

# RUNE QUEST II

## SCHEDA ELETTRONICA DEL PERSONAGGIO

Questa scheda elettronica richiede, per essere usata correttamente, l'uso del manuale base di Rune Quest II. Alcune scelte nella creazione del personaggio infatti non vengono suggerite e pertanto, privi del manuale, non è possibile creare un personaggio completo.

Inoltre la scheda è esclusivamente basata sul manuale base. Non ci sono quindi divinità o Ordini di stregoneria in più rispetto al manuale, che ne cita solo 1 per tipo come esempio.

Di seguito riporto alcune brevi precisazioni utili sulla scheda.

- Per calcolare i punteggi casualmente basta cliccare **F9 tenendo premuto CTRL e SHIFT**

<b>Gen. casuale</b>	
FOR	7
COS	14
TAG	17
INT	11
VOL	16
DES	10
CAR	11
<b>Punti gen.</b>	
86	

- Tutti i campi con sfondo giallo chiaro e scritta rossa sono compilabili a mano. Quelli con sfondo giallo e testo in nero sono celle ad

Nome dell'Avventuriero:	Nome del personaggio		
Razza:	Umano (Northel)	Sesso:	Maschio
Età:	18	Esperienza:	Novizio
Invecchiamento	Età 40	Professione:	Acrobata

- elenco dove bisogna selezionare una voce preimpostata.
- E' stata omessa la voce "Nome del Giocatore".
- E' stata inserita la voce "Esperienza" che indica il livello di esperienza del personaggio. Più è alto il valore e maggiori saranno gli anni che la scheda calcolerà al personaggio, maggiori saranno i punti abilità e i punti caratteristica extra ecc.
- Fuori dalla stampa della scheda, ho inserito sia il calcolatore casuale dei risultati che il relativo conteggio dei punti caratteristica qualora il master decida di adottare questo metodo. Con questo sistema il master può anche calcolare casualmente i punteggi fino a quando non arriva ad un certo punteggio da lui deciso di punti caratteristica da distribuire e copiarne poi i valori nella varie caratteristiche o assegnarli a piacimento. Le

caratteristiche sono calcolate casualmente a seconda della razza. La scheda automaticamente tiene conto dell'eventuale bonus alla caratteristica dovuto dal tratto razziale (Es. il bonus alla VOL +1 e Car +1 per gli elfi Elissei viene già sommato al punteggio casuale). Inoltre aggiunge automaticamente ai Punti abilità a disposizione, i punti abilità bonus che il tratto razziale assegna agli umani.

Caratteristiche e Attributi			Punti ferita				Tipo di armatura per zona	
FOR	12	Azioni di combattimento:	3	d20	Zona del corpo	PA	PF	
COS	7	Mod. ai danni:	+1d2	19-20	Testa	2	5	Elmo di cuoio duro
TAG	14	Mod. prove di miglior.:	0	16-18	Braccio sx	2	4	Giustacuore di cuoio duro
INT	16	Movimento:	4	13-15	Braccio dx	4	4	Maniche/Bracciali a scaglie
VOL	14	Volontà dedicata:	4	10-12	Torace	2	7	Usbergo di cuoio duro
DES	13	Punti magia:	10	7-9	Addome	2	6	Gonnellino di cuoio duro
CAR	10	Grado di attacco:	11	4-6	Gamba sx	2	5	Pantaloni di cuoio duro
Punti spesi	86	Punti eroe:	2	1-3	Gamba dx	2	5	Schinieri di cuoio duro
							<b>Penalità:</b>	4

- La penalità armatura viene automaticamente applicata al punteggio di velocità del personaggio ma non alle abilità per cui, a seconda del caso, si dovrà applicare il malus come da regolamento.

