

BACKGROUND

AGENTE DEL KIRIN TOR

Il Kirin Tor di Dalaran rappresenta forse la più grande ed influente fazione dopo Orda e Alleanza. Nella loro città di Dalaran, cercano di accumulare conoscenze di ogni tipo, così da preservare e custodire il sapere. Per le loro ricerche, non si affidano solo a talentuosi maghi, ma a chiunque abbia il loro stesso interesse.

Competenze nelle Abilità: Arcano, Intuizione

Competenze negli Strumenti: Trucchi per il camuffamento

Linguaggi: Due a scelta

Equipaggiamento: Un pennino, un boccetta di inchiostro, 5 fogli di pergamena, un abito pregiato, trucchi per il camuffamento, una borsa con 10 mo

PRIVILEGIO: CONOSCENZA PRODIGIOSA

Anche quando non ha mai avuto a che fare con un fenomeno, creatura o magia prima di allora, l'agente sa sempre trovare una pista. Che sia un tomo, un contatto o un dettaglio che per gli altri è insignificante.

A discrezione del DM, l'agente otterrà comunque un'informazione anche se dovesse fallire un tiro di abilità per ricordare un'informazione.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Far parte del Kirin Tor non significa avere per forza talento magico, ma è pur vero che chi non si diletta con le arti arcane tra i propri ranghi rappresenta una minoranza. Cosa ha spinto il personaggio a intraprendere il cammino della conoscenza? È stata una sua scelta oppure le circostanze non gli hanno dato altra possibilità?

d8 Tratto Caratteriale

- 1 L'agente non ama parlare a vanvera e pondera ogni suo intervento.
- 2 Se c'è qualcosa su cui nessuno ha mai indagato, l'agente non saprà dire di no.
- 3 L'agente sa il sapere è potere, non sempre condivide le proprie informazioni.
- 4 Pazienza e perseveranza sono le uniche armi che l'agente è disposto ad usare per i suoi scopi.
- 5 L'agente conosce usi e costumi di ogni luogo e non perde occasione per dispensare pillole di saggezza.
- 6 L'agente non sopporta dover avere a che fare con gente gretta ed ignorante.
- 7 Ogni strada è lecita per l'agente se serve a portare a termine la propria missione.
- 8 Anche quando non sa effettivamente qualcosa, l'agente non mostrerà agli altri la sua ignoranza.

d6 Ideale

- 1 **Conoscenza.** Nulla è più importante della conoscenza, anche se non ha un diretto ed immediato utilizzo. (Neutrale)
- 2 **Imprevedibilità.** Sorprendere i propri nemici è l'unico modo per aggirare le loro barriere e conoscerli davvero. (Caotico)
- 3 **Autocontrollo.** Emozioni e stati d'animo possono annebbiare la mente, per questo ognuno dovrebbe allenare la propria capacità di ragionare lucidamente. (Legale)
- 4 **Potere.** La conoscenza è potere e deve essere sfruttata sempre a proprio vantaggio. (Malvagio)
- 5 **Perfezione.** L'autoperfezione è un compito arduo e che richiede una vita intera. (Qualsiasi)
- 6 **Altruismo.** È compito dei saggi e sapienti portare pace e giustizia nel mondo. (Buono)

d6 Legame

- 1 L'agente ha promesso a sé stesso che porterà a termine l'indagine del proprio mentore ormai defunto.
- 2 L'agente non si darà pace fino a quando non avrà scoperto chi è stato a fare del male ai propri cari.
- 3 In missione, l'agente ha commesso un crimine di cui si vergogna ed ora cerca di riscattarsi.
- 4 L'agente è profondamente legato al proprio mentore, segue i suoi consigli e farebbe di tutto per compiacerlo.
- 5 L'agente è stato costretto ad intraprendere una missione sotto ricatto.
- 6 Nulla può separare l'agente dai propri strumenti di lavoro.

d6 Difetto

- 1 Tra salvare un proprio caro e un tomo unico, l'agente sceglierà sempre il secondo.
- 2 L'agente gode nell'utilizzare tortura e metodi poco etici per ottenere le informazioni di cui ha bisogno.
- 3 Spesso l'agente spiffera i propri segreti solo per essere accettato dagli altri.
- 4 La smania di sapere non permette all'agente di concentrarsi pienamente su un compito.
- 5 L'agente possiede parecchie informazioni e spesso le confonde.
- 6 Essendo sempre sotto copertura, l'agente è diventato un bugiardo patologico anche con i propri cari.

