



*“Vi fu un tempo in cui tutte le razze di Pertivi vivevano a contatto le une con le altre e crebbero insieme. Crescendo scoprirono la magia, e ne fecero uso ognuno secondo i propri bisogni, chi per alleviare le fatiche, chi per curare gli infermi, chi per combattere. Il potere cresceva e con esso ne cresceva la brama. Da allievi gli uomini divennero maestri, evocando nuove forze sempre più potenti, finché la realtà stessa fu immersa nella magia. Infine, un duello fra due maghi, nessuno ne ricorda ormai i nomi, da mulinello divenne vortice, da vortice maelstrom, e iniziò la Lunga Notte. Il sole si oscurò, raramente si vide Danhas, e solo per lanciare fiamme sul mondo. Alla luce di Zilkes danzavano le ombre di esseri innominabili. Dopo un tempo che nessuno misurò, l'alba di una Nuova Era illuminò un mondo diverso...”*

*Le Antiche Stirpi ricominciarono a vivere, ognuna lontana dalle altre, quasi ad incolparsi a vicenda della Lunga Notte. Gli uomini bandirono la magia, secondo la Nuova Fede. Gli altri, e pochi maghi umani, si resero conto che su Pertivi la magia non era più quella di un tempo, e che oltre ad essere perseguitati erano anche più deboli. Per più di nove secoli la civiltà si evolse ignorando la magia, ma qualcosa sta accadendo negli ultimi decenni. Maghi escono allo scoperto scatenando poteri dimenticati, compaiono mostri usciti dalle più antiche leggende, mentre oscure profezie annunciano terribili eventi per l'anno 1000... siamo nel tempo del*

***Risveglio dell'Arcano”***

Da “Leggende e Storie” di Sienra il Vagabondo

# Sommario

<b>1Il Risveglio dell'Arcano.</b>	<b>5</b>
1.1Glossario	5
1.2Indice delle abbreviazioni	6
1.3La Regola n. 1 di RidAr	6
1.4La Regola Zero di RidAr	6
1.5Tecniche di mastering	6
<b>2Il Sistema di Simulazione</b>	<b>7</b>
2.1I dadi di RidAr	7
2.2Caratteristiche	8
2.3Abilità	8
2.3.1Elenco delle abilità	9
2.4Le Arti	11
2.4.1Arti Marziali	11
2.4.2I Colpi da Maestro	12
2.4.3Cristalloterapia	13
2.4.4Formule alchemiche	13
2.4.5Giochi d'azzardo	14
2.4.6Incantesimi	14
2.4.7Lingue	16
2.4.8Alfabetizzazione	17
<b>3Le classi di addestramento</b>	<b>18</b>
3.1Guerriero / Paladino	18
3.2Ladro / Assassino	19
3.3Esploratore / Ranger	19
3.4Girovago / Bardo	19
3.5Marinaio / Pirata	19
3.6Predicatore / Monaco	20
3.7Sapiente / Alchimista	20
3.8 Mistico	20
3.9 Fai da te	21
3.10Altre classi	21
3.10.1Druido	21
3.10.2Stregone	21
3.10.3Forgiatore	22
3.10.4Profeta	22
3.10.5Le altre classi	22
<b>4La creazione del personaggio</b>	<b>23</b>
4.1Le doti particolari	24
4.1.1Allergia alla morte	24

4.1.2Ambidestria	24
4.1.3Berserker	24
4.1.4Immunità ai veleni	24
4.1.5Nascita con la camicia	24
4.1.6Volfednir	24
<b>5La risoluzione delle azioni</b>	<b>25</b>
<b>5.1Il TAZ e i tiri incrociati</b>	<b>25</b>
5.1.1Variante sui tiri incrociati	26
5.1.2Azioni mirabili..... e fallimenti rovinosi	26
<b>5.2Controllo qualità</b>	<b>26</b>
<b>5.3Azioni concitate</b>	<b>27</b>
<b>5.4Il combattimento</b>	<b>27</b>
<b>6Descrizione delle Arti</b>	<b>30</b>
<b>6.1Arti Marziali</b>	<b>30</b>
6.1.1 Calcio volante classico	30
6.1.2Calcio volante evanescente	30
6.1.3Pugno dirompente	30
6.1.4Pugno devastante	30
6.1.5Pugno mortale	30
6.1.6Artiglio del leopardo	31
6.1.7Incornata semplice	31
6.1.8Incornata del cervo di montagna	31
6.1.9Mossa dei cento colpi	31
6.1.10 Contatto puro	32
6.1.11 Volo del corvo	32
6.1.12 Tagliola virtuale	32
<b>6.2 Colpi da maestro</b>	<b>32</b>
6.2.1Disarma di Crid	32
6.2.2Disarma di Nandhahir	32
6.2.3Atterramento di Crid	33
6.2.4Mille luci di Azlera	33
6.2.5Mille luci di Kuzran	33
6.2.6Morte rotante di Larin	33
6.2.7Entrata di Laghiron	33
6.2.8Decapitazione di Garugol	34
6.2.9Mietitura di Miluru	34
6.2.10Trappola di Lupian	34
<b>6.3Cristallo-terapia</b>	<b>34</b>
<b>6.4Formule alchemiche</b>	<b>34</b>
<b>6.5Giochi d'azzardo</b>	<b>34</b>
<b>6.6Incantesimi</b>	<b>34</b>
<b>7Il mondo di Pèrtivi</b>	<b>36</b>
<b>7.1Flora</b>	<b>36</b>
<b>7.2Fauna</b>	<b>36</b>
7.2.1Asino	37
7.2.2Cane	37
7.2.3Ciclope	37
7.2.4Delfino	37
7.2.5Eale	37
7.2.6Falco	37

7.2.7	Gatto	38
7.2.8	Ghepardo	38
7.2.9	Idra	38
7.2.10	Ippogrifo	38
7.2.11	Kraken	38
7.2.12	Lupo	38
7.2.13	Orso	39
<b>8</b>	<b>Le Razze di Pertivi</b>	<b>40</b>
8.1	Elfi	40
8.2	Gnomi	41
8.3	Goblin & Hobgoblin	42
8.4	Lalan	42
8.5	Nani	43
8.6	Orchi	44
8.7	Skriker	45
8.8	Troll	46
8.9	Umani	47
8.9.1	Ankestrani	47
8.9.2	Askari	47
8.9.3	Barbari (skavin)	48
8.9.4	Henzi	48
8.9.5	Herrusin	49
8.9.6	Matlain	49
8.9.7	Nomadi (Sinti)	50
8.9.8	Scorridori	50
8.10	Le altre razze senzienti	51
8.10.1	Coboldi	51
8.10.2	Draghi	51
8.10.3	Kwrak (uomini scorpione)	52

# 1 Il Risveglio dell'Arcano.

Il Risveglio dell'Arcano (RidAr) è un nuovo gioco di ruolo fantasy. Domanda: “cos’ha di diverso dagli altri 2714 che ci sono in giro?” A questo risponde il manuale che avete in mano.

RidAr è nato come un tentativo di conciliare una grande verosimiglianza (tipica dei giochi più complessi) con una sostanziale semplicità di gioco, tale da renderlo adatto a giocatori inesperti. Il suo sistema di sviluppo è concepito su basi il più possibile uniformi fra le diverse abilità, in modo da equilibrare razze e professioni diverse senza ricorrere a strani artifici. L'idea di base è quella di un fantasy “semiserio”, che lasci ampio spazio all'ironia e situazioni umoristiche, senza per questo perdere respiro epico.

Se non sapete cos’è un gioco di ruolo, fatevelo spiegare dal vostro master. Se è il master che sta leggendo e non sa cos’è un gioco di ruolo... non è proprio il caso che faccia il master.

Tanto per capirci subito: i giocatori di RidAr possono benissimo essere alle prime armi, ma il master (ovvero l'*Arcano Maestro*, AM) deve avere quanto meno un minimo di esperienza nel genere giochi di ruolo fantasy. Se tale esperienza è proprio minima, consiglio un'attenta lettura del passaggio “Tecniche di mastering”.

Nelle pagine che seguono si spiegherà il sistema di simulazione del gioco e l'ambientazione (Pertivi) per cui è stato creato. RidAr è comunque concepito per essere un sistema “portatile”, cioè adattabile a diverse ambientazioni, anche fuori dal fantasy, con poco lavoro da parte di master esperti.

## 1.1 Glossario

*Arcano Maestro*: è il giocatore che dirige il gioco: interpreta i PNG, fornisce la trama iniziale e funge da arbitro per risolvere le situazioni.

*Chierico*: sacerdote della Nuova Fede: tipicamente predicatori e monaci, ma anche paladini e diaconi in genere.

*Mischia*: situazione, tipica del combattimento, in cui gli avversari sono a distanza ravvicinata (meno di 3 metri).

