**BACKGROUND DEL PLAYER**

Benvenuto nella storia del tuo personaggio! Questo foglio ti aiuterà a delineare le motivazioni, gli attaccamenti e la storia del tuo personaggio. Questi elementi del passato di un personaggio sono importanti sia per un giocatore che per il DM, poiché aiutano a creare coerenza nel gioco e motivare il tuo personaggio. Aiuterà anche il DM a creare storie avvincenti e basate sui personaggi! Per aiutare il master inserire dove possibie i riferimenti web come le url alle risorse che si vuole utilizzare.

Tenere a mente che il documento che segue è stato pensato per aiutare i nuovi giocatori, quindi giocatori più esperti potrebbero trovare molte affermazioni banali o scontate. Qualsiasi consiglio o critica sull’arricchimento di questo documento è ben accetto.

**NOTA IMPORTANTE: Il documento riempito, va inviato per canali privati al master non inviatelo sul canale del gruppo chat o simili, sennò gli altri giocatori leggono il vostro background.**

**SOURCESBOOKS ALLOWED (Sorgenti accettati)**

Si accetta (compresi gli homebrew (hb) o unearthed arcana (ua), ecc.) quello che si trova sul sito <https://5e.tools/> che comprende gran parte dei sorgenti ufficiali (<https://5e.tools/books.html> )

**POSSO UTILIZZARE HOMEBREW (HB) o UNEARTHED ARCANA (UA) ?**

La risposta è si e no dipende, tutto quello che trovate su 5etools (<https://5e.tools/> ) viene probabilmente accettato perchè vi è un controllo della qualità abbastanza marcato, per altro se ne deve discutere con il master.

**SI USANO DELLE HOUSE RULE (O REGOLE NON UFFICIALI) ?**

Si, tali regole saranno elencate dove possibile all’interno del gioco e con riferimenti web.

**QUANDO IL MASTER E IL PAYER NON SI TROVANO D’ACCORDO SU UNA REGOLA ?**

Per esperienza ho visto persone fermarsi a discutere sulle regole bloccando la serata, nel caso il master e il player non si trovino d’accordo sull’applicazione di una regola o di un’evento nei primi 5 min viene lanciato un 1d2 (un lancio della moneta) se esce “1” si da ragione per il momento al master se esce “2” al player, successivamente prima delle sessione seguente il punto sarà analizzato e risolto o con un’house rule apposita o simili.

**COME CALCOLIAMO LE STATISTICHE ?**

**Ability Score Generation Method 4d6, drop lowest (ignora il tiro piu’ basso) con supplemento dell matrice standard o direttamente la matrice standard.**

* I tiri del 4d6 saranno effettuati all’inzio della prima sessione.
* Tira un roll 4d6 X 6 (tira un 4d6 per 6 volte).
* Si ritira i singoli dadi che fanno 1 o 2 (quindi un minimo di 3).
* Ignora il roll 4d6 venuto piu’ basso, quindi tieni 3 del 4d6 più alti.
* Il totale in questo modo per ogni stats del PG è un minimo di 9 fino a un massimo 18.
* Organizza i 6 numeri ottenuti come desideri.
* I giocatori che non sono soddisfatti delle statistiche ottenute possono invece utilizzare la matrice standard (15, 14, 13, 12, 10, 8; organizzare come preferisci). Ciò solleva il "limite" per i punteggi delle caratteristiche, consentendo al contempo un po 'di casualità e personaggi eccezionali quando i giocatori rollano bene.

In Alternativa ai punti precedenti si può optare direttamente per la matrice standard:

* Roll fissi 15, 14, 13, 12, 10, 8.
* Organizza i 6 numeri ottenuti come desideri.

**NOTA:** Il master può dichiarare il 4d6 come valido e ignorare la matrice standard nel caso la variazione di vantaggio sia inferiore ai 5 punti (5 incluso) esempio con il 4d6 [14,14,12,12,12,10] la variazione è di 2 punti e il master può accettare il 4d6. Questa regola non si applica se il giocatore dichiara di voler utilizzare subito la matrice standard senza tirare i 4d6.

