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, sono in grado di accelerare o bloccare il suo scorrere, infine i **Tessitori**, coloro che scrutano il Fato, sono in grado di alterare la sorte di coloro che incrociano il loro cammino.

Carriere tipiche nei Governatorati : Gli **Skald** del Riddenfelt possono avvicinarsi a questa pratica nella ricerca di un potere alternativo alla forza fisica, utile per raggiungere i propri scopi. Gli **Arcanisti** del VITROL si possono approcciare all'Archeosofia come all'ennesimo occulto mistero da risolvere e assimilare. Infine i **Coglisussurri** del Bagatto sono tra coloro che intendono padroneggiare quest'Arte onde sfruttarla per carpire ogni segreto.

Alchimista

I misteri dei Titani creatori hanno da sempre affascinato gli uomini e la schiera disposta a calcare le orme dei primi tre Magister cresce ogni giorno. Coloro che per primi incontrarono i Valghast sono i più antichi praticanti dell'Arte e da tempo sono custodi dei loro segreti, ma i segreti dell'Alchimia hanno da poco cominciato a farsi strada nelle regioni al di fuori delle Piane centrali. I praticanti dell'Arte che si sono uniti alle file dell'impresa sono stati disposti a mettere a rischio le loro conoscenze, racchiuse in codex allegorici o diffuse oralmente da maestro a discepolo, pur di scoprire i segreti nascosti a Novisterra. Alcuni sperano di trovare tra questi lidi la chiave dei tre Segreti Aurei: l'Elisir di lunga vita, in grado di salvare l'uomo dalla morte, la Pietra Filosofale, in grado di nobilitare ogni materiale tramutandolo in oro, e la Crisopea, in grado di creare novella vita. Altri sognano invece di percorrere i passi dell'Ascesa per ottenere il divino potere che essa promette.

Talento di classe : talenti di Alchimia

Archetipi : Nonostante il Ghetto abbia sottratto loro le memorie, i praticanti dell'Arte sono riusciti a conservare, o riscoprire, i loro segreti. Gli **Apotecari** utilizzano i loro preparati curativi per ristorare le ferite dei propri compagni gli **Artificieri** producono estratti carichi delle energie del Calderone le cui

esplosioni portano scompiglio tra le fila nemiche e gli **Speziali** mescono veleni ed infusi le cui proprietà inibiscono gli avversari o coadiuvano i compagni.

Carriere tipiche nei Governatorati : gli ***Apotecari*** del VITRIOL possono cercare nei segreti alchemici il mezzo per lenire le pene dei malati, gli ***Smior*** del Riddenfelt guarderanno all'alchimia come ad un mezzo per portare a nuove vette l'arte metallurgica e della guerra e gli ***Scardinatori*** del Bagatto sono noti per non partire per una nuova esplorazione senza almeno quattro portenti alchemici di scorta.

Combattente

Nonostante il Ghetto abbia rubato dalle menti dei suoi abitanti i ricordi della loro vita passata, non è riuscito ad estirpare la battaglia dai loro corpi. Coloro che per una vita hanno fatto della perizia d’arme il loro più grande valore hanno continuato a riunirsi in campi d’arme improvvisati, radunati in schiere, mettendo in pratica le formazioni per affrontare come un’unica entità i pericoli che li attendono a Novisterra. In giro per il Ghetto si trovano anche steccati improvvisati, nascosti tra i vicoli o all’interno dei chiostri. Li si può sentire ad ogni ora il fragore del metallo e le grida di dolore dei duellanti, intenti a scoprire chi di loro è il combattente più forte. Quando le sfide che marcheranno i passi dell’Ascesa si presenteranno dinanzi a loro saranno pronti ad affrontarle, imbracciando il ferro che ben si adatta al loro braccio. Quando il pericolo calerà come scure sui loro compagni essi affronteranno la battaglia come punta di lama o saldo scudo, secondo le loro inclinazioni.

Talento di classe : talenti di Combattimento

Archetipi : Che siano le grida degli **Strateghi** che dirigono le truppe con il loro carisma, i **Maestri d'Arme** pronti a trafiggere con precisione gli avversari o gli abili **Alfieri** che per primi affrontano il nemico sfruttando al meglio il supporto dei loro compagni, i combattenti saranno i primi ad affrontare i pericoli che si celano a Novisterra.

