

Anche Gandalf ci vedeva maluccio

Ovvero: come rendere più completa e divertente la creazione dei Personaggi della Terra di Mezzo



Sourcebook di Pierdomenico Baccalario e Cristian Papi per GiRSA

Uno dei più grandi pregi del GiRSA è la velocità con la quale, dopo un po' di pratica, è possibile creare i propri personaggi. Bastano un paio di tiri di dado per le Caratteristiche, due o trecento operazioni algebriche, e l'alter-ego è bello pronto ad essere sbranato da uno degli ultimi draghi rimasti nelle Montagne di Cenere. Spesso, soprattutto se il Personaggio viene frequentemente sbranato dai draghi, ci si accorge che è possibile e frequente creare personaggi molto simili tra loro. Le soluzioni sono due: la prima, più semplice, è quella di cambiare il Master, sperando che il sostituto non ambienta la sua avventura sulle Montagne di Cenere; la seconda è quella di ritoccare la creazione del Personaggio con un utilizzo più accorto e più variegato dei punti background.

I punti background (d'ora in poi bkg) si possono spendere sulla tabella TGP-2 del regolamento, per ottenere alcune Abilità speciali, Oggetti supplementari, Denaro o Gradi aggiuntivi delle Abilità già conosciute. Nostra intenzione è fornire qualche spunto in più al giocatore che voglia soffermarsi sul suo futuro boccone prelibato, senza nulla togliere al regolamento base: le idee che seguono, infatti, sono del tutto integrabili e compatibili con la creazione standard.

Il meccanismo

Queste aggiuntive attitudini di background sono trattate e classificate in ordine alfabetico, in due grandi categorie. La prima è quella delle Fortune, e contiene aspetti che migliorano, in qualche modo, le possibilità del personaggio che stiamo per interpretare. La seconda è quella degli Scorni, del tutto opposta alla precedente. Il fato, il destino, gli oscuri controllori della vita, possono aver concesso e dispensato ai personaggi sia Fortune che Scorni a loro piacere.

Le Fortune hanno un costo in bkg: in pratica vi basta scegliere una o più Fortune e spendere i punti corrispondenti. Gli Scorni, invece, forniscono loro stessi dei bkg, che potranno poi essere spesi normalmente tra le Fortune o sulla TGP-2. Con l'uso degli Scorni (e quindi con il peggioramento delle condizioni del vostro Pg) si possono ottenere al massimo 8 bkg, e di questi solo 4 potranno essere spesi sulla TGP-2. Gli altri dovranno essere utilizzati come Fortune.

Consigliamo inoltre al Master di sovrintendere all'uso delle Fortune e degli Scorni, in modo da vietare l'uso di categorie sconvenienti all'avventura che ha deciso di intraprendere: le mutilazioni fisiche (Scorni) sono inadatte se in compagnia c'è un guaritore.

Fortune

Affondare (2). Ogni punto di Affondare, fino al massimo di 3, consente di aggiungere un +10 all'attacco. Occorre scegliere l'arma nella quale si desidera saper affondare, ed il bonus verrà calcolato solo se si utilizza quella particolare categoria di armi. Funziona solo con armi da mischia, si può decidere quando affondare e nel turno successivo all'Affondo si avrà una penalità alla Difesa uguale al bonus ottenuto con l'Affondare (se Affondo con la mia ascia con +10, avrò -10 alla mia Difesa contro un eventuale attacco).

Bellezza (1). Raddoppia il bonus di Aspetto e, in generale, consente di incutere automaticamente fiducia. Si raddoppiano le possibilità di fare colpo sull'altro sesso (o anche sullo stesso, se si preferisce).

Carriera (1/8). Permette di poter contare su una già avviata carriera, sia essa militare, politica, ecclesiastica o sociale. Più punti si spendono (fino ad un massimo di 8), più la posizione all'interno del campo prescelto sarà alta ed influente. Il Master dovrà poi decidere quali vantaggi trarne, in accordo con il giocatore.

Cicatrizzazione (2). Dopo una bendatura, il Pg può muoversi normalmente, senza paura che la ferita si apra nuovamente.

