



# Scheda personaggio

[www.jawindgale.com](http://www.jawindgale.com) | #ruolaconme

## Nome

Qual è il nome del tuo personaggio? Si può inserire anche un secondo nome e/o un soprannome.

## Cognome

Qual è il cognome del tuo personaggio? Se lo ha. Nel caso di una creatura magica (fantasy), potrebbe esserne sprovvisto.

## Età

Qual è l'età del tuo personaggio? È un'età effettiva o è solo quella che dimostra? (Esempio: se è un vampiro, può dimostrarne 30, ma averne 200.)

## Aspetto fisico

Una descrizione accurata dell'aspetto fisico del personaggio, compreso il vestiario, l'altezza, le forme, il peso, i tipi di movimenti, i segni particolari, ecc.

## Lavoro e relazioni

Il personaggio è uno studente? Ha amici? Fa sport? Cosa fa nel tempo libero? È un adulto? Che lavoro fa? Dove? Per quanti giorni a settimana, quante ore?

# Carattere

La psicologia del personaggio: cosa desidera, di cosa ha paura, come si comporta con gli altri e quando è solo, i vizi, le reazioni in caso di stress.

## Allineamento

Di seguito, tutti gli allineamenti principali. Sceglierne uno e attenersi a questo ogni volta che si ruota il pg.

- **Legale Buono:** il *Crociato*, il difensore dei deboli, il raddrizzatore di torti, l'eroe per eccellenza. Cerca con tutte le sue forze di fare del bene, ma difficilmente metterà in discussione le leggi o la gerarchia. Dice la verità, mantiene la parola data e aiuta i bisognosi, combatterà il male sempre e senza tregua. Il suo dilemma morale più grande si presenta quando deve infrangere la legge per difendere i più deboli (salvare un innocente che viene punito da un governo altrimenti impeccabile o rubare per sfamare un bambino che muore di fame lo metterebbe in grande difficoltà). Un esempio tipico è quello del paladino che segue una morale rigida. [**Suggerimento: è uno degli allineamenti più semplici da muovere.**]
- **Neutrale Buono:** il *Benefattore*, fa sempre del suo meglio per aiutare gli altri nei limiti delle sue possibilità. Si sente meglio nel prestare aiuto ai bisognosi, lavora volentieri con regnanti e tutori dell'ordine, ma non sente alcun legame verso di loro. È in realtà il personaggio dominato maggiormente dal "bene incondizionato", poiché il suo istinto di fare del bene difficilmente verrà ostacolato da alcunché (per fare un esempio più mirato: il Neutrale buono con ogni probabilità salverà l'innocente e ruberà per sfamare il bambino dell'esempio precedente).
- **Caotico Buono:** il *Ribelle*, segue solo la propria coscienza benevola, senza preoccuparsi di ciò che si aspettano gli altri da lui, anche se ciò comporta l'infrangere una o più leggi che a lui sembrano ingiuste. Segue la vita del fuorilegge, ma riesce comunque a essere gentile e bendisposto. Odia quando qualcuno intimorisce o vuole imporre le proprie regole agli altri. È un anarchico votato al bene, il Robin Hood del gioco.
- **Legale Neutrale:** il *Giudice*, agisce come gli suggeriscono le leggi, le tradizioni o il suo codice d'onore personale. L'ordine e l'organizzazione sono di vitale importanza per lui, poiché egli crede o nel suo ordine e vive quindi secondo un codice preciso, oppure nell'ordine collettivo e prende parte a sistemi governativi fortemente organizzati.
- **Neutrale Puro:** l'*Indeciso* o l'*Equilibrato*, si comporta sempre secondo il suo istinto e le sue conoscenze, senza costrizioni o pregiudizi. Considera il bene migliore del male, ma non si sente obbligato a perseguire il bene in modo universale. Talvolta i personaggi che manifestano tale allineamento considerano gli estremi (legge/caos, bene/male) come dannosi e cercano di mantenere quello che percepiscono come un sano equilibrio. I druidi sono spesso Neutrali Puri e nella loro particolare ottica la neutralità viene interpretata come manifestazione dell'equilibrio presente in natura e/o del comportamento istintivo (il leone per sopravvivere deve uccidere la gazzella; non lo fa per sadismo, è la sua natura). È, ai fini

del gioco, un personaggio generalmente difficile da interpretare. [**Suggerimento: è uno degli allineamenti più difficili da muovere in modo coerente.**]

