



RUNEQUEST

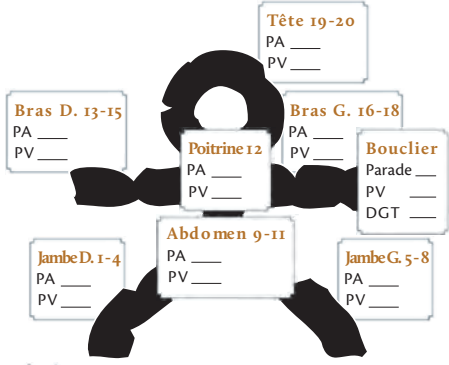


⚔ ⚡ ⚰ ⚱ ⚲ ⚳ ⚴ ⚵ ⚶ ⚷ ⚸ ⚹ ⚺ ⚻ ⚼ ⚽ ⚾ ⚿ ⚰ ⚱ ⚲ ⚳ ⚴ ⚵ ⚶ ⚷ ⚸ ⚹ ⚺ ⚻ ⚼ ⚽ ⚾ ⚿

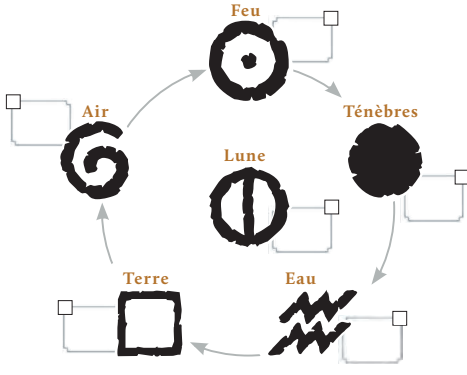
AVENTURES DANS GLORANTHA

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

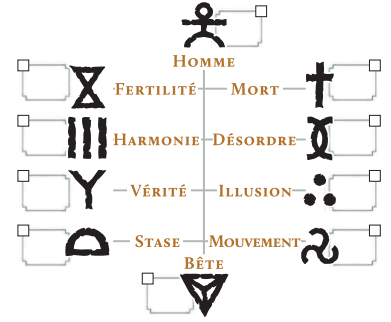
Armure et localisations



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
	5	6	7	8	9	10	11
	10	11	12	13	14	15	16
	15	16	17	18	19	20	21
	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
	5	6	7	8	9	10	11
	10	11	12	13	14	15	16
	15	16	17	18	19	20	21
	20	21	22	23	24		

Notes magie



AGILITÉ

modificateur _____

- Canotage (05) _____
- Conduite (05) _____
- Escalade (40) _____
- Esquive (DEXx2) _____
- Monte (_____) (05) _____
- Nage (15) _____
- Saut (DEXx3) _____

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) (_____) (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 à 1 main (10) _____
- Hache à 2 mains (05) _____
- Kopis (10) _____
- Lance 1 main (dont l'épieu)(05) _____
- Lance 2 mains (15) _____
- _____
- _____
- _____
- Masse à 1 mains (15) _____
- Rapière (10) _____
- Sarisse (15) _____

ARMES À DISTANCE

modificateur _____

- Arbalète (25) _____
- 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 _____

- Agripper (25) _____
- Coup de pied (15) _____
- Coup de poing (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 ?
_____ 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 ?
_____ 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 ?
_____ 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 ? _____ 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.		
1582	_____		Tué-e ? <input type="checkbox"/>
	Vos parents sont nés cette année.		
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 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

