RUNEQUEST

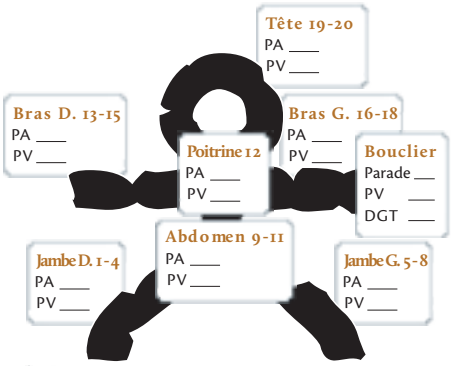
AVENTURES DANS GLORANTHA

Nom _____ Né·e en _____ Âge ____ Occupation _____ Rançon _____ (l)

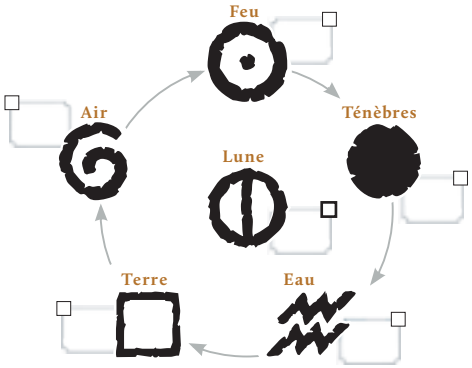
Genre _____ Origine _____ Réputation ____ Niveau de vie ____ Revenu de base ____ (l)

Tribu _____ Clan _____ Campagne _____ Joueur _____

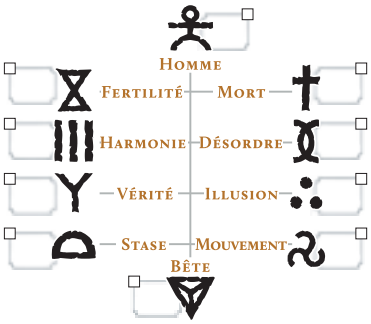
Armure et localisations



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

Mêlée	%	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

_____

_____

_____

_____

_____

_____

©2018 Chaosium Inc. Tous droits réservés. RuneQuest et Glorantha sont des marques déposées de Moon Design Publications. Copie autorisée pour usage personnel non-commercial.

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) ____ ☐
- 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 cieux (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 (l) ____

©2018 Chaosium Inc. Tous droits réservés. RuneQuest et Glorantha sont des marques déposées de Moon Design Publications. Cette feuille de personnage peut être reproduite dans le cadre d'un usage personnel et non commercial.

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
Conjoint _____	M ☐ | ☐ F	Mort·e ? ☐
Conjoint _____	M ☐ | ☐ F	Mort·e ? ☐

Événements _____

Enfants

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

Revenus de l'aventurier

Revenu de base _____ l Notes particulières _____

Propriétés

Description _____

_____

_____

_____

_____

_____ Carucates _____

Métayers(s) _____

_____

MONTURE | ÉLÉMENTAIRE | ALLIÉ

Nom _____ Type _____

FOR ____ CON ____ TAI ____ DEX ____ INT ____

POU ____ CHA ____ DÉP ____ PV ____ PM ____

Bonus dégâts _____ RA Dex ____ RA Tai ____

Passions _____

Runes _____ Pts ____

Magie _____

_____

Note _____ Rançon ____ (l)

Attaque	%	Dégâts	Portée	RA	Pts	Localisation	D20	Armure/Dura
								/
								/
								/

Compétences _____

_____

_____

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

©2018 Chaosium Inc. Tous droits réservés. RuneQuest et Glorantha sont des marques déposées de Moon Design Publications. Cette feuille de personnage peut être reproduite dans le cadre d'un usage personnel et non commercial.

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 ? ☐
1597			Tué·e ? ☐
1602			Tué·e ? ☐
1603–4			Tué·e ? ☐
	Vos parents sont maintenant mariés, le cas échéant. Votre aventurier est né aux alentours de 1604.		
1605			Tué·e ? ☐

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

Determinez 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 ? ☐
1610			Tué·e ? ☐
1613			Tué·e ? ☐
1615			Tué·e ? ☐
1616			Tué·e ? ☐
1617			Tué·e ? ☐
1618			Tué·e ? ☐
1619			Tué·e ? ☐
1620			Tué·e ? ☐
1621			Tué·e ? ☐

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

_____
_____

©2018 Chaosium Inc. Tous droits réservés. RuneQuest et Glorantha sont des marques déposées de Moon Design Publications. Copie autorisée pour usage personnel non-commercial.