Dipendenti (2). Consente di avere persone che lavorano ai propri ordini. Queste possono essere semplici persone di fatica, fino a costituire una vera e propria rete di spie...

Exploit (1). Ogni Exploit costa 1 bkg . Ognuno di essi conferisce 1 sola volta un +40 ad una qualsiasi Azione. Una volta utilizzato lo si spende. Non si possono utilizzare due Exploit in due turni successivi.

Flusso d'essenza (4). Permette di ripetere una volta, ad ogni occasione valida, il tiro che determina la possibilità di conoscere una Lista di Incantesimi.

Fortuna (1/3). La Fortuna deve essere utilizzata ogni qualvolta vi è la possibilità di imbattersi in qualcosa di casuale, o, come si suole dire, di essere baciato dal fato. Il Master effettua una manovra di Fortuna come se si trattasse di una Manovra statica. Ogni bkg speso in Fortuna da +20 a questo tipo di manovra, fino ad un massimo di +60.

Grande Specializzazione (1). Dà la possibilità di raddoppiare, in creazione, i Bonus di Professione.

Immunità alle malattie (3). Il Personaggio ha un bagaglio fisico tale che gli impedisce di essere attaccato dalle consuete malattie. Morbi particolarmente acuti, o magici, avranno una possibilità dimezzata di intaccarlo.

Intuizioni (2). Consente al Personaggio di beneficiare di un bonus di +20 nelle Azione dove è richiesta una certa preveggenza, o buon senso. E' una capacità sia mentale (sa prevedere cosa può succedere in conseguenza ad un'azione), sia di pratica (sa come organizzare un lavoro, come manipolare una sostanza).

Mente matematica (1). Permette di effettuare rapidi calcoli matematici, di ricordare numeri, cifre, abbinamenti, di ottenere un bonus di +20 nella decifrazione di codici numerici.

Nobile (1). Il personaggio discende da una famiglia di alto lignaggio.

Ossa robuste (3). Permette di dimezzare il tempo di guarigione di ferite alle ossa.

Pelle Robusta (2). Consente di sottrarre 4 danni da ogni attacco si subisca.

Protezioni e Contatti (1/3). Permette di avere conoscenze fidate ed utili in una qualche località. 1 bkg speso in questa Fortuna consente di poter contare su 1 persona influente in un luogo da concordare. 2 permettono di conoscerne 4 in diverse località. 3 bkg di conoscerne 1d10, con un minimo di 5. Si possono spendere anche 2 bkg per aumentare l'influenza e l'utilità del proprio contatto.

Punti Ferita (1). Permette di aggiungere un ulteriore dado ai PF di base.

Recupero (1). Il Pg, ferito, recupera i Punti Ferita al ritmo di 2 all'ora, solo se riposa.

Ricchezza (1/5). Con 1 bkg si moltiplicano le ricchezze di base x2. Con 2 bkg si moltiplicano x5. Con 3 bkg si moltiplicano x20. Con 4 si moltiplicano x100. Con punteggi superiori occorre un accordo con il Master.

Sensi acuti (1). Permette di beneficiare di un +20 alle manovre che richiedono l'uso di olfatto, vista, odorato, tatto, udito e gusto.

Senso del pericolo (3). Il personaggio percepisce quando si trova in una situazione di pericolo. Può essere utilizzato come bonus al Sesto Senso (+40) in tali situazioni, oppure come una sensazione automatica.

Tempo interno (1). Permette al personaggio di sapere, sempre che ore sono. La precisione dipende dalle condizioni nelle quali si trova (se è sotto terra da 10 giorni sarà piuttosto impreciso). Non può mai sbagliare di più di 7 ore.

Traduttore (1). Raddoppia i punti lingua.

Vista notturna (3). Il Personaggio può vedere al buio.

Scorni

Alcoolismo o dipendenza (2). Il personaggio è tentato dal vino o da una sostanza con effetti analoghi di annebbiamento delle capacità percettive. L'alcolista non può usufruire dei bonus della caratteristica di Prontezza e dimezza quello di Percezione. E' inoltre da tenere in conto l'eventuale crisi d'astinenza, che può portare alla completa follia e al blocco delle capacità decisionali del personaggio.

