RuneQuest

NOM/PRENOM _____

AGE/SEXE _____ / _____ SIGNE ASTRAL _____

RACE _____ CULTURE _____

TAILLE/POIDS _____ / _____ PROFESSION _____

YEUX _____

CHEVEUX _____

PEAU _____

CARACTERISTIQUES

FOR _____ DEX _____

TAI _____

CON _____ POU _____

INT _____ CHA _____

Nb. d'actions : _____

Nb. de Réactions : _____

Mod. dégats : _____

Mouv : _____ Init : _____

ENC max/actuel _____ / _____

Malus d'Enc : - _____ %

Malus Armure : - _____ %

Malus total : - _____ %

Point de magie _____ POU

Point de santé mentale _____ POUx5

Point de héro _____

Seconde chance
Relancer un jet de dés sur un effets qui affecte votre héro.

Diminuer les blessures
Transforme une blessure grave en sérieuse sur le coup.

Chance des héros
Offre une situation favorable avec l'accord du MJ

Achat de prouesses légendaire
Permet d'acheter des aptitudes extraordinaire.s

COMPETENCES DE BASE

1er soins	INT	_____ %
Acrobatie	DEX	_____ %
Athlétisme	FOR+DEX	_____ %
Canotage	FOR	_____ %
Chant	CHA	_____ %
Conduire	10+POU	_____ %
C. (animaux)	INT	_____ %
C. (plantes)	INT	_____ %
C. (monde)	INT	_____ %
Discretion	10+DEX-TAI	_____ %
Escamotage	DEX	_____ %
Equitation	DEX+POU	_____ %
Esquive	10+DEX-TAI	_____ %
Evaluation	INT	_____ %
Lancer	DEX	_____ %
Perception	INT+POU	_____ %
Persistence	10+POU	_____ %
Persuasion	10+CHA	_____ %
Résistance	CON+POU	_____ %

COMPETENCES AVANCEES

_____ _____ %

COMPETENCES DE COMBAT

Main nue	FOR	_____ %
Hache 1M	DEX+FOR	_____ %
Fleau 1M	DEX+FOR	_____ %
Marteau 1M	DEX+FOR	_____ %
Epée 1M	DEX+FOR	_____ %
Hache 2M	DEX+FOR	_____ %
Fleau 2M	DEX+FOR	_____ %
Marteau 2M	DEX+FOR	_____ %
Epée 2M	DEX+FOR	_____ %
Dague	DEX+FOR	_____ %
Arme d'hast	DEX+FOR	_____ %
Rapiere	DEX+FOR	_____ %
Bouclier	DEX+FOR	_____ %
Lance	DEX+FOR	_____ %
Baton	DEX+FOR	_____ %
Arc	DEX	_____ %
Arbalète	DEX	_____ %
Sarbacanne	DEX	_____ %
Lance pierre	DEX	_____ %

ARMES

	Score	Dégats	AP/HP	Enc	Portée	Rech.
	%		/			
	%		/			
	%		/			
	%		/			

SANTE

	MAX	PA/PV
1-3 ▸ Jambe D.		/
4-6 ▸ Jambe G.		/
7-9 ▸ Abdomen		/
10-12 ▸ Torse		/
13-15 ▸ Bras D.		/
16-18 ▸ Bras G.		/
19-20 ▸ Tête		/

- ☐ Essouflé — Malus -10%
- ☐ Fatigué — Malus -20%, Mouv -1
- ☐ Epuisé — Malus -30%, Mouv -2
- ☐ Exténué — Malus -40%, Mouv 1/2, inti -4, Défense -1
- ☐ Comateux — Malus -50%, Mouv 1/2, inti -6, Défense -2

EQUIPEMENTS

PROUESSES HEROIQUES