**COME CALCOLIAMO I PUNTI VITA?**

**Hit Points Score Generation Method**

Si rolla i dadi della classe se il risultato è minore della media si prende la media.

Esempio un ranger tira un 1d6, ma fa un 2 prende il 3.

**LIVELLO DI PARTENZA DEI PERSONAGGI ?**

Si comincia con il livello 3, quindi con la scelta dell’archetipo, a cui segue anche una specializzazione del proprio background se lo si vuole.

**NOTA:** L’archetipo puo’ essere anche un homebrew basta che linkate la risorsa web di partenza e il master deciderà il da farsi.

**LA CAMPAGNA E’ LUNGA, CORTA O A SESSIONI DI QUEST ?**

Siamo un gruppo di neofiti allo sbaraglio (master compreso), quindi si inizierà con una serie di quest da massimo 2 o 3 sessioni per ognuna collegate fra di loro, ma autoconclusive.

**IN CHE MONDO O PIANO E’ AMBIENTATA LA CAMPAGNA ?**

La campagna e’ ambientata nel modo di Faerun di Forgotten Realms.

Il periodo è post “Seconda Scissione” per rispetto alla timeline che vede la D&D 5 solo dopo tale evento.

Niente vieta al master di portarvi in altri piani naturalmente.

**NOTA:** Quando scegliete la razza ricordate che su Faerun esistono gli alieni, quindi “sorprende te il master” a seconda della eccentricità del background il master potrebbe punirvi o ricompensari.

**EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA DEI PERSONAGGI ?**

Escluso l’equipaggiamento base della classe potete equipaggiare oggetti di rarita’ non superiori al “common, uncommon” per un valore totale di 120g (esclusi quelli vincolati alla storia del personaggio o di partenza della classe) che vanno messi di seguito per farli analizzare al master.

Non siete costretti a spendere i 120 gold in equipaggiamento, potete anche non prendere niente e tenervi i 120g o spenderne una parte in equipaggiamento e tenervi il resto in tasca.

* Per l’analisi dei prezzi degli oggetti non magici ufficiali potete consultare <https://5e.tools/items.html>
* Per l’analisi dei prezzi degli oggetti magici ufficiali potete consultare https://www.reddit.com/r/dndnext/comments/3dzvsq/sane\_magical\_item\_prices\_now\_in\_convenient\_pdf/
* Altri sorgenti li dovete linkare nel quadrato successivo

**NOTA:** Al massimo un solo oggetto di rarita’ uncommon esclusi quelli vincolati alla storia del personaggio o di partenza della classe e gli oggetti consumabili come le pozioni.

**NOTA:** Con equipaggiamento non e’ inteso solo per armi o armature, ma anche per oggetti particolari anche inventati, per esempio “un ritratto dal valore di 20 gold”.

Inserite la lista di tali ogetti di seguito se presenti con link web o immagini e naturalmente il prezzo:

|  |
| --- |
| Moon Touched Sword: Rapier  Da: Xanathar’s Guide to Everything Valore: Generic Variant, Minor Tier (teoricamente dalle 120 alle 170 GP)  <https://5e.tools/items/moontouched-sword-xge.html>  I 120 GP + le 25 GP del nobile le impiegherei per la spada se la concedi sostituendo anche quella normale in dotazione al Rogue che sono altre 25 GP (metti poi nella scheda quel che rimane se rimane e la scelta è possibile)  Noble’s Items and gold:  -Scroll of pedigree  -Signet ring  -Fine clothes  -Purse (with coins)  Rogue Stuff  - ̶R̶a̶p̶i̶e̶r̶ (Venduto)  -Shortsword  -Leather armor  -two daggers  -thieves' tools  Backpack, with:  -Bag of 1000 ball bearings  -String, 10 feet of  -Bell  -5 Candles  -Crowbar  -Hammer  -Pitons  - Hooded lantern  - Oil, flasks of  - Rations, 5 days of  - Tinderbox  - Waterskin  - Hempen rope, 50 feet of |

