

Creazione del Personaggio regola

Regole che illustrano la creazione di un Personaggio: compatibilità con l'ambientazione di riferimento, preparazione del *background*, assegnazione dei punti iniziali.

Giocatori, Master e Personaggi

Prima di affrontare i paragrafi dedicati alla creazione di un Personaggio è necessario accennare al significato di alcuni termini tipici del Gioco di Ruolo che verranno utilizzati di frequente.

- **Master:** è il *regista e narratore* della storia che si svilupperà nel corso del gioco: il suo compito è quello di decidere quello che accade sulla base delle decisioni che i **Giocatori** fanno prendere ai propri **Personaggi**. Il **Master** è anche il **Giocatore** dei cosiddetti **PNG**, i Personaggi privi di altri **Giocatori** che popolano l'**Ambientazione** e con i quali si potrà interagire nel corso del gioco.
- **Giocatore:** è l'autore e controllore di un **Personaggio**: il suo ruolo è simile a quello di un *attore*, con la differenza che egli ha piena libertà interpretativa non essendo vincolato da un copione prestabilito. E' comunque tenuto a interpretare la sua creazione in modo coerente con l'assunto iniziale, così da favorire lo sviluppo di una storia verosimile.
- **Personaggio (PG):** è uno dei protagonisti, co-protagonisti o comprimari della storia diretta dal **Master** e interpretata dai **Giocatori**. Le sue azioni vengono decise dal **Giocatore** che lo ha creato e che lo controlla (o dal **Master**, nel caso dei **PNG**). Il successo o il fallimento delle azioni che intraprende nel corso della storia è determinato da una serie di fattori, come ad esempio il lancio dei dadi e/o il giudizio o l'intervento del **Master**.
- **Personaggio Non Giocante (PNG):** si tratta di un **Personaggio** privo di un **Giocatore** vero e proprio e quindi, di fatto, controllato dal **Master**: si tratta della totalità di co-protagonisti e comprimari incontrati dal gruppo di **Personaggi** durante le loro avventure.
- **Avventura o Storia:** è l'intreccio che il **Master** presenta ai **Giocatori**, e che vedrà nei **Personaggi** i suoi protagonisti. Il suo sviluppo avviene nel corso di una o più sessioni di gioco: nella maggior parte dei casi il **Master** propone ai **Giocatori** una serie di spunti e questi ultimi, muovendo autonomamente i loro **Personaggi**, decidono quale sviluppare. In altri casi sono gli stessi **Giocatori** a trovare degli spunti più o meno previsti mediante le decisioni autonome prese dai propri **Personaggi**: tali spunti vengono quindi approfonditi all'impronta dal **Master**, il cui compito diventa quello di dar vita a un universo completo, verosimile e il più possibile *interattivo*.
- **Ambientazione:** è lo scenario scelto dal **Master** per ambientare le proprie storie, la realtà storica (o fantastica), civile, sociale e culturale di riferimento. Esempi di Ambientazione possibile sono la Roma Imperiale, il Medioevo Europeo o la *Terra di Mezzo* del libro *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien.

Avremo modo di tornare su questi termini in seguito: la breve panoramica appena fornita sarà utile per orientarsi in questo capitolo e nei successivi.

L'idea alla base del Personaggio

La creazione di un **Personaggio** di un Gioco di Ruolo passa per una serie di sforzi creativi da parte del **Giocatore** che lo dovrà poi impersonare: un PG completo e credibile darà grandi soddisfazioni al suo ideatore, renderà più facile ed immediata l'immedesimazione con esso e contribuirà a dare al gioco un notevole spessore.

L'importanza dell'Ambientazione di riferimento

La prima cosa da fare per costruire un Personaggio nel migliore dei modi è decidere dare uno sguardo all'**Ambientazione**, lo scenario scelto dal **Master** per dar vita alle sue storie: l'**Ambientazione** costituirà il mondo del nostro Personaggio fin dalla sua nascita, e sarà in base ad essa, al suo interno, che dovrà essere messa a punto l'idea di base del PG. L'influenza dell'Ambientazione sulla creazione del Personaggio investe sia le sue caratteristiche fisiche che quelle caratteriali. Aspetti come il sesso, la razza, il colore della pelle vanno determinati in base al possibile luogo di nascita del Personaggio e alle razze e/o etnie a disposizione in quel luogo, o in altri luoghi ad esso collegati.