ARCHEOLOGO

Le terre di Azeroth hanno visto civiltà ed imperi nascere e morire. Per questo motivo, ogni luogo potrebbe essere pieno di reperti di quel glorioso passato. Gli archeologi viaggiano in cerca di queste preziose tracce per stabilire un legame con il passato.

Competenze nelle Abilità: Indagare, Storia

Competenze negli Strumenti: Strumenti da archeologo

Linguaggi: Due a scelta

Equipaggiamento: Un disegno parzialmente illeggibile di un antico manufatto, strumenti da archeologo, carrucola e paranco, una vanga, una borsa con 10 mo

PRIVILEGIO: VALORE STORICO

Nella sua professione, l'archeologo ha imparato a proprie spese a riconoscere veri reperti da paccottiglia. Per questo motivo, non potrà essere ingannato facilmente da ciarlatani e venditori. Allo stesso modo, sarà molto più difficile per gli altri strapargli uno sconto.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

È facile intuire perché un archeologo si sia messo in viaggio, anche se si tratta di un topo di biblioteca. Ma non tutti sono Harrison Jones e forse i pericoli delle terre selvagge sono maggiori di quanto si aspettasse.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 L'archeologo non può fare a meno di dire la sua quando si parla di storia e politica.
- 2 L'archeologo ha sempre un aneddoto storico da raccontare per ogni situazione.
- 3 La concentrazione e la ricerca sono le armi preferite dall'archeologo.
- 4 Fuori dagli scavi, l'archeologo è solitamente timido e impacciato.
- 5 L'archeologo odia sporarsi le mani, preferisce lavorare su reperti e carteggi.
- 6 L'archeologo si fida ciecamente dei propri compagni di avventura.
- 7 L'archeologo parlerebbe per ore delle proprie scoperte e spedizioni.
- 8 All'archeologo piace dimostrare la sua cultura ed avere l'ultima parola.

d6 Ideale

- 1 **Cupidigia.** L'unica cosa che importa della propria professione è fare quanti più soldi possibili, a qualsiasi costo. (Malvagio)
- 2 **Divulgazione.** La storia è un patrimonio che deve essere condiviso con chiunque. (Buono)
- 3 **Successo.** L'archeologo insegue il successo e la gloria che solo le scoperte possono dargli. (Qualsiasi)
- 4 **Memoria.** La conoscenza del passato può e deve essere faro per orientare le scelte del futuro. (Legale)
- 5 **Passione.** La ricerca storica non è solo leggere ed interpretare carte, ma amore per la scoperta e l'avventura. (Caotico)
- 6 **Verità.** La storia è una tavola già scritta, non ha bisogno di essere interpretata. (Legale)

d6 Legame

- 1 Una scoperta avrebbe potuto mettere in cattiva luce il proprio popolo e l'archeologo ha deciso deliberatamente di nasconderla.
- 2 L'archeologo vorrebbe poter essere il primo a scoprire i manufatti di una civiltà che tutti pensano essere frutto di fantasia.
- 3 L'archeologo si è messo in viaggio per dimostrare di essere ben più di uno studioso da scrivania.
- 4 L'archeologo ha intrapreso la sua professione per scappare a chi lo voleva morto in città.
- 5 Ciò che spinge l'archeologo è scoprire la verità sul passato della propria famiglia.
- 6 L'archeologo ha toccato un manufatto che gli ha permesso di comunicare con un'entità misteriosa.

d6 Difetto

- 1 Quando la situazione si fa pericolosa, l'archeologo tende a fuggire a gambe levate.
- 2 L'archeologo è paranoico, crede che chiunque voglia rubargli le proprie scoperte.
- 3 L'archeologo non bada alla sicurezza della propria squadra se è vicino ad un ritrovamento.
- 4 L'impulsività dell'archeologo un giorno gli procurerà ben più di una ferita.
- 5 Sottrarre reperti agli avversari non è veramente rubare, ma portare gloria alla propria organizzazione o popolo.
- 6 L'archeologo è tremendamente orgoglioso e mai ammetterebbe un proprio errore.