Analfabetismo (2). Il Personaggio non sa né leggere né scrivere.

Braccio amputato (5). Privo di un braccio, ha -10 alle attività fisiche generali e -50 a quelle in cui è richiesto l'uso di entrambe le braccia. Il combattimento da mischia risente della penalità intermedia di -30. Solo se è molto, ma molto bravo, potrà usare un arco.

Codice morale (1/3). Il personaggio è vincolato nelle sue azioni da un codice che ha giurato di rispettare. Il codice, da decidere con il Master, può essere di tipo religioso, cavalleresco, criminale.

Daltonismo (1). E' daltonico. Penalità di -20 alle azioni di osservazione dove sia necessario il discernimento di colori.

Debolezze (1). Ogni bkg speso in debolezze diminuisce di 5 punti una Caratteristica. Si possono scegliere al massimo 3 Debolezze e non tutte e tre sulla stessa Caratteristica.

Difetto di voce (2). Per balbuzie o altro difetto fisico. Raddoppia il tempo di concentrazione degli incantesimi in cui occorre formulare una frase. Dà un -20 alle comunicazioni con sconosciuti.

Epistassi (4). Raddoppia i danni da emorragie.

Evirazione (1). Dà un punto bkg. Che fortuna!

Inclinazioni caratteriali. Rientrano in questa categoria diverse attitudini, che devono poi essere rispettate nell'interpretazione del personaggio. Esse sono: Avarizia (2); Cleptomania (-3); Golosità (1); Fobia (1/3); Gelosia (2); Megalomania (1); Nervosismo (1); Intolleranza verso una razza (1); Piromania (1); Presunzione (1); Sadismo (1); Testardaggine (1). E' possibile inserirne altre conosciute, oppure inventarle.

Mancanza di un senso. Il Personaggio non può vedere (7 bkg), ascoltare (4), parlare (5), gustare (3).

Mania (1/3). Il Personaggio ha una mania, che può essere il continuare a compiere una certa azione, o volerla compiere sempre in un certo modo, oppure insistere per non fare mai qualcosa. Il numero di bkg che si possono ottenere con una mania dipendono evidentemente dalla mania in questione (non attaccare mai gli orchetti è una mania da 3 punti; non entrare mai nelle locande dove c'è un bardo è una mania da 1).

Miopia o presbitismo (2/3). Con 2 bkg la penalità è di -20 alle osservazioni. Con 3 a -40.

Nanismo (6). Il personaggio è un nano, non un Nano, ma un nano nano. Insomma, tra le altre possibili penalità, da concordare con il Master, il nano dimezza i PF ed ha -15 all'Agilità.

Nemici personali (1/3). Il personaggio si è fatto un nemico giurato (1), oppure 4 (2), o addirittura si è attirato il desiderio di vendetta di 1d10 creature, con il minimo di 5. Starà al Master stabilire chi e cosa sono questi nemici.

Non percepire il dolore (3). Il Master infligge i danni al personaggio senza comunicarne l'ammontare numerico, ma solo l'effetto (una profonda ferita, un potente colpo alla gamba). Il personaggio non ha il senso dei danni che sta subendo, ma può recedere dal combattimento a suo piacere.

Obesità (1). Ogni bkg speso in obesità diminuisce di 5 punti l'Agilità e l'Aspetto.

Paralisi (6). Il Personaggio è paralizzato.