Pensiamo a un barbaro alto due metri all'interno di nell'esercito della Roma Imperiale, o una sacerdotessa-guerriero a capo di un esercito nell'Europa Medioevale: sono due esempi di **Personaggi** poco o per nulla coerenti con il contesto di riferimento, e per questo motivo verranno respinti dal **Master** e/o criticati dagli altri **Giocatori**.

Le Razze nelle ambientazioni *Fantasy*

La maggior parte delle ambientazioni *fantasy* presenta, oltre alla **Razza** umana, un numero più o meno grande di **Razze** intelligenti tra cui è possibile scegliere quella del proprio **Personaggio**: due tra gli esempi più comuni sono la razza degli Elfi e quella dei Nani. La scelta della **Razza** va effettuata sulla base delle possibilità offerte dall'ambientazione, tenendo presente che essa influenzerà il **Personaggio** in vari modi. In molte **Ambientazioni** la Razza può avere caratteristiche fisiche, sociali o culturali del tutto particolari, che sarà necessario riflettere sul **Personaggio**. In molti Giochi di Ruolo questi aspetti si traducono anche in termini di gioco, conferendo ai propri membri vantaggi o svantaggi di natura fisica, genetica o mentale: gli individui appartenenti a una determinata **Razza** potranno ad esempio essere più longevi, o più

forti, o più bassi rispetto a quelli appartenenti a una **Razza** diversa.

Nel **Continente di Sarakon**, l'ambientazione che accompagna questo manuale, sono presenti tre **Razze** (**Umani**, **Elfi** e **Nani**), che differiscono l'una dall'altra tanto dal punto di vista fisico e dalle capacità attitudinali, quanto dal modo di vivere. Le differenze fisiche, studiate per essere valide in qualsiasi contesto fantasy, sono spiegate (in termini di *bonus* e *malus* alle Abilità) nell'Appendice relativa alle Modifiche Razziali che troverete alla fine di questo Manuale. Quelle di tipo sociale e culturale sono invece trattate nei capitoli relativi alle popolazioni degli **Umani**, degli **Elfi** e dei **Nani** presenti nell'**Ambientazione di Sarakon**.

Compatibilità con il resto del Gruppo e della Storia

La creazione di un **Personaggio** non è un processo autonomo compiuto separatamente da ciascun **Giocatore**, ma una operazione che va condotta tenendo conto delle aspettative e delle intenzioni di tutti coloro che prenderanno parte al gioco, **Master** compreso. Se si vuole dar vita a un gruppo di **Personaggi** pensati per vivere, viaggiare e/o interagire insieme, sarà necessario che ciascuno di loro abbia una buona ragione per farlo: che vi sia, in altre parole, una concordia o comunanza di interessi di fondo. Alcuni esempi? Una compagnia di soldati, i sacerdoti di un monastero, i componenti di un circo... o magari un gruppo di avventurieri provenienti da varie esperienze diverse, radunati da un misterioso individuo per compiere un'impresa difficile e remunerativa. E' una tipologia di gruppo che si potrebbe definire *cooperativa*, almeno come assunto di base: i soldati e i sacerdoti potranno finire per litigare, prima o poi...

E' possibile che si voglia invece, di comune accordo, dar vita a una serie di individualità prive di legami, e caratterizzate dall'indifferenza o addirittura dal conflitto: si tratta di una scelta difficile e da non fare a cuor leggero, specialmente quando si è alle prime armi. La maggiore libertà nella creazione del **Personaggio** si paga spesso con un gioco frammentario e dominato da interazioni forzate, in cui si finisce spesso per chiedersi: "ma come mai ognuno non va per la sua strada?" Questa tipologia di gruppo si potrebbe definire *competitiva*: è una scelta che di solito attira i giocatori più esperti e che hanno voglia di provare qualcosa di nuovo.