ARTIGIANO

Gli artigiani sono una figura molto importante per l'economia e la cultura di Azeroth. Essi, infatti, non solo contribuiscono ad alimentare gli scambi commerciali tra insediamenti distanti, ma preservano anche l'identità di un popolo attraverso i propri manufatti.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Storia

Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumento da artigiano

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: Una serie di strumenti da artigiano (a scelta), un libro bianco dove appuntare le proprie ricette, un martello, una borsa con 5 mo

PRIVILEGIO: CREAZIONE STRAORDINARIA

Avendo trascorso la maggior parte della sua vita a perfezionare la propria arte, l'artigiano è in grado di padroneggiarla al meglio. Se si trova in un insediamento civilizzato e colmo di merci, i tempi ed i costi di creazione di un manufatto sono dimezzati. Questo privilegio ha effetto solo quando l'artigiano utilizza la competenza negli strumenti da artigiano scelti con questo background.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

È raro vedere un artigiano fuori da insediamenti o città, ma solo perché pochi sono i temerari che si avventurano nelle terre selvagge alla ricerca dei migliori componenti. Il lavoro duro non li spaventa, almeno non quanto il dover vendere i propri manufatti a prezzo scontato!

d8 Tratto Caratteriale

- 1 L'artigiano perde letteralmente l'attenzione verso il mondo esterno quando è concentrato sul suo lavoro.
- 2 L'artigiano non ama le mezze misure, le cose vanno sempre fatte al meglio.
- 3 L'arte non è per tutti, solo chi è degno può usufruire delle creazioni dell'artigiano.
- 4 Il più grande affronto per l'artigiano è non essere conosciuto per le sue creazioni.
- 5 L'artigiano sa che ogni tecnica può sempre essere migliorata.
- 6 Scambiare informazioni con un altro artigiano è l'unico modo per poter migliorare e conoscere nuove cose.
- 7 Nessuna cifra è mai troppo alta per l'artigiano per accaparrarsi i migliori materiali per le sue creazioni.
- 8 L'artigiano ricorda aneddoti e curiosità di ogni città e popolo se legati in qualche modo alla propria professione.

d6 Ideale

- 1 **Perfezione.** È dovere di chiunque lavorare per raggiungere la migliore versione di sé stessi. (Legale)
- 2 **Noncuranza.** Non è responsabilità dell'artigiano di come la propria creazione venga usata dagli altri. (Malvagio)
- 3 **Creatività.** La tradizione non è nulla in confronto al genio e all'inventiva personale. (Caotico)
- 4 **Persone.** La miglior ricompensa per il proprio lavoro è sapere di essere stati utili agli altri. (Buono)
- 5 **Bellezza.** L'arte è la più grande espressione di bellezza e le tue creazioni contribuiscono a rendere il mondo un posto più bello. (Qulasiasi)
- 6 **Corporativismo.** L'arte e la tecnica non vanno dissipate, ma nemmeno divulgate a chiunque senza alcun criterio. (Legale)

d6 Legame

- 1 L'artigiano è geloso dei propri strumenti, nessuno può toccarli senza il suo permesso.
- 2 L'artigiano vuole perfezionare la sua tecnica così da poter far colpo su una persona alla quale tiene molto.
- 3 L'artigiano ha sentito parlare di una tecnica posseduta da un lontano popolo, non si darà pace fino a quando non l'avrà fatta sua.
- 4 L'artigiano non ama davvero il suo mestiere, ma fa parte della tradizione della propria famiglia.
- 5 L'artigiano vuole acquisire abbastanza tecnica e danaro per poter aprire finalmente una sua bottega nella capitale.
- 6 L'artigiano ha promesso al proprio maestro ormai defunto di portare a termine la sua ultima creazione.

d6 Difetto

- 1 L'artigiano pensa a preservare maggiormente la sua arte rispetto al benessere altrui.
- 2 Nessuno sa che l'artigiano ha raggiunto la sua fama depredando il lavoro di uno sconosciuto collega.
- 3 L'artigiano è disposto anche a comprometersi legalmente se questo serve a raggiungere la perfezione nella propria arte.
- 4 L'eccessivo perfezionismo dell'artigiano non gli permette mai di godere davvero del proprio lavoro, facendolo sentire sempre inadeguato.
- 5 L'artigiano è paranoico, crede che chiunque voglia rubargli le proprie tecniche, strumenti e creazioni.
- 6 L'artigiano è mosso dalla pura cupidigia, lavora alle sue creazioni solo perché è il modo più rapido che conosce per arricchirsi.

CITTADINO

Azeroth è costellata da città e villaggi che favoriscono la cultura, il commercio e la socialità. Quando la guerra non imperversa, è un buon luogo dove metter su famiglia. Molti grandi personaggi hanno iniziato a muovere i propri passi in uno di questi borghi, come Uther l'Araldo della Luce o Sylvanas Ventolesto.