*Mago*: chiunque faccia uso di incantesimi. In genere usato solo per chi è effettivamente abile nell'arte.

*Maestro d'Armi*: chi conosce e pratica diversi colpi da maestro.

*Ninja*: chi conosce e pratica arti marziali.

*Personaggio giocante*: un personaggio che viene interpretato da un giocatore.

*Personaggio non giocante*: personaggio, in genere secondario, che viene gestito dall'AM.

*Punti Esperienza*: indicano quanto un giocatore ha avuto modo di “conoscere il mondo” e di fare pratica. Condizionano i passaggi di livello.

*Punti Fisici*: rappresentano un indicatore dello stato di salute del personaggio. Se raggiungono lo 0 il personaggio sviene. Se scendono sotto zero per un valore pari alla CO il personaggio muore.

*Punti Mentali*: indicano l'affaticamento e la salute mentali del personaggio. Se raggiungono lo 0 il personaggio sviene o impazzisce.

*Round*: periodo di tempo, corrispondente a 10 secondi.

*Semiround*: una delle due parti in cui viene diviso un round. Esiste il semiround attivo, in cui ogni PG può effettuare qualunque tipo di azione, e quello passivo, in cui si limita a reagire alle mosse altrui.

## 1.2 Indice delle abbreviazioni

<i>AM:</i>	arcano maestro
<i>GdR:</i>	Gioco di Ruolo
<i>TAZ:</i>	tiro d'azione
<i>PF:</i>	punti fisici, detti anche punti ferita, punti fatica o punti fame
<i>PG:</i>	personaggio giocante
<i>PM :</i>	punti mentali, detti anche punti mana o punti meditazione
<i>PNG:</i>	personaggio non giocante
<i>PX :</i>	punti esperienza
<i>rd:</i>	round
<i>srd:</i>	semiround

## 1.3 La Regola n. 1 di RidAr

*“Il master ha sempre ragione”*

Se nel corso del gioco un giocatore ritiene che l'AM abbia preso una decisione sbagliata, in base al regolamento, o in base alla situazione, può farlo presente al master. Questo è opportuno che prenda in considerazione la cosa, e, se lo ritiene sensato, ritorni sulla sua decisione.

In ogni caso, la decisione finale spetta all'AM che non è tenuto a motivarla. Anche perché, per motivarla, potrebbe essere costretto a rivelare particolari ignoti ai PG.

Continuare ad insistere con la discussione, dopo che l'AM ha riconsiderato e confermato la decisione, significa tradire lo spirito del gioco.

Immaginatevi cosa sarebbe una partita di calcio se dopo ogni fallo i giocatori discutessero con l'arbitro per 10 minuti.

## 1.4 La Regola Zero di RidAr

*“Il buon senso”*

La Regola Zero, che in caso di contrasto sopravanza tutte le altre, vincola in primo luogo l'AM e in secondo luogo i giocatori. Assolutamente non riguarda i personaggi! Essi possono esserne dotati o meno.

Il regolamento che state leggendo dovrebbe consentire di risolvere agevolmente il 99% delle situazioni che si verranno a creare nelle sessioni di gioco.

Questo significa che prima o poi vi troverete in una situazione in cui il regolamento non vi è d'aiuto, oppure in cui il regolamento suggerirebbe soluzioni impraticabili. In tal caso, affidatevi al vostro buon senso, e risolvete la situazione fregandovene del regolamento che avete in mano. In questo senso, potete farvi aiutare dai giocatori, se vi trovate in difficoltà. I giocatori sono pregati di non suggerire sistematicamente a proprio favore.

## 1.5 Tecniche di mastering

Se l'arcano maestro è già un vero esperto di giochi di ruolo, può saltare a piè pari questo paragrafo, o limitarsi ad una rapida lettura. Ma se il master è alle prime armi, si consiglia una lettura attenta. Ciò che segue va preso come una serie di consigli, da parte di chi ha creato RidAr, lo ha diretto e ci ha giocato. E, come tutti i consigli, vanno ascoltati, ma non necessariamente seguiti.

## 2 Il Sistema di Simulazione

E' il cuore del gioco di ruolo: attraverso di esso si devono risolvere tutte le situazioni aleatorie.

RidAr in questo senso è un ibrido, in quanto ha un sistema per “abilità e livelli”. Ogni personaggio si distingue (dal punto di vista della simulazione) per una razza, una classe d'addestramento, un livello, una serie di caratteristiche, di abilità e di arti che lo rendono peculiare e differente da ogni altro. Nell'ambientazione di Pertivi sono giocabili dieci razze e 16 classi che permettono un centinaio di combinazioni. Tutto ciò che contraddistingue un personaggio è segnato nella sua scheda, che tiene sempre sottomano (ma che in effetti non deve consultare continuamente), e dal background, ovvero la storia, il carattere e lo stile del personaggio. Il background dovrebbe essere stabilito dal giocatore, d'accordo con l'AM, e preferibilmente scritto su un foglio, nella forma preferita (diario, storia o semplicemente appunti).

Ogni personaggio è libero di mostrare o meno la propria scheda agli altri (per l'AM non ci sono di solito segreti) e si occupa personalmente della sua compilazione (il vero giocatore di ruolo non bara), su cui ha molta libertà di scelta.

I PNG vengono creati dall'AM in modo analogo ai PG, anche se per essi è in genere necessaria una minore cura dei particolari (a meno che si preveda che essi siano particolarmente rilevanti per le avventure).

Ma veniamo al dunque:

- Nome: il nome che volete attribuire al personaggio
- Razza: la specie (umano, elfo, ...) ed eventualmente la razza (barbaro, silvano, ...) cui appartiene il personaggio.
- Classe: rappresenta il tipo di addestramento che il personaggio ha e coincide, in genere, con la sua professione (guerriero, esploratore, predicatore, ...)
- Livello: è un indicatore di massima dell'abilità del personaggio. Dipende dai PX
- PX: punti esperienza, vengono guadagnati durante le avventure per le imprese compiute e per l'interpretazione dei ruoli.
- Peso, Altezza, Occhi, Capelli: dipendono dai gusti e dalle razze.

Prima di attaccare con caratteristiche, abilità e arti, ragioniamo un momento sui tiri di dado.

### 2.1 I dadi di RidAr

Per giocare a RidAr occorre una intera serie di dadi: uno a 4 facce, uno a 6, uno a 8, uno a 10, uno a 12 e uno a 20 facce. Qualcuno potrebbe volere un ulteriore dado da 10, per i tiri percentuali.

L'espressione 2d12 vuol dire “due dadi da dodici”, ovvero si tirano due dadi da dodici facce e si sommano i risultati. Analogamente, l'espressione 1d10 vuol dire “un dado da 10”, 3d6 vuol dire “tre dadi da sei”, e così via. Se non viene specificato diversamente, lo “0” sul dado da 10 vuol dire 10.

In particolare si fa spesso il “tiro d'azione” (TAZ): si tratta di tirare tre dadi a 20 facce, di cui uno di colore diverso dagli altri (il “dado del caos”), e sommare i risultati.

Il dado del caos serve per verificare gli eventi eccezionali (normalmente un 1 indica che il risultato va moltiplicato per “-1” e un 20 indica un fallimento dell'azione, mentre altri risultati sono ininfluenti). Si tenga presente fin da ora che il TAZ è migliore quando è basso.



### 2.1.1 TAZ vecchio stile

Qualcuno potrebbe non amare il fatto di sommare i risultati di tre dadi. In tal caso propongo il seguente metodo alternativo: un dado a sei facce, uno a 10 e uno a 20 (il “dado del caos”). Il dado da 6 è quello delle decine (il 6 in questo caso vale sempre 0), il dado da 10 è quello delle unità (lo 0 vale 0) e il dado da venti serve solo come dado del caos.

## 2.2 Caratteristiche

Alla base di tutto ciò che uno sa fare, vi sono i talenti naturali immutabili. Per semplificarli, li abbiamo ridotti a tre caratteristiche fisiche (forza, agilità, costituzione) e tre mentali (intelligenza, sensibilità, reattività). Ad esse si aggiunge il fascino, a titolo puramente indicativo (“de gustibus non est disputandum” diceva qualcuno). Si potrebbe discutere in eterno su questa classificazione, ma riteniamo che l’eternità ci possa riservare qualcosa di più interessante da fare. Le caratteristiche dipendono da una serie di tiri di dado, 3d6, e sono influenzate dalla razza del personaggio. Tenete presente che per i PG esse non possono essere inferiori a 1 né superiori a 25.

