

REMEMBER TOMORROW

Nom|Pseudo

Fiche de Personnage

PARAMÈTRES [12pts à répartir entre les Paramètres, Min | Max : 1 | 8 pour démarrer]

<input type="text"/>	PRÉPARÉ P	<input type="text"/>	DÉTERMINÉ D	<input type="text"/>	APTE A
----------------------	---------------------	----------------------	-----------------------	----------------------	------------------

CONDITIONS [1 CA, 1 CH pour démarrer]

AVANTAGEUSES

Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci

Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES

Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant

Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

Motivation

OBJECTIF [P|D|A à atteindre]

<input type="text"/>	P	<input type="text"/>	D	<input type="text"/>	A
----------------------	----------	----------------------	----------	----------------------	----------

Doit obtenir une Réussite sur P, D ou A pour pouvoir cocher une des cases correspondantes

NOTES

© 2010 Gregor Hutton • <http://boxninja.com>

REMEMBER TOMORROW

Nom de la Faction

Fiche de Faction

INFLUENCE [4 pour démarrer]

<input type="text"/>	INFLUENCE	Motivation
	= P D A	

CONDITIONS [1 CA, 1 CH]

AVANTAGEUSES

Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci

Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES

Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant

Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

PNJs|DEALS

PNJs|DEALS

Fiche de Faction

© 2010 Gregor Hutton • <http://boxninja.com>



REMEMBER TOMORROW

Fiche de Personnage

Nom|Pseudo _____

Description _____

IDENTITÉ

- Activiste Agent Coursier Dealer Hacker
- Initié Paria Salaré Solo Tech

MOTIVATION

- Cupidité Envie Fierté Liberté Luxure
- Pouvoir Respect Savoir Survie Vengeance

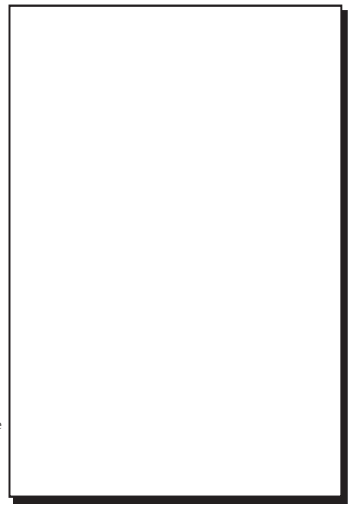
OBJECTIF [P|D|A à atteindre] P D A

Doit obtenir une réussite sur P, D ou A sur un jet pour cocher la case appropriée

PARAMETRES

 [12pts à répartir entre les Paramètres, Min|Max :1|8 pour démarrer]

PRÉPARÉ DÉTERMINÉ APTE
 P D A



IMAGE|PHOTOGRAPHIE

CONDITIONS

 [1 CA, 1CH pour démarrer]

AVANTAGEUSES

 Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci
- Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES

 Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant
- Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:SOCIÉTÉS

- Asüna Datsun Dornier ERMA Gloster
- Heinkel Merkur Nagant Otomo Pontiac

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:CLIENT

- Abner AIWA BIRACO GoDaiKin Kalophone
- Lik Sang Orange Micro Pan Am Plessey Zonite

ARMES : ARMES À FEU

- Carabine Fléchette Fusée Fusil Grenade
- Mitrailieuse Pistolet Pistolet à aiguilles Revolver Tazer

ARMES : MAINS

- Poing d'Acier Bâton Tronçonneuse Cutter Mains Tranchantes
- Gorge piégée Masse Hache Épée Cran d'arrêt

CYBERWARE

- Armure dermique Bête de sexe Cœur d'acier Effet de Style Gorge piégée
- Mains tranchantes Membre artificiel Réflexes améliorés Sens am. Vision artificielle

EFFETS POUR LES SCÈNES

INTRODUCTION

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH
Faction :+PCon(s), -NCon

DEAL

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH(s)
Faction :+1 INF

CONFRONTATIONS

PJ : ±1(2) P|D|A, ±CA(s), ±CH(s),
(Dé)cocher Objectif (PDA si Réussite)
Faction :±1 INF, ±CA(s), ±CH(s)
ou ancrer un élément dans l'histoire

