RuneQuest 6

Personnage		Joueur	
Culture		Sexe	
Profession		Âge	
Origine		C. Sociale	

FOR	Points d'action (AC)		
CON	Modif. de dégâts (MD)		
TAI	Modif. d'expérience (MX)		JETS d'EXP.
	Vitesse de guérison (VG)		
DEX	Mouvement (Mouv)		
INT	Rang d'action (RA)		MALUS
POU	Points de chance (PC)		
CHA	Points de magie (PM)		COURANT

19-20 Tête
PA PV ENC
Armure
Blessure

13-15 Bras D
PA PV ENC
Armure
Blessure

10-12 Poitrine
PA PV ENC
Armure
Blessure

16-18 Bras G
PA PV ENC
Armure
Blessure

7-9 Abdomen
PA PV ENC
Armure
Blessure

Bouclier

1-3 Jambe D
PA PV ENC
Armure
Blessure

4-6 Jambe G
PA PV ENC
Armure
Blessure

Passions

	Base	Score		Base	Score
	POU + CHA	%		POU + CHA	%
	POU + CHA	%		POU + CHA	%
	POU + CHA	%		POU + CHA	%

Compétences standards

	Base	Score	
Athlétisme	FOR + DEX	%	☐
Bagarre	FOR + DEX	%	☐
Canotage	FOR + CON	%	☐
Chant	POU + CHA	%	☐
Conduite	DEX + POU	%	☐
Coutumes	INT x 2	%	☐
Danse	DEX + CHA	%	☐
Discrétion	INT + DEX	%	☐
Dissimulation	DEX + POU	%	☐
Endurance	CON x 2	%	☐
Équitation	DEX + POU	%	☐
Esquive	DEX x 2	%	☐
Force Brute	FOR + TAI	%	☐
Influence	CHA x 2	%	☐
Natation	FOR + CON	%	☐
Perception	INT + POU	%	☐
Perspicacité	INT + POU	%	☐
Premiers Soins	INT + DEX	%	☐
Savoir Régional	INT x 2	%	☐
Tromperie	INT + CHA	%	☐
Volonté	POU x 2	%	☐

Compétences professionnelles

	Base	Score	
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐
		%	☐

Fatigue

	État	Diff.	Mouv.	RA	AC	Récup.
☐	Frais	Std				
☐	Essoufflé	Diff.				15 min
☐	Fatigué	Diff.	-1m			3 h
☐	Épuisé	Redout.	-2m	-2		6 h
☐	Harassé	Redout.	Moitié	-4	-1	12 h
☐	Exténué	Hercul.	Moitié	-6	-2	18 h
☐	Incapacité	Hercul.	Immob.	-8	-3	24 h
☐	Semi-conscient	Ss Espoir	Mouvement impossible			46 h
☐	Comateux	Mouvement impossible				48 h
		Mort				

Styles de combat (FOR + DEX)

Style	Armes	Trait	Score	
			%	☐
			%	☐
			%	☐
			%	☐
			%	☐

Armes

Arme	Dégâts	Taille	Allonge	Portée	Qualité	Manoeuvres	PA	PV

Magie Populaire

Magie populaire (POU + CHA) _____ % ☐

Tours

Histoire personnelle, famille et communautés

Équipement

Contacts, Alliés et Ennemis

Argent et Revenus

Sorcellerie

Ordre de sorcellerie

Rang

Notes

Mémorisation des sortilèges

Nombre maximum (INT)

Une semaine de travail pour remplacer un sort mémorisé par un autre

Manipulation des paramètres

Manipulation (INT + POU) % ☐

Manipulation (INT + POU) % ☐

1 point de manipulation par tranche de 10% en Manipulation

Pts	Comb	Durée (x POU)	Magn.	Portée (x POU)	Cibles
0	0	1 min	1	Toucher	1
1	2	2 min	2	1m	2
2	3	3 min	3	5m	3
3	4	4 min	4	10m	4
4	5	5 min	5	50m	5
5	6	6 min	6	100m	6
6	7	7 min	7	500m	7
7	8	8 min	8	1km	8
8	9	9 min	9	5km	9
9	10	10 min	10	10km	10
10	11	11 min	11	15km	11
+1	+1	+ 1 min	+1	+ 5km	+1

Temps d'invocation : 1 tour + 1 tour par paramètre manipulé
Coût d'invocation : 1 PM + 1 PM par paramètre manipulé + 1 PM par sortilège combiné

Grimoire

Invocation (INT x 2) % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Apprentissage

	Jets d'exp.	Durée de travail
Nouveau sort	5	1 mois
Nouveau grimoire	3	6 mois

Grimoire

Invocation (INT x 2) % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Dons et pactes

Sorcellerie

Ordre de sorcellerie

Rang

Notes

Ordre de sorcellerie

Rang

Notes

Grimoire

Invocation (INT x 2) _____ % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Grimoire