Competenze nelle Abilità: Persuasione, Storia

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: un abito comune, due pietre di sapone, una vecchia moneta di rame, una borsa con 5 mo

PRIVILEGIO: ORIENTAMENTO BORGHESE

Chi è nato in una città sa che, a dispetto delle dimensioni, ogni insediamento è costruito seguendo gli stessi bisogni. Anche quando ti trovi in un luogo abitato che non hai mai visitato, riesci ad orientarti con destrezza tra vicoli, negozi e templi. O, in caso di difficoltà, sai subito individuare la persona giusta alla quale chiedere informazioni.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Città e villaggi offrono tutto ciò che una persona sana di mente può volere. La vera domanda è: perché mai ha abbandonato le comodità per mettersi in viaggio? Era stanco della vita agiata? Oppure ha perso la propria fortuna e la propria abitazione?

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Il cittadino ha ricevuto una buona istruzione e usa il sapere a vantaggio del proprio gruppo.
- 2 Il cittadino non perde mai un'occasione per poter riposare in un comodo giaciglio.
- 3 Che sia mattino o sera, il cittadino non rifiuta un pasto gratuito.
- 4 Il cittadino è abituato ai ritmi frenetici della città, non ama stare con le mani in mano.
- 5 Il cittadino non è abituato ai lavori che richiedono sforzo e cerca di non farli.
- 6 Il cittadino è abituato ai rapinatori e cammina sempre stando attento ai propri averi.
- 7 Il cittadino tende a essere diffidente con chi non conosce già da lungo tempo.
- 8 Il cittadino non ama urlare, a meno che non debba salutare un suo conoscente dall'altra parte della strada.

d6 Ideale

- 1 **Fiducia.** Gli sconosciuti sono solo compaesani che ancora non conosci. (Qualsiasi)
- 2 **Legge.** È dovere dei più civilizzati portare ordine dovunque nel mondo. (Legale)
- 3 **Benessere.** Nessuna avventura sarà meglio di un comodo giaciglio ed una bevanda calda. (Qualsiasi)
- 4 **Libertà.** La prima parte della tua vita è stata in città, ma ora il mondo è la tua casa. (Caotico)
- 5 **Generosità.** È compito di chi ha avuto una vita più semplice portare gioia e benessere agli altri. (Buono)
- 6 **Autoaffermazione.** Sfruttare il proprio sapere verso gli sciocchi non solo non è sbagliato, ma è la più alta forma di giustizia. (Malvagio)

d6 Legame

- 1 Il cittadino ha una famiglia che lo aspetta a casa, ma non sembra curarsene.
- 2 Il cittadino ha un parente in una lontana città e vorrebbe tanto andarlo a trovare.
- 3 Il cittadino non si separa mai dalla sua prima moneta di rame guadagnata con un onesto lavoro.
- 4 Il cittadino ha sempre desiderato fare visita alla capitale della propria regione per avere l'occasione di vedere i regnanti.
- 5 Il cittadino ha intenzione di trovare la migliore birra di tutta Azeroth, così da poterla portare nella sua città.
- 6 Il cittadino è partito per poter trovare una soluzione alla siccità che colpisce il suo villaggio.

d6 Difetto

- 1 Il cittadino vive nel costante terrore che, mentre è lontano da casa, qualcuno potrebbe rubare i suoi averi.
- 2 Quando la situazione si fa troppo pericolosa, il cittadino scappa a gambe levate.
- 3 La sfiducia del cittadino verso appartenenti a razze non presenti nella propria città o villaggio rasenta la xenofobia.
- 4 Il cittadino non ha più niente da perdere e spesso questo lo fa essere avventato.
- 5 Se c'è la possibilità di avere vitto e alloggio, il cittadino lo sfrutterà anche a danno dei suoi compagni di viaggio.
- 6 Non c'è modo di guarire la malinconia che colpisce il cittadino quando ripensa alla propria casa.

MERCANTE

Veri signori delle strade di Azeroth, i mercanti sono il modo più efficiente non solo per spostare le proprie merci, ma anche per rimanere informati su quanto di interessante sta accadendo nei dintorni.

Sebbene di solito siano ben accolti da Orda e Alleanza qualsiasi sia la loro razza, i mercanti devono comunque affrontare grandi pericoli: banditi, bestie selvagge o, semplicemente, i morsi della fame dopo un affare non andato a buon fine.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Persuasione

Competenze negli Strumenti: Veicoli (terrestri)

Linguaggi: Due a scelta

Equipaggiamento: una bilancia da mercante, un abito da viaggiatore, una lampada e un'ampolla di olio, una borsa con 10 mo

PRIVILEGIO: OSPITALITÀ

Dove ci sono mercanti, c'è guadagno. Che tu sia in un piccolo villaggio o in una grande città, la tua figura verrà quasi sempre trattata con riverenza dai locandieri. Per questo motivo, ti riesce più semplice strappare uno sconto su vitto e alloggio per te ed i tuoi accompagnatori. Ma attento: non tirare troppo la corda!