Vediamo di descrivere brevemente le caratteristiche:

- **Forza (FO):** rappresenta la forza fisica del personaggio, ma anche la capacità di controllarla e di dosarla.
- **Agilità (AG):** è la capacità di coordinamento, di sfruttare appieno le potenzialità del proprio corpo.
- **Costituzione (CO):** è la capacità di resistere a sforzi prolungati, di sopportare le ferite e le malattie.
- **Intelligenza (IN):** rappresenta la memoria, la capacità di capire e di fare ragionamenti complessi, di apprendere e di insegnare nozioni.
- **Sensibilità (SE):** è la saggezza, il buon senso, la capacità di cogliere i significati non immediati delle cose, di entrare in profonda empatia.
- **Reattività (RE)** è la capacità di pensare rapidamente, il carisma, la comunicatività, l’arguzia.
- **Fascino (FA):** è come gli altri, tendenzialmente, vedono il personaggio: è legato a costituzione e reattività.

Le caratteristiche rimangono di solito immutate per tutta durata del personaggio, ma se giocate a lungo può essere che vi interessi sapere che scherzi gioca la vecchiaia. Dovete considerare la durata media della vita della vostra razza (es.: per gli umani 60). Non avete problemi fino a che non arrivate al 60% della vita media (36 anni) quando raggiungete questa data, abbassate di 1 le caratteristiche fisiche (FO, AG e CO). Il problema si ripropone poi ad ogni 10% della durata media di vita, e si risolve come segue:

- al 60%: - 1 a FO, AG, CO e FA
- al 70%: - 1 a FO, AG, CO e FA
- al 80%: -1d4 a FO, AG, CO e FA; -1 a IN, SE e RE
- dal 90% ogni 10%: -1d4 a tutte le caratteristiche (fare un tiro per ognuna)

Quando due o più caratteristiche (fascino escluso) hanno valori negativi, il personaggio muore di vecchiaia.

## 2.3 Abilità

Normalmente, quando un personaggio intende fare qualche azione non banale, deve effettuare un TAZ. Per sapere se l'azione è riuscita, deve confrontare il TAZ con le proprie capacità, ovvero col livello di abilità del personaggio. Esistono circa 80 abilità nel RidAr, ma non è certo necessario che l'AM, né tanto meno i giocatori le conoscano a memoria, anzi, la maggior parte di esse sono assolutamente intuitive. Del resto, nessun personaggio sviluppa 80 abilità. Che succede allora se un personaggio decide di mettersi a fare acrobazie ma non è addestrato a farlo?

Ogni abilità è legata ad una caratteristica; nell'esempio "acrobazia" è legata ad "agilità": il personaggio si baserà dunque sul valore di agilità per tentare la manovra acrobatica.

Il valore di ogni abilità è dato dalla somma del valore della caratteristica collegata, più lo "sviluppo" (che dipende dal livello, dalla classe ma soprattutto dalle scelte del giocatore) ed eventualmente da ulteriori bonus dipendenti dalla razza o da oggetti particolari.

All'inizio della carriera, non tutte le abilità sono accessibili a tutte le classi, ma ad alto livello ogni personaggio può sviluppare praticamente ogni abilità (unica eccezione: le 5 abilità clericali riservate ai chierici e le abilità magiche proibite ai chierici. In effetti anche queste sono sviluppabili, peccato che l'azione fallisca più o meno automaticamente).

Nella tabella di sviluppo viene indicato per ogni classe lo "sviluppo massimo per livello" di ogni abilità, con l'indicazione delle abilità che gli sono negate fino al 10° livello.

Lo sviluppo delle abilità è decrescente nel tempo. I personaggi hanno infatti 50 punti di sviluppo per ognuno dei primi 10 livelli, 30 punti per livello dal 11° al 20°, 20 punti dal 21° al 50° e 10 punti oltre il 50° livello. In altre parole, c'è molta più differenza tra un personaggio del 2° livello e uno del 7° che tra uno del 50° e uno del 60°. Attenzione: i punti sviluppo servono anche per sviluppare le "arti", di cui si parlerà fra breve.

Diamo di seguito l'elenco delle abilità utilizzate in RidAr. Se ritenete che qualche altra attività meriti di essere codificata, basta che determiniate a quale caratteristica essa si correli.

### 2.3.1 Elenco delle abilità

- Acrobazia (AG): serve a fare movimenti in aria e in condizioni sfavorevoli.
- Agraria (SE) tutto ciò che riguarda le coltivazioni
- Alchimia inorganica (IN): trattare gli elementi derivati da rocce, minerali e simili
- Alchimia organica (SE) fare uso delle essenze tratte da piante ed animali
- Anatema (RE): abilità clericale, significa maledire qualcuno o qualcosa
- Armi a 2 mani (FO): maneggiare asce bipenni, spadoni e simili
- Armi ad asta (FO): utilizzare tridenti, picche, lance
- Armi contundenti (FO): mazze, martelli da guerra e dintorni
- Armi da taglio (FO): spade, pugnali, azze...
- Armi da tiro (AG): archi, balestre e simili
- Armi scagliate (AG): per scagliare le propri armi dal lancio
- Arrampicarsi (AG): sia sugli alberi che sulle rocce
- Benedizione (SE): abilità clericale, invocare la protezione dei grandi spiriti
- Canto (CO): usare la propria voce al servizio della musica
- Cavalcare (CO): utilizzare cavalcature
- Concia (FO) lavorare cuoio, pelli e simili
- Contorsionismo (AG) per muoversi in spazi angusti, o per liberarsi dalle corde
- Costruire Trappole (IN): va da sé
- Cucina (SE): fa sempre comodo, a meno di accontentarsi sempre di pane e formaggio...
- Danza (AG): l'uso del proprio corpo in funzione della musica

- Destrezza (AG): i giochi di mano (borseggi compresi)
- Diplomazia (RE) antica arte del trattare personalmente)
- Disattivare Trappole (RE): si spiega da sola
- Divinazione (SE): abilità clericale, si cerca l'illuminazione del grande spirito
- Doppio attacco (FO): riuscire a portare 2 attacchi quasi contemporanei
- Edilizia (IN): l'arte di elevare le costruzioni
- Energia Mentale (IN): lo status della propria mente: i PM
- Energia Vitale (CO): così viene anche definita la salute fisica (i PF)
- Enologia (SE): saper disquisire i vini... e sopportarli
- Esorcismo (RE): abilità clericale, serve a scacciare demoni , non morti e... skriker!
- Gioco d'azzardo (IN): ah... il demone del gioco (immune all'esorcismo, pare)
- Incantesimi fisici (IN) serve per lanciare gli incantesimi dardo, area e d'impulso, nonché molti sortilegi
- Intaglio (AG): l'arte del cesello
- Interpretazione (RE) farsi capire con le lingue (da non confondersi con l'interpretazione del ruolo)
- Invocazione (SE): il più difficile dei poteri clericali: chiedere un miracolo al grande spirito
- Lavorare Avorio /Osso (AG): si spiega da sé
- Lavorare Legno (FO): si spiega da sé
- Lavorare Metalli (FO): si spiega da sé
- Lavorare Pietra (FO): si spiega da sé
- Lavorare Vetro (RE): si spiega da sé
- Leadership (RE): l'arte di comandare
- Leggende (IN): conoscere e riconoscere le antiche storie
- Mani nude (FO): per combattere senza armi
- Meccanica (IN): capire, costruire e far funzionare certi aggeggi
- Medicina (SE): diagnosi e cura
- Meditazione (SE): entrare in se stessi
- Mentalica (RE) far uso della mente (es. incantesimi mentali), e della forza di volontà
- Mimetismo (RE) confondersi nell'ambiente
- Movimento (AG): correre, saltare...
- Muoversi silenziosamente /Nascondersi (RE): si spiega da sé
- Musica (RE): suonare strumenti musicali
- Nautica (CO) timonare, alzare vele, usare cordami,...
- Navigazione (IN): valutare la propria posizione, leggere mappe, tracciare rotte
- Nuotare (AG): per non affogare
- Oratoria (RE): farsi ascoltare da un auditorio
- Oreficeria (AG): per creare gioielli
- Orientamento (SE): per non perdersi
- Parata (FO): difendersi dai colpi in mischia
- Pastorizia (RE): condurre animali
- Percezione (SE) rendersi conto di ciò che c'è attorno
- Pesca (SE) un modo come un altro per procurarsi il cibo
- Pittura (RE) tenere in mano pennelli e colori
- Resistenza alla Magia (SE): non sempre le magie vanno a buon fine
- Resistenza alle Malattie (CO): per evitare di prenderle e per superarle
- Resistenza ai Veleni (CO): per sopportarli
- Runica (IN): leggere e tracciare rune
- Sartoria (AG): capita mai di strapparsi un vestito?

