

# RuneQuest II

**I**l gioco di ruolo **RuneQuest II** è un regolamento completo per creare avventure ambientate nei più emozionanti mondi fantasy. All'interno delle pagine del manuale sono presentate tutte le informazioni necessarie per creare e dirigere emozionanti sessioni di gioco: una dettagliata creazione dell'avventuriero, una lista esaustiva di armi, armature ed equipaggiamento, regole per valutare numerose situazioni di gioco, un rapido e innovativo sistema di combattimento e ben quattro differenti percorsi magici: Magia Comune, Magia Divina, Stregoneria e Magia Spiritica. Il sistema di gioco presenta inoltre regole per i culti, le loro pratiche e i poteri che le entità venerate concedono agli affiliati e agli avventurieri.

**RuneQuest** è uno dei sistemi di gioco di ruolo fantasy più conosciuti e amati, pubblicato per la prima volta in Italia. Questa edizione del gioco aggiorna ed espande tutte le precedenti versioni, pur rimanendo fedele alle sue premesse originali.

La versione in lingua italiana pubblicata da **Asterion Press** è l'ultima messa in commercio a inizio 2010 da Mongoose Publishing, la nuova versione del regolamento pubblicato per la prima volta da Chaosium nel 1978. **RuneQuest** ha introdotto numerose innovazioni fondamentali che hanno influenzato pesantemente la storia dello sviluppo dei giochi di ruolo. Da questo sistema di regole sono derivate molte versioni alternative che nel corso degli anni hanno ottenuto schiere di fedelissimi appassionati, come ad esempio *Il Richiamo di Cthulhu*, *Stormbringer* e *Basic Role-Playing Game*, solo per citare i titoli noti al pubblico italiano.

## Come funziona RuneQuest?

Il sistema di gioco, primo nel suo genere, è basato sull'utilizzo delle abilità e presenta un regolamento estremamente semplice, logico e preciso, che può essere applicato con facilità a tantissimi aspetti di gioco, ottenendo un incredibile equilibrio tra giocabilità e realismo.

I **personaggi** di RuneQuest non sono definiti e limitati da una "classe", ma possiedono invece delle **abilità**. Ogni abilità è indipendente da tutte le altre, così che un personaggio possa scegliere indistintamente le proprie abilità di furtività, combattimento e comunicazione, ad esempio. Ciò permette la creazione di personaggi più unici che rari. Le abilità si basano su un punteggio espresso in percentuale da 1 a 100 (ma a volte anche più), e per ottenere un successo su una singola azione (come ad esempio lanciare un incantesimo, effettuare un attacco con un'arma o decifrare un codice miniato) è sufficiente tirare un dado percentuale (1D100) e ottenere un punteggio inferiore al valore posseduto nell'abilità: una meccanica semplice e decisamente intuitiva.



Grazie al fatto che non esistano restrizioni legate alle classi come in altri giochi fantasy, ogni personaggio, in teoria, può apprendere e utilizzare qualsiasi tipo di capacità: nulla nel sistema di **RuneQuest** pone restrizioni di capacità specifiche ai personaggi. Essi sono in grado di apprendere la magia, indossare armature, praticare azioni furtive e via dicendo.

Anche le regole sul **combattimento** sono state ristrutturare, sempre strizzando l'occhio alla tradizione del gioco. Alcuni concetti sono rimasti gli stessi (a ogni round ogni personaggio possiede un certo numero di Azioni di Combattimento che effettuerà in un ordine basato sul suo Grado di Attacco), ma sono state introdotte delle Manovre di Combattimento, azioni speciali che rendono il combattimento ancora più epico... e letale. Le opzioni tattiche offerte ai personaggi sono innumerevoli, offrendo ai giocatori la possibilità di svolgere scontri eccitanti e dall'esito mai scontato.

La **magia** di RuneQuest è suddivisa in quattro branche: la *Magia Comune* è disponibile a tutti (sempre in base alla tipologia di ambientazione adottata e ai consigli dei Game Master); la *Magia Divina* si focalizza sul legame del personaggio con una (o più) divinità, in grado di concedergli i poteri per il lancio degli incantesimi; la *Stregoneria*, il sistema magico più complesso, riflette la natura dello stregone di incanalare immensi poteri e di direzionarli con la sua volontà; La *Magia Spiritica*, infine, si concentra sul mondo extrasensoriale degli spiriti e il modo in cui gli sciamani sono in grado di interagire con esso.

In definitiva, con **RuneQuest** si padroneggia un nuovo regolamento, moderno e aggiornato, pur rimanendo all'interno dei canoni della tradizione che ne hanno decretato il suo successo. Non servono miniature, né tabelloni per giocare a RuneQuest: tutto quello che Vi occorre è la Vostra fantasia!