Abilità comuni					Abilità avanzate					
	% base	Back	P.Ab.	Tot	Car	% base	Back	P.Ab.	Tot	
Atletica	25	15	30	70	Linguaggio (nativo)	Int + Car	26	50	0	76
Cantare	24	0	0	24	Sopravvivenza	Vol + Cos	21	0	0	21
Cavalcare	27	5	0	32	Conoscenza (tattica)	Int x 2	32	0	0	32
Conoscenza (Regionale)	32	30	0	62	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Cultura (Propria)	32	30	0	62	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Danzare	23	0	0	23	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Furtività	29	5	0	34	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Guidare	27	0	0	27	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Influenzare	20	0	0	20	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Intuizione	30	0	25	55	Seleziona abilità avanzata	-	-	0	0	0
Lottare	25	0	0	25	<b>Stili di Combattimento</b>					
Nuotare	19	0	0	19		Car	% base	Back	P.Ab.	Tot
Occultare	23	0	0	23	Fionda	Des x 2	26	10	25	61
Percezione	30	5	20	55	Lancia e scudo	For + Des	25	20	25	70
Pronto soccorso	29	0	20	49	Pugnale	For + Des	25	20	0	45
Robustezza	14	15	30	59	Stile di combattimento in mischia	For + Des	25	0	0	25
Schivare	26	5	15	46	Stile di combattimento a distanza	Des x 2	26	0	0	26
Tempra	28	0	30	58	Seleziona stile di combattimento	-	-	0	0	0
Valutare	26	0	0	26	<b>Magia</b>					
Vigore	26	10	0	36		Car	% base	Back	P.Ab.	Tot
<b>P. Ab. Grat.</b> 250					<b>P.Ab. Spesi:</b> 250					
					Conoscenza (Orlanth in Drago)	Int x 2	32	0	20	52
					Magia comune	Vol + Car	24	0	10	34
					Patto (Orlanth)	Car + Vol	14	0	0	14

- La casella "P.Ab. Spesi" tiene conto di tutti i punti abilità spesi sia nelle abilità che negli stili di combattimento che nelle abilità avanzate che nella magia. Tuttavia non tiene conto del costo di 10 punti qualora un giocatore acquisisca un'abilità avanzata o uno stile di combattimento non concesso in automatico dal background.
- I punti abilità assegnati dal background e dalla professione devono essere indicati dal giocatore. La scheda non li assegna automaticamente.

Ajaran		P.ti voce	10	P.ti voce rimasti	14
<b>Arkhé primario e comuni</b>		<b>P.ti Voce</b>		<b>Lezioni</b>	<b>Magia spiritica</b>
Arkhé della Cura		1d3		<b>Incantesimo</b>	<b>Spiriti</b>
Arkhé del Corpo		1d4		Seleziona incantesimo	Seleziona spirito
Arkhé della Rapidità		1d6		Seleziona incantesimo	Seleziona spirito
ARKHE' COMUNE		-		Seleziona incantesimo	Seleziona spirito
ARKHE' COMUNE		-		Seleziona incantesimo	Seleziona spirito
ARKHE' COMUNE		-		Seleziona incantesimo	Seleziona spirito

- Quando si seleziona un Arkhé il sistema riporta il tiro casuale di punti Voce che richiede.

Arma da mischia	Cat	For	Des	Taglia	Portata	Danni	PA	PF	Manovre	Ing
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Arma a distanza	Mod.	For	Des	Taglia	Danni	PA	PF	Manovre	Gittata	Ing
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-----	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

- Qualora i prerequisiti di For e Des non siano stati rispettati, l'arma selezionata apparirà con sfondo grigio ad indicare che il personaggio non è in grado di usare l'arma.

Equipaggiamento	Ing
Ingombro MAX trasportabile: 26	
Ingombro attuale: 18	
Ingombro residuo trasportabile: 8	

- Nell'ingombro dell'equipaggiamento ho dato agli oggetti che non hanno peso un valore di 0,05 in quanto per ogni 20 oggetti si deve calcolare 1 punto di ingombro come da regola a pag. 54 (ingombro). Nell'ingombro ovviamente il totale tiene conto del peso di questi oggetti solo quando arrivano ad essere 20.

Capacità particolari
Vista notturna
Immortalità
Ore sonno ristoratore /2

- Ho aggiunto il riquadro "Capacità particolari" per ospitare tratti razziali come "Vista notturna" o "Scurovisione" e altre.

- Ho aggiunto un calcolatore casuale di aura Ajaran

Ajaran casuale
A scelta
-
-

- Dato che in Valdar esistono molteplici forme di valuta ho aggiunto 14 campi in cui scrivere la quantità di monete che si hanno e il tipo di moneta.

molteplici forme di valuta ho aggiunto 14 campi in cui scrivere la quantità di monete che si hanno e il tipo di moneta.

Sistema monetario			Ardanaico
0	CB	0	
0	SR	0	
0	SB	0	
0	RB	0	
0	RO	0	
0		0	
0		0	