

# Feuille de personnage didactique

À chaque fois qu'il y a des cases à cocher, coche une seule case par ligne

**Nom:** .....

*Tu peux inventer un nom ou le tirer sur une table aléatoire.*

**Espèce:**  Humanité  Humanité-animale  Animalité

**Âge:**  Enfance  Adolescence  Âge adulte  Vieillesse  Mystère

**Genre:**  Masculin  Féminin  Mystère

**État:**  Valide  Avec un handicap

*Si tu as choisi d'avoir un handicap, précise en quoi il consiste.*

*Tu as le droit d'imaginer un objet ou un compagnon qui sert à compenser ton handicap dans ce monde prévu pour les valides. Rajoute-le dans ta description.*

**Description:** .....

.....  
.....  
.....  
.....

*Aspect physique, tenue, caractère, habitudes...*

**Bâton:** .....

.....  
.....

*Dis à quoi ressemble ton bâton de marchebranche, comment tu l'as personnalisé, comment tu le portes.*

**Qualité:**  Cœur  Force  Esprit  Âme

*Réfère-toi aux 4 cartes pour savoir ce que permet chaque qualité.*

**Vocation:**  Voyage  Artisanat  Spectacle  Magie

*Réfère-toi aux 4 cartes pour savoir ce que permet chaque vocation.*

**Domaine de prédilection:** .....

*Réfère-toi aux 4 cartes pour choisir. Il y a 6 domaines par carte. Tu dois choisir 1 domaine parmi les 24.*

**Privilèges de marchebranche:**

*Il te faut ton bâton pour en bénéficier.*

**Demander audience**

**Vendre un souvenir ou une anecdote**

**Avoir l'air innocent**

**Inspirer le respect**

**Rendre la justice**

**Demander le gîte et le couvert**

**Lancer le dé:**

*Quand tu tentes une action logique et réalisable pour ton personnage, précise quel résultat tu attends. Confidence peut te demander de lancer le dé. Tu peux encaisser une moisissure, alors ton action est réussie sans lancer le dé et tu peux demander quelque chose en plus.*

*Si tu lances le dé, demande de l'aide aux autres. Ton seuil de réussite est égal au nombre de marchebranches impliqués dans l'action, y compris toi, maximum 4.*

*Si tu obtiens 1, c'est une réussite et tu peux demander quelque chose en plus.*

*Si tu obtiens plus de 1 sans dépasser le seuil, c'est une réussite.*

*Si tu dépasses le seuil mais restes en dessous de 6, c'est une réussite à condition que tu acceptes d'encaisser une moisissure sur toi, sur un compagnon lié ou sur un équipement lié.*

*Si tu obtiens 6, c'est un échec définitif!*