- Scassinare (IN): far saltare serrature e simili
- Schianto(CO): scatenarsi contro un avversario in combattimento
- Schivata(AG): per evitare ciò che vi tirano contro
- Seguire Tracce (IN) si spiega da sé
- Sollevare (FO): a volte serve portare in giro le cose
- Speleologia (IN): muoversi nelle grotte e nelle caverne
- Travestimento (RE): cambiare il proprio aspetto
- Trovare Erbe (IN): sia che si sia in cerca di erbe curative... o di insalata
- Usanze (IN): paese che vai....
- Uso funi (AG) nodi, contronodi, cappi...
- Uso oggetti magici (SE): non è sempre facile usare una bacchetta magica
- Ventaglio (AG): è un tipo d'attacco, non un modo per fare aria

## 2.4 Le Arti

Alcune corporazioni, scuole, confraternite, si tramandano i loro segreti da generazioni. Questi segreti non sono semplicemente abilità, sono qualcosa di molto più sottile e di oscuro, qualcosa che richiede un'istruzione particolare: le Arti.

Le arti possono essere apprese e sviluppate su tre gradi: apprendista (A), esperto (E) e maestro (M). Per apprendere una nuova arte occorre, di norma, trovare un maestro che l'insegni e occorre "spendere" 2 punti sviluppo: a questo punto si conosce l'arte a grado A. Una volta imparata un'arte, si può svilupparla per conto proprio, spendendo 2 punti sviluppo per portarla a grado E e altri 2 per portarla a grado M (occorre avere anche del tempo da dedicarvi). Ogni arte non può essere sviluppata per più di un grado per livello.

Si conoscono sette tipi diversi di arti, ma un AM esperto potrebbe inventarne nuovi tipi (cautela!!!): arti marziali, colpi da maestro, cristalloterapia, formule alchemiche, giochi d'azzardo, incantesimi, lingue. Vediamo di esaminarle una ad una.

### 2.4.1 Arti Marziali

Le leggende parlano di antichi guerrieri, chiamati ninja, che tenevano testa ai più grandi combattenti pur senza usare armi. Essi erano depositari di segreti per il combattimento a mani nude: le arti marziali. In effetti per alcune di esse si possono usare anche delle armi, ma l'arma non è mai elemento essenziale per la riuscita del colpo. Conoscere un'arte marziale a grado A vuol dire saperla eseguire in maniera approssimativa, così che il difendente può tentare, intuitivamente, di parare o schivare pur senza sapere cosa stia facendo effettivamente l'attaccante. A grado E il ninja sa esattamente come si pratica l'arte, ma in modo, per così dire, "accademico". A grado M ne ha una profonda conoscenza, tale da permettergli anche piccole varianti e lo rende in grado di insegnarla ad altri.

Ogni mossa di arti marziali è legata a un'abilità: in genere "mani nude" o "movimento".

La seguente tabella indica come si risolve il confronto quando qualcuno usa arti marziali:

Chi difende \ chi attacca	Conosce a grado A	Conosce a grado E	Conosce a grado M
Non conosce la mossa	difendibile	non difendibile	non difendibile
La conosce a grado A	difendibile	difendibile	non difendibile
La conosce a grado E	a vuoto	difendibile	difendibile
La conosce a grado M	a vuoto	a vuoto	difendibile

Quando un personaggio tenta una mossa, per prima cosa occorre verificare se il difendente conosce a sua volta quella mossa e consultare la tabella qui sopra. Un risultato “a vuoto” significa che non c’è alcuna possibilità che la mossa riesca. Se la mossa è “non difendibile” significa che il difendente non ha idea di come schivare o parare l’attacco (può solo sperare che l’attaccante sbagli...): occorre calcolare quanto segue:

*valore dell’abilità correlata - TAZ (attaccante) - difficoltà (propria della mossa e/o della situazione)*

se il risultato è positivo, la mossa riesce.

Se la mossa è “difendibile”, il bersaglio può tentare di difendersi in qualche modo. Salvo eccezioni (vedi le descrizioni delle singole mosse), ci si difende dalle arti marziali come dagli attacchi in mischia: con “parata” (normale) o “schivata” (con un malus di 20). Il calcolo allora è come segue:

*valore abilità (att.) - TAZ (att.) - difficoltà - valore abilità difensiva (dif.)*

Durante l’esecuzione di una mossa d’arte marziale non si può “lanciarsi all’attacco” (v. combattimento).

Tenete presente che la sorpresa è un elemento fondamentale nelle arti marziali: se si tenta di riutilizzare la stessa mossa contro lo stesso avversario nel corso dello stesso combattimento (o a distanza di tempo ravvicinata), il bersaglio è automaticamente in grado almeno di difendersi.

Una mossa d’arte marziale richiede un certo sforzo fisico: 1PF.

I segreti delle arti marziali sono molto antichi, e sono raccolti da varie scuole presenti soprattutto nella zona dell’Impero Matlain. Le più potenti scuole risalgono a prima della lunga notte (e si dice che i primi maestri furono i leggendari tengu), ma sono sorte nuove scuole anche durante la nuova era.

Le scuole più antiche sottolineano l’importanza dell’autocontrollo, della meditazione e della conoscenza di sé per la pratica delle arti marziali. Le scuole nuove, al contrario, tendono ad essere più pragmatiche e a guardare alla sostanza delle mosse. Non a caso i colpi antichi sono i più difficili, ma anche i più potenti. Le scuole prendono in genere il nome del fondatore, o dalla città di origine.

Fra le scuole antiche, vale la pena citare quella di Toinori (matlain), quella orchesca di Niawag (dell’isola omonima, basata sulla forza brutta) e quella di Karasu (matlain, basata molto sul movimento).

Fra le scuole nuove, degne di nota sono quella nanesca di Slagen e quella askari di Chinya.

Alcune mosse sono comuni a più scuole, sì che se ne ignori l’origine.

Se qualcuno entra in contatto coi maestri di una scuola, e può divenirne un allievo, potrà col tempo acquisire parecchie mosse di quella scuola, ma dovrà impegnarsi a non usare mosse di altre scuole.

In alternativa, si può farsi insegnare una mossa da qualche maestro minore, ma è difficile trovare, al di fuori delle scuole, maestri che siano in grado, e che siano disposti ad insegnare più di una mossa.

E’ possibile inventare nuove mosse, ma per farlo occorre essere dei veri maestri di arti marziali, ovvero avere tutti i seguenti requisiti:

- conoscere almeno 10 mosse diverse
- conoscere almeno 3 mosse a grado M
- avere un valore di almeno 50 all’abilità relativa alla mossa che si intende creare

Se il giocatore decide di elaborare una nuova mossa, dovrà pensare alla difficoltà, ai danni che arreca, a come fisicamente si sviluppa, quindi confrontarsi con l’AM. Se l’AM è d’accordo, il personaggio dovrà lavorare un mese a mettere a punto la mossa, “spendere” 2 punti sviluppo e a quel punto conoscerà una nuova arte marziale a grado A.

### 2.4.2 I Colpi da Maestro

“Il vero guerriero è colui che usa la forza brutta”. Che affermazione senza senso. L'arte di usare le armi è forse ancora più raffinata della magia. I più famosi guerrieri della storia erano noti per sorprendere il nemico con le mosse più inaspettate, sviluppate in anni di esercitazioni.

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco, i colpi da maestro assomigliano alle arti marziali, ma con alcune sostanziali differenze:

- occorre usare un'arma
- ogni colpo da maestro è legato ad un'arma specifica

Conoscere un colpo da maestro a grado A significa essere in grado di eseguirlo in modo approssimativo. A grado E si conosce tutta la teoria, a grado M la si esegue perfettamente, con anche piccole varianti personali, e la possibilità di insegnarla ad altri.

L'abilità legata al colpo da maestro è generalmente quella relativa all'arma che si usa (es. se il colpo prevede una spada lunga, l'abilità è 'armi da taglio').

Se si conosce un colpo a grado E o M, si può tentare di eseguire il colpo anche con un'arma diversa, purché dello stesso tipo (es. se il colpo prevede una mazza, si può usare un martello da guerra, ma non una spada): in questo caso, però, sarà più difficile eseguire il colpo, aggiungete dunque 20 alla difficoltà.

Analogamente a quanto avviene per le arti marziali (utilizzate la stessa tabella), conoscere un colpo equivale ad avere buone probabilità di difendersi da esso.

Per imparare un colpo da maestro occorre trovare, per l'appunto, un maestro d'armi. Essi sono facilmente ritrovabili presso le maggiori accademie militari e gli ordini di paladini.

Per quanto riguarda l'uso dei colpi da maestro in combattimento, utilizzare lo stesso metodo visto per le arti marziali. Come per esse, è essenziale la sorpresa e richiedono uno sforzo fisico (1PF).

Al contrario delle arti marziali, per i colpi da maestro non vi sono scuole storiche consolidate, ma la maggior parte di essi sono stati creati da maestri d'armi famosi per il loro uso personale, e da essi tramandati.

Analogamente, e con la stessa procedura vista per le arti marziali, è possibile creare nuovi colpi da maestro.

### 2.4.3 Cristalloterapia

L'arte della cura tramite i cristalli ha fatto la sua comparsa solo nella Nuova Era. I segreti dei cristalli pare siano stati rivelati dai Grandi Spiriti ai loro adepti per alleviare le pene dei mortali dopo la lunga notte. Sta di fatto che i chierici sono i principali conoscitori di quest'arte, attorno alla quale, almeno fino al V secolo, aleggiava un'aura di sacralità.

