

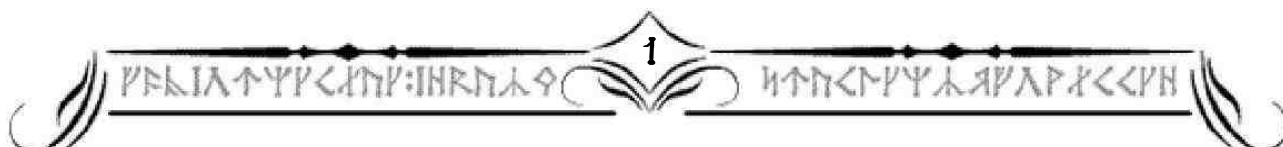


Il Gioco di Ruolo Gratuito della Terra di Mezzo

Schema di creazione del Personaggio

a cura di Alessio Varesano

Il sistema di creazione dei personaggi della Terza Era è piuttosto elaborato, proprio perché è molto completo. Questo schema ha lo scopo di consentire la creazione dei personaggi in modo più rapido ed efficace, e quindi più divertente e meno pesante.





I. Scelta della Razza/Cultura e della Vocazione del personaggio

In base alla scelta della Razza e della Vocazione del personaggio si fissano i valori minimi, massimi e variazioni di alcune Caratteristiche.

I livelli delle Caratteristiche (tra parentesi il tipo di dado associato) sono:

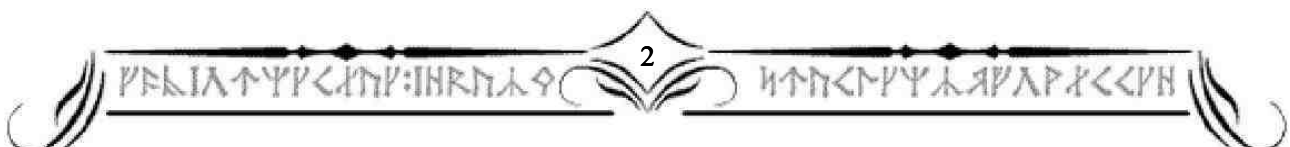
Catastrofico (d4), Scarso (d6), Mediocre (d8), Accettabile (d10), Buono (d12), Eccellente (d20), Straordinario (d30), Leggendaro (d100).

II. Determinazione delle caratteristiche del personaggio

Si deve scegliere per il proprio personaggio uno dei tre profili seguenti:

profilo equilibrato:	Mediocre	1
	Accettabile	5
	Buono	1
profilo caratterizzato:	Mediocre	2
	Accettabile	3
	Buono	2
profilo specializzato:	Scarso	1
	Mediocre	1
	Accettabile	3
	Buona	1
	Eccellente	1

È necessario rispettare le Caratteristiche minime e massime di razza e cultura, e comunque un personaggio appena creato non può avere Caratteristiche con valore finale superiore ad Eccellente.





Caratteristiche del personaggio

Completare la tabella seguente in base alle indicazioni di Razza/Cultura e del profilo.
Le Variazioni sono possibili in base sia alla scelta della Razza/Cultura sia del Percorso educativo del personaggio (riportato successivamente), attendere il completamento della creazione del personaggio prima di calcolare il Valore finale.

Caratteristica	Valore minimo	Valore massimo	Variazioni	Valore scelto	Valore finale
Possanza	_____	_____	_____	_____	_____
Grazia	_____	_____	_____	_____	_____
Consapevolezza	_____	_____	_____	_____	_____
Erudizione	_____	_____	_____	_____	_____
Poesia	_____	_____	_____	_____	_____
Nobiltà	_____	_____	_____	_____	_____
Presenza	_____	_____	_____	_____	_____

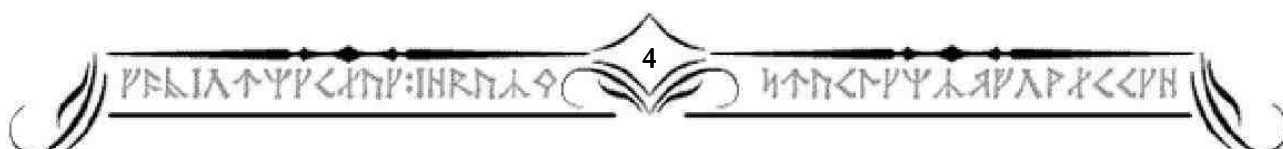




III. Determinazione delle Caratteristiche Secondarie

Le caratteristiche secondarie sono la Malinconia per gli Elfi e la Disperazione per le altre razze, oltre che l'Eco Magica, della Notorietà Magica e i Punti Valore.