Invocation (INT x 2) _____ % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Grimoire

Invocation (INT x 2) _____ % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Grimoire

Invocation (INT x 2) _____ % ☐

1 point d'intensité par tranche de 10% en Invocation

Sortilèges	Mémorisé
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Animisme

Transe

Transe (CON + POU) _____ % ☐

Usages (1 PM)	Suivant	Adorateur	Chamane	Grand chamane
Détecter la présence des esprits (POU m)	Instantané			
Observer et identifier des esprits	1 h	1 min	1 round	1 action
Converser avec des esprits	-	1 h	1 min	1 round
Se projeter (% Transe en km), Attirer/Expulser un esprit (POU min)	-	-	1 h	1 min
Projeter autrui	-	-	-	1 h

Contrainte

Contrainte (CON + CHA) _____ _____ % ☐

Contrainte (CON + CHA) _____ _____ % ☐

Limite de pou maximum d'un esprit lié
3 fois le seuil critique de Contrainte

Limite du nombre d'esprits liés

Suivant	Adorateur	Chamane	Grand chamane
1/4 CHA	1/2 CHA	3/4 CHA	CHA

Usages

- Lier un esprit dans un fétiche
- Contrôler un esprit lié et libéré de son fétiche
- Commander un esprit non lié
- Invoquer un esprit (% Contrainte en km)
- Combat spirituel (dans le Monde spirituel)

Fétiches

Culte spirituel

Rang _____

Notes

Esprit

Nom _____

Type _____ **Intensité** _____

INT ○ POU ○ CHA ○

AC	RA	PM	Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Esprit

Nom _____

Type _____ **Intensité** _____

INT ○ POU ○ CHA ○

AC	RA	PM	Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Animisme

Culte spirituel

Rang

Notes

Dons

Apprentissage

	Jets d'exp.
Nouvel esprit allié	1 / an
Nouveau fétiche	1 x intensité

Esprit

Nom

Type

Intensité

INT POU CHA

AC RA PM Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Esprit

Nom

Type

Intensité

INT POU CHA

AC RA PM Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Esprit

Nom

Type

Intensité

INT POU CHA

AC RA PM Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Esprit

Nom

Type

Intensité

INT POU CHA

AC RA PM Dégâts

Compétences / Pouvoirs / Notes	Score
Attaque spectrale	%
	%
	%
	%
	%

Théisme

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Miracles	Rang

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Miracles	Rang

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Miracles	Rang

Paramètres des miracles

	Initié	Acolyte	Prêtre et grand prêtre
Temps d'exhortation	1 tour	2 tours	3 tours
Coût d'exhortation	1 PM	2 PM	3 PM

Réserve de dévotion

Membre laïque	Initié	Acolyte	Prêtre	grand prêtre
Aucune	1/4 CHA	1/2 CHA	3/4 CHA	CHA

Théisme

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Miracles	Rang

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Miracles	Rang

Dévotion / Exhortation

Dévotion (POU + CHA) _____ % ☐

1 point d'intensité et de magnitude par tranche de 10% en Dévotion

Exhortation (INT + CHA) _____ % ☐

Réserve de dévotion

Notes sur le culte théiste

Dons et faveurs divines

Miracles	Rang

Apprentissage

	Jets d'exp.	Durée de travail
Nouveau miracle	5	1 mois
Nouvelle Dévotion ou Exhortation	3	6 mois

Intervention divine

À partir du rang Prêtre ou Grand-Prêtre
Au moins un mois entre chaque demande
La réserve de dévotion ne doit pas être vide
Jet de Dévotion au niveau Redoutable (Prêtre) ou Difficile (Grand-Prêtre)
En cas de succès, le score de Dévotion est réduit de 1d4+1 %

Mysticisme

Ordre mystique

Rang

Notes

Méditation

Méditation (CON + INT) % ☐

Limite d'intensité des talents actifs cumulés
% Méditation divisé par 10

Entraînement des talents

Nombre maximum (1/2 CHA)

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Paramètres des talents

	PM	Intensité (I)	Magnitude
Augmentation de compétence	1 x I	Choisie	Coût en PM
Invocation de trait	2	1	Coût en PM
Renforcement d'attribut	3 x I	Choisie	Coût en PM

Temps d'activation : 1 tour x Intensité
Maintient de la concentration : Volonté contre source de la distraction

Apprentissage

	Jets d'exp.	Durée de travail
Nouveau talent	5	1 mois
Nouvelle voie	3	6 mois

Mysticisme

Dons

Ordre mystique

Rang

Notes

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) _____ % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) _____ % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) _____ % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

Voie Mystique

Mysticisme (CON + POU) _____ % ☐

Limite d'intensité de chaque talent : % Mysticisme divisé par 20

Talents	Entraîné
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐
	☐