Carriere tipiche nei Governatorati: i combattenti che credono nella cooperazione e nella disciplina d'arme ricadono tra i carismatici **Jarl** del Riddenfelt, gli irriducibili **Guardiani** delle Are del VITRIOL o i leali **Guardavia** del Bagatto mentre i guerrieri che aspirano alla gloria individuale comprendono i temuti **Einher** del Riddenfelt o gli inarrestabili **Scardinatori** del Bagatto.

Esploratore

Tra le schiere di coloro che si sono imbarcati nell’Impresa si trovano scaltri individui le cui disparate abilità saranno indispensabili per chi vuole tentare l’Ascesa. Che abbiano i passi felpati come un gatto, le parole dolci come il miele o la scaltrezza di una volpe, questi coraggiosi avventurieri passano il loro tempo nel Ghetto alla ricerca dei segreti che esso ancora custodisce o ad esaudire le richieste di coloro con cui condividono l’isolamento. Bloccati in questo angusto spazio gli esploratori cercano ogni occasione per praticare le loro peculiari arti onde non dimenticare ciò che più di una volta ha salvato loro la vita, oppure investono i propri giorni alla scoperta di nuovi trucchi, finché il confine abilità e portento mistico diventa sfocato. Quando ciò che hai di fronte è l’ignoto questi coraggiosi avventurieri saranno coloro che compiono il primo passo, pronti a sobbarcarsi i rischi della scoperta, fiduciosi che le loro capacità li guideranno nel prossimo passo e li salveranno anche questa volta.

Talento di classe : talenti di Esplorazione

Archetipi: Tra loro incontriamo temibili **Sicari** pronti a trafiggere con le loro lame un avversario distratto, **Furfanti** benedetti dalla sorte la cui scaltrezza e agilità sembra proteggerli meglio di qualunque scudo e **Ciarlatani** in grado di realizzare incredibili prodigi mistici imitando chi li circonda.

Carriere tipiche nei Governatorati : questi esploratori si troveranno a loro agio come **Djar** del Riddenfelt, pronti a utilizzare il loro acume ed i loro trucchi per la Walen, come **Arcanisti** del VITRIOL che combinano le loro doti mistiche a trucchi mondani, **Coglisussurri** del Bagatto dove le loro capacità di raccolta di informazioni verranno valutate a peso d'oro, oppure come **Imbonitori** del Bagatto pronti a mettere a frutto la loro lingua argentina.

Teosofo

I seguaci degli Dei sono sicuramente tra i membri dell'Impresa che con maggior reticenza hanno attraversato i cancelli del Ghetto. Si sono riuniti tutti i giorni della loro prigionia in preghiera, nel tentativo di salvare le memorie del loro credo. Nonostante i loro sforzi non abbiamo sortito il risultato sperato, la fede e gli Dei non hanno abbandonato l'animo degli uomini. Tra gli edifici del Ghetto è facile incontrare chi porta appresso un simbolo dell'Alfabeto Sacro onde rappresentare il suo legame col divino. Nonostante nessuno sia certo che il simbolo da lui scelto rappresenti veramente il suo Dio, la mano degli Astri, della Piaga, della Madre e degli Avi ancora si posa sui loro fedeli permettendo loro di invocare i loro prodigi. A loro si è da poco aggiunto anche il culto del Nume dell'Ascesa SofoS. I suoi seguaci si affannano per rinvenire le pratiche del suo culto celate nell'Arcipelago. Questo gruppo, con esponenti diversi come le fedi che professano, ha preso il nome di Teosofi e saranno le loro voci a rappresentare i Numi durante l'Ascesa.

Talento di classe : talenti di Teosofia

Archetipi : Fra coloro in cui il legame con il loro Nume è rimasto più saldo troviamo i **Taumaturghi**, potenti guaritori che, per intercessione divina, possono lenire ogni piaga, gli **Araldi**, integerrimi rappresentanti della fede il cui fervore permette loro di condividere le benedizioni del loro Dio con i fedeli, e i **Teurghi** in grado di fondere nelle loro invocazioni la podestà divina con i portenti dell'Archeosofia.

Carriere tipiche nei Governatorati: i rappresentanti della fede hanno da sempre un ruolo centrale nelle sorti dei Governatorati. A loro si adatta la carriera di **Skald** del Riddenfelt, pronto a benedire i guerrieri durante la battaglia, di **Astrologhi** del VITRIOL, sempre alla ricerca di un più puro contatto col divino e di **Imbonitori** del Bagatto, la cui melliflua voce ha portato più di un fedele a sentire su di sé l'ispirazione del divino.