La maggior parte dei gruppi di **Personaggi** di un gioco di ruolo non è totalmente *cooperativo*, così come non è *competitivo* in modo viscerale: le due tipologie di gruppo che abbiamo delineato vanno intese come le estremità di uno spazio, all'interno del quale si trovano quasi tutti i gruppi reali. A prescindere dal livello di cooperazione e di conflitto che si prevede per il gruppo che si ha intenzione di formare, è senz'altro utile per i **Giocatori** confrontare le proprie idee in modo da creare **Personaggi** compatibili tra loro: che sappiano comunicare, sia pure per litigare; che vengano a trovarsi nella stessa città, anche se solo per il minimo indispensabile; e così via. Tale compatibilità non può ovviamente prescindere dalla Storia che il **Master** è intenzionato a narrare: per questo motivo è fondamentale dare ascolto anche a lui e alle sue idee, in misura persino superiore a quella degli altri **Giocatori**.

Ora che abbiamo compreso l'importanza dell'**Ambientazione** di gioco, dei limiti che essa impone e della compatibilità delle nostre idee con quelle degli altri, siamo finalmente pronti a rispondere alla prima delle domande che compongono il processo di creazione di un **PG**:

Chi è il Personaggio, e quali sono le sue caratteristiche?

La risposta dev'essere compatibile con l'**Ambientazione** di riferimento, con le intenzioni degli altri **Giocatori** e con la storia prevista del **Master**.

Esempio

Proviamo a fornire una risposta di esempio, assumendo per ipotesi un'ambientazione fantasy non dissimile all'Europa Medioevale e un gruppo **Giocatori** interessati a interpretare un pugno di avventurieri in cerca di gloria e di fortuna:

Il Personaggio sarà un guerriero, alto e dalla corporatura possente come si addice agli uomini della sua stirpe: un individuo freddo e spietato in battaglia, ma al tempo stesso superstizioso e spaventato dalla morte. Sarà esperto delle virtù militari, ma in grado di sapersi destreggiare in qualsiasi situazione: il suo nome sarà Grun Scudo Spezzato.

La storia del Personaggio: il *Background*

Una volta scelto a grandi linee il tipo di **Personaggio** che si desidera costruire, il sesso, le caratteristiche fisiche e la razza, occorrerà pensare alla sua storia. La vita di ciascun **PG** non incomincia al momento del suo ingresso nel gioco, o all'inizio della sua prima avventura: è necessario, al contrario, avere una idea molto chiara del suo passato e dei motivi che lo hanno condotto a diventare quello che è. Non occuparsi di questo aspetto, o farlo in modo banale, determinerà la creazione di un guscio vuoto, privo di quella profondità che è invece indispensabile per una corretta e appagante interpretazione nel corso del gioco.

Il complesso di esperienze posseduto dal **Personaggio** al momento del suo ingresso in gioco prende il nome di

Background: si tratta ovviamente di esperienze narrative, una vera e propria *storia di vita* che ciascun **Giocatore** ha il compito di preparare a beneficio del **Master** e degli altri compagni di gioco: ovviamente anche in questo caso sarà necessario attenersi all'**Ambientazione** e alla tipologia di gruppo che si ha intenzione di fare.

Nella maggior parte dei casi il **Master** avrà interesse a leggere il **Background** dei vari **Personaggi** che compongono il gruppo di gioco prima dell'inizio della prima avventura: in tal modo avrà la possibilità di farsi un'idea del loro passato e, eventualmente, inserire nella storia alcuni degli spunti contenuti al loro interno.

Comprendere il significato della parola **Background** ci rende in grado di poter rispondere alla seconda delle domande che compongono il processo di creazione di un **PG**:

Qual è la storia del Personaggio, e in che modo lo ha reso quello che è?

'''La risposta va data preparando il Background, un resoconto sommario degli eventi che narrano la vita e le opere del Personaggio fino al momento del suo ingresso in gioco. Il Background può essere raccontato sotto forma di diario, racconto o altro espediente narrativo a scelta del Giocatore, rispettando l'Ambientazione di riferimento e le decisioni degli altri [[Giocatore

Esempio

Continuando nel nostro esempio, riportiamo il Background di **Grun Scudo Spezzato**, per il quale il suo autore ha scelto un singolare espediente narrativo: un ipotetico testamento.

