

COMMENT CREER VOTRE PERSONNAGE

Préparation : avant de commencer, munissez-vous d'un crayon à papier, d'une gomme, de deux dés 6 et de la fiche de personnage préalablement imprimée.

Histoire : Vous êtes Victor LADOU. Enfin, pas vraiment vous puisqu'il n'y a qu'un seul Victor LADOU et il s'avère qu'il s'agit de la personne qui écrit les lignes que vous êtes en train de lire, en l'occurrence moi.

Vous êtes donc un affabulateur chronique doublé d'un menteur ainsi qu'un usurpateur d'identité.

Vous êtes donc bien Victor LADOU.

Et on va s'arrêter là avant de créer un paradoxe spatio-temporel.

Et comme vous êtes Victor LADOU, vous connaissez déjà votre propre histoire.

Voilà.

Passons maintenant à la création du personnage.

Création : Vous n'êtes pas Dieu puisque vous êtes Victor LADOU qui, rappelons-le, existe déjà. Il est donc inconcevable de vouloir le créer. Passons à l'attribution de ses caractéristiques.

Caractéristiques :

Niveau : Victor LADOU est niveau 9. Pourquoi ? Parce que...

Vous êtes donc niveau 9.

Point de Vie : lancez les dés, multipliez le résultat obtenu par 8. Puis, ajoutez 12, soustrayez 12, divisez par 2, dansez sur une jambe en comptant à l'envers à partir de 1000 jusqu'à ce que l'on vous interrompe en vous demandant ce que vous faites, ajoutez le chiffre au résultat précédent, mettez le résultat de côté et inscrivez 51.

Courage : fuyons. Inscrivez donc 22, voilà les flics. Pour des raisons de biodiversité, inscrivez seulement 22.

Intelligence : Victor LADOU est très intelligent. Lancez les dés, multipliez le résultat obtenu par 256 et vous serez encore très loin de la vérité, qui de toute façon est ailleurs.

Charisme : lancez les dés, regardez-vous dans un miroir, soustrayez le nombre de rides présentes sur votre visage, rappelez-vous que vous incarnez Victor LADOU et inscrivez 18.

Adresse : pour des raisons de sécurité, l'adresse de Victor LADOU ne peut être inscrite ici. Indiquez la vôtre et n'oubliez pas le digicode.

Force : lancez les dés. Si vous y arrivez, vous êtes donc très fort. Inscrivez le chiffre qui vous fait plaisir dans cette case.

Cul bordé de nouille : lancez les dés et inscrivez le résultat dans la case correspondante. Non, aucune blague pour cette caractéristique.

Attaque : lancez les dés et multipliez par 2.

Défense : la meilleure défense étant l'attaque, reportez le précédent résultat ici.

Armures : l'histoire se déroulant dans notre époque moderne, il vous est impossible de porter une armure sans passer pour un con. Ou un psychopathe. Par contre, vous avez une paire de baskets blanches (+2 en vitesse), un jean bleu (+4 en moulage de cul) et un T-Shirt rouge (- 30% en solde).

Armes : vos poings sont vos armes. Autant dire que vous êtes dans la merde.

Equipement : une montre qui avance de 5 minutes

Point de destin : vous avez 3 points de destin. Ce qui ne vous servira à rien mais ça me fait plaisir de vous les offrir. Ne me remerciez pas.

Carte Bancaire : lancez les dés, allez chercher votre relevé de compte et ajoutez le solde de votre compte au résultat obtenu.

Chéquier : lancez les dés. Si vous avez un compte commun, vous êtes interdit bancaire. Désolé pour vous. J'espère qu'il vous reste un peu de monnaie dans votre portefeuille.

Monnaie : lancez les dés, ouvrez votre portefeuille et ajoutez le montant au résultat obtenu