



ESEMPIO

CREAZIONE DI PERSONAGGIO

Sceita del personaggio

Questo documento è rivolto a coloro che vogliono sapere subito ed in fretta come si crea un personaggio in Ad20.

Per questo il documento è sintetico e non fa alcuna considerazione della giocabilità, del background del personaggio o della sua profondità nel ruolo scelto.

In questa sede ci si limita a seguire le regole tecniche per costruire un qualsiasi personaggio.

Per coprire tutte le regole del gioco si procederà alla costruzione in parallelo di due personaggi.

Il primo, Giada, è un Ladro/Illusionista, ovvero un personaggio con abilità di sotterfugio e di magia arcana.

Il secondo, Ottone, è un Guerriero/Chierico, ovvero un paladino o un ranger con abilità marziali e spirituali.

Caratteristiche

Per proseguire consiglio di stampare due schede (una per ciascun personaggio) per riportare i valori discussi in seguito.

Dopo aver scelto il mestiere del personaggio, occorre per prima cosa stabilire le caratteristiche che possiede. La somma delle caratteristiche deve essere uguale a zero.

Le caratteristiche sono spiegate nel manuale principale.

La Preclarità (uso della Magia Elementale e Arcana) non può essere inferiore a zero e superiore alla Intelligenza.

La Devozione (uso della Magia Spirituale e Naturale) non può essere inferiore a zero e superiore alla Empatia.

◇ Caratteristiche di Giada	◇ Caratteristiche di Ottone
Forza -1	Forza +2
Robustezza -1	Robustezza +2
Destrezza +2	Destrezza 0
Rapidità +2	Rapidità 0
Percezione +2	Percezione -2
Empatia -3	Empatia +2
Intelligenza +2	Intelligenza -2
Comunicazione -2	Comunicazione -2
Aspetto -1	Aspetto -2
Volontà -2	Volontà 0
Devozione 0	Devozione +2
Preclarità +2	Preclarità 0

Una volta stabilite le caratteristiche (segnatele sulle scheda) occorre riportare (a matita) gli attributi dei personaggi..

◇ Attributi di Giada	◇ Attributi di Ottone
punti Vigore 4 (robustezza + 5)	punti Vigore 7 (robustezza + 5)
punti Vitalità 4 (robustezza + 5)	punti Vitalità 7 (robustezza + 5)
punti Vita 4 (robustezza + 5)	punti Vita 7 (robustezza + 5)
Mana Esoterici 10 (Preclarità x 5)	Mana Solenni 10 (Devozione x 5)
Mana Arcani 10 (Preclarità x 5)	Mana Idillici 10 (Devozione x 5)
Carico Max 18 (Forza+10)x2	Carico Max 24 (Forza+10)x2

Vocazione del personaggio

La vocazione definisce il mestiere del personaggio. Ci sono 6 elementi da definire con un punteggio, e sono:

Generiche	Specialistiche	M. Spirituale	M. Naturale	M. Elementale	Stregoneria
-----------	----------------	---------------	-------------	---------------	-------------

La somma di questi punteggi non deve superare 12.

Il valore indica il numero di Ambiti di quella categoria a cui il personaggio ha accesso.

I valori non possono essere inferiori a zero. Il valore zero indica che quella categoria è preclusa ovvero il personaggio non può sviluppare nessuna abilità relativa.

Il valore di Generiche è sempre 4 (tutte).

Se la somma di queste sei vocazioni è inferiore a 12 attribuite il residuo alla Tempra.

Il valore di Tempra viene usato per aumentare i punti salute (Vigore o Vitalità o Vita).

Una volta stabilita la Vocazione segnatele sulla scheda.

◇ Vocazione di Giada		◇ Vocazione di Ottone	
Generiche	4	Generiche	4
Specialistiche	2	Specialistiche	2
M. Spirituale	0	M. Spirituale	3
M. Naturale	0	M. Naturale	1
M. Elementale	0	M. Elementale	0
Stregoneria	2	Stregoneria	0
Tempra	4	Tempra	2

Occorre adesso dichiarare gli Ambiti a cui si intende fare riferimento.