Esperienza generale:	tutti i PG	0
Potenziale di Esperienza:	tutti i PG	0
Eco Magica:	tutti i PG	0%
Notorietà Magica:	tutti i PG	0
Malinconia/Disperazione:		
Malinconia:	Elfo Alto (Noldor)	1
	Altri elfi e mezzelfi	0
Disperazione:	Altri PG	0
Punti Valore:	tutti i PG	0





IV. Scelta delle competenze: il percorso educativo del personaggio

Un giocatore dispone obbligatoriamente di 15 punti Creazione per ognuna delle quattro tappe:

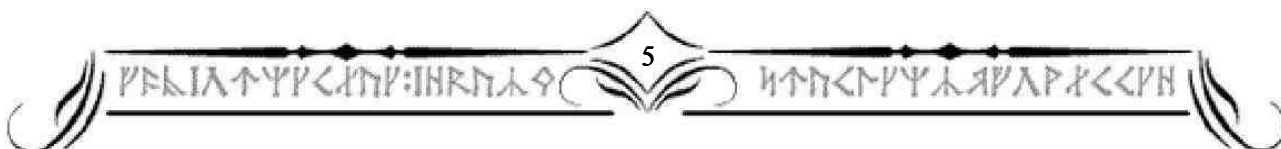
- (1) Estrazione culturale;
- (2) Luogo d'origine;
- (3) Infanzia del personaggio;
- (4) Vocazione.

Ogni punto Creazione equivale ad un punto Competenza.

Per ciascuna tappa del percorso educativo non è possibile investire più di due punti creazione per la stessa Competenza.

Le Competenze di base non hanno alcun limite al momento della creazione, al contrario le Competenze generali non possono superare un punteggio finale di 5. Le competenze generali prestampate sulla scheda del personaggio (e contraddistinte da un asterisco nel regolamento) dispongono automaticamente di un punteggio iniziale di 1, non compresi nei punti creazione. Le competenze generali che non sono stampate sulla scheda hanno un punteggio iniziale di 0.

Se il punteggio iniziale di una Competenza generale è 4 o più il personaggio dispone degli oggetti indicati tra parentesi.





Competenze della POSSANZA

(Valore finale = _____)

Competenze di base:

Fatica	Possanza	=	_____
Ferite Leggere	Possanza	=	_____
Ferite Gravi	Possanza	=	_____

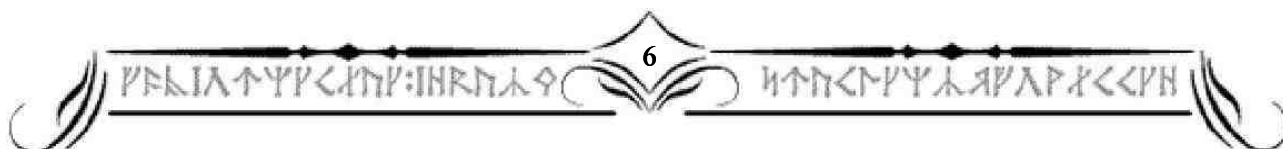
(Sofferente 1, Gracile 2, Esile 3, Robusto 4, Vigoroso 5, Massiccio 6, Colossale 7, Gigantesco 8)

Bonus al danno	Possanza	=	_____
----------------	----------	---	-------

(Sofferente -1, Gracile 0, Esile 0, Robusto 0, Vigoroso +1, Massiccio +2, Colossale +3, Gigantesco +4)