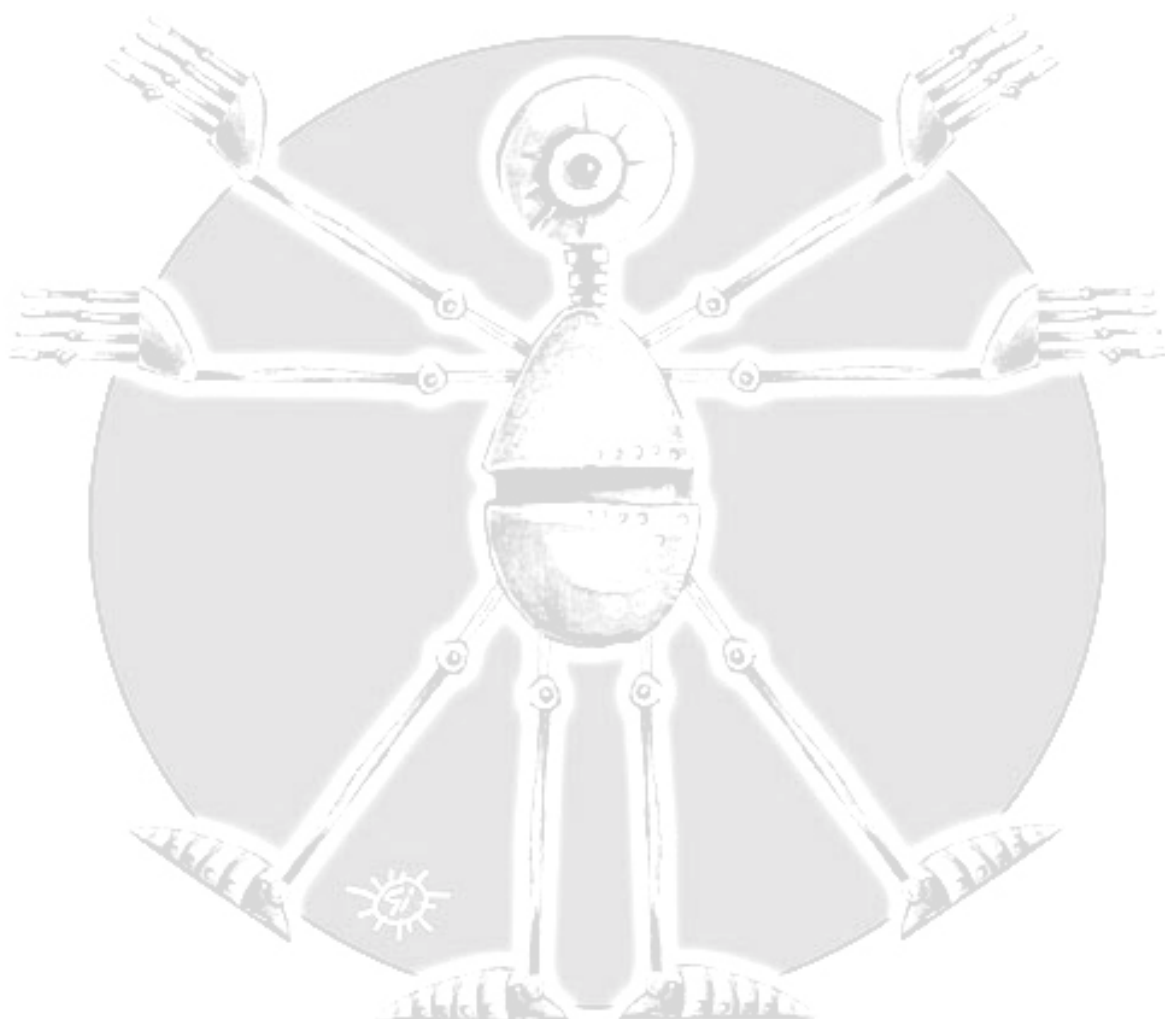
Povertà (1-3). Con 1 bkg si dimezzano le ricchezze di base; con 2 bkg si riducono di 1/5; con 3 bkg si annullano del tutto.

