

Nom du personnage

Créé par :

Descripteur

Descripteur

Descripteur

Descripteur

Problème personnel

Rôle

Motivation :

Concept de groupe

Thème de la partie :

Objet

Objet

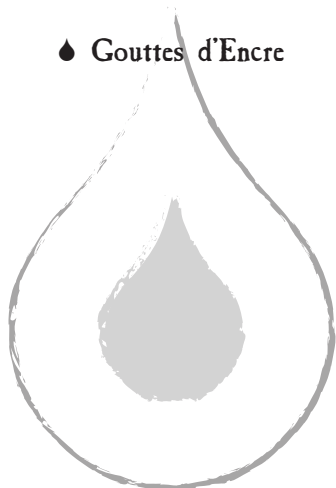
Objet

Apparence :

Etats (sonné, fatigué, blessé...)

Expérience :

◆ Gouttes d'Encre



- | | |
|------------------|------------------|
| 1 : Non, et... | 6 : Oui, mais... |
| 2 : Non, et... | 7 : Oui, mais... |
| 3 : Non | 8 : Oui |
| 4 : Non, mais... | 9 : Oui, et... |
| 5 : Non, mais... | 10 : Oui, et... |

◇ Gemmes



Relations

●	●
○	○
●	●
○	○
●	●
○	○

Résumé des gains et pertes de Gouttes d'Encre (◆) et Gemmes (◇)

- 2◆(↗) ou -◇: obtenir un Décalage sur les dés (→☉)
- 2◆(↗): relancer un des dés (→☉);
- ◇: relancer un, deux ou trois dés (→☉)
- ◆ ou -◇: activer un Descripteur/Objet/Relation pour obtenir un Avantage, ou activer un sort/pouvoir (◆→↗, ◇→☉)
- ◆: Contraindre le Descripteur d'un autre joueur (la Goutte d'encre lui est donnée).
- ◆: inventer un objet utile sur le moment ou déclarer l'avoir pris rétrospectivement (→↗); -◇ (→☉) si on veut en tirer un Avantage pendant la partie.

- +◇: en récompense d'un élément qu'on aime bien inventé par un joueur, une belle action, une réincorporation réussie, etc.
- +◆: se faire Contraindre un Descripteur (si le joueur refuse la Contrainte, il doit payer ◆ ou ◇). La Goutte d'encre vient de l'Encrier s'il en reste à l'intérieur, ou du stock du MJ sinon.
- +◆: lire son texte (la première fois qu'on le fait seulement).

↗: Encrier

◆: Goutte d'encre (issue de la réserve personnelle de Gouttes d'encre)

◆(↗): Goutte d'encre issue de l'Encrier

◇: Gemme (issue de la réserve personnelle de Gemmes)

→☉: La Goutte d'encre ou la Gemme est détruite.

→↗: La Goutte d'encre va dans l'Encrier.