" «Mi chiamano Grün Scudo Spezzato, ma visto che questo è un documento formale, sarà bene indicare il mio nome completo ed esatto: Grünwild Dharvada. Questo è il mio testamento, messo su pergamena dallo scrivano Matyas, visto che io quasi non so scrivere, ma so uccidere e so capire chi mente, lo sento dall'odore, per cui farà bene a scrivere tutto quello che gli detto, né più né meno. Sono arrivato a 33 anni senza scrivere mai un testamento, convinto che portasse sfortuna, ma in fondo ne ho conosciuti molti che sono morti senza testamento, soprattutto negli ultimi tempi. Invece il mio Signore, Valadh, Boiardo del Feudo di Dharvada, ce lo aveva pronto, come tutti i potenti, fin da quando era un bambino, ed è morto solo pochi giorni fa, da vecchio. Ma in fondo non aveva eredi a cui lasciare i suoi averi, la sua casata e la sua stirpe è finita con lui, e tutti i suoi beni sono finiti al boiardo rivale, senza bisogno di nessun testamento. Io non ho molto da lasciare, a parte quello che porto con me, e non ho parenti. Non ce li ho mai avuti, sono uno di quelli che si definiscono "figli della guerra". L'unica cosa certa è che scorre sangue Vatravo nelle mie vene, un sangue da guerrieri a quanto si dice, per cui fui preso e cresciuto da Valadh, per divenire fin da ragazzino uno dei suoi soldati. Del resto sarebbe inutile nascondere la mia origine, la tradisce il mio secondo nome, come è tradizione in questi casi il nome del feudo che ho servito. Comunque divenni un buon guerriero, e dopo anni di esperienza uno dei suoi luogotenenti, uno di cui si fidava. Ne aveva bisogno negli ultimi anni, quando la lotta con Ivanov di Miricev, il feudo a meridione di Dharvada, divenne aperta e sempre più sanguinosa. Ma ora Valadh è morto, ed Ivanov alla fine ha messo le sue mani sulle miniere di argento che da anni bramava. Ed io adesso sono solo il soldato di un boiardo che non c'è più, né lui né lo stemma che portava. Non ho parenti, e al momento non ho amici, ma semmai capiterà che io muoia circondato da compagni, non voglio che, come spesso ho visto accadere, si scannino per dividersi le mie cose. Non è bello con un cadavere ancora caldo, soprattutto se è il mio. Per cui, sia ben chiaro, stabilisco che così siano divisi i miei averi. La mia falcata proviene da un bottino di guerra, e mi fu regalata da Valadh il giorno del mio quindicesimo compleanno, o per meglio dire dell'anniversario del mio ritrovamento. Lo ha servito per i 18 anni successivi, anche se questo non ha evitato la sua morte. Ma si tratta di un'ottima falcata, che non mi ha mai tradito. Che vada a chi tra i miei compagni la sa meglio usare, e che lo dimostri se qualcuno lo mette in dubbio. Unica condizione, dev'essere di sangue Vatravo il suo possessore, così come deve essere per ogni falcata. Le altre mie armi, vengano distribuite con gli stessi criteri agli altri miei compagni, in maniera tale che ognuno abbia la più adatta per se, e nessuno rimanga senza, se possibile. Preferisco la falcata, ma spesso e volentieri ho affidato la mia vita a loro. Stessa cosa stabilisco per la mia armatura. Il suo valore è alto, anche più alto di quello delle armi, ma come ogni guerriero sa il suo cuore è legato più all'acciaio che impugna che all'acciaio che indossa. Il mio arco d'osso, vada ad un buon tiratore, se possibile Vatravo e capace di scoccare decentemente anche a cavallo, che in altre mani sarebbe sprecato. Il mio cavallo, Mangiamela, non so se mi sopravviverà, sinceramente spero di no. Ma ci sono molto affezionato, anche perché insieme siamo riusciti a fuggire da Dharvada, lasciandoci dietro il nostro passato. Rimane da stabilire il destino dei miei soldi, ma quella è la parte più facile. Infatti dubito che morirò ricco. In ogni caso, che le miei monete vengano spese in cibo, vino e birra. In cambio chiedo solo un brindisi alla mia memoria. Infine, chiedo che il mio corpo venga bruciato, e che sulla pira mi accompagni solo il mio scudo di legno. Spero che almeno quello avrete la creanza di lasciarmelo.»

Firmato da Grünwild Dharvada, compilato e sottoscritto dallo scrivano Matyas."

