

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 possibile 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 accolto.

Le parti in cui si deve inserire i dati sono evidenziate da un rettangolo come il seguente:

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.

Come sono calcolati i punti vita ?

I punti vita sono calcolati con gli strumenti messi a disposizione da 5etools nel paragrafo successivo.

COME CREIAMO IL PERSONAGGIO SUL SOFTWARE FOUNDRYVTT?

Per velocizzare il processo di settaggio del player. Soprattutto per persone che non hanno mai usato Roll20 o FoundryVTT e che vedremo come utilizzare con calma nelle sessioni, la prima soluzione è riempire i seguenti file PDF e passarli al master che costruirà il personaggio per voi.

<https://github.com/p4535992/taters/raw/master/docs/Current%20Standard%20CS%20v1.4%20-%20Printer%20Friendly.pdf>

<https://github.com/p4535992/taters/raw/master/docs/Current%20Standard%20CS%20v1.4.pdf>

NOTA: Se non specificate verranno assegnate delle spell di default sul character sheet che saranno poi customizzabili dal singolo player una volta che avrà preso dimestichezza con il software.

NOTA: Gli incantesimi iniziali potranno essere cambiati dal giocatore stesso durante il gioco, quindi non vi preoccupate.

Altri meccanismi di supporto che esistono per foundryvtt e per chi li sa usare sono:

1. <https://hephaistos.azurewebsites.net/>
2. <https://www.dndbeyond.com/>
3. Esiste un'importatore di ROLL20 per FoundryVTT, ma verrà preso in considerazione solo se diversi player lo vogliono utilizzare e non per il singolo individuo.
4. Il tool di creazione dei personaggi di 5etools presente come modulo di FoundryVTT, chiamato putonium (<https://5etools-mirror-1.github.io/plutonium.html> oppure <https://5etools/plutonium.html>). **NOTA PER CHI VOLESSE FARE IL MASTER IN UNA SUA CAMPAGNA:** Il tool di Plutonium non è gratuito, ma si può ottenere sul Patreon di 5etools per 3 euro e poi cancellare il patreon.

[SOLO PER GIOCATORI ESPERTI] EQUIPAGGIAMENTO DI PARTENZA DEI PERSONAGGI

Escluso l'equipaggiamento base della classe potete equipaggiare oggetti non magici di rarità non superiori al "common, uncommon" per un valore totale di 150g (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 150 gold in equipaggiamento, potete anche non prendere niente e tenervi i 150g 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 i book homebrew (ma molto ben fatti) di 5etools ai seguenti indirizzi ricordando di dover settare le risorse homebrew per la visualizzazione <https://5e.tools/book.html#dmpg> , <https://5e.tools/book.html#smip2>
- Altri sorgenti li dovete linkare nel quadrato successivo

NOTA: Sono esclusi dall'equipaggiamento dei 150 gp quelli vincolati alla storia del personaggio o di partenza della classe, razza e archetipo (sono insomma regalati da master).

NOTA: Con equipaggiamento non è inteso solo per armi o armature, ma anche per oggetti particolari anche inventati, per esempio "un ritratto dal valore di 20 gold".

NOTA: Sono esclusi dai 150 gp tutti gli oggetti che derivano dalla costruzione del personaggio.

NOTA: Si può vendere gli oggetti derivanti dalla costruzione del pg se lo si vuole basta specificarlo.

NOTA: Per tutti gli oggetti il cui prezzo non è specificato per esempio (<https://5e.tools/items/moontouched-sword-xge.html>) ci si basa su fonti esterne uno molto ben fatto è <https://www.dmsguild.com/product/205126/Discerning-Merchants-Price-Guide> . In questo caso il master decide (si mi spiace, ma la zona è talmente grigia che è difficile avere un prezzo chiaro universale se pensate che sia sbagliato non esitate a dire la vostra opinione) con tale regola mi assicuro che nessun player inizi con qualche oggetto troppo sgravato e **tenete conto che come evidenziato dalla nota precedente sono esclusi oggetti relativi al background (cioè alla storia che vi inventate del personaggio) che vengono per così dire "regalati" al player, entro certi limiti si intende (serve anche come incentivo alla creazione di un bel background).**

La formula ufficiale che si utilizza per gli oggetti base è la seguente:

[Prezzo dell'item base] + [Prezzo suggerito per incantamento o potenziamento]

quindi nel caso Moon Touched Sword (Rapier):

[Rapier (25gp)] + [Moon Touched Sword (75 gp)] = 100g

Di seguito un'esempio completo della tabella di equipaggiamento per un Rogue che vende il rapier della classe per avere abbastanza soldi per acquistare una Moon Touched Sword, ma vendendo il rapier derivante dalla sua classe ci riesce.

