

# Modèle de Dossier de Personnage

Ce modèle fournit une structure complète pour créer des dossiers détaillés pour les personnages aventuriers et observateurs. Utilisez-le comme guide pour développer des personnages bien équilibrés pour vos histoires, jeux ou projets.

## Aperçu du Personnage

### Informations de Base

- Nom:** [Nom complet du personnage]
- Alias/Surnom:** [Tous alias ou surnoms]
- Âge:** [Âge ou tranche d'âge]
- Genre:** [Identité de genre]
- Race/Espèce:** [Si applicable, ex. : Humain, Elfe, IA]
- Occupation/Rôle:** [Rôle principal, ex. : Aventurier, Observateur]
- Affiliation:** [Tous groupes, organisations ou factions]

### Apparence Physique

- Taille:** [Taille en cm ou descriptive]
- Poids:** [Poids en kg ou descriptif]
- Corpulence:** [Type de corps, ex. : Athlétique, Mince]
- Cheveux:** [Couleur, style, longueur]
- Yeux:** [Couleur, forme, caractéristiques distinctives]
- Teint de Peau:** [Description]
- Marques Distinctives:** [Cicatrices, tatouages, marques de naissance]
- Style Vestimentaire:** [Tenue typique ou uniforme]

## Arrière-Plan et Histoire

### Origine

- Lieu de Naissance:** [Où le personnage est né]
- Arrière-Plan Familial:** [Parents, frères et sœurs, dynamique familiale]
- Éducation:** [Environnement d'enfance, éducation]
- Influences Culturelles:** [Arrière-plan culturel ou sociétal]

### Événements de Vie

- Événements Clés:** [Événements majeurs qui ont façonné le personnage]
- Traumas:** [Traumas ou pertes significatifs]
- Réalisations:** [Accomplissements notables]
- Échecs:** [Échecs ou revers significatifs]

### Motivations

- **Objectif Principal:** [Objectif ou motivation principale]
- **Objectifs Secondaires:** [Autres objectifs]
- **Peurs:** [Peurs profondes]
- **Valeurs:** [Croyances et principes fondamentaux]

## Personnalité et Traits

### Profil de Personnalité

- **Type MBTI:** [Si applicable]
- **Tempérament:** [Cholérique, Sanguin, Flegmatique, Mélancolique]
- **Forces:** [Traits positifs]
- **Faiblesses:** [Traits négatifs ou défauts]
- **Particularités:** [Habitudes ou manières uniques]

### Modèles Comportementaux

- **Sous Pression:** [Comment ils réagissent à la pression]
- **En Situations Sociales:** [Style d'interaction]
- **Prise de Décision:** [Comment ils prennent des décisions]
- **Résolution de Conflits:** [Approche des conflits]

## Compétences et Capacités

### Compétences de Base

- **Compétences de Combat:** [Si applicable, styles de combat, maîtrise des armes]
- **Compétences Techniques:** [Connaissances spécialisées ou métiers]
- **Capacités Magiques/Surnaturelles:** [Si applicable]
- **Compétences de Survie:** [Survie en nature, en milieu urbain]

### Maîtrises

---

PROF

- **Langues:** [Langues connues]
- **Outils/Équipement:** [Familiarité avec des outils spécifiques]
- **Véhicules/Transport:** [Si applicable]

### Spécialisations

- **Domaines d'Expertise:** [Champs de connaissance approfondie]
- **Talents Uniques:** [Capacités rares ou inhabituelles]

## Équipement et Inventaire

### Équipement Standard

- **Armes:** [Armes principales et secondaires]
- **Armure/Protection:** [Équipement défensif]
- **Outils:** [Outils essentiels]

- **Consommables:** [Potions, munitions, etc.]

## Objets Personnels

- **Objets Sentimentaux:** [Objets à valeur émotionnelle]
- **Documents:** [Papiers importants, cartes]
- **Monnaie:** [Argent, objets de valeur]

## Relations

### Alliés et Amis

- **Relations Proches:** [Noms et descriptions]
- **Mentors:** [Figures influentes]
- **Compagnons:** [Partenaires de voyage ou de travail]

### Rivaux et Ennemis

- **Antagonistes:** [Opposants ou rivaux]
- **Conflits:** [Disputes en cours]

### Intérêts Romantiques

- **Partenaires Actuels/Anciens:** [Si applicable]

## Sections Spécifiques aux Rôles

### Pour les Personnages Aventuriers

- **Historique de Quêtes:** [Quêtes accomplies et en cours]
- **Style d'Exploration:** [Comment ils abordent de nouvelles zones]
- **Tolérance au Risque:** [Volonté de prendre des risques]
- **Style de Leadership:** [S'ils dirigent des groupes]

---

PROF

### Pour les Personnages Observateurs

- **Méthodes d'Observation:** [Comment ils recueillent des informations]
- **Compétences d'Analyse:** [Capacités d'interprétation des données]
- **Style de Rapport:** [Comment ils communiquent leurs découvertes]
- **Capacités de Furtivité:** [Capacité à rester inaperçu]

## Développement et Croissance

### Arc de Personnage

- **Point de Départ:** [État initial]
- **Opportunités de Croissance:** [Domaines de développement]
- **Fins Potentielles:** [Conclusions possibles du personnage]

### Crochets Narratifs

- **Enjeux Personnels:** [Ce qui motive leur implication]
- **Secrets:** [Aspects cachés de leur passé]
- **Mystères:** [Questions non résolues]

## Notes et Informations Supplémentaires

- **Notes Joueur/MJ:** [Informations en coulisses]
- **Références Visuelles:** [Images ou descriptions pour la visualisation]
- **Voix/Accent:** [Si applicable pour le jeu de rôle]

## Directives d'Utilisation du Modèle

1. Remplissez toutes les sections qui s'appliquent à votre personnage
2. Adaptez les sections selon les besoins de votre cadre spécifique
3. Utilisez cela comme un document vivant qui évolue avec le personnage
4. Partagez les sections pertinentes avec les joueurs tout en gardant les secrets cachés

---

**Créé par:** [Votre nom ou nom du projet]

**Date:** [Date de création]

**Version:** 1.0