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Armi a due mani	[] []	[] []	[] []	[] []	(arma a due mani)
• Arte Vetraia	[] []	[] []	[] []	[] []	(utensili da vetraio)
• Uso dell'Ascia	[] []	[] []	[] []	[] []	(ascia)
• Forgiare	[] []	[] []	[] []	[] []	(martello, tenaglie, soffierto, selce)
• Forzare*	[] []	[] []	[] []	[] []	
• Uso della Lancia	[] []	[] []	[] []	[] []	(lancia)
• Lotta*	[] []	[] []	[] []	[] []	
• Uso della Mazza	[] []	[] []	[] []	[] []	(arma da botta)
• Nuoto	[] []	[] []	[] []	[] []	
• Resistenza*	[] []	[] []	[] []	[] []	(corpetto di cuoio)
• Rissa*	[] []	[] []	[] []	[] []	(randello)
• Saltare*	[] []	[] []	[] []	[] []	
• Uso della Spada	[] []	[] []	[] []	[] []	(spada, fodero)
• Taglio della Pietra	[] []	[] []	[] []	[] []	(utensili da taglio per pietra o da orafo)





Competenze della GRAZIA

(Valore finale = _____)

Competenze di base:

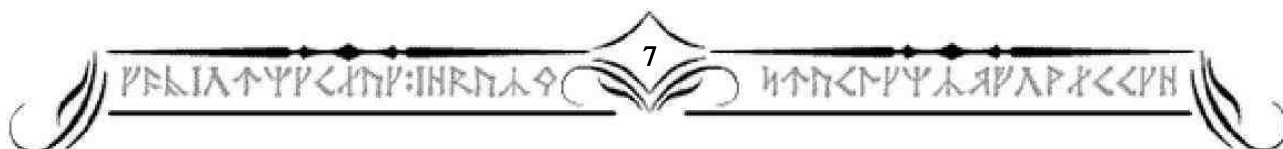
Azioni per Turno Grazia = _____
(Impedito ½, Goffo 1, Lento 1, Agile 2, Veloce 3, Leggiadro 4, Argento vivo 5, Fulmineo 6)

Iniziativa Grazia = _____
(Impedito 1, Goffo 2, Lento 3, Agile 4, Veloce 5, Leggiadro 6, Argento vivo 7, Fulmineo 8)

Corsa Grazia + (1) (2) (3) (4) = _____
(Impedito 1, Goffo 2, Lento 3, Agile 4, Veloce 5, Leggiadro 6, Argento vivo 7, Fulmineo 8)

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Acrobazia*	[][]	[][]	[][]	[][]	(tre palle colorate)
• Arrampicarsi*	[][]	[][]	[][]	[][]	(6 m. di corda e dieci cunei di metallo)
• Chirurgia	[][]	[][]	[][]	[][]	(bisturi da chirurgo)
• Cucito e ricamo	[][]	[][]	[][]	[][]	(ago o uncinetto, filo, ditale)
• Danza	[][]	[][]	[][]	[][]	(due nastri)
• Derubare	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Equitazione*	[][]	[][]	[][]	[][]	(montatura e relative bardature)
• Guidare carri	[][]	[][]	[][]	[][]	(animale da tiro e carretto)
• Lanciare*	[][]	[][]	[][]	[][]	(giavellotto o fionda)
• Lavorazione del cuoio	[][]	[][]	[][]	[][]	(attrezzi da pellettieri)
• Lavorazione del legno	[][]	[][]	[][]	[][]	(attrezzi da falegname)
• Nascondersi*	[][]	[][]	[][]	[][]	(grande mantello di colore scuro)
• Parata*	[][]	[][]	[][]	[][]	(targa o scudo medio)
• Pesca	[][]	[][]	[][]	[][]	(rete o canna da pesca)
• Uso del Pugnale*	[][]	[][]	[][]	[][]	(coltello o daga)
• Rimuovere Trappole	[][]	[][]	[][]	[][]	(grimaldello)
• Scassinare	[][]	[][]	[][]	[][]	(attrezzi da scasso)
• Schivare*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Tiro con l'arco	[][]	[][]	[][]	[][]	(arco lungo per elfi, arco corto per altri PG)
• Vaselleria	[][]	[][]	[][]	[][]	(tornio da vasaio e due blocchi d'argilla)





