



RUNEQUEST

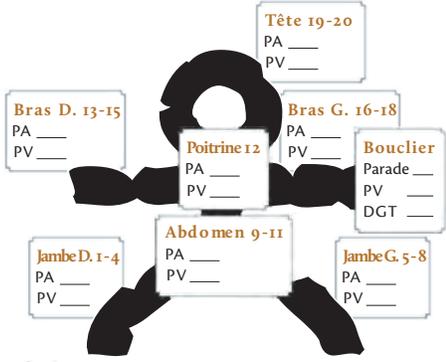


⚔ ⚡ ⚙ ⚗ ⚛ ⚏ ⚎ ⚍ ⚌ ⚋ ⚊ ⚉ ⚈ ⚇ ⚆ ⚅ ⚄ ⚃ ⚂ ⚁ ⚀ ⚉ ⚈ ⚇ ⚆ ⚅ ⚄ ⚃ ⚂ ⚁ ⚀

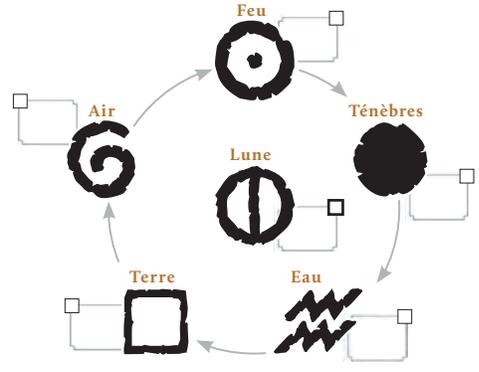
AVENTURES DANS GLORANTHA

Nom _____ Né-e en _____ Âge _____ Occupation _____ Rançon _____ (l)
 Genre _____ Origine _____ Réputation _____ Niveau de vie _____ Revenu de base _____ (l)
 Tribu _____ Clan _____ Campagne _____ Joueur _____

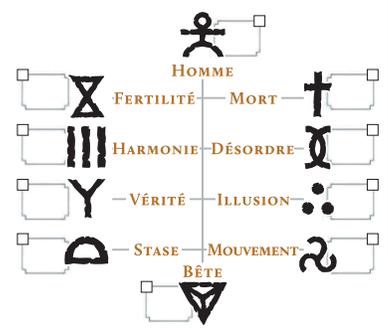
Armure et localisations



Affinités runiques Élémentaires



Affinités runiques de Pouvoir



Caractéristiques

FOR _____ CON _____ TAI _____ DEX _____
 INT _____ POU _____ CHA _____
 Bonus dégâts _____ RA TAI _____ RA DEX _____ Guérison _____ /semaine

Passions

Honneur

(_____)

(_____)

(_____)

(_____)

(_____)

(_____)

(_____)

Armes

| Mélee | % | Dégâts | ENC | Dura. | RA |
|-------|-------|--------|-------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| Distance | % | Dégâts | ENC | Dura. | Portée | Cad. |
|----------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

Notes combat

| Points de vie | | | | | | | | | | | | |
|---------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Mort | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| | 24 | | | | | | | | | | | |

Cultes

Culte _____ Rang _____
 Points de Rune _____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
 Sous-culte ou culte associé _____
 Culte _____ Rang _____
 Points de Rune _____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Combat spirituel

Combat spirituel Dégâts combat spirituel _____
 Notes _____

Magie spirituelle

_____ Limite CHA _____

Magie runique

Runes et techniques de sorcellerie

_____ INT libre _____

| Points de magie | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Inc | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| | 24 | | | | | | | | | | | |

Notes magie

**AGILITÉ**

Modificateur _____

- Canotage (05) _____
- Conduite (05) _____
- Escalade (40) _____
- Esquive (DEX×2) _____
- Monte (_____) (05) _____
- Nage (15) _____
- Saut (DEX×3) _____

COMMUNICATION

Modificateur _____

- Art (05) _____
- Baratin (05) _____
- Chant (10) _____
- Charme (15) _____
- Comédie (05) _____
- Danse (10) _____
- Déguisement (05) _____
- Éloquence (10) _____
- Intimidation (15) _____
- Intrigue (05) _____
- Marchandage (05) _____
- Langue
(_____) (00) _____
- (_____) (00) _____
- Langue natale
(_____) (50) _____