**COME CREIAMO IL PERSONAGGIO SUL SOFTWARE ?**

Per velocizzare il processo di settaggio del player. Soprattuto per persone che non hanno mai usato Roll20 o FoundryVTT e che vedremo come utilizzare con calma nelle sessioni, almeno nella prima fase la scheda carattere verra’ creata dal master, specificate la classe, l’archetipo, la razza, gli incantesimi di partenza scelti del personaggio, elencandoli di seguito, specificando anche quali di questi incantesimi sono “preparati con una P accanto all’incantesimo”:

**NOTA:** Gli incantesimi iniziali potranno essere cambiati dal giocatore stesso durante il gioco.

**NOTA (Solo per utenti esperti di D&D5)**: Consiglio del master viste le regole costrittive sulla preparazione delle spell in D&D5 un consiglio e’ quello di preparare più liste dei vostri incantesimi preparati chiamandoli ad esempio LISTA1, LISTA2 , LISTA3, ecc. e dichiarare al master alla fine del long rest (riposo lungo) quando il regolamento lo permette quale delle liste si vuole utilizzare.

(Classe, Archetipo, Razza, Incantesimi di partenza scelti)

|  |
| --- |
| Rogue, Swashbuckler, Umano Variante.  Fonte: XGtE  Feat: Prodigy  •You gain one skill proficiency of your choice, one tool proficiency of your choice, and fluency in one language of your choice.  • Choose one skill in which you have proficiency. You gain expertise with that skill, which means your proficiency bonus is doubled for any ability check you make with it. The skill you choose must be one that isn’t already benefiting from a feature, such as Expertise, that doubles your proficiency bonus. |

**DOMANDE DEL MASTER E DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO**

**Nome del personaggio aggiungi se presenti pseudonimi o nomi falsi e la razza (per la razza accetto qualuque homebrew di 5etools e/o del web salvo casi particolari quindi divertitevi) \***

(Nome del personaggio, pseudonimo, razza)

|  |
| --- |
| Nome: Sélin  Cognome: Lineless  Pseudonimi: Lin  (molti le affibbiano nomignoli di scherno riguardo il suo comportamento poco femminile)  Razza: Umano Variante |

**Descrivi il passato (le origini) e il presente del tuo personaggio per aiutare il master a inserire il personaggio nell’avventura\***

(Origini del personaggio e attuale situazione)