Competenze della CONSAPEVOLEZZA (Valore finale = _____)

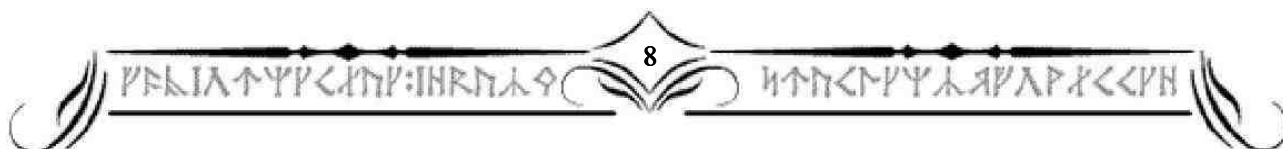
Competenze di base:

Magia Naturale (1) (2) (3) (4)
[][] [][] [][] [][] = _____

Punti Comunione Consapevolezza + (1) (2) (3) (4)
[][] [][] [][] [][] = _____
(Ignaro 0, Limitato 0, Distratto 1, Attento 2, Curioso 3, Osservatore 4, Inquisitore 5, Veggente 6)

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Caccia	[][]	[][]	[][]	[][]	(cane da caccia)
• Empatia animale	[][]	[][]	[][]	[][]	(piccolo animale da compagnia)
• Empatia agricola	[][]	[][]	[][]	[][]	(scorta di frutta secca o di erba pipa)
• Empatia con la roccia	[][]	[][]	[][]	[][]	(pezzo di quarzo)
• Empatia marina	[][]	[][]	[][]	[][]	(conchiglie o ramo di corallo)
• Empatia silvestre	[][]	[][]	[][]	[][]	(vesti del PG ricamate con motivi a foglia)
• Estimazione	[][]	[][]	[][]	[][]	(lente d'ingrandimento)
• Individuare trappole	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Memoria*	[][]	[][]	[][]	[][]	(pergamena e grafite)
• Navigazione	[][]	[][]	[][]	[][]	(carta delle stelle)
• Orientamento*	[][]	[][]	[][]	[][]	(mappa imprecisa di regione scelta dal giocatore)
• Percezione*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Perspicacia	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Sciamanesimo	[][]	[][]	[][]	[][]	(oggetti votivi: e.g. artiglio d'orso, cristallo, ecc.)
• Seguire Piste	[][]	[][]	[][]	[][]	





Competenze dell'ERUDIZIONE

(Valore finale = _____)

Competenze di base:

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Magia Runica	[][]	[][]	[][]	[][]	= numero di livelli _____
Alta Magia	[][]	[][]	[][]	[][]	= numero di livelli _____
Stregoneria	[][]	[][]	[][]	[][]	= numero di livelli _____

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Punti Saggezza	[][]	[][]	[][]	[][]	= _____
(Ritardato 0, Ignorante 0, Incolto 0, Istruito 1, Colto 2, Dotto 3, Sapiente 4, Onnisciente 5)					

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Lingua Natale	[][]	[][]	[][]	[][]	= _____
(Ritardato 0, Ignorante 1, Incolto 2, Istruito 3, Colto 4, Dotto 5, Sapiente 6, Onnisciente 7)					

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Ovestron	[][]	[][]	[][]	[][]	= _____
(Ritardato 0, Ignorante 0, Incolto 1, Istruito 2, Colto 3, Dotto 4, Sapiente 5, Onnisciente 6)					

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Architettura	[][]	[][]	[][]	[][]	(pergamene, grafite e filo a piombo)
• Geografia	[][]	[][]	[][]	[][]	(antiche carte)
• Geologia/Idrologia	[][]	[][]	[][]	[][]	(un palo e un martello da geologo)
• Giardinaggio/Erboristeria	[][]	[][]	[][]	[][]	(strumenti da giardiniere)
• Leggende	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Leggere/Scrivere	[][]	[][]	[][]	[][]	(venti pergamene, due penne e un calamaio)
• Lettura delle rune	[][]	[][]	[][]	[][]	(un alfabeto di Daeron)
• Lingue	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Pronto Soccorso	[][]	[][]	[][]	[][]	(delle bende e delle compresse)
• Sortilegio	[][]	[][]	[][]	[][]	(un bastone)
• Strategia	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Studi Esoterici	[][]	[][]	[][]	[][]	(antichi codici di magia contenenti: tutti gli incantesimi noti al PG appena creato, più altri incantesimi fino ad un numero totale di livelli equivalenti ai punti di Studi Esoterici del PG)
• Tattica	[][]	[][]	[][]	[][]	





