



RUNEQUEST



W R I R O X T : A B Y A T I Z V G F Q III X * W

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

Tête 19-20
PA _____ PV _____

Bras D. 13-15
PA _____ PV _____

Poitrine 12
PA _____ PV _____

Bras G. 16-18
PA _____ PV _____

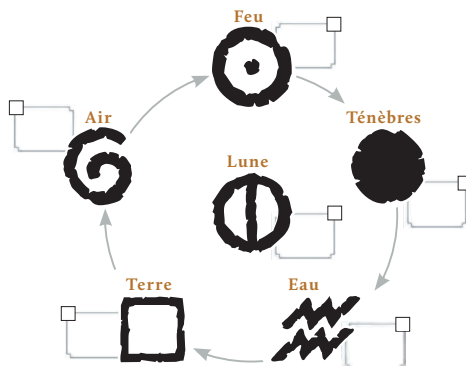
Bouclier
Parade _____ PV _____ DGT _____

Abdomen 9-11
PA _____ PV _____

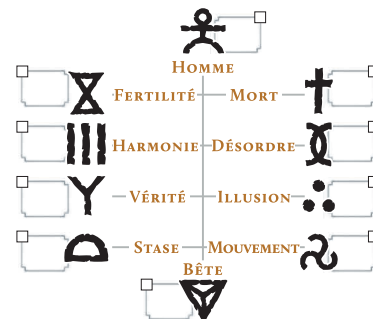
Jambe D. 1-4
PA _____ PV _____

Jambe G. 5-8
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	%	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) _____
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

- _____ _____
_____ _____
_____ _____

MAGIE SUPPLÉMENTAIRE

NOTES

MATÉRIEL, TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

ENC max _____ ENC _____

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

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) _____



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 ? ☐
	Vos parents sont nés cette année.		
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.		
	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 ? ☐
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 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