Questi Ambiti resteranno fissi per la vita del personaggio. Occorre segnarli sul retro della scheda.

◇ Ambiti di Giada		◇ Ambiti di Ottone	
Generiche	Tutte	Generiche	Tutte
Specialistiche	Arcane , Subdole	Specialistiche	Marziali , Clericali
M. Spirituale	-	M. Spirituale	Guarigione , Senso Sacro , Circoli Proscr.
M. Naturale	-	M. Naturale	Beneficio Ambientale
M. Elementale	-	M. Elementale	-
Stregoneria	Illusione , Movimento	Stregoneria	-

Il valore di tempra deve essere usato per innalzare il valore dei punti salute.

La distribuzione è arbitraria. Ogni punto aumenta di +1 una sola categoria di punti salute.

Correggete sulla scheda il valore dei punti salute del personaggio.

◇ Salute di Giada			◇ Salute di Ottone		
punti Vigore	4	Ne aveva 4	punti Vigore	7	Ne aveva 7
punti Vitalità	6	Ne aveva 4	punti Vitalità	7	Ne aveva 7
punti Vita	6	Ne aveva 4	punti Vita	9	Ne aveva 7

Sviluppo e Abilità

Prima di passare alla competenza nelle diverse abilità, il giocatore deve definire il profilo di sviluppo del proprio personaggio.

In modo simile a quanto già svolto nel profilo di vocazione occorre stabilire quanto cresce il personaggio in ogni Categoria che ha scelto.

Le Categorie sono sempre le solite 6:

Generiche	Specialistiche	M. Spirituale	M. Naturale	M. Elementale	Stregoneria
-----------	----------------	---------------	-------------	---------------	-------------

Questa volta la somma di questi punteggi non deve superare 10. Nelle Generiche il punteggio minimo è 4; per le specialistiche è 1.

Annotate sulla scheda il profilo processuale del personaggio negli appositi spazi.

◇ Profilo di Giada	◇ Profilo di Ottone
Generiche 4	Generiche 4
Specialistiche 3	Specialistiche 2
M. Spirituale 0	M. Spirituale 2
M. Naturale 0	M. Naturale 2
M. Elementale 0	M. Elementale 0
Stregoneria 3	Stregoneria 0

Questo profilo resterà fisso per il resto della vita del personaggio.

Già da subito il giocatore deve utilizzare questo Profilo per determinare le competenze iniziali del personaggio.

◇ Abilità di Giada	◇ Abilità di Ottone
Categoria Generiche	Categoria Generiche
Giada ha a disposizione 4 prove per le Abilità Generiche.	Ottone ha a disposizione 4 prove per le Abilità Generiche.
Sceglie di tentare la prima prova su Ascoltare (Generiche Percettive). Lancia 1d20 ed ottiene 8. Poiché aveva zero sale a +1. Sceglie di proseguire su Ascoltare (Generiche Percettive). Lancia 1d20 ed ottiene 2. Poiché aveva +1 sale a +2. Ora sceglie di tentare su Uso Armi Medie; (Generiche Belliche). Lancia 1d20 ma ottiene 10; poiché aveva zero resta a zero. Sceglie di proseguire su Uso Armi Medie. Lancia 1d20 ed ottiene 2. Poiché aveva zero sale a +1. Ed ha finito le prove a disposizione...	Sceglie di tentare su Uso Armi Medie; (Generiche Belliche). Lancia 1d20 ed ottiene 35 (tiro aperto!); poiché aveva zero passa a +1. Sceglie di proseguire su Uso Armi Medie; (Generiche Belliche). Lancia 1d20 ed ottiene 5; poiché aveva +1 passa a +2. Ora decide di tentare Lingua Natale Orale. Lancia 1d20 ed ottiene 12. Poiché aveva zero sale a +1. Infine tenta Prestanza (Generiche Fisiche). Lancia 1d20 ed ottiene 25 (tiro aperto!); poiché aveva zero passa a +1.
Alla fine Giada dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare +2 - Uso Armi Medie +1 	Alla fine Ottone dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Uso Armi Medie +2 - Lingua Natale Orale +1 - Prestanza +1