Competenze della POESIA

(Valore finale = _____)

Competenze di base:

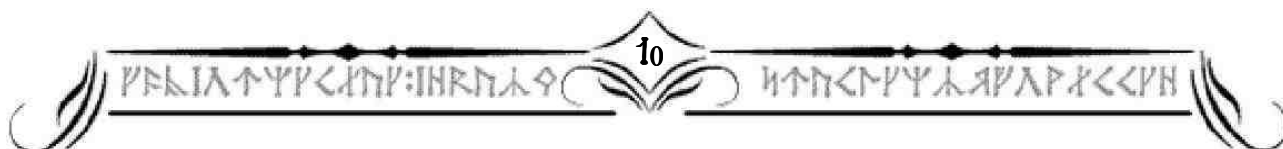
Magia Elfica (1) (2) (3) (4)
 [][] [][] [][] [][] numero di doti _____
 (unicamente riservata agli Elfi e agli amici degli Elfi)

Magia di Aman (1) (2) (3) (4)
 [][] [][] [][] [][] numero di sacramenti _____
 (unicamente riservata agli Elfi Noldor)

Punti Sogno Poesia + (1) (2) (3) (4)
 [][] [][] [][] [][] = _____
 (Volgare 0, Grossolano 1, Terra terra 2, Sensibile 3, Esteta 4, Ispirato 5, Mistico 6, Demiurgo 7)

Competenze generali (max. 5):

• Calligrafia	(1) [][]	(2) [][]	(3) [][]	(4) [][]	(due penne, un calamaio e venti di pergamene)
• Canto*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Cucina	[][]	[][]	[][]	[][]	(batteria da cucina)
• Incantamento	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Liutaio	[][]	[][]	[][]	[][]	(utensili da liutaio)
• Oreficeria	[][]	[][]	[][]	[][]	(utensili da orafo)
• Pittura e miniatura	[][]	[][]	[][]	[][]	(penne, pennelli, inchiostri e pergamene)
• Recitare*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Sogno*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Strumento musicale	[][]	[][]	[][]	[][]	(strumento musicale a scelta)
• Talento musicale	[][]	[][]	[][]	[][]	(uno strumento musicale a scelta)
• Talento poetico	[][]	[][]	[][]	[][]	(grafite e venti pergamene)





Competenze della NOBILTÀ

(Valore finale = _____)

Competenze di base:

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Doni Taumaturgici	[][]	[][]	[][]	[][]	numero di doni _____
Tenebre	[][]	[][]	[][]	[][]	numero di doni _____

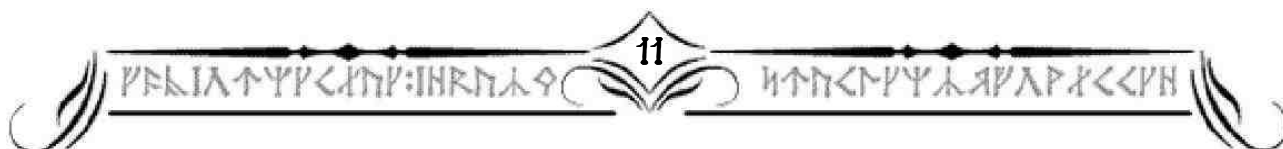
(unicamente riservato ai servi dell'Oscuro Sire)

	(1)	(2)	(3)	(4)	
Punti Maestà/Malizia	[][]	[][]	[][]	[][]	= _____

(Criminale -6, Delinquente -4, Fuorilegge -2, Onesto 0, Giusto +2, Altruista +4, Cavalleresco +6, Santo +8)

