

2

COMPÉTENCES

FORMATION ①	%	FORMATION ②	%	FORMATION ③	%
Classe sociale ()		Professionnelle ()		Loisirs	
COMPÉTENCES	%	COMPÉTENCES	%	COMPÉTENCES	%

Si vous utilisez une compétence de substitution, le test subit un malus de -10 %

3

CARACTÉRISTIQUES

CARAC. PHYSIQUES	%	CARAC. MENTALES	%
FORCE		LOGIQUE	
CONSTITUTION		VOLONTÉ	
DEXTÉRITÉ		PERCEPTION	
RAPIDITÉ		CHARISME	

Marcher (qualité de RAP) ; Courir (Marcher x 3)

STRESS

DÉS DE STRESS	
ADRÉNALINE	PANIQUE
+1d100 FAVORABLE	+1d100 DÉFAVORABLE
+2d100 FAVORABLE	+2d100 DÉFAVORABLE

4

ÉQUIPEMENT

Plier la feuille en deux en suivant les pointillés

ARMES PHYSIQUES	ARMES MENTALES	POSSESSIONS
PROTECTIONS PHYSIQUES	PROTECTIONS MENTALES	AVANTAGES ET IMMUNITÉS
Armure :	Caractère :	①
LOCALISATIONS CORPORELLES	LOCALISATIONS ÉMOTIONNELLES	②
		③
1 Jambe D 2 Jambe G 3-4 Torse	1 Culpabilité 2 Tristesse 3-4 Colère	5-6 Impuissance 7-8 Anxiété 9-0 Peur

5

SANTÉ

SEUILS PHYSIQUES	SEUILS MENTAUX	ÉTATS
LÉGER 1 MALUS	LÉGER 1 MALUS	
MODÉRÉ 2 MALUS	MODÉRÉ 2 MALUS	
GRAVE 3 MALUS	GRAVE 3 MALUS	
PROFOND 4 MALUS	PROFOND 4 MALUS	
MALUS		
BLESSURES PHYSIQUES	BLESSURES MENTALES	CHOC
HEURE JOUR SEMAINE MOIS	HEURE JOUR SEMAINE MOIS	ROUND
LOCALISATION :	LOCALISATION :	
		DIYERS
		TOTAL DES MALUS
		1 2 3 4 5 6 7 8 9 HS 1 malus = -10 %

1

PARAMÈTRES DE JEU

Joueuse / Joueur :
Type de création :
Type de scénario :



ZOMBIOLGY

FEUILLE DE PJ

FORMAT : « ONE-SHOT » 2 PAGES PORTRAIT

6

NOM DU PJ

6

CARTE D'IDENTITÉ

Nationalité :
Genre : Âge :
Cheveux : Taille :
Yeux : Poids :
Peau :
Signes particuliers :

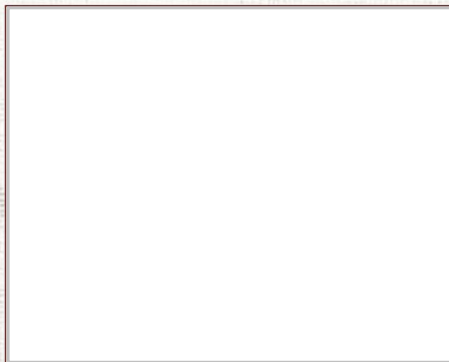
DESCRIPTION

HISTORIQUE

GROUPE DE JEU

MJ :
PJ : J :
PJ : J :
PJ : J :
PJ : J :
PJ : J :

PORTRAIT PHYSIQUE



PORTRAIT PSYCHOLOGIQUE

NOTES

PNJ

PX

Nom du scénario :