



# Caratteristiche dei Personaggi



Scegli una delle due opzioni riportate di seguito per generare le caratteristiche di partenza del tuo personaggio. Assegna i risultati ad ognuna delle caratteristiche secondo le tue preferenze.

**Consiglio:** Ogni Professione è più legata a certe caratteristiche rispetto ad altre. Se possibile, assegna un valore di 90 o più a queste caratteristiche.

**FORZA (Fo)** – Non semplice forza bruta, questa caratteristica è una stima sia della taglia fisica che della massa muscolare dell'individuo. Personaggi con un alto punteggio in questa caratteristica sono in grado di sfruttare appieno la loro forza fisica. Questa caratteristica è la preferita dei combattenti di tutti i tipi, dai Guerrieri ai Briganti.

**COSTITUZIONE (Co)** – Un indice della salute generale del personaggio e del suo stato di benessere, questa caratteristica entra in gioco quando si deve calcolare la stammina, la resistenza ai veleni e alle malattie nonché l'abilità di sopportare la fatica e le ferite, normale conseguenza dei combattimenti.

**AGILITÀ (Ag)** – Tutti i personaggi in grado di compiere prodezze di destrezza manuale sono dotati di un alto punteggio in Agilità. Questa caratteristica è la preferita di Briganti e Ladri.

**RIFLESSI (Rf)** – Questa caratteristica tiene in considerazione non solo i riflessi e la rapidità di reazione ma anche la coordinazione fisica. Viene usata per determinare il tempo di reazione dei personaggi. Un alto punteggio consente spostamenti maggiori sul campo di battaglia oltre ad una maggiore abilità nello schivare i colpi inferti dal nemico. Guerriero e Monaco sono le professioni che danno più importanza a questa caratteristica.

**AUTODISCIPLINA (Ad)** – Rappresenta la risolutezza interiore, la capacità di perseguire con grande dedizione un obiettivo. Entra in gioco nel calcolo della resistenza del personaggio ai raggiri e agli inganni di altri soggetti. Il Monaco è la professione che più di tutte è legata a questa caratteristica.

**RAGIONAMENTO (Ra)** – La capacità di giudizio logico razionale, la predisposizione al pensiero analitico, sono tutte governate da questa caratteristica. Personaggi con un alto punteggio in Ragionamento appaiono sempre particolarmente astuti e sono generalmente dotati di giudizio e buon senso. E' una caratteristica tenuta in grande considerazione sia dai Maghi che da Maghi Guerrieri.

**INTUIZIONE (In)** – Questa caratteristica raccoglie vari aspetti del personaggio, dal suo semplice intuito sino alla sua capacità di discernere la vera natura delle situazioni in cui si trova. Un buon punteggio è anche indice di una buona comprensione del mondo che ci circonda e di un forte legame con esso. Sono prevalentemente i Chierici a prediligere l'Intuizione.

**PRESENZA (Pr)** – Il portamento di un personaggio, la sicurezza e il senso di rispetto che trasmette, il suo contegno sono riflessi nel suo punteggio di Presenza. Coloro che hanno un punteggio alto in questa caratteristica sono dotati di charme e arguzia oltre ad una personalità molto forte. Un buon punteggio in Presenza aiuta in tutte le abilità legate all'interazione tra individui, al carisma e all'arte dell'influenzare gli altri. Tra tutte le professioni sono i Cantastorie in particolare a preferire Presenza.

## GENERARE LE CARATTERISTICHE

### OPZIONE UNO

Tira 8 dadi percentuale, comunemente chiamati d100, e ritira eventuali risultati inferiori al 40. Una volta ottenuti 8 valori, assegnali come preferisci alle caratteristiche. Questa opzione generalmente porta ad avere personaggi con un numero di Punti Sviluppo che oscilla tra i 32 e i 61 (o più).