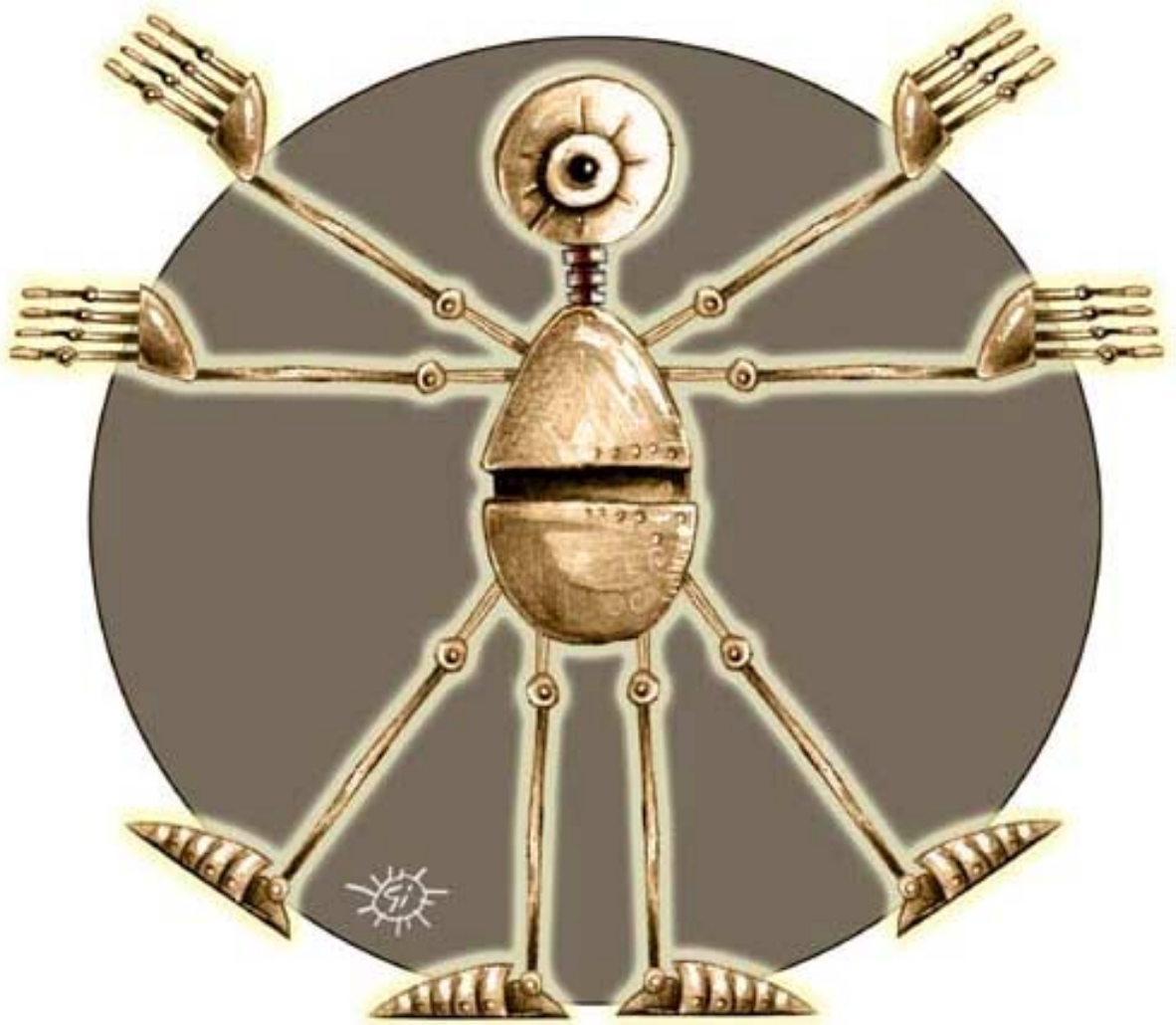
Sincerità (1). Il Personaggio non può mentire.

Timidezza (1/3). Ogni bkg si spenda in questo Scorno dà una penalità di 30 ad ogni tentativo di comunicazione con uno sconosciuto. La penalità scende a 15 quando la persona si frequenta saltuariamente e a 5 quando diviene un abituale. Non si calcola nei rapporti all'interno della compagnia, dopo che questa è formata.

Vecchiaia (4). Il Personaggio è anziano. Non tiene conto dei bonus delle Caratteristiche fisiche e della Prontezza, ha frequenti amnesie, non può guarire da ferite che danneggino ossa ed articolazioni e raddoppia i danni da emorragie.

Zoppicare (3/5/7). Con 3 bkg si trascina una gamba, -20 all'attività. Con 5 è privo di una gamba, -40 all'attività. Con 7 le ha perse entrambe (è molto distratto), -80 all'attività.





www.anatomika.com