

Joueur: _____

date de création: _____

APPARENCE

PORTRAIT

PERSONNAGE

Race:

Sexe: Age:

Taille:

Poids

Couleur des yeux:

Couleur des cheveux:

Grain de peau:

SILHOUETTE

CONSTITUTION

CHARISME

BEAUTÉ

BLASON

SIGNES PARTICULIERS

APPARENCE PHYSIQUE

ARMURE

BOUCLIER

HABILLEMENT

ARMES VISIBLES

EQUIPEMENT

COMPOSITION, RÉPARTITION ET POIDS

PERSONNAGE

à gauche

au centre

à droite

BETE DE SOMME

CHARGE TOTALE:

MONTURE

CHARGE MAXIMALE
MOUVEMENT

CHARGE TOTALE
DU PERSONNAGE

CHARGE TOTALE:

MERCENAIRES ET SUIVANTS

NOMBRE MAXIMUM : _____

NOM		RACE	SEXE	AGE	CLASSE	niveau	Xpts	NOTES
F: L: S: D: C: Ch: B:	ajustements	armure	AC	Pts de vie:		ÉQUIPEMENT		
	ARMES							
SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES								

NOM		RACE	SEXE	AGE	CLASSE	niveau	Xpts	NOTES
F: L: S: D: C: Ch: B:	ajustements	armure	AC	Pts de vie:		ÉQUIPEMENT		
	ARMES							
SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES								

NOM		RACE	SEXE	AGE	CLASSE	niveau	Xpts	NOTES
F: L: S: D: C: Ch: B:	ajustements	armure	AC	Pts de vie:		ÉQUIPEMENT		
	ARMES							
SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES								

NOM		RACE	SEXE	AGE	CLASSE	niveau	Xpts	NOTES
F: L: S: D: C: Ch: B:	ajustements	armure	AC	Pts de vie:		ÉQUIPEMENT:		
	ARMES							
SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES								

PERSONNALITÉ

DOMICILES:

LANGUES PARLÉES

COMPÉTENCES SECONDAIRES

ÉTAT DE SANTÉ

SANTÉ PHYSIQUE

SANTÉ MENTALE

CARACTÈRE et COMPORTEMENT

VIE SEXUELLE

DEVISE:

ALIGNEMENT:



DÉSIRS, BUTS et DEVOIRS

PRÉFÉRENCES RACIALES

Nains	Elves	Gnomes	Demi-Elves	Hobbits	Demi-Orques	Humains

PASSIONS, MANIES

PHOBIES, OBSESSIONS

AMIS

ENNEMIS

RELIGION: TYR

TESTAMENT:

HISTOIRE

AVENTURES VÉCUES

maître de jeu

MONSTRES

RENCONTRES

NOTES :

ANIMAUX

ANIMAUX FAMILIERS OU CHARMÉS, MONTURES, BÊTES DE SOMME

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

espèce	HD	Hpts	AC	mouv.	combat
nom					

CLERCS ET DRUIDES

Joueur: _____

Personnage: _____

DIEU VÉNÉRÉ

ANIMAUX SACRÉS :

MYTHOLOGIE :

COULEURS SACRÉES :

RANGS :

PLAN D'EXISTENCE :

JOURS SAINTS et FÊTES RELIGIEUSES

ATTRIBUTIONS

alignement

SPHÈRE DE CONTRÔLE



SACRIFICES (Fréquence et nature)

DIEUX AMIS

LIEUX DE CULTE

DIEUX ENNEMIS

HABITS CLÉRICAUX

SERVANTS, MIGNONS et FAVORIS

SYMBOLE SACRÉ

DESCRIPTION:

DESSIN

NOTES SUR LA RELIGION.

STRUCTURES DE L'ÉGLISE ET PLACE DU PERSONNAGE DANS CELLE CI.

Joueur: _____

VOLEURS ET ASSASSINS

Personnage: _____

CAPACITÉS SPÉCIALES DE VOLEURS

- Faire les poches | % -5% par niveau de la victime au delà du 3ème
- Crocheter les serrures | %
- Détecter ou Désamorcer les pièges | %
- Se déplacer en silence | %
- Se cacher dans l'ombre | %
- Écouter un bruit | %
- Grimper aux murs | %
- Lire les langages | %

Frapper en traître (backstab) $\frac{\text{jet de toucher} + 4}{\text{dommages} \times}$

NOTES

GUILDE

CONTACTS

PLUS BEAUX COUPS

ASSASSINS

TABLE D'ASSASSINAT

niveau de la victime	0-1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18+
chance d'assassiner	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

CONTRATS EN COURS

DÉGUISEMENTS

POISONS