- **Caotico Neutrale:** il *Cinico*, l'individualista definitivo, colui che si scaglia contro le tradizioni e le leggi solo perché limitano la sua libertà personale. Non si può mai dire cosa farà, né quali danni causerà, poiché le sue azioni sono regolate solo dall'umore del momento. Un esempio classico è l'attaccabrighe fine a se stesso, assolutamente privo del rispetto della legge e della società. Spesso da un suo piccolo gesto possono generarsi numerose sofferenze o inaspettati (e apparentemente irragionevoli) aiuti. Ligio al principio che, nelle scelte, bene e male siano praticamente ininfluenti, questo allineamento è forse la personificazione più concreta ed instabile del caos. [**Suggerimento: è uno degli allineamenti più difficili da muovere in modo coerente.**]
- **Legale Malvagio:** il *Dominatore*, l'incarnazione della tirannia, è zelante nel fare il male quanto il Crociato lo è nel fare il bene. Rispetta e idolatra l'ordine, la gerarchia, le tradizioni, la disciplina e il suo codice morale, arrivando a giudicare gli altri solo sulla base di queste regole. Un esempio può essere quello dell'ufficiale di un esercito mercenario dotato di gran senso dell'onore e della gerarchia che non tradirebbe mai un proprio commilitone ma al contempo completamente privo di scrupoli anche in gesti come uccidere donne e bambini se gli venisse ordinato (o, se al comando, gli possa convenire).
- **Neutrale Malvagio:** L'*Opportunista*, fa qualsiasi cosa gli consenta un guadagno personale, senza alcun rimorso né remora per il fatto di infliggere dolore agli altri, purché riesca sempre a cavarsela. Non crede nell'ordine e non crede nel caos: segue l'uno o l'altro a seconda di dove si trovi il suo guadagno personale. È uno degli allineamenti più semplici da interpretare ma questo non vuol dire che sia banale, dato che davanti a un evento vanta la più vasta scelta di comportamenti plausibili.
- **Caotico Malvagio:** il *Distruttore*, lo psicotico assassino che si abbandona a esplosioni di furia incontrollata, senza alcun rimorso di coscienza. La sua personalità è instabile e fidarsi di lui può essere letale: qualunque cosa succeda, cercherà sempre di preservare se stesso. Non ha rispetto per i compagni e per le loro vite, gode nel commettere omicidi e non sa cosa sia la pietà. È l'allineamento più comune tra i mostri. Inoltre, non esiste alcuna "fratellanza" tra i personaggi caotici malvagi (cosa che invece si può dire più o meno per tutti gli altri allineamenti).

## Storia

Cosa ha vissuto il personaggio fino all'età scelta per la scheda. Inserire i fatti più importanti, senza esagerare. Di solito, si riempie al massimo una cartella, cioè 1800 battute (spazi compresi), quindi attenzione a riassumere per bene quello che è necessario raccontare. È anche un esercizio di sintesi.

## Flashback

Un piccolo sprazzo del passato del personaggio, possibilmente contenente un dialogo e non troppo lontano dall'età nella scheda. Serve a entrare nella sua vita e

a farci capire come parla, come reagisce, ecc. Insomma, si mettono in pratica tutte le informazioni inserite fino ad ora. Anche qui, non superare una cartella, anzi meglio ancora se mezza.

## **Prestavolto**

Inserire un'immagine dal web che si avvicina il più possibile al proprio personaggio. Si può anche disegnare, ovviamente, se si hanno le capacità. So benissimo che qualunque immagine trovata non sarà perfettamente identica a come si immagina un personaggio, ma averla davanti aiuta a figurarselo meglio e a descriverlo anche nelle sue mancanze (se, ad esempio, l'attore scelto ha il viso pulito ma il personaggio ha una cicatrice sulla guancia, raccontarlo aiuta a ricordare questa caratteristica, proprio perché nella foto non c'è). Citare sempre la fonte dell'immagine.