ÉQUIPEMENT, DEALS et NOTES

OBJECTIFS ACCOMPLIS

- _____
- _____
- _____

HISTOIRE



REMEMBER TOMORROW

Fiche de Faction

Nom|Pseudo _____

Description _____

TYPE

- Agence Armée Corporation Gang Groupe
 IA Media Pharma Riche Oisif Ronin

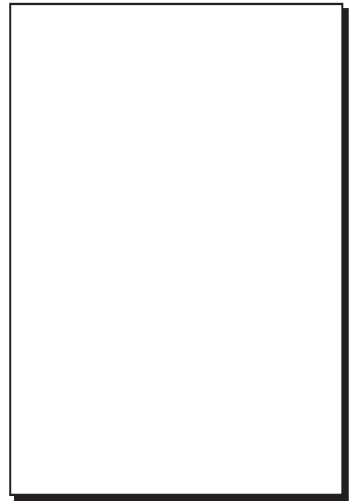
MOTIVATION

- Cupidité Envie Fierté Liberté Luxure
 Pouvoir Respect Savoir Survie Vengeance

PNJs _____

INFLUENCE [4 pour commencer]

INFLUENCE Motivation
 = P|D|A



IMAGE|PHOTOGRAPHIE

CONDITIONS [1 CA, 1 CH pour commencer]

AVANTAGEUSES Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci

- Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant

- Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:SOCIÉTÉS

- Asuna Datsun Dornier ERMA Gloster
 Heinkel Merkur Nagant Otomo Pontiac

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:CLIENT

- Abner AIWA BIRACO GoDaiKin Kalophone
 Lik Sang Orange Micro Pan Am Plessey Zonite

ARMES : ARMES À FEU

- Carabine Fléchette Fusée Fusil Grenade
 Mitrailleur Pistolet Pistolet à aiguilles Revolver Tazer

ARMES : MAINS

- Poing d'Acier Bâton Tronçonneuse Cutter Mains Tranchantes
 Gorge piégée Masse Hache Épée Cran d'arrêt

CYBERWARE

- Armure dermique Bête de sexe Cœur d'acier Effet de Style Gorge piégée
 Mains tranchantes Membre artificiel Réflexes améliorés Sens am. Vision artificielle

EFFETS POUR LES SCÈNES

INTRODUCTION

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH

Faction : +PCon(s), -NCon

DEAL

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH(s)

Faction : +1 INF

CONFRONTATIONS

PJ : ±1(2) P|D|A, ±CA(s), ±CH(s),
(Dé)cocher Objectif (PDA si Réussite)

Faction : ±1 INF, ±CA(s), ±CH(s)

ou ancrer un élément dans l'histoire

DEALS et NOTES

SORTIES EFFECTUÉES

HISTOIRE



REMEMBER TOMORROW

Fiche de Personnage

Nom|Pseudo _____

Description _____

IDENTITÉ

- Activiste Agent Coursier Dealer Hacker
- Initié Paria Salaré Solo Tech

MOTIVATION

- Cupidité Envie Fierté Liberté Luxure
- Pouvoir Respect Savoir Survie Vengeance

OBJECTIF [P|D|A à atteindre] P D A

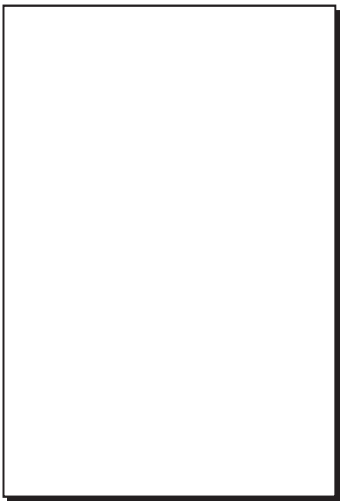
Doit obtenir une réussite sur P, D ou A sur un jet pour cocher la case appropriée

PARAMETRES

 [12pts à répartir entre les Paramètres, Min|Max :1|8 pour démarrer]

PRÉPARÉ DÉTERMINÉ APTE

P **D** **A**



IMAGE|PHOTOGRAPHIE

CONDITIONS

 [1 CA, 1CH pour démarrer]

AVANTAGEUSES

 Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci
- Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES

 Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant
- Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:SOCIÉTÉS

- Asüna Datsun Dornier ERMA Gloster
- Heinkel Merkur Nagant Otomo Pontiac

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:CLIENT

- Abner AIWA BIRACO GoDaiKin Kalophone
- Lik Sang Orange Micro Pan Am Plessey Zonite