CONNAISSANCES

Modificateur _____

- Agriculture (10) _____
- Alchimie (00) _____
- Bataille (10) _____
- Bureaucratie (00) _____
- Connaissance des animaux (05) _____
- Connaissance des cieux (05) _____
- Connaissance du culte
(_____) (05) _____
- (_____) (05) _____
- Connaissance des minéraux (05) _____
- Connaissance des plantes (05) _____
- Connaissance des races Aînées (05) _____
- Connaissance de la région
(_____) (00) _____
- (_____) (00) _____
- Connaissance de la région natale (30) _____
- Coutumes
(_____) (00) _____
- Coutumes (locales) (25) _____
- Élevage (05) _____
- Évaluation (10) _____
- Intendance (10) _____
- Jeu (15) _____
- Lecture/Écriture (00)
(_____) (00) _____
- Mort paisible (10) _____
- Navigation (00) _____
- Premiers soins (10) _____
- Recherche en bibliothèque (00) _____
- Traitement des maladies (05) _____
- Traitement du poison (05) _____
- Survie (15) _____

MAGIE

Modificateur _____

- Apprêter le corps (10) _____
- Compréhension des troupeaux (00) _____
- Combat spirituel (20) _____
- Connaissance des esprits (00) _____
- Danse spirituelle (00) _____
- Détection d'assassin (00) _____
- Détection du Chaos (00) _____
- Méditation (00) _____
- Vénération
(_____) (05) _____
- (_____) (05) _____
- Voyage spirituel (10) _____

MANIPULATION

Modificateur _____

- Artisanat (_____) (10) _____
- (_____) (10) _____
- Dissimulation (05) _____
- Escamotage (05) _____
- Invention (05) _____
- Musique (_____) (05) _____

PERCEPTION

Modificateur _____

- Empathie (même espèce) (20) _____
- Empathie (_____) (00) _____
- (_____) (00) _____
- Écoute (25) _____
- Observation (25) _____
- Recherche (25) _____
- Pistage (05) _____
- DISCRÉTION Modificateur _____
- Camouflage (10) _____
- Déplacement silencieux (10) _____

AUTRES COMPÉTENCES

- _____
- _____
- _____

ARMES DE MÊLÉE

Modificateur _____

- Dague (15) _____
- Épée courte (10) _____
- Épée large (10) _____
- Hache à 1 main (10) _____
- Hache à 2 mains (05) _____
- Kopis (10) _____
- Lance à 1 main (y compris l'épieu) (05) _____
- Lance à 2 mains (15) _____
- Masse à 1 main (15) _____
- Rapière (10) _____
- Sarisse (15) _____
- _____
- _____

ARMES À DISTANCE

Modificateur _____

- Arc composite (05) _____
- Arc court (05) _____
- Dague de lancer (05) _____
- Fronde (05) _____
- Hache de lancer (10) _____
- Javelot (10) _____
- Perche-lasso (05) _____
- _____
- _____

BOUCLIERS

Modificateur _____

- Petit bouclier (15) _____
- Bouclier moyen (15) _____
- Grand bouclier (15) _____
- _____

ARMES NATURELLES

Modificateur _____

- Coup de pied (15) _____
- Coup de poing (25) _____
- Saisie (25) _____
- _____
- _____

MAGIE SUPPLÉMENTAIRE

- _____
- _____
- _____

NOTES

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

MATÉRIEL, TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

- _____ ENC max _____ ENC _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- Roues (r) _____ Lunars (l) _____ Clacks (c) _____ Bolgs (b) _____ Biens (l) _____



FAMILLE

GRAND-PARENTS

Grand-père _____ Mort-e ?
Grand-mère _____ Mort-e ?

PARENTS

Père _____ Mort-e ?
Mère _____ Mort-e ?

ONCLES & TANTES

_____ M | F Mort-e ?
_____ M | F Mort-e ?

FRÈRES ET SŒURS

_____ M | F Mort-e ?
_____ M | F Mort-e ?

ANCÊTRES CÉLÈBRES

DIRIGEANTS DE CLAN & DE TRIBU

ÉVÉNEMENTS FAMILIAUX

MARIAGE

TYPE DE MARIAGE

STATUT

ENFANTS

Conjoint _____ M | F Mort-e ?
Conjoint _____ M | F Mort-e ?
Événements _____

_____ M | F Mort-e ? _____ M | F Mort-e ?
_____ M | F Mort-e ? _____ M | F Mort-e ?
_____ M | F Mort-e ? _____ M | F Mort-e ?

