

LA VARIATION DES ÉTOILES

Projet de livre-jeu jeunesse — danse, mystère et transmission

Fiche de personnage (Version de test)

Prénom de la lectrice	_____	Date du parcours	__/__/__	Fin obtenue (à remplir à la fin de ton aventure)	§ _____
-----------------------	-------	------------------	----------	---	---------

1. Caractéristiques

Pour vivre cette aventure, vous disposez de 4 caractéristiques : **L'Élan**, **la Grâce**, **l'Intuition** et **la Présence**.

L'Élan représente votre capacité à oser, à vous lancer, à réagir vite, à ne pas rester figée quand il faut avancer. L'Élan sert quand il faut franchir un seuil, prendre une décision rapide, rattraper un mouvement, suivre une impulsion ou ne pas se laisser bloquer par la peur.

La Grâce évoque votre qualité de danse : placement, équilibre, précision, fluidité, tenue du corps, appuis, bras, transitions. La Grâce sert surtout dans les moments de danse pure, quand il faut exécuter un mouvement, tenir une ligne, réussir une variation ou rendre un geste plus juste.

L'Intuition symbolise votre capacité à percevoir ce qui ne se voit pas immédiatement : un détail étrange, un signe discret, une phrase incomplète, une porte, un silence, une impression laissée par Garnier. L'Intuition sert quand le mystère du lieu affleure et qu'il faut comprendre sans tout savoir encore.

La Présence reflète votre manière d'habiter l'instant : rester droite sous l'attention des autres, soutenir une parole, tenir dans une situation intense, ne pas vous comparer trop durement aux autres, faire sentir quelque chose sans forcer. La Présence sert dans les relations, les moments de pression, les passages où il faut exister sans tricher.

Chaque caractéristique commence à 2.

En fonction de l'orientation que vous souhaitez donner à votre aventure, **choisissez une caractéristique à +2 et une autre à +1**. Votre profil final est donc de type 4 / 3 / 2 / 2.

Dans le tableau ci-dessous, cochez une seule case **+2** et une seule case **+1**, puis calculez le total de chaque caractéristique.

Caractéristique	Départ	Bonus choisi	Total	Repères
Élan	2	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1	___	oser, agir, traverser
Grâce	2	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1	___	danse, précision, fluidité
Intuition	2	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1	___	signes, mystère, écoute du lieu
Présence	2	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +1	___	regard, lien, tenir devant les autres

2. Concentration

Vous commencez avec **10** points de Concentration. Elle ne peut jamais dépasser **20** ni descendre sous **0**.

Dans le tableau ci-dessous, cochez votre niveau de Concentration au fil de la partie. **Au début de l'aventure, cochez 10.**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Concentration actuelle											___ / 20										
16 à 20											+1 aux tests										
6 à 15											aucun modificateur										
0 à 5											-1 aux tests										

3. Tests

Au cours de votre aventure, quand un test est demandé, lancez **2 dés à six faces**, ajoutez la caractéristique indiquée, puis appliquez le modificateur éventuel de Concentration. Réussite si le total atteint ou dépasse la difficulté.

Sur un double 6 : gagnez immédiatement **1 point de Concentration**.

Sur un double 1 : perdez immédiatement **1 point de Concentration**.

Exemple de test

Le texte vous demande de réussir un test de Grâce difficulté 9.

- 1 Votre Grâce est de 4.
- 2 Votre Concentration est de 17 : vous ajoutez donc +1 au test.
- 3 Vous lancez les deux dés et vous obtenez 3 et 2.
- 4 $3 + 2 = 5$
- 5 Vous calculez alors :
- 6 $+ 5 + 4 \text{ de Grâce} + 1 \text{ de Concentration} = 10$
- 7 Le résultat est de 10. Comme 10 est supérieur ou égal à la difficulté 9, le test est **réussi**.

Si la Concentration était plus basse...

Si votre Concentration avait été de 4, vous auriez retiré 1 au résultat :

$+ 5 + 4 \text{ de Grâce} - 1 \text{ de Concentration} = 8$

Dans ce cas, le test aurait **échoué**, car 8 est inférieur à 9.

4. Mots-clés obtenus

Les **mots-clés** gardent la trace de vos choix, de vos rencontres et de ce que vous avez compris pendant l'aventure. Ils pourront parfois modifier la suite du récit ou orienter la fin obtenue.

Quand un paragraphe vous demande de noter un mot-clé, inscrivez-le ci-dessous.

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

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

5. Notes de partie

Vous pouvez noter ci-dessous tout ce que vous souhaitez garder en mémoire de votre expérience à Garnier, afin de le partager ensuite avec l'auteur et de l'aider à améliorer La Variation des Étoiles :