Si tratta di applicare delle pietre particolari in zone opportune del corpo, allo scopo di accelerare la guarigione o di migliorarne le prestazioni.

L'abilità collegata a quest'arte è sempre *medicina*.

Conoscere quest'arte a grado A conferisce al medico poche possibilità di riuscita, e comunque con un lungo lavoro (occorrono 2 ore di applicazione), difficoltà base +20. Dopo un intervento fallito, non gli è più possibile ritentare lo stesso intervento sulla stessa persona, fino alla guarigione (per una settimana se non si trattava di guarigioni).

Chi conosce l'arte a grado E ha bisogno solo di un'ora, senza modificatori alla difficoltà di base, ma analogamente non può effettuare più di un tentativo.

I veri maestri dell'arte (grado M), hanno bisogno di un'ora, e possono effettuare quanti tentativi desiderano, oltre alla possibilità di insegnare ad altri l'arte.

Analogamente alle altre arti, occorre trovare dei maestri per imparare la cristalloterapia. Per i chierici, questo non rappresenta un problema.



Ogni singolo cristallo ha in genere solo una applicazione.

#### *2.4.4 Formule alchemiche*

L'alchimia è forse la forma di scienza più sviluppata su Pertivi. Essa consiste nello sfruttare le proprietà delle sostanze organiche e inorganiche che si trovano in natura. Nella sua applicazione più semplice, si tratta trasformare erbe o minerali in “estratti”, ovvero composti più concentrati, più facili da assumere e da conservare (in genere in forma liquida o polvere). Per queste semplici operazioni non occorre conoscere le arti.

Ma la vera alchimia è quella che permette di ottenere composti dalle proprietà nuove e superiori rispetto alle sostanze presenti in natura. SI tratta di composti curativi, di droghe, di veleni, ma anche di sostanze che migliorano la resa delle armi, o che sciolgono le armi, etc.

L'attrezzatura normale per mettere a punto una formula alchemica è l'alambicco. Esistono anche degli alambicchi portatili, che però non permettono di preparare più di una dose per volta. Il tempo normale di preparazione è 1 ora.

L'abilità correlata è, secondo quelli che sono gli ingredienti principali, alchimia organica o inorganica.

Conoscere una formula alchemica a grado A significa saperla preparare, saperla riconoscere senza alcun problema ad un esame visivo/olfattivo, se la formula non è stata camuffata. Si può comunque tentare di riconoscerla (difficoltà 10-30) anche se è stata camuffata.

Chi conosce una formula a grado E la sa camuffare (in altre sostanze, come vino o olio): la formula sarà così praticamente impercettibile ad un esame inesperto. Inoltre, si può ridurre a metà il tempo di preparazione.

Chi conosce una formula a grado M può insegnarla, ed inoltre è in grado di prepararla ugualmente pur venendo a mancare uno degli ingredienti (che comunque è in grado di sostituire).

Chi non conosce una formula, ma vi ha già avuto a che fare (ad esempio, gli è stata mostrata) può tentare di riconoscerla solo se non è stata camuffata.

#### *2.4.5 Giochi d'azzardo*

Praticamente ogni popolo ha il proprio gioco d'azzardo nazionale, utilizzando in genere strumenti quali dadi o carte. L'abilità correlata è normalmente “gioco d'azzardo”. La conoscenza di un gioco a grado A vuol dire saper giocare senza troppe pretese, ma con almeno teoriche possibilità di vittoria.

A grado E si conosce il gioco adeguatamente. A grado M si può anche tentare di barare con serie probabilità di successo... oltre naturalmente a saper giocare da veri maestri.

Nel concreto, fate 2 tiri contrapposti ai giocatori, con un “+20” di difficoltà per ogni grado di differenza fra i contendenti.

Se uno intende barare e conosce il gioco a grado A o meno, viene immediatamente notato (e in genere buttato in un secchio di pece o la cosa più simile a disposizione). Un baro di grado E effettua un tiro in gioco d'azzardo, e l'esito rappresenta la difficoltà (sempre in gioco d'azzardo) degli altri di notarlo, a meno che l'altro sia esperto almeno quanto lui... nel qual caso, vedi caso sopra (pece compresa). Un baro di grado M richiede almeno un occhio smaliziato (grado A o E) per essere notato. Se l'avversario è a sua volta un maestro.... si prepari la pece.

### 2.4.6 Incantesimi

La magia non crea, la magia non distrugge, la magia trasforma. In questa frase si sintetizza l'unico vero limite della magia.

Secondo la tesi della Scuola d'Arti Perdute di Altariva, vi sono i dodici elementi che compongono l'universo; essi interagiscono fra loro, e la loro interazione genera degli sfridi, delle forze (“mana”) che esulano dalle normali leggi fisiche. Ciò che fa il mago è invertire il meccanismo: usare queste forze per far interagire gli elementi.

Secondo i druidi e i mistici, la magia è un dono degli dei, che controllano gli elementi e hanno concesso ai mortali di dilettarsi con le briciole del loro potere. In ogni caso, la cosa forse più rilevante è che la magia, semplicemente, funziona.

Va detto che l'arte della magia era estremamente sviluppata prima della Lunga Notte, ed è andata perduta con essa. Solo dal V secolo se ne è ricominciato a parlare, e solo nel X ha assunto una certa rilevanza. Comunque, nessuno è più in grado di capirne l'esatta natura, per cui in fondo i maghi non fanno che ripetere strani rituali, composti da parole, canti e/o gesti, senza sapere esattamente quale parte del rito magico sia essenziale e quale no. Analogamente, uno stesso incantesimo può avere, presso diverse culture, nomi diversi e rituali diversi.

Gli incantesimi di cui facciamo riferimento, possono classificarsi, per semplicità, in 6 categorie: di dardo, d'area, canti, mentali, sortilegi e di impulso (i più numerosi).

Conoscere un incantesimo a grado A significa saperlo semplicemente lanciare, previo un round di concentrazione.

Conoscere l'incantesimo a grado E significa poterlo lanciare normalmente, o, in alternativa, potenziarlo o lanciarlo senza concentrazione.

Una conoscenza a grado M indica anche la possibilità di insegnarlo, o di metterlo su pergamena.

Per lanciare incantesimi occorre servirsi di uno strumento magico che focalizzi il mana: un “fulcro”.

Si tratta in genere di bastoni o verghe, più raramente bacchette o altri oggetti.

Normalmente lanciare un incantesimo comporta uno sforzo mentale, in termini di gioco, la perdita di 3 PM. Chi desidera lanciare incantesimi senza concentrazione, è sottoposto ad un maggiore sforzo e a maggiori rischi di malriuscita: 4PM, con 20 al dado del caos è fallimento rovinoso (v. tabella), mentre con 19 è incantesimo a vuoto.

In alternativa all'incantesimo istantaneo, si può potenziare l'incantesimo: per ogni PM speso in più, si guadagna un bonus di +10 all'incantesimo. Si tratta in pratica di raccogliere più potere per l'incantesimo. Alcuni incantesimi possono essere potenziati anche in altri sensi (es. aumentando il raggio d'azione): fare riferimento alle singole descrizioni.

Mettere su pergamena un incantesimo è un'operazione lunga e laboriosa, che può richiedere anche diversi giorni. Per chi volesse un calcolo preciso, ecco il numero di ore necessarie:

$$10 + (\text{difficoltà}/10) + \text{numero di volte in cui il lavoro viene interrotto}$$

Tenete presente che un umano non resiste per più di 8 ore al giorno su un lavoro del genere, ed un nano arriva al massimo a 12. Oltre al fatto che si perde 1PM per ogni ora di questo lavoro.

Leggere da una pergamena richiede un tiro in “runica” (anziché nella normale abilità) e non comporta alcuno sforzo mentale né richiede concentrazione, tuttavia non è possibile potenziare l'incantesimo. La pergamena usata per gli incantesimi spesso si riduce in polvere dopo l'uso, e comunque non è più riutilizzabile a fini magici.

Oltre che dalle pergamene, si possono lanciare incantesimi da oggetti magici, in questo caso occorre un minimo di sforzo (1PM) per scatenare l'incantesimo.

In entrambi i casi, non è necessario conoscere l'incantesimo per lanciarlo.

In linea teorica, inventare nuovi incantesimi richiederebbe un lavoro analogo a quello per le altre arti, ma di fatto nessuno conosce più i segreti che muovono la magia, di conseguenza, almeno per questa ambientazione, non è possibile per i personaggi inventare nuovi incantesimi.