|  |
| --- |
| .(io metto la storia generale poi dopo ne discutiamo e adattiamo le cose se serve!)  Sèlin nasce dall’unione combinata di due famiglie con alte aspirazioni, una famiglia nobile molto ricca ed influente d’origine straniera ed esotica e una di stirpe reale anche se non direttamente ereditaria del trono, il cui proprio obbiettivo è rafforzarsi per contendere ai familiari il potere in ballo ad una prossima successione, per fare questo l’utilizzo di poteri occulti è divenuto peculiare tra le fila (specialmente donne) della famiglia, Sélin non farà eccezioni.  Sèlin viene al mondo come ultima di 5 Fratelli tutti maschi validi guerrieri e starteghi preparati e senza scrupoli dal padre, il quale invece non le perdonerà mai il fatto di essere nata donna per ragioni politiche legate al fatto che la famiglia ereditaria da lui tanto odiata ora puo mandare all’aria i suoi piani potendo combinare il proprio principe secondo genito in matrimonio ed eliminare cosi le sue pretese al trono senza lasciare spazio al premeditato conflitto (complotto?).  Fortunatamente nei primi anni di vita Sélin dimostra sin da subito di essere un prodigio in tutte le cose in cui si cimenta e alle prove alle quali viene sottoposta dai propri precettori per confermare questa sua straordinaria capacità, ciò le garantisce l’approvazione dovuta ad un rigido e freddo orgoglio da parte della madre la quale impedisce al padre di pensare a come potrebbe liberarsi di lei.  Presto la ragazza superata l’infanzia cresce e affina le sue peculiarità anche se restando confinata e all’ombra dei fratelli, il suo talento naturale le viene invece negato plurime volte dal padre che non le permette di uscire dal suo ruolo di donna, ma coltivato di nascosto dalla madre; questo fino a spingersi dopo diverse diatribe e arrivata all’adolescenza a vederla confinata in una tenuta di campagna a Labinia citta dove sua Nonna risiede, facendo cosi credere a tutti che Sèlin fosse di salute cagionevole e allontanandola dunque dalla corte e dagli interessi della famiglia oppositrice.  Questo allontanamento però fa crescere un desiderio di ribellione in Sélin dovuto anche alla possibilità di poter sfuggire piu e piu volte grazie alla proprio ingenio dai suoi guardiani e senza troppe conseguenze dato il non essere più sotto il controllo diretto del padre e cosi potendo date le visite periodiche materne arricchire il proprio compendio di conoscenze all’inverosimile.  (volendo c’è anche un secondo pezzo di storia legato alle famiglie ma è un po complicato lol)  In pratica il primo genito dei due principi ereditari ha inaspettatamente tentato un colpo di stato contro il re per potersi liberare con la forza dalle tensioni generate con l’intrigo dal padre di Sélin e altri nobili opportunisti, ma il tentativo è fallito per via del fratello minore anch’esso coinvolto che lo ha tradito e fermato assieme alla guardia reale, cosi che il maggiore è stato bandito ed esiliato, il fratello minore è poi stato trattenuto dai nobili (tra cui il padre di Sélin) con la scusa del tradimento al fratello come presupposto per usurparne il trono, Questultimo è sfuggito sempre grazie all’aiuto della guardia reale alla sua prigionia, in mano ai fratelli di Sélin eludendo tutte le misure e sfuggendo da chi poi lo ha inseguito con una grande maestria e intelletto, a catturarlo ci è riuscita solo una persona, Sélin stessa, che venuta a conoscenza dei fatti ha applicato le sue qualità per incastrarlo assoldando dei mercenari grazie all’aiuto del Mentore e fuggendo da Labinia una volta per tutte cosi da mettere in atto la cattura.  Sélin riesce quindi nel suo intento e riesce a dimostrarsi migliore dei fratelli, ma qui succede il misfatto, mentre il principe è in catene i due iniziano ad avere delle conversazioni, finché lei crogiolandosi del suo successo non gli lascia sempre più spazio, e lui ne approffitta di questa sua sicurezza e trova il suo punto debole, lei si fa abbindolare come una scema dal giovane (non so scegliere un nome) che la seduce inaspettatamente, i due passano un breve periodo assieme e poi lui decide sfuggirle senza lasciare tracce in un secondo momento e non farsi rivedere mai più. ()  Questo fatto evidenzia per sempre i timori ed il disprezzo che si porta dentro sin dalla tenera età dovuti dal padre, per via del fatto che è una donna e segna un indelebile trauma nei sentimenti di Sélin che per la prima volta non sa a quale abilità appellarsi.  Dopo questi avvenimenti non si hanno più notizie del principe e il regno è in subbuglio, cosi lei decide di allontanarsi da tutto il trambusto e col benestare del suo mentore parte in gran segreto per mare, cercando di togliersi tutta la confusione dalla testa e completare i suoi studi occulti alla ricerca di nuove risposte e distrazioni. |

**[OPZIONALE] Dove è cresciuto il tuo personaggio?\***

(Descrivi eventuali luoghi, persone o eventi che hanno avuto un effetto sul tuo personaggio. I punti elenco brevi sono più facili da incorporare nella storia)

