

RuneQuest II

GIOCATORE: _____

AVVENTURIERO: _____

RAZZA: _____

SESSO: _____ ETÀ: _____

REGIONE DI ORIGINE: _____

CULTURA: _____

FAMIGLIA: _____

PROFESSIONE: _____

CARATTERISTICHE E ATTRIBUTI

FOR _____ AZIONI DI COMBATTIMENTO _____

COS _____ MOD. AI DANNI _____

TAG _____ MOD. PROVE DI MIGLIOR. _____

INT _____ MOVIMENTO _____

VOL _____ VOLONTÀ DEDICATA _____

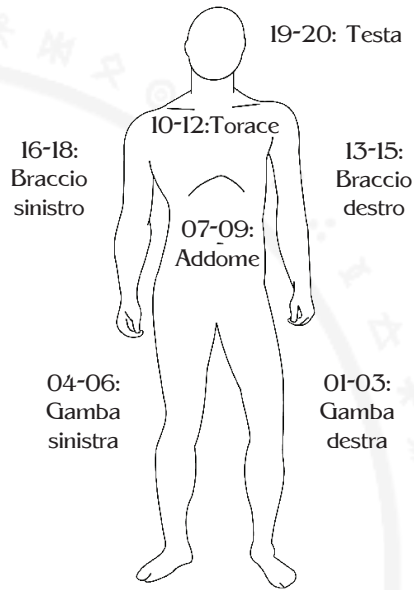
DES _____ PUNTI MAGIA _____

CAR _____ GRADO DI ATTACCO _____

PUNTI EROE: _____

TIPI DI ARMATURA: _____

PENALITÀ ARMATURA: _____



ABILITÀ COMUNI

ABILITÀ	PERC. BASE	%
Aletica	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 E MAGICHE

ABILITÀ AVANZATE	PERC. BASE	%

STILI DI COMBATTIMENTO

	PERC. BASE	%

INCANTESIMI/GRIMORI: _____

RUNE QUEST II

ARMA TAGLIA PORTATA DANNI PA PF MANOVRE DI COMBATTIMENTO GITTATA CARICARE ING

FATICA

LIVELLO	EFFETTI SULLE ABILITÀ	MOVIMENTO	GRADO DI ATTACCO	AC
RIPOSATO	-			
AFFATICATO	-10% SU TUTTE LE ABILITÀ			
STANCO	-20% SU TUTTE LE ABILITÀ	-1 M		
SPOSSATO	-30% SU TUTTE LE ABILITÀ	-2 M	-2	
ESAUSTO	-40% SU TUTTE LE ABILITÀ	DIMEZZATO	-4	-1
DEBILITATO	-50% SU TUTTE LE ABILITÀ	DIMEZZATO	-6	-2

MALATTIE, VELENI, SALUTE

EQUIPAGGIAMENTO

ING

MONETE E TESORI

CONTATTI, ALLEATI, NEMICI E RIVALI

NOTE

CULTI

NOME DEL CULTO _____

OBBLIGHI SPECIFICI _____

GRADO _____

VOL DEDICATA _____

DONI/OBBLIGHI _____

PATTO _____

CONOSCENZA _____

INCANTESIMI DIVINI _____

ABILITÀ DEL CULTO _____