**Esempio:** Dopo aver acquistato una copia di HARP, Federico torna a casa dove, una volta seduto, inizia a creare il suo primo personaggio: sceglie come Razza "umano", come Professione "Mago". Ora deve generare le caratteristiche del suo personaggio. Il nome sarà Yurgen 'Pugno Rosso' e Federico ha già un'idea chiara di come vorrebbe il suo personaggio, prende un pezzo di carta e riporta i suoi otto tiri di dado: 48, 93, 76, 51, 88, 62, 45 e 97. Notando che la professione Mago ha 2 Caratteristiche Chiave (Ragionamento, Intuizione), Federico decide di assegnare proprio in queste due i tiri più alti, distribuendo i rimanenti tra le altre sei Caratteristiche. Alla fine del processo queste sono le caratteristiche del suo personaggio:

Fo:	45	Ag:	76	Ad:	62	In:	93
Co:	48	Rf:	51	Ra:	97	Pr:	88

Una volta assegnate le caratteristiche Federico guarda soddisfatto il suo personaggio, ora è il momento di guardare le culture disponibili tra cui scegliere quella che preferisce. Dalle sue caratteristiche possiamo già nota-



re che il suo personaggio non è particolarmente forte o dotato di grande corporatura, tuttavia è discretamente agile, da qui si può già capire che probabilmente ha un fisico slanciato e minuto. Il suo personaggio è dotato di notevole intuito, discreto fascino e di un intelletto decisamente superiore alla norma!

### OPZIONE DUE

Con questo metodo, ogni personaggio ha 550 punti con cui acquistare le sue 8 caratteristiche. Tutte le caratteristiche partono da un punteggio di zero ma possono essere alzate spendendo punti in un rapporto di uno a uno, ovvero alzando la caratteristica di un punto ogni punto speso.

Questo discorso vale fino al raggiungimento di un valore pari a 90 oltre questo il rapporto cambia, alzare la caratteristica di uno costa un numero maggiore di punti. La tabella sotto riportata indica i costi per ogni punto di cui si alza la caratteristica in funzione del punteggio corrente.

Valore	Costo	Valore	Costo
1-90	1	96-100	3
91-95	2	101-105	10

**Esempio:** Alessandro deve spendere 550 punti per decidere le Caratteristiche del suo personaggio: si chiama Samael e la sua professione è Guerriero. E' meglio quindi cercare di assegnare dei valori alti a Forza, Agilità, Costituzione e Riflessi, le sue Caratteristiche Chiave. Alessandro distribuisce così i suoi 550 punti.

Car.	Costo	Valore	Car.	Costo	Valore
Fo	103	96	Ad	60	60
Co	92	91	Ra	45	45
Ag	70	70	In	60	60
Rf	70	70	Pr	50	50

Si nota subito che tranne che per Costituzione e Forza il numero di punti spesi, su un totale di 550 a disposizione, è sempre pari al punteggio della Caratteristica; ricordiamo che per punteggi pari o inferiori a 90 il rapporto punti spesi punti guadagnati è 1 a 1. Alzare Costituzione da 90 a 91 costa 2 punti per ogni punto di cui si alza la statistica. Ricavare il costo di 103 per alzare Forza fino a 96 è altrettanto facile:

$$(1 \times 90) + (2 \times 5) + (1 \times 3) = 103$$

un costo di 90 punti per portarla fino a 90, un costo di 10 punti per alzarla di 5 punti (da 90 a 95) e un costo di 3 punti per alzarla di un punto (da 95 a 96) totale 103.

### BONUS CARATTERISTICA & PUNTI SVILUPPO

Ogni caratteristica riceve un bonus basato sul proprio valore numerico. Questi bonus, sommati a tutti gli altri bonus applicabili, vengono usati per il calcolo del punteggio totale delle abilità o nella risoluzione dei Tiri Resistenza. La tabella seguente riporta il bonus e il numero di Punti Sviluppo (PS) corrispondenti ad ogni possibile valore delle Caratteristiche. Queste informazioni vanno riportate sulla scheda del personaggio.