CARATTERISTICHE SUGGERITE

I mercanti sono spesso anche avventurieri, poiché viaggiano di luogo in luogo in cerca di opportunità commerciali e racconti succosi. La loro professione potrebbe, a ben vedere, essere la copertura perfetta per entrare nella vita degli altri senza destare sospetti.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Il mercante ha uno spirito instancabile, ama attraversare la strada e fantasticare su come sarà la prossima locanda.
- 2 Il mercante ama circondarsi di persone sempre nuove sul suo cammino, sia per avere protezione che per conoscere qualcosa di nuovo.
- 3 Nessuno conosce più storie e aneddoti del mercante. Chissà quanti di questi siano realmente accaduti.
- 4 Il mercante conosce molte usanze straniere e non perde mai occasione per citarle.
- 5 Il mercante ama il denaro e lo preferisce a qualsiasi legame duraturo.
- 6 Sulla strada, ognuno deve stare attento ai propri beni. Ciò che qualcuno perde è guadagno per qualcun'altro.
- 7 Il mercante ha un'alta considerazione di sé e del suo lavoro, che reputa più importante di qualsiasi altra attività.
- 8 La vera ricchezza del mercante è essere libero, sia da vincoli personali che geografici.

d6 Ideale

- 1 **Carità.** Sulla strada, bisogna sempre aiutare i più bisognosi, anche solo con un generoso sconto sulla propria mercanzia. (Buono)
- 2 **Imparzialità.** Il mercante crede nel mercato come vera forma di democrazia, per questo non applica mai sconti a nessuno. (Legale)
- 3 **Divertimento.** Conoscere persone, usanze e stramberie ha molta più importanza del guadagno in sé. (Caotico)
- 4 **Cupidigia.** Il tempo è denaro, e tu non puoi perdere né l'uno né l'altro. (Malvagio)
- 5 **Ambizione.** Il mercante non perde mai occasio per fare un grosso affare. (Qualsiasi)
- 6 **Scrupolosità.** Il mercante sceglie sempre con attenzione le proprie merci ed i propri acquisti, senza farsi ingannare dalle proprie emozioni e stati d'animo. (Neutrale)

d6 Legame

- 1 Il mercante ha promesso di tornare a casa solo quando avrà abbastanza denaro per poter curare un suo parente malato.
- 2 In una locanda, il mercante ha perso una grossa somma giocando a dadi. Ora dovrà fare di tutto per ripagare il suo debito.
- 3 Un nobile o un'organizzazione hanno assunto il mercante come propria spia sotto copertura.
- 4 Il mercante ha deciso di far conoscerne l'attività di famiglia in tutto il mondo, per questo si è messo in viaggio.
- 5 Il mercante ha intrapreso questo mestiere perché non aveva più un posto da poter chiamare "casa".
- 6 Il mercante continua la sua attività itinerante come promessa fatta al suo vecchio socio ormai deceduto.

d6 Difetto

- 1 Nessuno sa che il mercante ha la tendenza a vendere merce di contrabbando.
- 2 Il mercante ha una lingua molto sciolta e non riesce a tenere per sé dicerie e pettegolezzi.
- 3 Il mercante tende a spendere facilmente in divertimenti e lussi tutto quello che guadagna.
- 4 Chi muore non ha bisogno di beni, ed il mercante spesso saccheggia cimiteri e campi di battaglia.
- 5 Il mercante non riesce a trattenersi e dice sempre di sì ad una proposta che porti guadagno.
- 6 Il mercante non ha un forte senso dell'orientamento e finisce sempre per perdersi lungo la strada.

MILITARE

Azeroth è in costante guerra tra le due principali fazioni: Orda e Alleanza. La loro non è solo una lotta per il territorio, ma anche ideologica. Dove c'è guerra, c'è anche guadagno. È sul campo di battaglia che militari di avverse fazioni forgiavano il proprio destino e, spesso, trovano un'onorevole morte.

