

RuneQuest II

GIOCATORE: _____
 AVVENTURIERO: _____
 RAZZA: _____
 SESSO: _____ ETÀ: _____
 CULTURA: _____
 PROFESSIONE: _____

CARATTERISTICHE E ATTRIBUTI

FOR AZIONI DI COMBATTIMENTO
 COS MODIFICATORE AI DANNI
 TAG MOD. PROVE DI MIGLIORAMENTO
 INT MOVIMENTO
 VOL VOLONTÀ DEDICATA
 DES PUNTI MAGIA
 CAR GRADI DI ATTACCO



PUNTI EROE _____ ARMATURA _____ PENALITÀ ARMATURA _____

ABILITÀ COMUNI

ABILITÀ
 ATLETICA (FOR + DES)
 CANTARE (VOL + CAR)
 CAVALCARE (DES + VOL)
 CONOSCENZA REG. (INT x 2)
 CULTURA PROPRIA (INT x 2)
 DANZARE (DES + CAR)
 FURTIVITÀ (DES + INT)
 GUIDARE (DES + VOL)
 INFLUENZARE (CAR x 2)
 INTUIZIONE (INT + VOL)
 LOTTARE (FOR + DES)
 NUOTARE (FOR + COS)
 OCCULTARE (DES + CAR)
 PERCEZIONE (INT + VOL)
 PRONTO SOCCORSO (INT + DES)
 ROBUSTEZZA (COS x 2)
 SCHIVARE (DES x 2)
 TEMpra (VOL x 2)
 VALUTARE (INT + CAR)
 VIGORE (FOR + TAG)

ABILITÀ AVANZATE

TOT	ABILITÀ	PERC. BASE	TOT
-----	---------	------------	-----

STILI DI COMBATTIMENTO

ABILITÀ	PERC. BASE	TOT
---------	------------	-----

ARMA TAG POR DANNI PA PF GITTATA CARICARE ING MANOVRE

INCANTESIMI

RuneQuest II

FATICA EFFETTI MOVIM. GA AC

RIPOSATO	-	-	-	-
APPATICATO	-10%	-	-	-
STANCO	-20%	-1 M	-	-
SPOSSATO	-30%	-2 M	-2	-
ESAUSTRATO	-40%	DIMEZZATO	-4	-1
DEBILITATO	-50%	DIMEZZATO	-6	-2

INCANTESIMI

CHIAVI MAGNITUDINE COSTO

INCANTESIMI

CHIAVI MAGNITUDINE COSTO

EQUIPAGGIAMENTO

ING

MONETE E TESORI

CONTATTI, ALLEATI, NEMICI E RIVALI

Culto:

GRADO

VOL DEDICATA

PATTO

CONOSCENZA

ABILITA' DEL CULTO

OBBLIGHI SPECIFICI

DONI/OBBLIGHI

INCANTESIMI DIVINI

STORIA

PORTARE

NOTE