Descriviamo ora in breve il funzionamento dei sei tipi di incantesimi:



## **Dardo**

*Abilità attiva: incantesimi fisici*

*Abilità passiva: schivata (o parata, con malus 20)*

Il mago genera uno (o più) dardo, di materia (pietra, ghiaccio,...) o energia (luce,...) che colpisce un bersaglio, il quale (qualora se ne renda conto) può evitarlo esattamente come farebbe con una freccia. Quando arriva a destinazione, il dardo è assolutamente reale. Questo tipo di incantesimi è disprezzato da molti maghi, soprattutto nani.

Se non specificato diversamente, un dardo magico ha una gittata di 20 metri, che si può estendere potenziando l'incantesimo (5m= 1PM)

## **Area**

*Abilità attiva: incantesimi fisici*

*Abilità passiva: resistenza alla magia*

Il mago scatena un fenomeno innaturale (es. una palla di fuoco, una tromba d'aria) in un'area delimitata, il fenomeno ha natura strettamente magica, perciò i bersagli potrebbero, se particolarmente resistenti alla magia, non esserne scalfiti.

Normalmente l'area coinvolta è una sfera di 10m di diametro, il cui centro è al massimo a 20m dal mago. Sia l'ampiezza (1m diametro=1PM) sia la distanza (5m? 1PM) possono essere estese.

## **Mentali**

*Abilità attiva: mentalica*

*Abilità passiva: mentalica*

Il mago cerca di forzare i pensieri del bersaglio, per leggerli, o per indurlo ad agire in un certo modo. Possono essere usati solo su bersagli che abbiano pensieri, quindi essere senzienti e, in modo limitato, animali.

Normalmente l'incantesimo riguarda un solo bersaglio, a max 20m di distanza (estensibile), ma in alcuni casi si può coinvolgere altri bersagli (1 bersaglio= 5PM).

## **Canti**

*Abilità attiva: canto o musica*

*Abilità passiva: resistenza alla magia*

Il mago canta una canzone (o, più raramente, suona uno strumento), che ha un effetto benefico o venefico su chi l'ascolta. Tenzionalmente ha effetto o solo sugli amici o solo sui nemici del mago, mentre il mago è immune. Se si conosce, almeno sommariamente, la canzone legata all'incantesimo, è possibile per i suoi amici venire in aiuto del mago, cantando a loro volta, suonando o danzando. Ogni persona che riesce in un'azione di "canto", "musica" o "danza", ha lo stesso effetto di 5PM spesi per potenziare l'incantesimo. Ma ogni persona che fallisce in questo (di almeno 10) disturba il mago, aumentando di 10 la difficoltà.

Normalmente l'incantesimo ha effetto su un'area di 10m di diametro attorno al mago, estensibile (1m diametro=1PM)

## **Sortilegi**

*Abilità attiva: incantesimi fisici*

*Abilità passiva: resistenza alla magia*

Sono gli incantesimi più potenti. Ma anche quelli che richiedono maggiori sforzi. A differenza degli altri, richiedono ore o giorni per essere eseguiti, e spesso la compartecipazione di più persone. I più semplici sono quelli per incantare oggetti.

Tendenzialmente, i PG non avranno accesso ai sortilegi, a meno di far vertere un'avventura attorno a uno di essi.

### **Impulso**

*Abilità attiva: incantesimi fisici*

*Abilità passiva: resistenza alla magia*

Il mago genera un fenomeno, di natura magica, che ha in genere un oggetto o soggetto bersaglio (può essere il mago stesso, oppure più soggetti). Si tratta della maggior parte degli incantesimi, anche di tipo molto diverso: guarigione, telecinesi, ....

Normalmente l'oggetto deve trovarsi entro 20m (estensibili) dal mago, ma alcuni incantesimi richiedono il contatto diretto.

### *2.4.7 Lingue*

Questa arte merita una precisazione. Ogni personaggio inizia conoscendo le lingue tipiche della sua razza. Le altre lingue possono essere imparate in maniera analoga alle altre arti.

Conoscere una lingua a grado A significa avere un vocabolario limitatissimo, giusto quanto serve per cavarsela in una conversazione. La lettura di testi è difficoltosa, la scrittura altrettanto e con frequenti errori.

Una conoscenza a grado E indica un vocabolario piuttosto ampio, la possibilità di condurre una discussione normale senza troppe difficoltà, ma con un marcato accento straniero. La lettura è facile, la scrittura non presenta grosse difficoltà.

Una conoscenza a grado M indica padronanza della lingua.

L'abilità correlata alle lingue è "interpretazione": da usarsi quando si cerca di usare una lingua per una comunicazione, specialmente se si cerca di fare qualcosa in più di quanto la conoscenza permetterebbe.

Ad esempio: lo gnomo Gnarish sta cercando di spiegare all'elfo Fflagan il funzionamento della sua balestra speciale a 2 dardi: l'unica lingua che conoscono entrambi è il Faradan, rispettivamente a grado A ed E. Poiché è Gnarish che deve dare spiegazioni, con un grado A l'impresa si presenta ardua. L'AM stabilisce in "40" la difficoltà (si tratta di un linguaggio tecnico). Gnarish esegue un TAZ, e l'esito è "-11". E' andata male, ma l'AM stabilisce che non è irrecuperabile. Dice quindi a Fflagan di eseguire a sua volta un TAZ, con "11" alla difficoltà. L'esito è "-5". L'AM stabilisce dunque che Fflagan ha capito ben poco della spiegazione di Gnarish.

Se invece Gnarish e Fflagan stessero semplicemente discutendo di dove andare a mangiare, non è nemmeno necessario tirare; si intendono senza problemi.

### *2.4.8 Alfabetizzazione*

E' un'arte sui generis. In effetti è un'arte unica, e viene scelta in genere alla creazione del personaggio. Rappresenta la capacità di leggere e scrivere. Nel X secolo la maggior parte della popolazione mondiale conosce l'arte a grado A: ovvero legge lentamente e con difficoltà, mentre non sa scrivere (se non magari il proprio nome). Vi sono, specie fra i popoli meno "civilizzati" molti analfabeti totali. La conoscenza a grado E è relativamente comune nelle città. Indica che il

personaggio legge senza difficoltà', ma scrive lentamente e con scrittura piana (senza fronzoli, svolazzi e simili). La conoscenza a grado M indica ottime doti di grafia e ovviamente nessuna difficoltà in lettura. Chi intende dilettersi in runica necessita di conoscere quest'arte a grado E (per leggere) o A (per scrivere).

### 3 Le classi di addestramento

Le classi rappresentano il tipo di addestramento che il personaggio ha avuto: ciò condiziona le abilità e le arti che conosce.

L'addestramento può essere formale e ufficiale, in apposite scuole (come avviene in genere per i chierici) oppure informale (da uno o più maestri conosciuti nell'adolescenza).

Vi sono 16 classi giocabili nel RidAr, di cui l'ultima (il "fai da te") è concepita per gli incontentabili che non amano nessuna delle altre 15. Darò alcuni cenni su alcune classi non giocabili, ma che potrebbero essere utili all'AM come PNG. 14 delle classi sono accoppiate a due a due, in quanto si tratta di classi molto simili fra loro, che hanno in comune lo sviluppo fino al 10° livello: il giocatore può, fino ad allora, aspettare a decidere quale delle due classi seguire (ma sarebbe opportuno decidere attorno al 5° livello). Non tutte le combinazioni razza/classe sono possibili, gli unici che hanno a disposizione tutte le classi sono gli umani.

Per chiarire meglio il concetto: la classe è una rappresentazione sintetica dell'addestramento ricevuto, ed in genere coincide con la professione del personaggio. Comunque all'interno della stessa classe si possono costruire profili anche molto diversi fra loro. Infine, tenete presente che non è mai necessario che un personaggio dichiari la propria classe: per fare un esempio, se un ladro (nel senso di classe) particolarmente versato nelle armi dichiarasse "sono un guerriero" egli non starebbe affatto mentendo.

Un suggerimento per l'AM: se un PG si azzarda a chiedere ad un PNG "di che classe sei?" oppure "di che livello sei?" toglietegli tranquillamente 100 PX.

Nelle statistiche delle classi accennerò spesso a limitazioni (es. di armature, di armi, ecc.) tali limiti sono culturali, religiosi o dettate dal banale buon senso. Se si dovesse presentare una situazione per cui la limitazione cessa di avere senso (es: un sapiente deve indossare un'armatura per spacciarsi per un soldato di guardia) queste limitazioni possono essere sospese. In questo caso (come sempre) le regole zero e uno dominano su tutte le altre.