Categoria Specialistiche	Categoria Specialistiche
Giada ha a disposizione 3 prove per le Abilità Specialistiche. Gli Ambiti a cui ha accesso sono: Arcane e Subdole	Ottone ha a disposizione 2 prove per le Abilità Specialistiche. Gli Ambiti a cui ha accesso sono: Marziali e Clericali
Sceglie di tentare la prima prova su Uso Oggetti Magici (Arcane). Il 1d20 restituisce un 18 che permette di assegnare alla abilità un Grado +1. La seconda prova la spende su Scassinare Serrature (Subdole). Lancia 1d20 che mostra un 13 e anche in questa abilità ha +1.	Effettua la prima prova su Benedizione (Clericali). Il 1d20 rende un 7 e quindi assegna alla abilità un Grado +1. Effettua la seconda prova su Due Armi (Marziali). Lancia 1d20 ed ottiene 9 e anche in questa abilità ha +1.
Preferisce incrementare ancora Scassinare Serrature (Subdole). Lancia 1d20 che mostra un 12 e in questa abilità raggiunge +2.	
Alla fine Giada dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Scassinare Serrature +2 - Uso Oggetti Magici +1 	Alla fine Ottone dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Benedizione +1 - Due Armi +1

Categoria Stregoneria	Categoria Magie Spirituali
Giada ha a disposizione 3 prove per le Abilità di Stregoneria. Gli Ambiti a cui ha accesso sono: Illusione , Movimento	Ottone ha a disposizione 2 prove per le Magie Spirituali. Gli Ambiti a cui ha accesso sono: Guarigione , Senso del Sacro , Circoli Proscrizione
Sceglie di tentare la prima prova su Scomparsa (Illusione). Il 1d20 restituisce un 16 e quindi nella abilità ha un Grado +1. La seconda prova la spende su Trasporto Consenziente (Movimento). Lancia 1d20 che mostra un 11 e anche in questa abilità ha +1. L'ultima prova la tenta su Miraggio (Illusione). Lancia 1d20 che mostra un 19 e anche in questa abilità ha +1.	Effettua la prima prova su Risanamento (Guarigione). Il 1d20 rende un 17 e quindi assegna alla abilità un Grado +1. Effettua la seconda prova su Riparo Sacro (Senso del Sacro). Lancia 1d20 ed ottiene 3 e anche in questa abilità ha +1.
Alla fine Giada dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Scomparsa +1 - Trasporto Consenziente +1 - Miraggio +1 	Alla fine Ottone dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Risanamento +1 - Riparo Sacro +1

	Categoria Magie Naturali
	Ottone ha a disposizione 2 prove per le Magie Naturali. Ha accesso solo all'Ambito Beneficio Ambientale
	Effettua entrambe le prove su Luce (Beneficio Ambientale). Il primo 1d20 rende un 25 e quindi assegna alla abilità un Grado +1. Il secondo 1d20 mostra un 3 e in questa abilità raggiunge +2.
	Alla fine Ottone dispone di: <ul style="list-style-type: none"> - Luce +2

Si segnano tutte le abilità sul retro della scheda dei personaggi che a questo punto sono completate... Buon gioco...

SOMMARIO

Scelta del personaggio	1
Caratteristiche	1
◇ Caratteristiche di Giada	1
◇ Caratteristiche di Ottone	1
◇ Attributi di Giada	1
◇ Attributi di Ottone	1
Vocazione del personaggio	2
◇ Vocazione di Giada	2
◇ Vocazione di Ottone	2
◇ Ambiti di Giada	2
◇ Ambiti di Ottone	2
◇ Salute di Giada	2
◇ Salute di Ottone	2
Equipaggiamento	3
◇ Equipaggiamento di Giada	3
◇ Equipaggiamento di Ottone	3
Sviluppo e Abilità	4
◇ Profilo di Giada	4
◇ Profilo di Ottone	4
◇ Abilità di Giada	4
◇ Abilità di Ottone	4