|  |
| --- |
| Principalmente in 3 ambienti diversi:  -La Villa della famiglia Lineless dove a passato l’infanzia coi fratelli e dimostrato il suo innato talento  -un breve periodo alla capitale presso la corte dove a potuto osservare diverse famiglie ambienti personaggi e dinamiche avendo a volte modo di sperimentare l’intrigo perenne  - Labinia, la piccola cittadina dove è stata confinata e preparata alle arti occulte dalla Nonna alle quali un giorno dovra appellarsi, allo stesso tempo il luogo dove ha incontrato l’ultimo dei suoi maestri e mentore definitivo, l’unico uomo che rispetta, un conoscente della Nonna il quale si rivela solo alla fine essere uno spergiuro che se pur ripudiato e privato della sua gloria si è dimostrato interessato al potenziale della ragazza decidendo di ultimare la sua formazione cosi che oltre a riempirla di retorica per colmare le sue insicurezze e la personalità ammansita dalla famiglia le insegna in gran segreto cio che le è sempre stato proibito, l’arte della spada e del duello. |

**Perché il tuo personaggio è avventuroso?\***

(1 motivo massimo)

|  |
| --- |
| La voglia di mostrarsi superiore, capace di tutto ed indipendente ha preso il sopravvento su Sèlin ormai adulta e non più incline a sottostare alle regole di nessuno, che troppo a lungo le hanno tarpato le ali...  A maggior ragione è in viaggio per concludere i suoi studi che la coinvolgono alla ricerca di un potere occulto che la aggrada e le garantisca maggior potere e successo in questa sua impresa. |

**Cosa motiva il tuo personaggio?\***

(evidenziare 3 max)

* Aiutare le persone – [Aggiungi dettagli della motivazione]
* Serve una causa – [Aggiungi dettagli della motivazione]
* I soldi – [Aggiungi dettagli della motivazione]
* Energia – [Intende poter disporre di un potere (occulto) svincolato da quello della famiglia e caratterizzante per il suo essere una duellante]
* Conoscenza – [poter arricchire all’infinito le sue conoscenze e dare cosi pieno sfogo al suo dono prodigioso senza freni o imposizioni]
* Rivalsa – [Dimostrare il proprio valore e rendersi indipendente per poter decidere il proprio destino un giorno]

Se hai scelto "Altro", ti preghiamo di delineare le tue motivazioni:\*

* [Motivazione] - [Aggiungi dettagli della motivazione]

**Perché il tuo personaggio è la sua classe attuale?**

(Questo si lega alla ragione per cui stanno avventurando? Avevano un mentore?)

|  |
| --- |
| Sèlin è una “Swashbuckler” poiché questa classe riunisce le tante abilità di cui è capace, le sue qualita fisiche dovute ad un continuo mettersi alla prova e cimentarsi nelle sue continue fughe e sotterfugi, oltre che essere la più accurata riguardo al suo addestramento all’arte della spada come duellante da parte del proprio mentore “(non ho in mente un nome)” volendo dimostrarsi al pari se non superiore dei suoi fratelli |

Quale e’ l’allinemaneto del tuo personaggio ? Per aiutare nella scelta questo forum fornisce una descrizione molto ben fatta dei comportamenti che caratterizzano il personaggio ***https://legendofavalon.forumfree.it/?t=77890473***

|  |
| --- |
| Legale Malvagio, non solo date le origini della famiglia e la formazione del Mentore che la rendono predisposta ma anche per il desiderio di poter perpetrare le proprie regole, sempre nei suoi interessi anche se alle volte a discapito degli altri |

**[OPZIONALE] Il tuo personaggio condivide un attaccamento speciale con persone, divinità, luoghi o cose?**

(L'allegato speciale non deve essere buono)

|  |
| --- |
| Il personaggio ha un legame con:  -Il proprio mentore, anche se non strettamente in contatto con lui è l’unico individuo che si è meritato il suo rispetto e la sua stima, per la purezza l’essere senza filtri e l’affinita dimostrata  -L’occulto, è da tempo che anche grazie alle arti in possesso della sua famiglia Sélin si dedica a compiere studi che riguardano la ricerca di uno specifico patrono ed è vicina ad ottenere tale legame. (Hexblade)  - Il Principe secondo genito (quale relazione andata a male e per il quale prova sentimenti contrastanti) |