I Punti Sviluppo vengono usati per acquistare un qualunque numero di opzioni speciali, Talenti, gradi nelle abilità o incrementi delle Caratteristiche, ogni qual volta un personaggio avanza di livello. Tutti i Punti Sviluppo devono essere spesi al momento in cui sono guadagnati; ogni Punto Sviluppo non speso viene perso. Molti talenti e opzioni possono essere acquistati in forma "rateizzata" in più

passaggi di livello, in questi casi il personaggio comincia a pagare i punti necessari per un Talento ad un passaggio di livello per poi terminare il pagamento ad un successivo passaggio di livello nella sua carriera di avventuriero.

**Nota:** I personaggi ricevono il doppio dei normali Punti Sviluppo al loro primo livello.

**Nota:** Una volta che uno specifico Talento sia stato scelto e si sia iniziato a pagare per acquistarlo non si possono spendere Punti Sviluppo in nient'altro finché non si sia terminato di pagare quella specifica opzione.

**Tabella Punti Sviluppo e Bonus Caratteristiche**

Car.	Bonus	PS	Car.	Bonus	PS
1-5	-18	0	66-70	4	4
6-10	-16	0	71-75	5	5
11-15	-14	0	76-80	6	6
16-20	-12	0	81-85	7	7
21-25	-10	0	86-90	8	8
26-30	-8	0	91-95	9	9
31-35	-6	0	96-100	10	10
36-40	-4	0	101	11	11
41-45	-2	0	102	12	12
46-50	0	0	103	13	13
51-55	1	1	104	14	14
56-60	2	2	105	15	15
61-65	3	3	-	-	-

### ALZARE LE CARATTERISTICHE

Alcuni giocatori potrebbero non essere completamente soddisfatti delle caratteristiche con cui il loro personaggio inizia il gioco. Spendendo Punti Sviluppo un giocatore può alzare il valore di partenza di una caratteristica, la seguente tabella riporta i Punti Sviluppo che è necessario spendere. Va fatto presente che ad ogni passaggio di livello non si possono spendere più di 20 Punti Sviluppo per alzare le caratteristiche.

**Esempio:** Hargil, il personaggio di Jacopo, inizia il gioco con un punteggio di Agilità pari a 80. Avendo abbastanza punti da spendere, Jacopo decide di alzare l'Agilità del suo personaggio fino a 100. Gli costerà 10 Punti Sviluppo portarla da 80 a 90 (1 Punto Sviluppo per ogni punto di cui si alza la caratteristica) e altri 10 Punti Sviluppo per passare da 90 a 95. In totale Jacopo ha speso 20 Punti Sviluppo per alzare la sua Agilità. Dovendo rispettare il limite di spesa di 20 PS a livello, dovrà aspettare che Hargil passi nuovamente di livello prima di poter alzare Agilità fino a 100.

**Nota:** Quando alzi le caratteristiche, dovresti per prima cosa riportare i cambiamenti sulla scheda del personaggio e verificare che l'incremento non abbia alzato i Punti Sviluppo o il bonus della caratteristica. Se il bonus della caratteristica è cambiato, di conseguenza cambieranno anche i punteggi di alcune abilità e ogni altro aspetto del tuo personaggio influenzato da quella determinata caratteristica. Se invece sono i Punti Sviluppo ad essere cambiati riporta semplicemente il cambiamento sulla scheda, infatti l'ammontare di Punti Sviluppo disponibili per il livello corrente non aumenterà, ogni punto in più sarà disponibile a partire dal prossimo passaggio di livello.

I giocatori possono decidere di alzare le caratteristiche del loro personaggio ad ogni passaggio di livello, la procedura non cambia: si usano le stesse regole riportate qui sopra e relative all'aumento delle caratteristiche iniziali durante il primo livello.