IL PERSONAGGIO

Creare il Personaggio

Rendere dal vivo il concetto del proprio alter ego è fondamentale per vivere l'avventura. Il giocatore dovrà creare il proprio personaggio seguendo pochi e semplici passaggi, come indicato in questo capitolo.

Razza del personaggio

La prima scelta che permetterà di rendere reale il personaggio è rappresentata dalla razza. Questa permetteranno di ampliare usi, costumi e comportamento del PG in modo che possa integrarsi perfettamente all'interno del mondo di gioco.

Statistiche e Capacità Iniziali

Il personaggio appena creato avrà a disposizione tre punti ferita (3 PF) e tre punti vigore (3 PV). Inoltre potrà scegliere la classe ed i talenti che costituiranno le sue capacità:

- Una delle cinque classi giocabili presenti in questo tomo.
- Una reminiscenza dei governatorati, a seconda di quale di questi vuole far parte.
- Tre talenti liberi scelti tra tutti i talenti di cui si soddisfano i requisiti.
- Un talento di classe tra quelli a disposizione della classe scelta.

Progressione del Personaggio

Proseguendo con l'avventura, il personaggio guadagnerà livelli i quali permetteranno di affinare e migliorare ciò che ha acquisito al primo livello, durante la fase di creazione.

Acquisire Nuovi Talenti

Con ogni nuovo livello, il personaggio acquisisce obbligatoriamente un talento che può essere scelto tra quelli di cui si soddisfano i requisiti indicati, indipendentemente dall'appartenenza o meno ad una determinata classe.

Statistiche Migliorate

Una volta raggiunti il 4°, 8° e 12° livello, il personaggio aumenta di uno il massimale di punti ferita e punti vigore.

Archetipi di Classe

Una volta raggiunto il 4° livello, il personaggio si specializza in un archetipo della classe e ne acquisisce gratuitamente il relativo talento. L'archetipo fornirà talenti ulteriori all'8° e 12° livello.

Razze Giocabili

Un nuovo PG deve per prima cosa scegliere la sua razza. Per maggiori informazioni sulle razze e sulle etnie si consiglia di fare riferimento anche ai capitoli a esse dedicati nell'Ambientazione di gioco. Una razza non-umana richiede dettagli minimi di cosmesi e trucco!

Elfi del Deserto Samat e delle Cime Greth

Aspetto LARP: Hanno lunghe orecchie a punta che possono essere realizzate con applicazioni prostetiche.

In un tempo di cui a stento si ha memoria, gli schivi elfi del remoto reame Whallia si recarono nelle lande del vecchio mondo. Una piccola parte di quei pellegrini decise di non fare ritorno, stabilendosi in aree isolate dai clamori e dalle guerre. I Samat (Silenti) scelsero la quiete dei grandi deserti mentre i Grech (Inquieti) vissero come selvaggi eremiti sulla sommità di scoscese alture. Nei successivi millenni queste stirpi ebbero sporadici contatti con le tribù umane, superando in parte la morbosa diffidenza dei propri avi. In particolare, gli "elfi esuli" sono attratti dal mistero della scoperta e sovente si uniscono a spedizioni umane dirette verso mete inesplorate. Il loro atteggiamento distaccato li porta spesso a eludere la compagnia altrui, suscitando una sgradevole impressione di sdegno; in realtà, lo spirito di Samat e Grech è "profondo come un abisso" e chi ha la pazienza di comprenderlo può trovare in loro inestimabili gregari.

Ratkin

Aspetto LARP: Le loro teste hanno il muso prominente, le ampie orecchie e il pelo dei ratti (marrone, nero o, in rari casi, albino) che può essere realizzato con applicazioni prostetiche.

Questa stirpe di grotteschi ibridi di uomo e ratto è comparsa presso le malsane paludi del sud-ovest. I ratkin vivono perlopiù nel "mondo di sotto", scavando complesse Tane che si estendono per innumerevoli miglia nel vecchio mondo. A differenza delle altre creature sotterranee, frequentano spesso le "genti di sopra" come i popoli umani, con le quali scambiano esotiche provvigioni provenienti dai loro bui cunicoli quali minerali, funghi e strani manufatti. Si dice che il loro mostruoso dio sia solito nutrirsi dei soggetti "più forti o brillanti"; pertanto, i ratkin tendono a mantenere un profilo basso e timoroso, preferendo accumulare ricchezza piuttosto che gloria.

Umani Comuni

Aspetto LARP: Nessuna peculiarità particolare.