**[OPZIONALE] Il tuo personaggio ha un segreto?**

(1 max)

|  |
| --- |
| Il suo segreto è l’essersi fatta fregare in maniera platealmente sciocca da un uomo, per giunta il principe secondo genito il quale l’ha ingannata abbandonandola nonostante il loro legame e tradendo i suoi sentimenti senza mai dare spiegazioni |

**[OPZIONALE] Quando il tuo personaggio ha fallito?**

(Almeno 1)

|  |
| --- |
| Ha fallito quando non ha dato spazio a dubbi nella sua relazione più intima, lasciando che qualcuno potesse penetrare sotto tutta quella scorza di superbia della quale si fa scudo e restando tradita in ogni sua certezza e capacità di giudizio, le è crollato il castello di carte che reggeva il suo piccolo mondo |

**Categorie e tratti del tuo personaggio. Com'è il tuo personaggio?\***

(Descrivi la loro personalità, i difetti, gli ideali, i legami e le debolezze o il gusto preferito del gelato, ecc.)

*PERSONALITY TRAITS (TRATTI DEL PERSONAGGIO) traits are how others are likely to perceive you:*

|  |
| --- |
| La mia eloquente adulazione fa sentire tutti quelli con cui parlo la persona più meravigliosa e importante del mondo. Se mi offendi, ti schiaccerò, rovinerò il tuo nome. |

*IDEALS (IDEALI), ideals shape how you perceive the world:*

|  |
| --- |
| Indipendenza: devo dimostrare che posso gestire me stesso senza l’aiuto della mia famiglia. |

*BONDS (LEGAMI), bonds are what motivates you:*

|  |
| --- |
| Niente è più importante degli altri membri della mia famiglia e del mio Mentore anche se ammetterlo è dura. |

*FLAWS (DEBOLEZZE), flaws can get you into trouble:*

|  |
| --- |
| Ho un desiderio insaziabile di piaceri carnali.  (Relazioni amorose e quant’altro sono cose mal concepite da questo personaggio, perché non ha potuto per via dell’isolamento e del suo retaggio poter esperienziare in questo) |

*OTHER (ALTRO):*

|  |
| --- |
| Ho messo queste cose di base(proprio da manuale) come riempitivo perché voglio calibrare bene il PG dopo averne discusso e averlo ben adattato all’ambientazione, ho gia in mente abbastanza dettagliatamente le caratteristiche del personaggio. |

**Qual è l'aspetto del tuo personaggio?**

(Descrivi cosa vedrebbe qualcuno quando incontrerebbe per la prima volta il tuo personaggio. Ciò potrebbe includere il colore dei capelli / occhi, l'altezza, la statura, l'abito, qualsiasi caratteristica memorabile. Se tale campo è lasciato vuoto si darà per scontato l’aspetto dell’immagine scelta dal player)

|  |
| --- |
| Il personaggio di Sélin si caratterizza nell’essere una ragazza Umana di circa vent’anni alta sul metro e sessanta dal corpo slanciato e dai tratti esotici come il naso o il taglio degli occhi ed il colore della pelle come abbronzato che si mischiano con un etnia piu classica e dai tratti rigidi e fini, il tutto contornato da occhi verdi e dei capelli neri come la pece raramente sciolti e rasati sui lati, alle volte caratterizzati dalle intricate capigliature.  Sporadicamente alcuni gioielli non molto vistosi vanno ad arricchire i larghi abiti da viaggio ma pur sempre pregiati che la ragazza indossa nel suo girovagare, mischiati al proprio equipaggiamento per non dare un aspetto rozzo alla sua figura di combattente.  (nel caso il disegno puo dare una buona idea) |

**[OPZIONALE] Il tuo personaggio ha uno o più oggetti personalizzati, o affettivi, ecc. oppure qualchè abilità naturale o artificiale che desideri nel gioco?**

