



RUNEQUEST



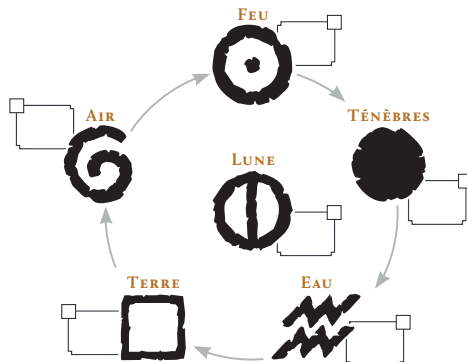
AVENTURES DANS GLORANTHA

Nom _____ Année de naissance _____ Âge _____ Occupation _____ Rançon _____ (l)
 Sexe _____ Pays natal _____ Réputation _____ Niveau de vie _____ Revenu de base _____ (l)
 Espèces _____ Sous-type _____ Campagne _____ Joueur _____

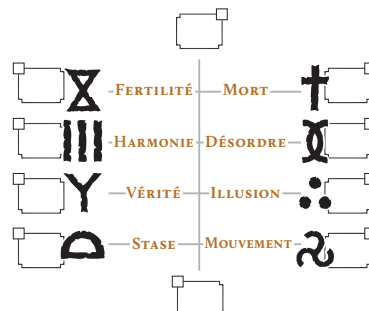
ARMURE ET LOCALISATIONS

RÉSULTAT	LOCALISATION	PA	PV

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

Mêlée	%	DGT	ENC	dur.	RA

Distance	%	DGT	ENC	Dur.	Portée	Cadence

NOTES POUR LE 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-cultes ou cultes associés _____
 Culte _____ Rang _____
 Points de Rune _____ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

COMBAT SPIRITUEL

Combat spirituel Dégâts de Combat spirituel _____
 Notes _____

MAGIE SPIRITUELLE

_____ Limite de CHA _____

MAGIE RUNIQUE

RUNES ET TECHNIQUES DE SORCELLERIE

_____ INT libre _____

POINTS de MAGIE																									
INCS	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 SUR LA MAGIE



- AGILITÉ** modificateur _____
- Canotage (05) _____
 - Conduite (05) _____
 - Escalade (40) _____
 - Esquive (DEX x2) _____
 - Monte (_____) (05) _____
 - Nage (15) _____
 - Saut (DEX x3) _____
- COMMUNICATION** modificateur _____
- Art (05) _____
 - Baratin (05) _____
 - Chant (10) _____
 - Charme (15) _____
 - Comédie (05) _____
 - Danse (10) _____
 - Déguisement (05) _____
 - Éloquence (10) _____
 - Intimidation (15) _____
 - Intrigue (05) _____
 - Langue étrangère
(_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Langue natale
(_____) (50) _____
 - Marchandage (05) _____
- CONNAISSANCES** modificateur _____
- Agriculture (10) _____
 - Alchimie (00) _____
 - Bataille (10) _____
 - Bureaucratie (00) _____
 - Connaissance de la région natale (30) _____
 - Connaissance de la région
(_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Connaissance des animaux (05) _____
 - Connaissance des ciels (05) _____
 - Connaissance des minéraux (05) _____
 - Connaissance des plantes (05) _____
 - Connaissance des races aînées (05) _____
 - Connaissance du culte
(_____) (05) _____
 - (_____) (05) _____
 - Coutumes (locales) (25) _____
 - Coutumes
(_____) (00) _____
 - Élevage (05) _____
 - Évaluation (10) _____
 - Jeu (15) _____
 - Intendance (10) _____
 - Lecture/Écriture
(_____) (00) _____
 - Mort paisible (10) _____
 - Navigation (00) _____
 - Premiers soins (10) _____
 - Recherche en bibliothèque (00) _____
 - Survie (15) _____
 - Traitement des maladies (05) _____
 - Traitement du poison (05) _____

- MAGIE** modificateur _____
- Apprêter le corps (10) _____
 - Combat spirituel (20) _____
 - Compréhension des troupeaux (00) _____
 - 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 _____
- Écoute (25) _____
 - Empathie (même espèce) (20) _____
 - Empathie (_____) (00) _____
 - (_____) (00) _____
 - Observation (25) _____
 - Pistage (05) _____
 - Recherche (25) _____
- DISCRÉTION** modificateur _____
- Camouflage (10) _____
 - Déplacement silencieux (10) _____
- AUTRES COMPÉTENCES**
- _____
 - _____
 - _____

- ARMES DE MÊLÉE** modificateur _____
- Dague (15) _____
 - Épée courte (10) _____
 - Épée large (10) _____
 - Hache 1 main (10) _____
 - Hache 2 mains (05) _____
 - Kopis (10) _____
 - Lance 1 main (dont l'épieu) (05) _____
 - Lance 2 mains (15) _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - Masse 1 main (15) _____
 - Rapière (10) _____
 - Sarisse (15) _____
- ARMES À DISTANCE** modificateur _____
- Arbalète (25) _____
 - Arc composite (05) _____
 - Arc court (05) _____
 - Dague de lancer (05) _____
 - Fronde (05) _____
 - Hache lancée (10) _____
 - Javelot (10) _____
 - Perche-lasso (05) _____
 - _____
- BOUCLIERS** Modificateur _____
- Petit bouclier (15) _____
 - Bouclier moyen (15) _____
 - Grand bouclier (15) _____
 - _____
- ARMES NATURELLES** modificateur _____
- Agripper (25) _____
 - Coup de pied (15) _____
 - Poing (25) _____
 - _____
 - _____

MAGIE SUPPLÉMENTAIRE

NOTES

ÉQUIPEMENT, TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

_____ ENC. max _____ ENC. _____

Roues (R) _____ Lunars (L) _____ Clacks (C) _____ Bolgs (B) _____ Biens (I) _____



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 ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

FRÈRES ET SŒURS

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ M | F Mort-e ?

_____ 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 ?

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 _____

REVENUS DE L'AVENTURIER

Revenu de base _____ | Notes particulières _____

Métayers(s) _____

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