Vediamo le classi, a due a due:

#### 3.1 Guerriero / Paladino

Come è facile intuire, guerrieri e paladini sono particolarmente versati nel combattimento, molto meno in abilità culturali quali magia e alchimia. Il paladino, anzi, non può assolutamente imparare incantesimi, e ha difficoltà con gli oggetti magici (+5 ai TAZ ogni volta che cerca di usare un oggetto magico). Entrambi sono abili anche nel combattimento a mani nude, e possono diventare dei maestri d'armi e di arti marziali. Sono in genere abbastanza carismatici. Col crescere di livello, il paladino è un poco meno abile del guerriero in combattimento, ma inizia ad acquisire i poteri della Nuova Fede. Il paladino, per essere considerato tale, deve ottenere un'investitura da parte di uno dei 10 ordini di paladini esistenti (5 di Xynall e 5 di Llanyx), dopo di che è considerato un diacono. I paladini possono usare i poteri sacri di benedizione, divinazione, esorcismo e invocazione; tuttavia se con loro c'è un chierico vero e proprio (predicatore o monaco) tenderanno a lasciare a lui questi compiti. L'interesse primario del paladino è comunque il combattimento.

Il guerriero, ad alto livello, potrebbe invece comprendere qualcosa di magia, ma mai tanto da essere considerato un mago.

Sono in genere refrattari alla cultura, specialmente i guerrieri e specialmente a basso livello.

La loro caratteristica fondamentale è la forza.

### 3.2 Ladro / Assassino

Gli artisti del furto, della vita nei bassi fondi, dell'inganno e del sotterfugio. Se la cavano con le armi (in particolare gli assassini), ma soprattutto sono versati nella destrezza, nello scassinare serrature, nella diplomazia (per cavarsi dagli impicci) e possono diventare maestri nel gioco d'azzardo (in particolare i ladri). Non si interessano della magia, se non occasionalmente ad alto livello (e comunque non tanto da potersi definire maghi). Hanno in genere una infarinatura di alcuni rami di cultura, come l'alchimia, le lingue e le usanze, ma solo quanto occorre per la loro professione.

Per la loro professione, non possono portare armatura di piastre o di maglia (+10 ai TAZ se le indossano), e tendono a non usare le armi a 2 mani.

Non possono diventare diaconi.

Gli assassini possono, ad alto livello, imparare alcune tecniche dei maestri d'armi.

La loro caratteristica fondamentale è l'agilità.

### 3.3 Esploratore / Ranger

Sono i più esperti nel cavarsela in ambienti non civilizzati, quali boschi, montagne, foreste, deserti. Le loro doti principali sono la percezione, l'orientamento, le abilità di movimento. Sono abbastanza abili con le armi, ma non quanto guerrieri e paladini. Ad alto livello, possono acquisire alcune tecniche di arti marziali e colpi da maestro. L'esploratore è molto despecializzato, mentre il ranger da il meglio di sé in ambienti naturali come i boschi e le foreste. Entrambi possono, ad alto livello, acquisire alcune abilità magiche, in genere legate al loro tipo di vita; raramente diventano però dei veri maghi. Raramente, esploratori o ranger possono diventare diaconi.

Per le loro abilità, non indossano armature di piastre e raramente quelle di maglia.

La loro caratteristica fondamentale è la costituzione.

### 3.4 Girovago / Bardo

Sono per certi versi la versione "urbana" dell'esploratore. Se l'esploratore se la sa cavare in ogni ambiente non civilizzato, il girovago è a suo agio in ogni città e villaggio. Per lui sono importanti le usanze di ogni paese, le lingue, le leggende e i canti. Questi ultimi costituiscono la specializzazione del bardo, che non di rado impara, nella sua carriera, anche alcuni dei canti magici. Girovagi e bardi sono esseri di cultura, sanno in genere maneggiare decentemente un'arma, se la cavano nelle abilità di movimento. Non è raro che conoscano qualcosa di magia, ma difficilmente diventano dei veri e propri maghi.

I bardi e i girovagi non amano portare armature, in particolare quelle metalliche. I bardi non possono diventare diaconi, e molto raramente lo diventano i girovagi.

La loro caratteristica fondamentale è la reattività.

### 3.5 Marinaio / Pirata

Sono coloro che passano la maggior parte della vita sul mare, o lungo i grandi fiumi. Sono ovviamente addestrati alle abilità di nautica e navigazione, ma se la cavano piuttosto bene anche con le armi (in particolare i pirati) e con alcune abilità di movimento. I pirati possono, ad alto livello, divenire maestri d'armi. I marinai vengono a contatto con diverse civiltà e per questo spesso ne conoscono leggende e usanze. Raramente si interessano di magia. I pirati non possono diventare diaconi.

Per questioni ovvie non portano armature metalliche.

La loro caratteristica fondamentale è l'agilità.

### 3.6 Predicatorz / Monaco

I sacerdoti della Nuova Fede. Sono gli unici ad avere accesso a tutti i poteri clericali. La loro missione è quella di convertire tutti alla propria fede. Molti di essi sono dei veri e propri fanatici, pronti ad uccidere gli infedeli. Altri sono più tolleranti, ma comunque ligi alla propria religione. Molti dei chierici umani ritengono le altre delle razze inferiori, da dominare o eliminare. Tutti odiano i maghi e la magia, e in genere non vedono molto di buon occhio gli uomini di cultura: la loro tendenza è di rappresentare l'unica cultura. Conoscono l'arte della cristalloterapia, che è stata rivelata ai primi discepoli della Nuova Fede. Non fanno in nessun caso uso di oggetti magici o di rune. Hanno -20 TAZ quando cercano di capire se un oggetto è magico.

Non portano armature di piastre, e raramente quelle di maglia. Di solito tengono bene in vista il loro simbolo sacro.

Mentre il predicatore è orientato a diffondere la Nuova Fede fra la gente, il monaco predilige la meditazione. Alcuni monaci sanno praticare ad alto livello le arti marziali.

La loro caratteristica fondamentale è la sensibilità.

### 3.7 Sapientz / Alchimista

Sono gli esseri di cultura, coloro che amano lo studio. Sono praticamente negati nell'uso delle armi, nonché nella lotta e nelle abilità di movimento. Al contrario, sono abili nelle lingue, nella medicina, nello studio delle usanze e delle leggende, nell'alchimia. Quest'ultima rappresenta la specializzazione dell'alchimista. Di solito hanno anche alcune conoscenze di magia, ma di rado sono dei maghi potenti. Studiano la magia come ogni altra scienza, al di là di ogni significato religioso o filosofico.

Raramente portano armature, e mai quelle di metallo. Sono gli unici, oltre ai chierici, a conoscere le tecniche di cristalloterapia (anche se in misura minore). Ciò ha contribuito a sminuire l'aura sacra attorno a questa arte.

In genere, quale che sia la loro fede, sapienti e alchimisti non sono esseri particolarmente religiosi.

La loro caratteristica fondamentale è l'intelligenza.

### 3.8 Mistico

Il mistico è un sacerdote minore dell'antica fede. I mistici in genere vivono in conventi isolati dalle città, conducono una vita ascetica di studio e contemplazione. Alcuni di essi, tuttavia, scelgono una vita più attiva, decidendo di viaggiare per il mondo. In ogni caso passano almeno un mese all'anno in convento. I mistici hanno conservato molte delle antiche conoscenze sulla magia: ogni mistico è in effetti un mago. La magia per il mistico è un dono degli dei, ed è legata alla religione. Per questo essi evitano di farne abuso. In genere guardano con disprezzo ai maghi sapienti e alchimisti, e soprattutto odiano gli stregoni, che abusano del loro potere. I mistici non sopportano i chierici, e ne sono ricambiati. Vi sono numerosi ordini di mistici, con regole anche molto diverse. Una cosa che tutti hanno in comune è la regola di non uccidere. Ovvero, non uccidere mai, nemmeno per difesa, esseri senzienti, e non uccidere nulla che sia vivo senza necessità. Se ciò accade per errore, il mistico entra in crisi: per 1d10 ore (aumentare fino a 1d100 se il mistico sapeva di rischiare di uccidere) il mistico avrà +5 TAZ e non potrà lanciare incantesimi. Se un mistico uccide volontariamente, entrerà in crisi per 1d100 giorni, al termine dei quali (a sua scelta) o entrerà per due mesi in convento a meditare, o diventerà un rinnegato (più o meno uno stregone).

Non portano armature di cuoio né di piastre, portano eventualmente corazze di maglia, ma solo in argento o helag (una lega a base di argento).

La loro caratteristica fondamentale é la sensibilità.

Attenzione: interpretare un mistico non é facile, evitatelo se il giocatore e il master non si sentono esperti.

### 3.9 Fai da te

Se nessuna delle classi sopra citate vi soddisfa, potete inventarvene una ad hoc per voi: ipotizzate una serie di massimi di sviluppo, tenendo presente le seguenti regole base:

- nessuna abilità superiore a 7
- max 2 abilità superiori a 5
- totale dei massimi uguale a 180

Per quanto riguarda le arti, si possono dare solo indicazioni di massima, per esempio un'arte a A1-E21-M31, ed un paio d'altre a A6-E21.

Nel complesso il personaggio deve avere un profilo "credibile", e in questo senso deve essere preventivamente approvato dall'AM.