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Ispirare Confidenza	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Percepire il male	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Resistenza alla Stregoneria*	[][]	[][]	[][]	[][]	(simbolo sacro dei Valar, e.g. medaglione rappresentante il corno di Orome o il martello di Tulkas)
• Resistenza alle Tenebre*	[][]	[][]	[][]	[][]	(gioiello elfico)
• Senso dell'onore	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Taumaturgia Reale	[][]	[][]	[][]	[][]	





Competenze della PRESENZA

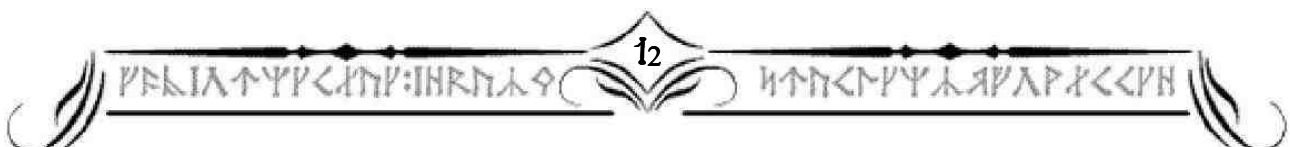
(Valore finale = _____)

Competenze di base:

Carisma Presenza + ⁽¹⁾ [][] ⁽²⁾ [][] ⁽³⁾ [][] ⁽⁴⁾ [][] = _____
 (Patetico -1, Grottesco 0, Insignificante 0, Gradevole +2, Seducente +4, Raggiante +6, Carismatico +8, Idolo +10)

Competenze generali (max. 5):

	(1)	(2)	(3)	(4)	
• Addestrare	[][]	[][]	[][]	[][]	(un bastone)
• Contrattare*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Doti di Comando	[][]	[][]	[][]	[][]	(un pezzo d'armatura o un vestiario armato)
• Eloquenza*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Insegnare*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Intimidire	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Mendicare	[][]	[][]	[][]	[][]	(abiti stracciati)
• Raggirare*	[][]	[][]	[][]	[][]	
• Strillare	[][]	[][]	[][]	[][]	





VI. Scegliere i poteri di Magia Spontanea

I personaggi che hanno un punteggio minimo di 1 in Magia Naturale, in Doni Taumaturgici, in Magia Elfica, in Magia di Aman o in Tenebre dispongono di poteri magici. Il loro punteggio indica il numero di poteri di cui dispongono, che possono liberamente scegliere all'interno del tipo di Magia relativo.

Magia di Aman (p. 93):	Cantico di Elbereth, Cantico di Yavanna, Silenzio Interiore, Apertura Spirituale, Canto di Felagund.
Magia Elica (p. 98):	Canzone di Marcia, Aura elica, Andatura elfica, Seduzione, Acutezza sensoriale.
Doni Taumaturgici (p. 103)	Adunata, Immunità Reale, Fuoco Sacro, Imposizione delle mani.
Magia Naturale (p. 107)	Previsione Atmosferica, Mimesi in Ambiente Naturale, Sonno Ristoratore, Linguaggio Animale, Intimità Spirituale.
Tenebre (p. 112)	Ammaliamento, Soffio Nero, Orrore, Invocare Tempesta, Ululato.

VII. Scegliere gli Incantesimi di Magia Rituale

I personaggi che hanno un punteggio minimo di 1 in Magia Runica (p. 118), Alta Magia (p. 121), o Stregoneria (p. 128) dispongono di incantesimi. Il loro punteggio indica il numero di livelli di incantesimi che si possono scegliere all'interno della lista della Magia interessata.

VIII. Equipaggiamento e Denaro del Personaggio

L'equipaggiamento iniziale del personaggio è descritto direttamente insieme all'elenco di Competenze che accompagnano la Vocazione scelta. Ogni Competenza che abbia un punteggio iniziale uguale o maggiore a 4, dà il diritto ad alcuni complementi all'equipaggiamento.

La somma di denaro iniziale del personaggio è fornita direttamente insieme all'elenco di competenze che accompagnano la Vocazione scelta.