Acquisire un talento

I talenti rappresentano il cuore pulsante delle capacità di un personaggio e ne definiscono le possibilità ed i campi di competenza posseduti. Essi sono divisi in categorie e raggruppati per area di competenza in modo da poter essere consultati con maggiore facilità. **Ricorda che possono essere acquistati talenti indipendentemente dalla classe a cui sono associati, purché vengano rispettati i requisiti indicati** . Ad esempio un personaggio di secondo livello che ha scelto la classe combattente potrà liberamente acquistare talenti anche delle classi alchimista, archeosofo, teosofo ed esploratore, purché possieda già tutti i requisiti indicati.

Talenti di Archetipo

Talenti che specializzano la classe nelle direzioni intraprese tramite la scelta dell'archetipo. Vengono acquisiti ai livelli indicati in modo gratuito.

Talenti di Classe

Talenti che espandono le competenze e le capacità della propria classe, specializzando il PG nel sentiero intrapreso attraverso di essi.

Talenti di Governatorato

Talenti strettamente collegati ad elementi predominanti dell'ambientazione. All'interno di questa categoria sono presenti le reminiscenze, ovvero i talenti acquistabili durante la creazione del PG, e i retaggi, che ne costituiscono l'apice.

Talenti Liberi

Talenti acquistabili da chiunque suddivisi in categorie che coprono molte aree di competenza. Alcuni esempio sono: gli stili d'arma, le conoscenze ed i talenti generali.

Anatomia di un Talento

Ecco come si presenta un talento e quali sono le sue caratteristiche peculiari:

[1] ***Ospedale da Campo***

[2] Requisiti: Livello 5, Trattare Ferite II

[3] Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di un ospedale da campo portatile (che comprenda bende, attrezzi da cerusico, stoia). Il PG deve simulare di trattare le ferite di un bersaglio seduto o sdraiato sulla stuoia per 30 secondi utilizzando gli attrezzi descritti. Al termine può dichiarare GUARIGIONE sul bersaglio trattato spendendo 1 PV.

1. Nome del talento Il nome univoco del talento. Permette di riconoscerlo velocemente anche sul portale di gestione del PG.
2. Requisiti Tutto ciò che è necessario soddisfare per acquistare il talento. Se non è stato raggiunto il livello indicato oppure se non è già stato acquisito il talento indicato, non sarà possibile acquistarlo.
3. Descrizione La descrizione delle regole che il talento permette di applicare. Al suo interno vengono anche indicati i limiti di utilizzo, così come l'eventuale spesa di punti vigore (PV) necessaria.

Ricominciare da capo

Oltre l'ineludibile amnesia del Ghetto, è opinione diffusa che l'occulta essenza di Novisterra possa esercitare altri effetti sulla memoria dei pionieri. Si vocifera che nel corso delle lune i ricordi legati a competenze o attitudini personali possano svanire o, addirittura, essere rimpiazzati da esperienze affini. Fabbri che si dimenticano come forgiare un semplice chiodo per poi riscoprirsi abili intagliatori, schermidori la cui presa sulla spada diviene malferma che si rivelano infallibili arcieri… nessuno sa cosa smarrirà nell'oblio e cosa scoprirà nella reminiscenza. Al termine di ogni anno di gioco i giocatori avranno la possibilità di ridistribuire gratuitamente i propri talenti e sostituire il proprio archetipo con uno nuovo della propria classe. Tale opportunità consentirà di esplorare nuovi combinazioni di abilità e stili di gioco. La razza scelta, la classe e il Governatorato di provenienza rimarranno tuttavia invariati.

Tabella di Progressione

Riassumendo la creazione e la progressione del personaggio, si può consultare la seguente tabella.

Classe	PF	PV	Talenti
C	3	3	3X R*
-	3	3	X
-	3	3	X
-	4	4	X A*
-	4	4	X
-	4	4	X
-	4	4	X
-	5	5	X A*
-	5	5	X
-	5	5	X
-	5	5	X
-	6	6	X A*

ello: Viene scelta la classe, un talento della
e tre talenti generici oltre alla reminiscenz
natorato di appartenenza.

ello: Viene scelto l'archetipo della classe.

uisizione gratuita.

nto di classe.

niniscenza di governatorato.

nto di archetipo

ica l'acquisizione di un talento di qualsiasi
oria/classe, purché si soddisfino i requisiti.

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

Permanent link:
https://www.terredegliangeli.com/regolamento/doku.php?id=il_personaggio&rev=1766317006

Last update: **2025/12/21 12:36**