

# Personalità

## Allineamento

Di solito una creatura dei mondi di gioco possiede un allineamento, che serve a descrivere in maniera generale il suo comportamento morale e personale. L'allineamento è la combinazione di due fattori: uno identifica la moralità (buono, malvagio o neutrale), e l'altro descrive il comportamento nei confronti dell'ordine e la società (legale, caotico o neutrale). Sono quindi nove le possibili combinazioni di allineamenti.

Questo breve riassunto dei nove allineamenti descrive il comportamento tipico di una creatura di quell'allineamento. Le singole persone possono variare profondamente da questo comportamento tipico, e ben poche sono le persone totalmente e perfettamente aderenti ai precetti del loro allineamento.

**Legale buono (LB)** creature su cui si può contare facciano la cosa corretta da fare secondo la società civile. Draghi d'oro, paladini e la maggior parte dei nani sono legali buoni.

**Neutrale buono (NB)** creature che cercano di fare del loro meglio per aiutare il prossimo nelle sue necessità. Molti celestiali, alcuni giganti delle nuvole e la maggior parte degli gnomi sono neutrali buoni.

**Caotico buono (CB)** creature che agiscono secondo la propria coscienza, con poca considerazione delle aspettative altrui. Draghi di rame, molti elfi e gli unicorni sono caotici buoni.

**Legale neutrale (LN)** individui che agiscono secondo leggi, tradizioni o codici personali. Molti monaci e alcuni maghi sono legali neutrali.

**Neutrale (N)** è l'allineamento di coloro che preferiscono evitare le questioni morali e non schierarsi, facendo quella che sembra la cosa migliore da fare in quel momento. I lucertoloidi, la maggior parte dei druidi e molti umani sono neutrali.

**Caotico neutrale (CN)** creature che seguono il proprio istinto, e che considerano la libertà personale al di sopra di tutto. Molti barbari e ladri, e alcuni bardi, sono caotici neutrali.

**Legale malvagio (LM)** creature che metodicamente prendono ciò che vogliono entro i limiti di un codice di tradizioni, della lealtà o dell'ordine. Diavoli, draghi blu e hobgoblin sono legali malvagi.

**Neutrale malvagio (NM)** è l'allineamento di coloro che agiscono in qualsiasi modo ritengano più opportuno, senza compassione o scrupoli. Molti elfi oscuri, alcuni giganti delle nuvole e i goblin sono neutrali malvagi.

**Caotico malvagio (CM)** creature che agiscono in base ad un'arbitraria violenza, alimentata da avidità, odio o sete di sangue. Demoni, draghi rossi e orchi sono caotici malvagi.

## Allineamento nel Multiverso

Per molte creature senzienti, l'allineamento è una scelta morale. Umani, nani, elfi e altre razze umanoidi possono scegliere qualsiasi percorso tra bene o male, legge o caos. Secondo il mito, gli dèi di allineamento buono che crearono queste razze gli diedero il libero arbitrio di scegliere la via da seguire, sapendo che il bene senza libertà è l'equivalente alla schiavitù.

Le divinità malvagie vollero invece che le razze da loro create li servissero. Così queste razze hanno delle forti tendenze innate che corrispondono alla natura dei loro dèi. La maggior parte degli orchi condivide la stessa natura violenta e selvaggia del loro dio e quindi sono portati al male. Anche qualora un orco scegliesse un allineamento buono, passerebbe la sua intera esistenza a combattere le sue tendenze innate. (Anche i mezzorchi avvertono la spinta latente dell'influenza del dio degli orchi).

L'allineamento è una parte essenziale della natura di celestiali e immondi. Un diavolo non sceglie di essere legale malvagio, e neppure tende al legale malvagio, egli è legale malvagio in quanto diavolo. Se in qualche modo cessasse di essere legale malvagio, cesserebbe anche di essere un diavolo.

La maggior parte delle creature prive di pensiero razionale non hanno allineamenti: sono **senza allineamento**. Una creatura del genere è incapace di effettuare scelte etiche o morali e agisce secondo la sua natura bestiale. Per dire, gli squali sono selvaggi predatori, ma non sono malvagi; non hanno alcun allineamento.

