



# RUNEQUEST



W R I R O A T A S Y A P T S V G A O I I X \* W

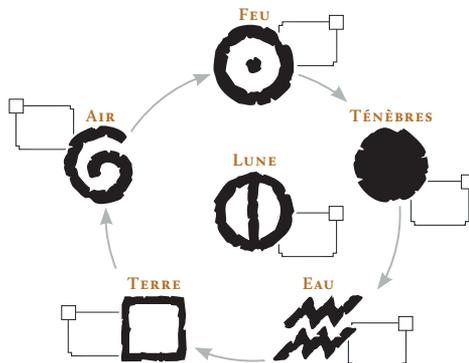
AVENTURES DANS GLORANTHA

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

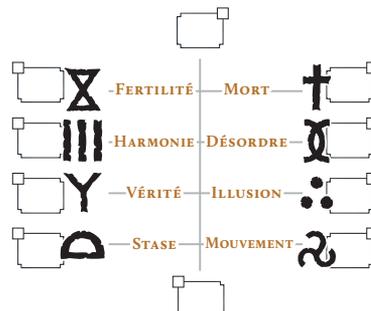
## ARMURE ET LOCALISATIONS

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 dieux (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 ?

### FRÈRES ET SŒURS

\_\_\_\_\_ 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

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_