Ultima stirpe degli “Effimeri”, gli umani sono diffusi nelle principali regioni del vecchio mondo. Sebbene la loro civiltà sia agli albori rispetto agli antichi reami dei Longevi, lo spirito di adattamento e l’intraprendenza degli umani gli ha permesso di insediarsi in ogni territorio, formando società estremamente diverse tra loro.

Umani Kjedern

Aspetto LARP: La propensione alla lotta e agli occasionali atti di autolesionismo li porta spesso a esibire profonde cicatrici o altre menomazioni fisiche (es. occhio rimosso o dita mozzate) che possono essere realizzate con applicazioni cosmetiche o prostetiche.

Uomini e donne nativi del Settentrione (Leir), discendenti delle tribù barbare che furono ridotte in schiavitù dagli elfi oscuri del “mondo di sotto”. I Kjedern sono dotati di grande forza e vigore ma tendono a manifestare un carattere focoso e un inguaribile rancore per i soprusi subiti dalla loro stirpe.

Umani Segnati

Aspetto LARP: Spesso affetti da eterocromia (occhi di colore diverso) che può essere realizzata con lenti a contatto colorate o prostetiche oppure da un incanutimento precoce che li porta a sviluppare lunghe ciocche di capelli o barba candidi che possono essere realizzate con parrucche o simili.

Si tratta di individui che hanno vissuto o discendono da chi ha vissuto in aree contaminate dall'essenza creatrice o corruttrice dei “divini artefici”, defunti nel corso delle ancestrali Guerre dei Titani. I Segnati possiedono una lieve “scintilla mistica” innata ma sono più gracili e tendono a invecchiare prima del normale.

Umani Venturer

Aspetto LARP: Il loro aspetto non ha segni fisici particolari ma ogni Venturer è solito recare con sé uno o più “talismani”, ossia bizzarri portafortuna realizzati con materie grezze, feticci e manufatti trovati nel corso delle sue peripezie. In aggiunta, il Venturer è solito dare un nome proprio al suo talismano.

Discendenti dei primi pionieri che posero le fondamenta dei reami arcaici. Si dice abbiano una sorta di “sesto senso” che li rende in grado di percepire cose che individui normali tendono a ignorare. Tale dono, tuttavia ha un prezzo: la sovrabbondanza di immagini e suoni cui sono sottoposti tende a renderli paranoici, portandoli a percepire “pericoli nascosti” in ogni luogo.

Acquisire una classe

Al momento della creazione del personaggio, il giocatore sceglie una classe a cui questo apparterrà. Ogni classe si sviluppa su tre possibili archetipi che conferiscono talenti unici al raggiungimento di determinati livelli del PG.

Archeosofo

Una statuetta d’avorio, un bastone intarsiato di gemme o una lama recante simboli occulti. Uno sguardo attento può sempre riconoscere chi tra i pionieri ha scelto di sfruttare il Respiro di SofoS. Ognuno di loro è contraddistinto dal suo Focus, lo strumento indispensabile per manifestare i portenti dell’Archeosofia, prodotto dalle mani dell’incantatore utilizzando i materiali nativi dell’Arcipelago. Anche se i prodigi della nuova magia sono alla portata di tutti, non tutti sono in grado di coglierli. Nella schiera dei praticanti si possono trovare in egual misura sia coloro che comandavano i venti della magia ben prima della traversata sia una nuova schiera di incantatori che hanno dimostrato un’affinità innata per l’Archeosofia. Dato che questa arte mistica è appena stata scoperta, le differenze tra i due gruppi sono state accantonate nella foga di scoprire quanto più possibile nell’anno di permanenza nel Ghetto. Coloro che hanno deciso di dedicare il loro anno di reclusione allo studio dell'Archeosofia sono certi che questa prodigiosa forza sarà fondamentale per superare le ordalie dell'Ascesa.

Talento di classe : talenti di Archeosofia

Archetipi : Nonostante l’Archeosofia sia nata da poco tempo già si notano tra i praticanti coloro che perseguono i più profondi misteri di una delle tre branche della magia. Le genti del Ghetto hanno deciso di chiamarli prendendo ispirazione dagli insetti sacri a SofoS. Gli Errabondi, coloro che esplorano lo Spazio, sono in grado di richiamare le essenze mistiche dal mondo per scagliarle contro i propri nemici, i Forieri, coloro che studiano il Tempo,

From:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/ - **Regolamento TdA 5.0**

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=il_personaggio&rev=1766253241

Last update: **2025/12/20 18:54**