## Linguaggi

La tua razza indica i linguaggi che il tuo personaggio può parlare di base, e il tuo background potrebbe darti accesso a uno o più linguaggi aggiuntivi di tua scelta. Annota questi linguaggi sulla tua scheda del personaggio.

Scegli i tuoi linguaggi dalla tabella Linguaggi Normali, o scegline uno comune alla tua campagna. Con il permesso del tuo GM, puoi invece scegliere un linguaggio dalla tabella Linguaggi Esotici o tra i linguaggi segreti, come il gergo dei ladri o la lingua dei druidi.

Alcuni di questi linguaggi sono in realtà famiglie di linguaggi con molti dialetti. Per esempio, il linguaggio Primordiale comprende i dialetti Auran, Aquan, Ignan e Terran, uno per ciascuno dei quattro piani elementali.

Le creature che parlano dialetti diversi dello stesso linguaggio possono comunicare tra di loro.

### Linguaggi Normali

Linguaggio	Tipico Fruitore	Alfabeto
Comune	Umani	Comune
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogre, giganti	Nanico
Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblinoidi	Nanico
Halfling	Halfling	Comune
Nanico	Nani	Nanico
Orchesco	Orchi	Nanico

### Linguaggi Esotici

Lingua	Tipico Fruitore	Alfabeto
Abissale	Demoni	Infernale
Celestiale	Celestiali	Celestiale
Draconico	Draghi, dragonidi	Draconico
Infernale	Diavoli	Infernale
Parlata delle Profondità	Aboleth, manti assassini	-
Primordiale	Elementali	Nanico
Silvano	Creature fatate	Elfico
Sottocomune	Mercanti del Sottosuolo	Elfico

## Ispirazione

L'ispirazione è una regola che il GM può usare per ricompensarti per aver interpretato il tuo personaggio in modo aderente ai suoi tratti di personalità, ideali, legami e difetti. Usando l'ispirazione, puoi attingere al tuo tratto di personalità della compassione verso gli oppressi per ottenere una spinta in più nel negoziare con il Principe dei Mendicanti. Oppure l'ispirazione potrebbe permetterti di fare appello al tuo legame a difendere il tuo villaggio natio per sconfiggere gli effetti di un incantesimo di cui sei vittima.

## Ottenere l'Ispirazione

Il GM può scegliere di darti l'ispirazione per diversi motivi. Di solito i GM l'assegnano quando interpreti i tuoi tratti di personalità, cedi alle penalità presentate da un difetto o legame, o riesci in qualche modo a dar vita al tuo personaggio in modo convincente. Il GM ti comunicherà il modo in cui puoi ottenere ispirazione durante la partita.

L'ispirazione la si ha o non la si ha: non si possono accatastare "ispirazioni" per usarle in seguito.

## Usare l'Ispirazione

Se hai ispirazione, puoi spenderla quando effettui un tiro per colpire, tiro salvezza o prova di caratteristica. Spendere l'ispirazione ti fornisce vantaggio su quel tiro. Inoltre, se hai ispirazione, puoi ricompensare un altro giocatore per una buona interpretazione del personaggio, manovra astuta, o anche solo per aver fatto qualcosa di eccezionale nel gioco. Quando un altro personaggio dei giocatori fa qualcosa che davvero contribuisce alla storia in modo divertente e interessante, puoi rinunciare alla tua ispirazione per darla a quel personaggio.

## Background

Ogni storia ha un inizio. Il background del tuo personaggio rivela da dove provieni, come sei diventato un avventuriero e il tuo posto nel mondo. Il tuo guerriero potrebbe essere stato in passato un coraggioso cavaliere o un soldato. Il tuo mago un saggio o un artigiano. Il tuo ladro potrebbe essere stato membro di una gilda di ladri o aver intrattenuto il pubblico come giullare.

Scegliere un background fornisce un importante punto di partenza per determinare l'identità del tuo personaggio. La domanda più importante da chiedersi riguardo il tuo background è *cosa è cambiato?* Perché hai smesso di fare l'attività descritta dal tuo background e hai cominciato a fare l'avventuriero? Dove ti sei procurato il denaro per acquistare il tuo equipaggiamento iniziale o, se provieni da un background facoltoso, perché non hai *più* soldi? Come hai imparato le capacità della tua classe? Cosa ti rende unico rispetto alle altre persone che condividono il tuo background?