Nome Oggetto	Gold Pieces	Riferimento Web (anche immagini)	Note
Rapier	+ 25 gp		(Venduto) Deriva dalla classe
Moon Touched Sword (Rapier)	- 25 gp per il rapier base - 75 gp per moon touched - 25 gp per 1/4 del sovrapprezzo	https://5e.tools/items/moontouched-sword-xge.html	
Horse	-25 gp		Deriva dalla storia del personaggio.

Il totale di Gp rimasti è 150 + 25 – 125 – 25 gp = 0 gp.

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

[illegible]

DOMANDE DEL MASTER E COSTRUZIONE DEL BACKGROUND

LA DIVINITA' CON CUI VORREI GIOCARE NON E' PRESENTE NEL MONDO SCELTO E/O E' UN HOMEBREW CHE HO RECUPERATO IN RETE O DA UNA VECCHIA CAMPAGNA LO POSSO USARE?

Controllate prima se la divinità da voi scelta è già presente su 5etools (<https://5e.tools/deities.html>) in quel caso è sicuramente accettata, se non inserire nel riquadro di seguito le informazioni in merito, specificate nel background del personaggio qualche informazione in merito al motivo per cui tale divinità o comunque un suo credente si ritrova in un mondo che non l'ha mai sentita nominare.

Linkate di seguito il riferimento web e la vostra motivazione, il master vi farà sapere

DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO

Nome del personaggio aggiungi se presenti pseudonimi o nomi falsi e la razza (per la razza accetto qualunque homebrew di 5etools e/o del web salvo casi particolari quindi divertitevi) e dettagli fisici altezza , peso in modo opzionale cognome, sotto-razza, ecc.*
(Nome, Cognome , pseudonimo, razza, sotto-razza, *Età, Peso, Altezza, ecc*)

Per la scelta dell'allineamento del tuo personaggio questo forum fornisce una descrizione molto ben fatta dei comportamenti che caratterizzano il personaggio

<https://legendofavalon.forumfree.it/?t=77890473>

Altri link utili per la scelta dell'alineamento sono:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMHX75JZdkM>

<https://www.youtube.com/watch?v=5YIYWlp6VgM&list=RDCMUWCWl7q03t-TQydmSmEml1U8g&index=6>

Caratteristica	Madatori/Opzionale	Valore
Classe e SottoClasse	Mandatorio	
Nome (Name)	Mandatorio	
Cognome (Lastname)	Opzionale	
Pseudonimo (Nickname)	Opzionale	
Razza (Race)	Mandatorio	
Sotto-Razza (Sub-Race)	Opzionale	
Background	Mandatorio	
Sesso (Gender)	Mandatorio	
Dimensione (Size)	Mandatorio (Dipende dalla razza, di solito è "Medium")	
Allineamento (Alignment)	Mandatorio	
Altezza (Height)	Mandatorio	
Peso (Weight)	Mandatorio	
Professione	Opzionale	
Credo (Faith)	Opzionale	
Colore Occhi (Eyes)	Opzionale	
Colore Pelle (Skin)	Opzionale	

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

Di seguito alcune domande per aiutare nella costruzione del background del personaggio:

Dove è cresciuto il tuo personaggio?

Perché il tuo personaggio è avventuroso?

Cosa motiva il tuo personaggio?

Perché il tuo personaggio è la sua classe attuale?

Il tuo personaggio condivide un attaccamento speciale con persone, divinità, luoghi o cose?

Il tuo personaggio ha un segreto?

Quando il tuo personaggio ha fallito?

Il tuo personaggio appartiene a qualche fazione o gilda lore o homebrew?

Qual è l'aspetto fisico del tuo personaggio ?

Inserisci la descrizione del tuo background all'interno del quadrato qui sotto:

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:

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

BONDS (LEGAMI), bonds are what motivates you:

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

OTHER (ALTRO):

[OPZIONALE] Il tuo personaggio ha uno o più oggetti personalizzati, o affettivi, ecc. oppure qualche 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)

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

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

[OPZIONALE] Da 1 a 10 quanto “Dark” preferiresti l’avventura?

Scrivi un numero da 1 a 10, maggiore è il numero maggiore è la serietà con cui verranno 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 a meno che il party non annienti il regno si intende). Serve al master come punto di riferimento per la gestione della campagna.

SPECIFICARE ADESSO SE CI SONO COSE CHE VI METTONO A DISAGIO E CHE VORRESTE EVITARE NELLA CAMPAGNA.

Alcuni esempi: stupro, l’omicidio di bambini, rapporti omosessuali, ecc.

(Scrivi un numero da 1 a 10 ed eventualmente argomenti che vorreste evitare nella campagna)

--

RISORSE WEB*

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

(Inserisci 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 riferimenti web correlati del nome del personaggio o un qualunque altro riferimento web alle immagini, inserisci immagini dei tuoi parenti o conoscenze o simboli di gilda e fazioni)