

1

PARAMÈTRE DE JEU

Joueuse/Joueur : THOMALICE
Type de création : ÉQUITABLE
Type de scénario : ONE-SHOT

PX



ZOM BIOLOGY

FEUILLE DE PJ

FORMAT : « ONE-SHOT » 1 PAGE PORTRAIT

6

NOM DU PJ

Jeanne

2

COMPÉTENCE

FORMATION ①

%

Classe sociale (AISEE) 20

COMPÉTENCES

%

ARME SOCIALE (Apaisement) 35

ARME SOCIALE (Négociation) 35

SAVOIR (Animaux) 30

ART MARTIAL (self-defense) 30

FORMATION ②

%

Professionnelle (ETUDE MEDECINE) 15

COMPÉTENCES

%

SAVOIR (Medecine) 30

SAVOIR (Biologie) 30

OBSERVATION (Comportement) 25

FORMATION ③

%

Personnelle (Loisirs) 25

COMPÉTENCES

%

SAVOIR (Complotisme) 40

SPORT (Randonnee) 40

SAVOIR (Premiers secours) 40

ART (Ecriture) 30

ART (Dessin) 30

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

3

CARACTÉRISTIQUE

CARAC. PHYSIQUES

%

FORCE 20

CONSTITUTION 10

DEXTÉRITÉ 30

RAPIDITÉ 30

CARAC. MENTALES

%

LOGIQUE 40

VOLONTÉ 50

PERCEPTION 40

CHARISME 30

STRESS

DÉS DE STRESS

ADRÉNALINE

+1d100
FAVORABLE

PANIQUE

+1d100
DÉFAVORABLE+2d100
FAVORABLE+2d100
DÉFAVORABLE

4

ÉQUIPEMENT

ARMES PHYSIQUES

MAINS NUES 1d10 Choquante

ARMES MENTALES

SOCIALE 1d10 ou 2d10 Influence

AVANTAGES

① Gestion du stress (Apaisement)

② Bouclier mental Important (Gore)

③ Trousse de secours (Favorite)

PROTECTIONS PHYSIQUES

Armure :

LOCALISATIONS CORPORELLES

	d10		d10
1 Jambe D	☐	7 Bras faible	☐
2 Jambe G	☐	8 Bras fort	☐
3-6 Torse	☐	9 Tête	☐

PROTECTIONS MENTALES

Caractère : COURAGEUSE

LOCALISATIONS ÉMOTIONNELLES

	d10		d10
1 Anxiété	☐	7 Tristesse	☒
2 Impuissance	☐	8 Peur	☒
3-6 Colère	☒	9 Culpabilité	☐

POSSESSIONS

5

SANTÉ

SEUILS PHYSIQUES

SUPERFICIEL 1 MALUS 5

LÉGER 2 MALUS 8

GRAVE 3 MALUS 13

PROFOND 4 MALUS 18

SEUILS MENTAUX

SUPERFICIEL 1 MALUS 8

LÉGER 2 MALUS 17

GRAVE 3 MALUS 22

PROFOND 4 MALUS 27

ÉTATS

MALUS

BLESSURES PHYSIQUES

☐ HEURE	☐ HEURE
☐ JOUR	☐ JOUR
☐ SEMAINE	☐ SEMAINE
☐ MOIS	☐ MOIS

LOCALISATION :

LOCALISATION :

BLESSURES MENTALES

☐ HEURE	☐ HEURE
☐ JOUR	☐ JOUR
☐ SEMAINE	☐ SEMAINE
☐ MOIS	☐ MOIS

LOCALISATION :

LOCALISATION :

DIVERS

☐
☐
☐
☐
☐

CHOC

☐
☐
☐
☐
☐

TOTAL DES MALUS

1	2	3
4	5	6
7	8	9

HS

1 malus = -10%

1

PARAMÈTRE DE JEU

Joueuse/Joueur : VALENTIN
Type de création : ÉQUITABLE
Type de scénario : ONE-SHOT

PX



ZOM BIOLOGY

FEUILLE DE PJ

FORMAT : « ONE-SHOT » 1 PAGE PORTRAIT

6

NOM DU PJ

2

COMPÉTENCE

FORMATION ①

%

Classe sociale (MOYENNE)

25

COMPÉTENCES

%

ARME SOCIALE (Persuasion)

40

SPORT (Flechettes)

40

CONDUITE (Voiture)

40

GESTION DE RESSOURCES

35

SPORT (Natation)

35

FORMATION ②

%

Professionnelle (ARCHITECTE)

20

COMPÉTENCES

%

ARME SOCIALE (Negociation)

35

ARME SOCIALE (Seduction)

35

SAVOIR (Architecture)

30

BUREAUCRATIE

30

FORMATION ③

%

Personnelle (Loisirs)

15

COMPÉTENCES

%

ART (Theatre)

30

OBSERVATION (Analyse)

30

ART (Dessin)