Le Abilità del Personaggio

Fino a questo momento ci siamo occupati di aspetti puramente *narrativi*: il lavoro svolto finora è simile a quello che compie uno scrittore o uno sceneggiatore al momento di creare il protagonista della sua storia. Ma il compito di un

- **il risultato del tiro dei dadi**, compiuto dal **Giocatore** secondo le regole di gioco descritte nel capitolo relativo alle **Azioni di Gioco**.
- **le abilità del Personaggio**, che misurano le sue competenze nel compiere quella determinata azione e contribuiscono a rendere meno casuale il risultato del tiro dei dadi.
- **il giudizio arbitrario del Master**, che ha il compito di autorizzare il tiro e analizzarne o interpretarne il risultato: al **Master** è data anche la facoltà di poter decidere l'esito dell'azione senza autorizzare alcun tiro dei dadi, basandosi unicamente sulle abilità del **Personaggio**.

Su Myst, in termini di gioco, le **Abilità** di un **Personaggio** si presentano come un insieme organico di caratteristiche fisiche, mentali e culturali alle quali il **Giocatore** assegna un punteggio numerico, che ha il compito di misurare la competenza e l'esperienza del **Personaggio** nella stessa.

E' possibile farsi un'idea delle varie **Abilità** disponibili su Myst dando un primo sguardo alla **Scheda del Personaggio** (anche detta *Scheda di Gioco* o, più semplicemente, *Scheda*).

12 Aprile 2021

La **Scheda del Personaggio** di *Myst*: come si può vedere la maggior parte dello spazio è dedicata alla rappresentazione delle Abilità disponibili. Esse sono suddivise in due gruppi: le **Abilità Primarie** e le **Abilità Secondarie**.

Nella zona in alto a sinistra della scheda sono elencate 7 abilità di base, che misurano le potenzialità innate del Personaggio e prendono il nome di **Abilità Primarie**: *Intelligenza*, *Volontà*, *Destrezza*, *Agilità*, *Costituzione*, *Aspetto* e *Fortuna*. A ciascuna di esse sono collegate altre abilità, visibili nella zona centrale della scheda e che specificano ulteriormente le capacità del Personaggio: esse prendono il nome di **Abilità Secondarie**.

Le Abilità Primarie

Misurano le caratteristiche principali del Personaggio, le potenzialità innate del suo corpo e della sua mente. Rivestono un'importanza determinante per il gioco, poiché influenzano tutte le **Abilità Secondarie** ad esse collegate. Il loro punteggio va da un minimo di 0 ad un massimo di 20 e, salvo rari casi, *non subirà modificazioni nel corso del gioco*: questo significa che resteranno costanti e immutate, indipendentemente dalle avventure giocate e dall'esperienza accumulata dal **Personaggio**.

Le Abilità Secondarie

Se le **Abilità Primarie** sono le doti di partenza del PG, le **Abilità Secondarie** ne misurano le capacità e le competenze apprese nel corso della sua vita. Il loro punteggio varia da un minimo di 0 a un massimo di 50: un valore pari a zero. Contrariamente alle **Abilità Primarie**, il loro valore potrà essere incrementato nel corso del gioco con l'applicazione e l'esperienza sul campo. In aggiunta al valore, ogni **Abilità Secondaria** presenta due importanti caratteristiche:

- il **Costo di Base** (o **CdB**), che misura in termini di gioco la difficoltà di acquisire le nozioni fondamentali dell'abilità.
- il **Costo Progressivo** (o **CP**), che misura in termini di gioco la curva di apprendimento dell'abilità.

Per una spiegazione dettagliata di ogni singola **Abilità Primaria** e **Abilità Secondaria** consigliamo di consultare il **capitolo ad esse dedicato**.



Acquisto delle Abilità: i *Punti Incremento*

L'acquisto delle **Primarie** e **Secondarie** è senza dubbio il momento più importante del processo di creazione del **Personaggio**. Per far questo, in termini di gioco, il **Giocatore** ha a disposizione un certo numero di **Punti Incremento** (PI) che potrà spendere fino ad esaurimento nei seguenti modi. Il quantitativo di **Punti Incremento** può essere stabilito dal Master a seconda delle sue esigenze e della difficoltà della campagna: il numero che consigliamo per dar vita a Personaggi mediamente bilanciati è pari a 2000.

Costo delle Abilità

Le due tabelle seguenti illustrano il costo, in termini di **Punti Incremento**, delle **Abilità Primarie** e **Secondarie**.