Competenze nelle Abilità: Addestrare Animali, Atletica

Competenze negli Strumenti: Uno a scelta tra strumenti da fabbro e strumenti da conciatore

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: Una mostrina con i gradi, una bandiera della propria fazione, una tenda per due persone, una borsa con 5 mo

GRADO MILITARE

Durante il proprio periodo di servizio, il militare non solo ha ricevuto un rigido addestramento, ma anche guadagnato un titolo che lo contraddistingue. Il giocatore può tirare un d6 o scegliere una tra le opzioni elencate nella tabella sottostante per determinare il proprio grado:

d6 Alleanza

- 1 Soldato
- 2 Caporale
- 3 Sergente
- 4 Sergente Capo
- 5 Sergente Maggiore
- 6 Cavaliere

d6 Orda

- 1 Sentinella
- 2 Grunt
- 3 Sergente
- 4 Sergente Istruttore
- 5 Primo Sergente
- 6 Guardia di Pietra

PRIVILEGIO: CAMERATISMO

Il militare ha prestato servizio nell'esercito per un certo periodo di tempo, per questo i soldati fedeli alla sua fazione riconoscono ancora la sua autorità e la sua influenza e gli obbediscono, se sono di grado inferiore. Il militare può appellarsi al suo rango per esercitare la sua influenza sugli altri soldati e ottenere l'uso temporaneo di cavalcature o attrezzature varie. Attenzione, però: i vecchi nemici dell'altra fazione ti attaccheranno a vista!

CARATTERISTICHE SUGGERITE

La guerra non cambia mai e lascia cicatrici su chi la combatte, siano esse visibili o interiori. Ma questo è anche un momento per stringere forti legami che segneranno l'intera esistenza e modo di pensare del militare.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Il militare è perseguitato da incubi della guerra, spesso preferisce stare sulle sue.
- 2 Il militare tende ad appioppare soprannomi a chiunque parli con lui.
- 3 Nessuno conosce più barzellette spinte del militare. Com'era quella del coboldo e della bacchetta di Khadgar?
- 4 Come in battaglia, anche sulla strada non c'è tempo da perdere ed il militare pensa ed agisce velocemente.
- 5 Il militare sa come combattere, ma anche come festeggiare dopo una gloriosa battaglia.
- 6 Bastano poche parole ed uno sguardo intimidatorio per ottenere tutto ciò che il militare vuole.
- 7 Il militare racconta sempre storie di quando era in servizio, non tutte veritiere.
- 8 Il militare non si fa grossi problemi: può dormire ovunque e mangiare qualsiasi cosa assomigli a cibo.

PRIVILEGIO ALTERNATIVO: PESSIMA FAMA

Un personaggio con il background da militare può scegliere questo privilegio di background al posto di Cameratismo.

Quando il militare si trova in un insediamento civilizzato, può passarla liscia quando commette alcune infrazioni minori come non pagare il pasto in una taverna o sfondare la porta di un negozio locale, in quanto la maggior parte della gente non denuncerà i suoi atti alle autorità.

d6 Ideale

- 1 **Indipendenza.** Nessuno ordine può essere più giusto del proprio istinto personale. (Caotico)
- 2 **Patria.** La propria fazione è il bene massimo da preservare. (Qualsiasi)
- 3 **Dominio.** Anche in tempi di pace, è il più forte o il più furbo ad ottenere ciò che vuole. (Malvagio)
- 4 **Caducità.** Il più alto insegnamento della guerra è che tutti siamo ugualmente mortali. (Neutrale)
- 5 **Pace.** La falce è più importante della spada, tuo compito è portare la pace e preservarla per le future generazioni. (Buono)
- 6 **Ordine.** In guerra la gerarchia, in pace le leggi: senza ordine, il mondo è perso. (Legale)

d6 Legame

- 1 Il militare non si è mai davvero congedato, ha ancora una missione segreta da portare a termine.
- 2 La propria arma è l'unica fedele compagna del militare.
- 3 Un proprio commilitone defunto gli ha chiesto di portare avanti il proprio sogno ed ogni promessa è debito.
- 4 Sebbene siano passati anni, il militare sa che la propria famiglia è da qualche parte nel mondo che lo aspetta.
- 5 Chi non abbandona il soldato è una persona degna di fiducia e rispetto e lui morirebbe per salvarlo.
- 6 Il militare ha nascosto un tesoro con i suoi vecchi commilitoni, ma è ora di andarlo a dissotterrare.

d6 Difetto

- 1 Chi non ha mai imbracciato un'arma e falcato una vita non è degno dell'attenzione del militare.
- 2 Durante la guerra, il militare ha compiuto un'azione esecrabile che ancora lo tormenta.
- 3 Il militare preferisce parlare con le armi in pugno piuttosto che lanciarsi in una conversazione che reputa inutile.
- 4 Il militare spesso si sveglia di notte in preda agli incubi di ciò che ha visto in guerra.
- 5 L'unico modo per distrarsi dagli orrori della guerra è cedere ai vizi.
- 6 Il militare odia tanto i nemici quanto la propria fazione, che gli ha strappato giovinezza ed ideali.

