

Nome _____ Giocatore _____

Sesso _____ Età _____ Cultura _____ Carriera _____

Descrizione _____

RUNEQUEST

Tiri Esperienza

Disponibili

Spesi

Caratteristiche

FOR

COS

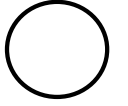
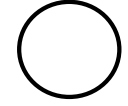
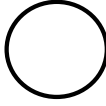
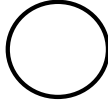
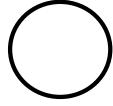
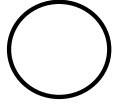
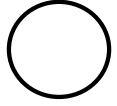
TAG

DES

INT

VOL

CAR



Attributi

Punti Azione

Mod. Danno

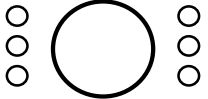
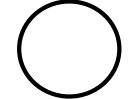
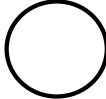
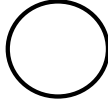
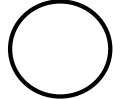
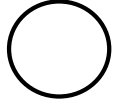
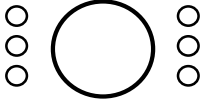
Mod. Esperienza

Velocità di Recupero

Movimento Base

Iniziativa

Punti Fato



$\frac{INT + DES}{12}$

$\frac{FOR + TAG}{6}$ (speciale)

$\frac{CAR}{6} - 2$

$\frac{COS}{6}$

dipendente dalla Razza

$\frac{INT + DES}{2}$

$\frac{VOL}{6}$

Abilità Comuni

Abilità che la quasi totalità delle persone adopera e sviluppa nella vita di tutti i giorni. E' sempre possibile eseguire test su Abilità Comuni, non necessitano di periodi di studio e apprendimento.

Abilità	Caratteristiche	Valore		
		TOTALE	1/2	1/3
Ambiente [nativo]	INT x 2	%		
Atletica	FOR + DES	%		
Canottaggio	FOR + COS	%		
Cantare	VOL + CAR	%		
Cavalcare	DES + VOL	%		
Cultura [nativa]	INT x 2	%		
Danzare	DES + CAR	%		
Determinazione	VOL x 2	%		
Empatia	INT + VOL	%		
Furtività	DES + INT	%		
Guidare	DES + VOL	%		
Influenzare	CAR x 2	%		
Ingannare	INT + CAR	%		
Lingua [nativa]	INT + CAR	%		
Lotta	FOR + DES	%		
Nascondere	DES + VOL	%		
Nuotare	FOR + COS	%		
Percezione	INT + VOL	%		
Pronto Soccorso	DES + INT	%		
Resistenza	COS x 2	%		
Schivare	DES x 2	%		
Vigore	FOR + TAG	%		
_____	_____	%		

Abilità Professionali

Abilità che rappresentano forme più specializzate di addestramento ed esperienza. E' possibile eseguire test su Abilità Professionali solamente se lo specifico personaggio le conosce.

Abilità	Caratteristiche	Valore		
		TOTALE	1/2	1/3
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____	_____	%		

Abilità	Caratteristiche	Valore		
		TOTALE	1/2	1/3
_____	_____	%		
_____	_____	%		
_____		_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		
_____	_____	_____		

Passioni

_____	Caratteristiche	Valore		
		TOTALE	1/2	1/3
_____	VOL + CAR	%		
_____	VOL + CAR	%		
_____	VOL + CAR	%		
_____	VOL + CAR	%		
_____	VOL + CAR	%		

Magia Popolare

Magia Popolare	Caratteristiche	Punti Magia		
		TOTALE	1/2	1/3
_____	VOL + CAR	%		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		
_____		_____		

Incantesimi Conosciuti

Attuali

Max (VOL)