PROPRIÉTÉS

RÉCOLTE

MODIFICATEUR

PROPRIÉTÉS

Augure de l'an dernier _____
Raids _____
Quête héroïque _____
Récoltes de l'an dernier _____
Augure de l'année en cours _____

Description _____

Carucates _____
Métayers(s) _____

REVENUS DE L'AVENTURIER

Revenu de base _____ l Notes particulières _____

MONTURE | ÉLÉMENTAIRE | ALLIÉ

| NOM | TYPE | ATTAQUE | % | DÉGÂTS | PORTÉE | RA | PTS | LOCALISATION | D20 | ARMURE/Dura | | | | | | |
|--------------|--------|---------------|------|--------|--------|----|-----|--------------|-----|-------------|----|----|----|----|----|---|
| FOR | CON | TAI | DEX | INT | | | | | | / | | | | | | |
| POU | CHA | DÉP | PV | PM | | | | | | / | | | | | | |
| BONUS DÉGÂTS | RA DEX | RA TAI | | | | | | | | / | | | | | | |
| PASSIONS | | COMPÉTENCES | | | | | | | | / | | | | | | |
| RUNES | | PTS | | | | | | | | / | | | | | | |
| MAGIE | | | | | | | | | | / | | | | | | |
| | | POINTS DE VIE | MORT | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | / | |
| NOTE | | RANÇON | (l) | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | / |



FICHE D'HISTORIQUE DE L'AVENTURIER

RÉGION D'ORIGINE

Région d'origine _____

PASSIONS DE BASE

Amour (famille) _____
 Loyauté (clan) _____
 Loyauté (tribu) _____
 Haine _____
 Autre _____

ASCENDANCE

Grand-parent favori _____
 Occupation _____
 Parent favori _____
 Occupation _____
 Autre grand-parent _____
 Occupation _____
 Autre parent _____
 Occupation _____

HISTOIRE FAMILIALE

HISTOIRE DU GRAND-PARENT FAVORI

S'il est tué, passez à l'histoire de votre parent favori ou continuez avec votre autre grand-parent.

| ANNÉE | ÉVÉNEMENTS | RÉSULTATS | DESTIN |
|--------|--|-----------|----------------------------------|
| 1561 | Votre grand-parent est actif. Vos parents sont nés cette année. | | |
| 1582 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1597 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1602 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1603-4 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| | Vos parents sont maintenant mariés, le cas échéant. Votre aventurier est né aux alentours de 1604. | | |
| 1605 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |

Si votre grand-parent favori survit jusqu'ici, il se retire. Votre parent favori commence alors une vie d'aventures.

Déterminez les frères et sœurs de votre mère et de votre père si vous le souhaitez. Cf. Famille dans la fiche Famille & Propriétés.

HISTOIRE DU PARENT FAVORI

S'il est tué, passez à votre histoire ou continuez avec votre autre parent. Déterminez vos frères et sœurs, si vous le souhaitez.

| ANNÉE | ÉVÉNEMENTS | RÉSULTATS | DESTIN |
|-------|------------|-----------|----------------------------------|
| 1608 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1610 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1613 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1615 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1616 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1617 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1618 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1619 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1620 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |
| 1621 | _____ | | Tué-e ? <input type="checkbox"/> |

Si votre grand-parent favori survit jusqu'ici, il se retire. Félicitations ! Il est temps de s'intéresser à votre propre histoire.

VOTRE HISTOIRE

Vous atteignez l'âge adulte, vos aventures commencent.

| ANNÉE | ÉVÉNEMENTS | RÉSULTATS |
|-------|------------|-----------|
| 1622 | _____ | |
| 1623 | _____ | |
| 1624 | _____ | |
| 1625 | _____ | |

Il est maintenant temps de vivre de nouvelles aventures !

TRÉSORS ET AUBAINES

ANCÊTRES CÉLÈBRES ET RÉPUTATION

