deux :

### PHASE TROIS - Recroiser les chemins :

Aspect de la Phase Trois :

TRIO DE PHASES

#### CHOISISSEZ :

- Indice technologique (de la culture)
- Gravité d'usage
- Équipement de départ  
(cf. page XXX du Livre du joueur)

#### COMPÉTENCES ET PROUESSES :

- 1 x Excellente (+4)
- 2 x Bonnes (+3)
- 3 x Passables (+2)
- 4 x Moyennes (+1)
- 3 prouesses gratuites
- Achetez-en jusqu'à 2 supplémentaires pour 1 point de restauration chacune
- 3 prouesses = 5 points de restauration
- 4 prouesses = 4 points de restauration
- 5 prouesses = 3 points de restauration

#### BUDGET DES EXTRAS :

- 1 aspect
- 2 prouesses
- 6 points de compétence

#### STRESS :

- 2 cases de stress dans chaque jauge de stress

#### Stress physique :

- Physique 1-2 : + case de 3 pts
- Physique 3-4 : + case de 4 pts
- Physique 5+ : + conséquence légère

#### Stress mental :

- Volonté 1-2 : + case de 3 pts
- Volonté 3-4 : + case de 4 pts
- Volonté 5+ : + conséquence légère

#### Stress crédit :

- Ressources 1-2 : + case de 3 pts
- Ressources 3-4 : + case de 4 pts
- Ressources 5+ : + conséquence légère