Il background di esempio presentato qui fornisce sia benefici concreti (privilegi, competenze e linguaggi) che suggerimenti per l'interpretazione del personaggio.

## Competenze

Ogni background fornisce a un personaggio la competenza in due abilità. Le abilità sono descritte in "Utilizzare i Punteggi di Caratteristica".

Inoltre, la maggior parte dei background fornisce al personaggio la competenza in uno o più attrezzi. Gli attrezzi e le competenze negli attrezzi sono descritte nel capitolo "Equipaggiamento".

Se un personaggio dovesse ottenere la stessa competenza da due fonti diverse, può scegliere una competenza dello stesso tipo (abilità o attrezzo) al posto di uno dei due doppioni.

## Linguaggi

Alcuni background permettono ai personaggi di apprendere anche dei linguaggi aggiuntivi, oltre quelli provvisti dalla razza. Vedi "Linguaggi", descritti prima.

## Equipaggiamento

Ogni background fornisce una dotazione di equipaggiamento iniziale. Se usi la regola opzionale per spendere denaro sull'equipaggiamento, non riceverai l'equipaggiamento iniziale del tuo background (né quello della tua classe).

## Peculiarità Suggerite

Il tuo background contiene anche peculiarità del carattere particolarmente appropriate a esso. Puoi scegliere le peculiarità, tirare i dadi per determinarle casualmente, o usare i suggerimenti come ispirazione per peculiarità di tua creazione.

## Personalizzare il Background

Potresti voler modificare alcuni dei privilegi di un background in modo da meglio adattarli al tuo personaggio o all'ambientazione. Per personalizzare un background, puoi rimpiazzare un privilegio con un altro, scegliere qualsiasi due abilità, e scegliere un massimo di due competenze con gli attrezzi o linguaggi tra i background di esempio. Puoi usare la dotazione di equipaggiamento del tuo background o spendere soldi sull'equipaggiamento come descritto in "Equipaggiamento". (Se spendi soldi, non puoi prendere neppure la dotazione di equipaggiamento suggerita dalla tua classe). Per ultimo, scegli due tratti di personalità, un ideale, un legame e un difetto. Se non sei in grado di trovare un privilegio che corrisponda al background desiderato, accordati con il tuo GM per crearne uno.

## Accolito

Hai trascorso la tua vita al servizio di un tempio di uno specifico dio o pantheon di dèi. Agisci da intermediario tra il reame sacro e il mondo dei mortali, svolgendo riti sacri e offrendo sacrifici per avvicinare i fedeli alla presenza della divinità. Non sei necessariamente un chierico: lo svolgere riti sacri non è uguale all'incanalare il potere divino.

Scegli un dio, un pantheon di dèi, o qualche altra creatura quasi divina e accordati col GM per approfondire la natura del tuo servizio religioso. Eri un funzionario minore del tempio, cresciuto fin dall'infanzia per assistere i sacerdoti nei loro riti sacri? O eri un sommo sacerdote che ha ricevuto all'improvviso la chiamata da parte del suo dio affinché lo servisse in maniera differente? Forse eri il capo di un piccolo culto al di fuori di qualsiasi struttura regolare, o addirittura di un gruppo occulto che serviva una creatura demoniaca che ora rinneghi.

**Competenze nelle Abilità:** Intuizione, Religione

**Linguaggi:** Due a tua scelta

**Equipaggiamento:** Un simbolo sacro (un dono ricevuto quando hai preso i voti del sacerdozio), un libro di preghiere o un rosario, 5 bastoncini di incenso, abiti talari, abiti comuni, e un borsello contenente 15 mo

## Privilegio: Rifugio dei Fedeli

Come accolito, ottieni il rispetto di coloro che condividono la tua fede, e puoi svolgere le cerimonie religiose della tua divinità. Insieme ai tuoi compagni di avventura puoi ricevere cure e accoglienza gratuita al tempio, santuario o altra roccaforte della tua fede, sebbene stia a te fornire qualsiasi componente materiale richiesta dagli incantesimi. Coloro che condividono la tua stessa religione ti manterranno (ma soltanto per quel che riguarda te e solo te) a uno stile di vita modesto.