25

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

3

CARACTÉRISTIQUE

CARAC. PHYSIQUES

%

FORCE

20

CONSTITUTION

20

DEXTÉRITÉ

40

RAPIDITÉ

30

CARAC. MENTALES

%

LOGIQUE

40

VOLONTÉ

30

PERCEPTION

30

CHARISME

40

STRESS

DÉS DE STRESS

ADRÉNALINE

PANIQUE

+1d100

FAVORABLE

+1d100

DÉFAVORABLE

+2d100

FAVORABLE

+2d100

DÉFAVORABLE

4

ÉQUIPEMENT

ARMES PHYSIQUES

MAINS NMES 1d10 Choquante

ARMES MENTALES

SOCIALE 1d10 ou 2d10 Influence

AVANTAGES

- Gestion du stress (Flechettes)
- Bouclier mental important (Negociation)
- Gestion du stress (Bluff)

PROTECTIONS PHYSIQUES

Armure :

LOCALISATIONS CORPORELLES

	d10		d10
1 Jambe D	☐	7 Bras faible	☐
2 Jambe G	☐	8 Bras fort	☐
3-6 Torse	☐	9 Tête	☐

PROTECTIONS MENTALES

Caractère : FIER

LOCALISATIONS ÉMOTIONNELLES

	d10		d10
1 Anxiété	☒	7 Tristesse	☒
2 Impuissance	☐	8 Peur	☒
3-6 Colère	☐	9 Culpabilité	☐

POSSESSIONS

5

SANTÉ

SEUILS PHYSIQUES

SUPERFICIEL

1 MALUS

6

LÉGER

2 MALUS

10

GRAVE

3 MALUS

15

PROFOND

4 MALUS

20

SEUILS MENTAUX

SUPERFICIEL

1 MALUS

8

LÉGER

2 MALUS

15

GRAVE

3 MALUS

20

PROFOND

4 MALUS

25

ÉTATS

MALUS

BLESSURES PHYSIQUES

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

BLESSURES MENTALES

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

DIVERS

- ☐
☐
☐
☐

CHOC

- HEURE
ROUND
☐
☐
☐
☐
☐
☐

TOTAL DES MALUS

1 2 3
4 5 6
7 8 9

HS

1 malus = -10%

1

PARAMÈTRE DE JEU

Joueuse/Joueur : OLIVIER
Type de création : ÉQUITABLE
Type de scénario : ONE-SHOT

PX



ZOMBIOLOGY

FEUILLE DE PJ

FORMAT : « ONE-SHOT » 1 PAGE PORTRAIT

6

NOM DU PJ

Randy Donohue

2

COMPÉTENCE

FORMATION ①

%

Classe sociale (PANVRE/SECTE)

2 5

COMPÉTENCES

%

DISCRETION

4 0

ARME SOCIALE (Esquive)

4 0

OBSERVATION (Fouille)

4 0

ART MARTIAL (Bagarre)

3 5

FOI (Personnelle)

3 5

FORMATION ②

%

Professionnelle (TECHNICIEN)

1 5

COMPÉTENCES

%

SAVOIR (Electricite)

3 0

SAVOIR (Reseaux)

3 0

GESTION DE RESSOURCES

2 5

FORMATION ③

%

Personnelle (Loisirs)

2 0

COMPÉTENCES

%

ARME A FEU (Arme de poing)

3 5

ARME A FEU (Fusil a pompe)

3 5

SURVIE (Premiers secours)

3 0

SURVIE (Nature)

3 0

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

3

CARACTÉRISTIQUE

CARAC. PHYSIQUES

%

FORCE

3 0

CONSTITUTION

2 0

DEXTÉRITÉ

4 0

RAPIDITÉ

4 0

CARAC. MENTALES

%

LOGIQUE

2 0

VOLONTÉ

5 0

PERCEPTION

4 0

CHARISME

1 0

STRESS

DÉS DE STRESS

ADRÉNALINE

PANIQUE

+1d100

FAVORABLE

+1d100

DÉFAVORABLE

+2d100

FAVORABLE

+2d100

DÉFAVORABLE

4

ÉQUIPEMENT

ARMES PHYSIQUES

ARME DE POING 3d10 Perforante, Fatale 9+
MAINS NUES 1d10 Choquante
COUTEAU 2d10 Tranchante et Perforante

PROTECTIONS PHYSIQUES

Armure :

LOCALISATIONS CORPORELLES

	d10		d10
1 Jambe D	☐	7 Bras faible	☐
2 Jambe G	☐	8 Bras fort	☒
3-6 Torse	☐	9 Tête	☐

ARMES MENTALES

SOCIALE 1d10 ou 2d10 Influence

PROTECTIONS MENTALES

Caractère : CREDULE

LOCALISATIONS ÉMOTIONNELLES

	d10		d10
1 Anxiété	☐	7 Tristesse	☒
2 Impuissance	☐	8 Peur	☐
3-6 Colère	☒	9 Culpabilité	☒