MILITARE ALTERNATIVO: MERCENARIO

Non tutti combattono perché credono che la causa di una fazione sia giusta. Ad alcuni piace solo andare all'avventura ed essere foraggiati dal miglior partito in circolazione. Questo non vuol dire che accetterà qualsiasi incarico per danaro, ma solo che la sua lealtà è riposta in altro. Magari, in passato ha anche prestato servizio in un esercito regolare, ma adesso ha deciso di mettere le proprie competenze e conoscenze al servizio dei propri interessi.

Se il giocatore desidera essere un mercenario, può scegliere il privilegio Pessima Fama (vedi riquadro apposito) anziché il privilegio Cameratismo.

ORFANO DI GUERRA

Azeroth ha visto più volte gli orrori della guerra devastare le proprie terre. Molti sono diventati eroi e condottieri, ma altri rimangono solo vittime della stessa. Non è raro incontrare orfani, che sia negli orfanotrofi delle grandi città o ai margini delle strade dei piccoli borghi.

Competenze nelle Abilità: Rapidità di Mano, Sopravvivenza

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: Un gessetto, un abito comune, un set di dadi, un giocattolo, una borsa con 5 mo

PRIVILEGIO: TEMPRATO

L'orfano ha dovuto cavarsela da sé fin da piccolo e questo ha significato spesso dover patire la fame ed il freddo. Per questo, è abituato a non avere un pasto ogni giorno, cosa che non lo porta ad affaticarsi e subire livelli di affaticamento come gli altri.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Spesso, mettersi in viaggio è l'unica alternativa possibile per chi non ha famiglia nè averi. Non è raro che compagnie mercenarie e gilde di avventurieri reclutino individui senza apparenti legami, così da poterli usare nelle missioni ad alto tasso di mortalità.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Ogni occasione è buona per l'orfano per fare uno scherzo.
- 2 La vita solitaria ha temprato l'orfano che ora fatica a fidarsi di chiunque.
- 3 L'orfano è grato di ciò che ha e, se ne ha possibilità, lo condivide con chi in difficoltà.
- 4 Anche nelle difficoltà, l'orfano ha sempre una storia spiritosa da raccontare.
- 5 L'orfano mangia sempre come se non ci fosse un domani.
- 6 Capita spesso che l'orfano si isoli e si perda nei suoi pensieri.
- 7 L'orfano si vergogna del proprio passato e spesso ne racconta un'altra versione.
- 8 L'orfano si stacca con difficoltà da qualsiasi cosa gli appartenga.

d6 Ideale

- 1 **Giustizia.** L'orfano non vuole che altre persone subiscano la sua stessa sorte e si batte contro le ingiustizie. (Buono)
- 2 **Divertimento.** La vita potrebbe terminare da un giorno all'altro, quindi è bene godersela al massimo sempre. (Caotico)
- 3 **Ambizione.** Forse verrà dal nulla, ma questo non impedirà all'orfano di diventare conosciuto e rispettato. (Qualsiasi)
- 4 **Violenza.** L'orfano crede che se lui non ha potuto avere la felicità, allora nessuno è meritevole di averla. (Malvagio)
- 5 **Libertà.** Non avere legami non è una maledizione, ma un dono da apprezzare. (Caotico)
- 6 **Responsabilità.** Gli eventi, anche quelli tragici, non sono dettati dal caso, ma dalla responsabilità dei singoli. (Legale)

d6 Legame

- 1 Un giocattolo è tutto ciò che rimane all'orfano della propria famiglia.
- 2 Sebbene sia stato abbandonato, l'orfano è ancora intenzionato a trovare la propria famiglia.
- 3 L'orfano sa chi lo ha privato della propria famiglia e non si darà pace finché non si sarà vendicato.
- 4 L'orfano ha deciso di regalare una vita migliore agli ospiti dell'orfanotrofio in cui è cresciuto.
- 5 L'orfano vorrebbe tanto incontrare il proprio eroe d'infanzia.
- 6 Tutto quello che ricorda dei propri genitori è l'inizio di una ninna nanna, ma la memoria inizia a fare cilecca.

d6 Difetto

- 1 L'orfano non ha mai imparato a gestire il proprio denaro e tende a scialacquarlo.
- 2 L'orfano non conosce le basilari norme di buona educazione.
- 3 Se qualcosa non è ben custodita, l'orfano tenterà di rubarla.
- 4 L'orfano tende ad essere iper protettivo verso chi vuole bene.
- 5 L'orfano è ancora tormentato da incubi legati alla propria perdita.
- 6 L'orfano ha paura dei legami e tenderà ad autosabotare qualsiasi relazione.