Potresti anche avere legami con uno specifico tempio dedicato alla divinità o pantheon da te prescelto, con relativo alloggio. Potrebbe trattarsi di un tempio dove hai prestato servizio, se ne sei rimasto in buoni rapporti, o un tempio dove hai trovato nuovo alloggio. Quando sei nelle vicinanze del tuo tempio, puoi richiedere l'assistenza di qualsiasi sacerdote, purché l'aiuto richiesto non sia pericoloso e tu sia ancora in buoni rapporti con il tempio.

## Peculiarità Suggerite

Gli accoliti sono formati dalle loro esperienze nei templi o altre comunità religiose. Lo studio della storia e dei principi della fede assieme ai rapporti con templi, santuari o gerarchie ecclesiastiche ne modella i comportamenti e gli ideali. I difetti potrebbero essere rappresentati da una segreta ipocrisia o idea eretica, oppure un ideale o legame portato all'eccesso.

d8	Tratto di Personalità
1	Idolatro un particolare eroe della mia fede, e faccio costantemente riferimento alle opere e gli esempi di quella persona.
2	Sono in grado di trovare un accordo anche tra i nemici più acerrimi, riuscendo ad entrare in sintonia con loro e operando sempre per la pace.
3	Vedo presagi in qualsiasi evento o azione. Gli dèi stanno cercando di comunicare con noi e dobbiamo imparare ad ascoltarli.
4	Non c'è nulla che possa smuovere la mia attitudine ottimista.
5	Cito (o cito erroneamente) testi sacri e proverbi praticamente in qualsiasi situazione.
6	Sono tollerante (o intollerante) verso altre fedi e rispetto (o condanno) la venerazione di altri dèi.
7	Amo il buon cibo, le bevute, e la vita di corte tra l'élite del mio tempio. La vita semplice non mi si addice.
8	Sono vissuto così tanto al tempio che ho ben poca esperienza pratica nell'interagire con persone del mondo esterno.

d6	Ideale
1	<b>Tradizione.</b> Le antiche tradizioni di adorazione e sacrificio vanno preservate e perseguite. (Legale)
2	<b>Carità.</b> Cerco sempre di aiutare i bisognosi, non importa a quale costo. (Buono)
3	<b>Cambiamento.</b> Dobbiamo agire per promuovere i cambiamenti che gli dèi stanno costantemente operando sul mondo. (Caotico)
4	<b>Potere.</b> Spero un giorno di raggiungere la vetta della gerarchia religiosa della mia fede. (Legale)
5	<b>Fede.</b> Sono certo che il mio dio guiderà le mie azioni. Ho fede che se mi impegno, le cose funzioneranno. (Legale)
6	<b>Aspirazione.</b> Cerco di dimostrarmi degno del favore del mio dio agendo in modo da rispecchiare i suoi insegnamenti. (Qualsiasi)

d6	Legame
1	Farei di tutto per recuperare un'antica reliquia della mia fede persa da tempo.
2	Un giorno mi vendicherò della corrotta gerarchia ecclesiastica che mi ha dichiarato eretico.
3	Devo la vita al sacerdote che mi ha salvato quando i miei genitori morirono.
4	Tutto quello che faccio è a beneficio della gente comune.
5	Farò di tutto per proteggere il tempio che servo.
6	Cerco di proteggere un testo sacro che i miei nemici considerano eretico e vogliono distruggere.

d6	Difetto
1	Giudico duramente gli altri, ma giudico me stesso con ancor maggiore severità.
2	Do troppa fiducia alle alte sfere del potere della mia gerarchia ecclesiastica.
3	La mia pietà spesso mi porta a fidarmi ciecamente di chi professa la fede nel mio dio.
4	Le mie idee sono inflessibili.
5	Diffido degli estranei e da loro mi aspetto il peggio.
6	Una volta fissato su di un obiettivo, mi ossessionerò a danno di tutto ciò che fa parte della mia vita.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark

clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Personalità, Ispirazione e Background 2.01 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavioli, Nicola Ricottone.

VERSIONE 2.01

Adattata la traduzione alla nuova versione ufficiale  
italiana