

PERSONNALITÉ

Domiciles :

Langues parlées :

Compétences secondaires :

ÉTAT DE SANTÉ

Santé physique

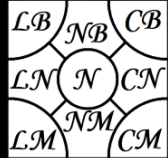
Santé mentale

Caractère et comportement

Vie Sexuelle

Devise :

Alignement



Désirs, buts et devoirs

Préférences raciales

Nains	Elfes	Gnomes	1/2-Elfes	Hobbits	1/2-Orques	Humains		

Passions, manies

Phobies, obsessions

AMIS

ENNEMIS

Religion :

Testament :

MERCENAIRES ET SUIVANTS

NOMBRE MAXIMUM :

NOM		RACE	SEXE	ÂGE	CLASSE	niveau	X pts	NOTES:
	ajustements	armure	CA	Points de Vie :		ÉQUIPEMENT		SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES
F:								
I:		ARMES						
S:								
D:								
C:								
Ch:								
B:								

NOM		RACE	SEXE	ÂGE	CLASSE	niveau	X pts	NOTES:
	ajustements	armure	CA	Points de Vie :		ÉQUIPEMENT		SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES
F:								
I:		ARMES						
S:								
D:								
C:								
Ch:								
B:								

NOM		RACE	SEXE	ÂGE	CLASSE	niveau	X pts	NOTES:
	ajustements	armure	CA	Points de Vie :		ÉQUIPEMENT		SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES
F:								
I:		ARMES						
S:								
D:								
C:								
Ch:								
B:								

NOM		RACE	SEXE	ÂGE	CLASSE	niveau	X pts	NOTES:
	ajustements	armure	CA	Points de Vie :		ÉQUIPEMENT		SORTS et CAPACITÉS SPÉCIALES
F:								
I:		ARMES						
S:								
D:								
C:								
Ch:								
B:								

Joueur : _____

CLERCS et DRUIDES

Personnage : _____

DIEU VÉNÉRÉ

MYTHOLOGIE:

RANG:

PLAN d'EXISTENCE:

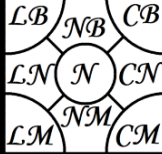
ATTRIBUTIONS

ANIMAUX SACRÉS:

COULEURS SACRÉES:

JOURS SAINTS et FÊTES RELIGIEUSES

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

MATÉRIEL POUR LES SORTS

NOTES SUR L'USAGE DES SORTS

CLERCS

DÉTOURNER LES MORTS - VIVANTS

NOMBRE DE SORTS MÉMORISÉS CHAQUE JOURS

niveau de sorts	1	2	3	4	5	6	7
nombre normal							
bonus							
total							

SORTS EN TÊTE

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
1							

Squellette

Zombie

Ghoul

Ombre

Revenant (wight)

Ghast

Apparition (wraith)

Momie

Spectre

Vampire

Fantôme

Liche

Spéciale

CHANCE d'ÉCHEC:

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
2							

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
3							

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
4							

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
5							

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
6							

	Sorts	P	D	étendue	comp	Cast	J.P.
N							
I							
V							
E							
A							
U							
7							

P: portée

étendue = aire d'effet

Cast = temps de lancement (en segments)

D: durée

comp = composantes

J.P. = jet de protection

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 | % Frapper en traître (Backstab) $\frac{\text{Jets pour toucher} + 4}{\text{dommages} \times}$

Détecter ou Désamorcer les pièges | %

Se déplacer en silence | %

Se cacher dans l'ombre | %

Écouter un bruit | %

Grimper aux murs | %

Lire les langages | %

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