ABILITA' PRIMARIE	
Punteggio	Costo in PI
1	5
2	10
3	15
4	20
5	30
6	40
7	50
8	60
9	70
10	80
11	90
12	100
13	115
14	130
15	145
16	160
17	180
18	200
19	225
20	250

ABILITA' SECONDARIE		
Punteggio	Costo in PI	
attivazione	Costo di Base*	
da 1 a 10	1**	2**
da 11 a 20	2	4
da 21 a 30	3	6
da 31 a 40	4	8
da 41 a 50	5	10

* Il **Costo di Base (CdB)** è il primo dei due numeri che si trovano a destra del nome dell'**Abilità Secondaria** corrispondente: ad esempio, il **CdB** dell'**Abilità Secondaria Ascoltare 0-2** è pari a zero.

** La prima colonna mostra l'incremento per le **Abilità Secondarie** con un **Costo Progressivo** pari a 1, la seconda mostra invece l'incremento per quelle aventi un **Costo Progressivo** pari a 2. Il **Costo Progressivo (CP)** è il secondo dei due numeri che si trovano a destra del nome dell'**Abilità Secondaria**: nell'esempio precedente, **Ascoltare 0-2**, il **CP** è pari a 2, e andrà quindi considerata la colonna di destra.

Come si può vedere dalle due tabelle, il costo di tutte le abilità cresce con il crescere del Punteggio, sia pure in modi diversi:

- Per le **Abilità Primarie** è sempre immediato: ad esempio, un punteggio di 17 all'abilità primaria **Intelligenza** avrà un costo di 180 **Punti Incremento**.
- Per le **Abilità Secondarie** va calcolato tenendo conto del **Costo di Base** (se maggiore di zero) e poi dei cinque raggruppamenti previsti: ad esempio, un punteggio di 21 all'abilità secondaria **Individuare** avrà un costo pari a $(10 \times 2) + (10 \times 4) + 6 = 66$ **Punti Incremento**. Analizziamo perché: il **Costo di Base** è pari a zero e non va quindi pagato, i primi dieci punti hanno un costo di 2 **PI** ciascuno, i punti dall'11 al 20 hanno un costo di 4 **PI** ciascuno e l'ultimo punto per arrivare a 21 ha un costo di 6 **PI**.

Non è consentito assegnare punti ad una **Abilità Secondaria** avente un **Costo di Base** superiore a zero senza aver prima pagato quest'ultimo. Viceversa è possibile pagare il **Costo di Base** di un'**Abilità Secondaria** senza incrementarne il valore, e lasciandola quindi a zero: per indicare l'avvenuto pagamento del **Costo di Base** occorre annerire la casella circolare posta alla sinistra del nome dell'**Abilità Secondaria** corrispondente: come si può vedere osservando la **Scheda del Personaggio**, in tutti i casi dove il **Costo di Base** è pari a zero la casella risulta già annerita.

L'acquisto delle **Abilità Primarie** e delle **Abilità Secondarie** ci mette in condizione di rispondere alla terza (e ultima) delle domande che compongono il processo di creazione di un **PG**:

Cosa sa fare il Personaggio?

La risposta va data acquistando punti nelle **Abilità Primarie**, che misurano le doti innate del Personaggio, e nelle **Abilità Secondarie**, che misurano le competenze dovute all'apprendimento e all'esperienza. Per acquistare punti in ciascuna **Abilità Secondaria** è necessario prima pagare il suo **Costo di Base**, se maggiore di zero.

L'acquisto delle **Abilità Primarie** e **Secondarie** desiderate conclude il processo di creazione del **Personaggio**: di compilare la **Scheda del Personaggio**, riportando all'interno dei campi previsti tutti i valori e le informazioni stabilite nel corso di questo capitolo. Una volta fatto questo, siete pronti a procedere al prossimo capitolo.

Voci correlate

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
 - Creazione del Personaggio
 - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
 - Abilità Speciali e Talenti
 - Le Azioni di Gioco
 - Il Combattimento
 - Il Combattimento (Regole Avanzate)
 - Danni e Ferite
 - I Punti Incremento
 - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
 - Equipaggiamento: le Armi e gli Scudi
 - Equipaggiamento: le Armature e gli Elmi
 - Equipaggiamento: Abiti, Oggetti, Animali, Locande, Mezzi di Trasporto e altro