SCIENZIATO

La conoscenza scientifica e le proprie applicazioni sono da sempre il motore del progresso. Per alcuni popoli, come gnomi e goblin, diventano quasi una religione. In tutta Azeroth, non è raro trovare gruppi di scienziati o singoli studiosi che decidono di abbandonare laboratori e sperimentare sul :

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Natura

Competenze negli Strumenti: Un tipo di strumento da ricercatore

Linguaggi: Uno a scelta

Equipaggiamento: Una serie di strumenti da ricercatore (a scelta), un abaco, un libro bianco dove appuntare le proprie scoperte, una borsa con 5 mo

PRIVILEGIO: EUREKA!

Lo scienziato è sempre immerso nelle proprie speculazioni e teorie. Se si trova in un insediamento civilizzato e colmo di merci, i tempi ed i costi di creazione di una creazione sono dimezzati. Questo privilegio ha effetto solo quando lo scienziato utilizza la competenza negli strumenti da artigiano scelti con questo background.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Geniali, ma spesso incompresi, scienziati e inventori possono essere trovati in tutta Azeroth. Le loro scoperte spesso portano benessere alle comunità, ma non sempre gli amanti della tradizione li rispettano e li vedono di buon occhio. L'attività dello scienziato dove lo ha portato fino ad ora? Il suo lavoro è apprezzato oppure creduto sciocco e pericoloso?

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Lo scienziato ama parlare delle proprie ricerche e delle proprie teorie, se solo gli altri lo capissero!
- 2 Lo scienziato odia chi dice: «Si è sempre fatto così!».
- 3 Talvolta, lo scienziato inizia a ridere apparentemente senza motivo poiché costantemente perso nei suoi pensieri.
- 4 Spesso lo scienziato conduce esperimenti sociali all'insaputa delle proprie cavie.
- 5 Nessun ostacolo è mai troppo grande per lo scienziato per perseguire il proprio sapere.
- 6 Spesso, lo scienziato parla usando frasi criptiche.
- 7 Lo scienziato è disposto a spiegare qualcosa anche mille volte se tiene davvero a qualcuno.
- 8 Tra il guadagno monetario e un'informazione, lo scienziato sceglierà sempre la seconda.

d6 Ideale

- 1 **Conoscenza.** Non esistono saperi buoni e saperi cattivi, solo conoscenza. (Neutrale)
- 2 **Istruzione.** Il sapere è un bene che deve essere accessibile a tutti. (Buono)
- 3 **Ingegno.** Per poter sondare i misteri del mondo, non bisogna seguire strade già battute. (Caotico)
- 4 **Guadagno.** La conoscenza è utile solo se può portare un vantaggio personale. (Malvagio)
- 5 **Altruismo.** La ricerca deve servire a portare benessere nel mondo. (Buono)
- 6 **Perfezione.** Studio e disciplina sono gli unici modi per raggiungere la migliore versione di sé. (Legale)

d6 Legame

- 1 La ricerca che lo scienziato sta conducendo è l'unica salvezza per il proprio popolo.
- 2 La propria équipe è la sola ed unica famiglia che lo scienziato vuole.
- 3 Le proprie scoperte ed artefatti sono l'eredità che lo scienziato lascerà al mondo.
- 4 Da giovane, lo scienziato è stato spesso bullizzato ed ora vuole vendicarsi.
- 5 Lo scienziato è alla ricerca di qualcosa che possa renderlo famoso.
- 6 Per intraprendere le proprie ricerche, lo scienziato ha contratto un grosso debito ed ora deve ripagarlo.

d6 Difetto

- 1 Quando è frustrato, lo scienziato indugia nei vizi terreni.
- 2 Lo scienziato è arrogante e violento verso chi non ritiene all'altezza del suo sapere.
- 3 Lo scienziato non aiuta mai se non sotto lauto compenso, commisurato al suo sapere.
- 4 Allo scienziato non importa usare metodi etici per poter far avanzare le proprie ricerche.
- 5 Lo scienziato non sa usare bene le parole e finisce spesso per offendere gli altri.
- 6 Se serve a mettersi in mostra, lo scienziato è disposto a rivelare i propri segreti.