(Descrivi alcuni oggetti speciali o abilità del tuo giocatore relativi al suo background ed eventualmente saranno discussi con il master in un secondo momento)

|  |
| --- |
| Sarebbe bello se la sua spada potesse essere retrattile o un gioiello tipo, anche se questo richiedesse un azione intera per estrarla (tipo per bilanciare la cosa), cosi da tenere nascosta la sua abilità di duellante in linea col background (ho messo il link ad una semplicissima spada magica la Moon touched cosi da rendere sensato questo tratto “nel caso”)  Riguardo le abilità il mio personaggio essendo umano variante avrebbe il talento razziale Prodigio, il quale però mi piacerebbe poter caratterizzare non solo dal punto di vista delle regole, ma anche con una memoria eidetica e altri piccoli tratti caratteristici come l’ambidestria  Un guanto d’arme artigliato sulla sinistra una specie di focus arcano modificato da Sèlin per il duello anche se si tratta di un retaggio familiare (nel disegno è a destra) |

**[OPZIONALE] Il tuo personaggio ha uno o più compagni, familiari o animaletti che desideri nel gioco?**

(Max 1, a meno di un background talmente fico che mi faccia cambiare idea)

|  |
| --- |
| La mia richiesta da giocatore sarebbe quello di avere un piccolo famiglio Serpente Velenoso di nome “Savannah”, come frutto dei suoi studi occulti con la Madre e la Nonna ma proveniente dal retaggio esotico del padre.  Evocato a modi Patto della catena, (non intendo farne un uso smodato anzi quasi un elemento di trama e si nasconde nei vestiti o le fa da cintura, ma utile anche per minacciare ecco, è molto per flavour del personaggio)  In oltre il serpente è l’animale simbolo della famiglia. |

**Da 1 a 10 quanto “Dark” preferiresti l’avventura?\***

Quanto vuoi che sia bastardo il master ?

Scrivi un numero da 1 a 10, maggiore è il numero maggiore è la serietà con cui verrano trattate le conseguenze delle azioni all’interno del gioco, un esempio di livello 10 dire la cosa sbagliata a un re prepotente potrebbe portare al taglio della testa del personaggio e alla sua conseguente morte e creazione di uno nuovo senza ma e senza se.)

(Scrivi un numero da 1 a 10)

|  |
| --- |
| 8 (Il mio personaggio ha tante qualità perché ha bisogno di essere sottoposto a sfide difficili e che potrebbero portarlo anche ad una fine indegna) |

**Per aumentare di livello preferisci il meccanismo a punti esperienza (XP) o ad eventi dell’avventura ? \***

(Scrivi quello che più ti aggrada, ma evidenzia quale delle due opzioni preferisci)

|  |
| --- |
| La EXP non ha senso in 5e da master a mia volta consiglio mille mila volte le MILESTONE come sistema, risultano essere soddisfacenti e più efficenti di tutti gli altri sistemi se ben studiate e meritate. |

**[OPZIONALE] Altro del tuo personaggio che vorresti evidenziare?**

(Scrivi quello che più ti aggrada)

|  |
| --- |
| Il personaggio è alla ricerca di una Hexblade per via dei suoi studi riguardanti l’occulto e cercerà di aquisire sia un nuovo talento come dual wielder che multiclassare come Warlock, a te la scelta riguardante la Hexblade, se avere in mano l’artefatto in se o se trovare solo il collegamento con quest’ultima |

**RISORSE WEB**

**Immagini del tuo personaggio, de luoghi dei parenti, dei famigli ,delle evocazioni, ecc.**

(Inserisici immagini del tuo personaggio se non verrà fornito un token e te ne verrà creato uno dal master, evidenzia anche il nome , vanno bene anche rifeirmenti web correlati del nome del personaggio o un qualunque altro riferimento web alle immagini)

Sélin: https://www.deviantart.com/erin-blaike/art/Selin-Lineless-866155123?ga\_submit\_new=10%3A1609844887

Savannah: <https://www.pinterest.it/pin/292241463323606301/>

Se necessiti di altri personaggi te li descrivo/ diesegno o trovo immagini adatte!

Password Foundryvtt : abc456