ARMES : ARMES À FEU

- Carabine Fléchette Fusée Fusil Grenade
- Mitrailieuse Pistolet Pistolet à aiguilles Revolver Tazer

ARMES : MAINS

- Poing d'Acier Bâton Tronçonneuse Cutter Mains Tranchantes
- Gorge piégée Masse Hache Épée Cran d'arrêt

CYBERWARE

- Armure dermique Bête de sexe Cœur d'acier Effet de Style Gorge piégée
- Mains tranchantes Membre artificiel Réflexes améliorés Sens am. Vision artificielle

EFFETS POUR LES SCÈNES

INTRODUCTION

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH

Faction :+PCon(s), -NCon

DEAL

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH(s)

Faction :+1 INF

CONFRONTATIONS

PJ : ±1(2) P|D|A, ±CA(s), ±CH(s), (Dé)cocher Objectif (PDA si Réussite)

Faction :±1 INF, ±CA(s), ±CH(s)

ou ancrer un élément dans l'histoire

ÉQUIPEMENT, DEALS et NOTES

OBJECTIFS ACCOMPLIS

- _____
- _____
- _____

HISTOIRE

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



REMEMBER TOMORROW

Fiche de Faction

Nom|Pseudo _____

Description _____

TYPE

- Agence Armée Corporation Gang Groupe
 IA Media Pharma Riche Oisif Ronin

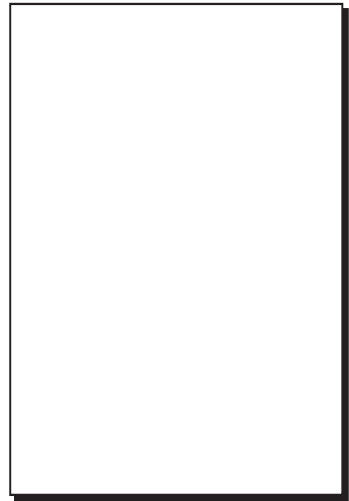
MOTIVATION

- Cupidité Envie Fierté Liberté Luxure
 Pouvoir Respect Savoir Survie Vengeance

PNJs _____

INFLUENCE [4 pour commencer]

INFLUENCE Motivation
 = P|D|A



IMAGE|PHOTOGRAPHIE

CONDITIONS [1 CA, 1 CH pour commencer]

AVANTAGEUSES Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Aimé Armé Convaincu Dangereux En Colère Endurci

- Enthousiaste Équipé Financé Prêt Relié Soutenu

DÉSAVANTAGEUSES Détaillez les Condition: Comment, Pourquoi, Avec quoi, Par qui ?

- Affaibli Agonisant Blessé Confus Exténué Hésitant

- Humilié Indigent Perdu Piégé Sous Pression Traqué

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:SOCIÉTÉS

- Asuna Datsun Dornier ERMA Gloster
 Heinkel Merkur Nagant Otomo Pontiac

ÉQUIPEMENT|CONSTRUCTEUR:CLIENT

- Abner AIWA BIRACO GoDaiKin Kalophone
 Lik Sang Orange Micro Pan Am Plessey Zonite

ARMES : ARMES À FEU

- Carabine Fléchette Fusée Fusil Grenade
 Mitrailleur Pistolet Pistolet à aiguilles Revolver Tazer

ARMES : MAINS

- Poing d'Acier Bâton Tronçonneuse Cutter Mains Tranchantes
 Gorge piégée Masse Hache Épée Cran d'arrêt

CYBERWARE

- Armure dermique Bête de sexe Cœur d'acier Effet de Style Gorge piégée
 Mains tranchantes Membre artificiel Réflexes améliorés Sens am. Vision artificielle

EFFETS POUR LES SCÈNES

INTRODUCTION

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH

Faction : +PCon(s), -NCon

DEAL

PJ : +1(2) P|D|A, +CA(s), -CH(s)

Faction : +1 INF

CONFRONTATIONS

PJ : ±1(2) P|D|A, ±CA(s), ±CH(s),
(Dé)cocher Objectif (PDA si Réussite)

Faction : ±1 INF, ±CA(s), ±CH(s)

ou ancrer un élément dans l'histoire

DEALS et NOTES

SORTIES EFFECTUÉES

HISTOIRE