AVANTAGES

- Gestion du stress (Discretion)
- Caisse a outils (Favorite)
- Bouclier mental partiel (surnaturel)

POSSESSIONS

5

SANTÉ

SEUILS PHYSIQUES

SUPERFICIEL

1 MALUS

7

LÉGER

2 MALUS

11

GRAVE

3 MALUS

16

PROFOND

4 MALUS

21

SEUILS MENTAUX

SUPERFICIEL

1 MALUS

6

LÉGER

2 MALUS

12

GRAVE

3 MALUS

17

PROFOND

4 MALUS

22

ÉTATS

MALUS

BLESSURES PHYSIQUES

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

LOCALISATION :

BLESSURES MENTALES

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

- ☐ HEURE
☐ JOUR
☐ SEMAINE
☐ MOIS

LOCALISATION :

LOCALISATION :

DIVERS

- ☐
☐
☐
☐

CHOC

- HEURE
ROUND
☐
☐
☐
☐
☐
☐

TOTAL DES MALUS

1	2	3
4	5	6
7	8	9

HS

1 malus = -10%

1

PARAMÈTRE DE JEU

Joueuse/Joueur : VINCENT
Type de création : ÉQUITABLE
Type de scénario : ONE-SHOT

PX



ZOMBIOLGY

FEUILLE DE PJ

FORMAT : « ONE-SHOT » 1 PAGE PORTRAIT

6

NOM DU PJ

Theo

2

COMPÉTENCE

FORMATION ①

%

Classe sociale (AISEE) 1 5

COMPÉTENCES

%

BIBLIOTHEQUE 3 0

LANGUE (FRANCAIS) 3 0

ARME SOCIALE (BLUFF) 2 5

FORMATION ②

%

Professionnelle (CYBERSECURITE) 2 5

COMPÉTENCES

%

SAVOIR (Hacking) 4 0

SAVOIR (Securite batiment) 4 0

OBSERVATION (Surveillance) 4 0

JEU VIDEO (Simulation militaire) 3 0

CULTURE GENERALE (Geek) 3 0

FORMATION ③

%

Personnelle (Loisirs) 2 0

COMPÉTENCES

%

ART (Piano) 3 5

JEU (Go) 3 5

ART (Photographie) 3 0

SPORT (Athletisme) 3 0

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

3

CARACTÉRISTIQUE

CARAC. PHYSIQUES

%

FORCE 2 0

CONSTITUTION 3 0

DEXTÉRITÉ 4 0

RAPIDITÉ 3 0

CARAC. MENTALES

%

LOGIQUE 4 0

VOLONTÉ 3 0

PERCEPTION 4 0

CHARISME 2 0

STRESS

DÉS DE STRESS

ADRÉNALINE

+1d100
FAVORABLE

PANIQUE

+1d100
DÉFAVORABLE+2d100
FAVORABLE+2d100
DÉFAVORABLE

4

ÉQUIPEMENT

ARMES PHYSIQUES

MAINS NMES 1d10 Choquante

ARMES MENTALES

SOCIALE 1d10 (Choquante, Influence)

PROTECTIONS PHYSIQUES

Armure :

LOCALISATIONS CORPORELLES

	d10		d10
1 Jambe D	☐	7 Bras faible	☐
2 Jambe G	☐	8 Bras fort	☐
3-6 Torse	☐	9 Tête	☐

PROTECTIONS MENTALES

Caractère : SOLITAIRE

LOCALISATIONS ÉMOTIONNELLES

	d10		d10
1 Anxiété	☒	7 Tristesse	☐
2 Impuissance	☐	8 Peur	☒
3-6 Colère	☐	9 Culpabilité	☒

AVANTAGES

- Gestion du stress (Bluff)
- Gestion du stress (Hacking)
- Matériel informatique (Favorite)

POSSESSIONS

5

SANTÉ

SEUILS PHYSIQUES

SUPERFICIEL	1 MALUS	5
LÉGER	2 MALUS	10
GRAVE	3 MALUS	15
PROFOND	4 MALUS	20

SEUILS MENTAUX

SUPERFICIEL	1 MALUS	5
LÉGER	2 MALUS	13
GRAVE	3 MALUS	18
PROFOND	4 MALUS	23

ÉTATS

MALUS

BLESSURES PHYSIQUES

☐ HEURE	☐ HEURE
☐ JOUR	☐ JOUR
☐ SEMAINE	☐ SEMAINE
☐ MOIS	☐ MOIS
LOCALISATION :	LOCALISATION :

BLESSURES MENTALES

☐ HEURE	☐ HEURE
☐ JOUR	☐ JOUR
☐ SEMAINE	☐ SEMAINE
☐ MOIS	☐ MOIS
LOCALISATION :	LOCALISATION :

DIVERS

☐
☐
☐
☐
☐
☐

CHOC

HEURE
ROUND
☐
☐
☐
☐
☐

TOTAL DES MALUS

1	2	3
4	5	6
7	8	9
HS		
1 malus = -10%		