Se l'AM si accorge che, strada facendo, il personaggio non è sostenibile o è molto squilibrato, può decidere, con l'aiuto del giocatore, di modificarlo in seguito.

Se giocatore e master non sono esperti, lasciate perdere il fai da te!

### 3.10 Altre classi

Come sopra accennato, la gente su Pertivi può aver avuto addestramenti molto diversi, oltre a quelli giocabili. Tali classi sono state escluse in quanto poco interpretabili o potenzialmente dannose per il gioco. Fra di esse, alcune possono tornare utili all'AM come PNG, per cui ne darò una breve descrizione. Tenete presente che se ammettete queste classi come PG, lo fate a vostro rischio e pericolo: il creatore del gioco declina ogni responsabilità!

#### 3.10.1 *Druido*

I druidi sono sacerdoti dell'antica fede, seguaci degli antichi dei (v. cosmogonia). I druidi sono diffusi presso tutte le razze, ad eccezione degli umani. Sono forse i maghi più potenti di Pertivi, ma per loro la magia è legata ad un doppio filo alla religione: essi la considerano una manifestazione degli dei, quindi in genere evitano di farne abuso, a meno che sia per motivi di fede. All'interno delle comunità elfiche, nanesche e orchesche, la figura dei (o delle) druidi è seconda per importanza solo a quelle reali. I druidi vedono i mistici come adepti di ordine minore, a cui sono disposti ad insegnare incantesimi, ma escludendo i più potenti e segreti. In effetti, alcuni sortilegi particolarmente potenti sono noti solo ai druidi, e sconosciuti persino ai più potenti stregoni. Fra questi si dice vi siano incantesimi che permettano loro di comunicare direttamente con le rispettive divinità.

La regola di non uccidere vale anche per i druidi, ma può non essere rispettata quando il druido è certo di agire per la volontà del suo dio (cioè accade, in effetti, piuttosto di rado).

I druidi ovviamente disprezzano i maghi comuni ("non sapete ciò che fate") e odiano gli stregoni.

Lo sviluppo di un druido ricalca quello di un mistico, ma ancora più orientato alle abilità magiche: mentalica, incantesimi fisici, runica e uso oggetti magici.

### *3.10.2 Stregone*

Lo stregone è un mago che fa della magia un puro strumento, senza alcuna pretesa religiosa (come druidi e mistici) o scientifica (come sapienti e alchimisti). Si tratta in genere di individui poco religiosi (e di certo non dediti alla Nuova Fede), spregiudicati e ambiziosi. Alcuni di essi sono dei mistici rinnegati, che hanno gettato alle ortiche gli insegnamenti morali del proprio ordine (e da esso sono cacciati), altri hanno appreso le nozioni di magia da uno stregone che ha fatto loro da maestro (raramente uno stregone insegna a più di due allievi nella sua vita, e per tutto quel tempo, l'allievo è schiavo del maestro).

Il loro sviluppo è analogo a quello del mistico.

Gli stregoni tendono a non rivelarsi come tali, a meno che siano sicuri del proprio potere: infatti i sacerdoti di tutte le religioni danno loro una caccia spietata.

### *3.10.3 Forgiatore*

I forgiatori sono diffusi soprattutto fra i nani, e sono qualcosa in più che semplici fabbri: oltre a saper lavorare i metalli, conoscono le “arti della forgia”, senza le quali alcuni materiali, come l’alfirem, il titanio o il drakaur sarebbero impossibili da trattare. Le arti della forgia sono tramandate in gran segreto, ed alcune di essi non sono mai state apprese al di fuori dei nani.

I forgiatori sono spesso anche maghi, sebbene non particolarmente potenti (A6-E21-M51).

### *3.10.4 Profeta*

Uno non sceglie di diventare profeta: è un dono che si rivela in genere nell’adolescenza, e non lascia più il soggetto. Il profeta può appartenere a qualunque razza e a qualunque religione. Le profezie che egli pronuncia sono sempre oscure e di difficile interpretazione. Il profeta non può in nessun caso usare incantesimi o poteri clericali, ed ha in genere un controllo molto limitato sul suo dono.

Molti di essi finiscono per fare i chiromanti itineranti, sfruttando scampoli del proprio talento...

Attenzione! Le profezie non sempre si realizzano: grandi poteri sono all’opera per pronunciarle, ma altrettanto grandi sono all’opera per impedirle...

### *3.10.5 Le altre classi*

Davvero vi interessa sapere in cosa consiste l’addestramento dei contadini? O di quello dei cordai? O di fornai, maniscalchi, muratori, precettori, conciatori, pittori e così via? Ovvio che tutte queste figure esistono in RidAr, ma non credo che vi sarà mai necessario conoscere i loro valori di abilità. E semmai vi dovesse capitare.... improvvisate!!!!



## 4 La creazione del personaggio

Esistono fondamentalmente 2 scuole di pensiero su come si crea un personaggio. O si ha già in mente sin dall'inizio cosa si intende fare, oppure si stabiliscono prima le caratteristiche, e si sceglie poi. Entrambe le strade sono legittime.

La cosa più comune è cominciare dallo stabilire le caratteristiche, ovvero i suoi talenti naturali. Questa è la procedura:

1. si tirano le caratteristiche in quest'ordine: FO - AG - CO - IN - SE - RE
2. se la somma delle sei caratteristiche è inferiore a 50, siete liberi di buttarle e ricominciare (avreste probabilmente un personaggio senza storia)
3. scegliete razza, sesso e classe (se non l'avete ancora fatto)
4. se la caratteristica fondamentale della vostra classe (v. la descrizione delle classi) è 13 o meno, portatela a 15 altrimenti aumentatela di 2
5. applicate le modifiche relative alla vostra razza
6. se siete il personaggio è un maschio potete, se volete, aumentare di 1 o 2 la CO, abbassando di altrettanto la RE (per gli amanti del maschio "macho")
7. se siete il personaggio è una femmina, potete, se volete, aumentare di 1 o 2 la RE, abbassando di altrettanto la CO (per le fan della femmina "vamp")
8. per il fascino, il valore è dato da:  $(RE + CO)/3 + 1D6$ . Ovviamente si arrotonda all'unità.

Noterete che nella tabella delle combinazioni razza/classe alcune sono segnate come "raro". Significa che se un personaggio sceglierà quella combinazione, farà fatica a trovare maestri della propria razza, e probabilmente sarà considerato un tipo strano, spesso guardato con sospetto, specialmente se farà mostra della propria classe.

A questo punto il giocatore ha a disposizione 50 punti sviluppo da assegnare alle abilità (da segnare nella colonna "sviluppo" della scheda). Egli può distribuirle come vuole, rispettando i massimi stabiliti per la sua classe.

All'inizio della propria carriera il PG ha a disposizione una sorta di eredità, vale a dire dell'equipaggiamento. Tirate 5 volte sulla tabella "eredità" e per vedere che oggetti ha a disposizione. Inoltre egli ha i propri vestiti, uno zaino e 10 monete d'argento (MA).

Infine, il giocatore ha 3 "wildcard", per assegnare qualità particolari al personaggio. In genere una viene utilizzata per assegnare "alfabetizzazione a grado M (quasi obbligatoria per sapienti, mistici e alchimisti). Con le altre è possibile:

- aumentare di 1 punto una caratteristica
- aumentare di 10 un'abilità
- assegnare "+25" ad un'abilità peculiare ed estremamente specialistica ("fare cappelli a tesa larga", "coltivare l'orzo")
- assegnare una dote speciale (v. sezione)
- avere un oggetto magico o sacro (quest'ultimo solo per predicatori e monaci)

Per ogni riga in cui sono segnate le abilità occorre a questo punto tirare le somme: caratteristica + sviluppo + speciali vari (razza o wildcard). Il risultato è il valore dell'abilità.

Se decidete di partire con PG di livello superiore al primo, la procedura dell'assegnazione dei punti sviluppo va ripetuta per ogni livello.

Normalmente, al primo livello, i personaggi non conoscono alcuna arte, ad eccezione delle lingue.

A questo punto la scheda del personaggio è praticamente pronta. Resta da stabilire il background, ovvero la storia, le attitudini e le preferenze del personaggio. E' fondamentale iniziare a giocare con

almeno un'idea di massima del background. I dettagli potranno essere anche stabiliti man mano che il gioco prosegue.

#### 4.1 Le doti particolari

Di seguito elenchiamo la descrizione di una serie di doti particolari che i personaggi possono avere. Se il giocatore e/o l'AM hanno delle idee per delle nuove doti, benissimo, anche se raccomando di ponderarle bene prima di applicarle. Il consiglio è di non concedere più di una dote particolare per personaggio.

##### 4.1.1 *Allergia alla morte*

In condizioni normali l'anima lascia il corpo nel giro di un minuto da quando questo non è più in grado di funzionare. In taluni esseri non è così. Il loro corpo, apparentemente morto, può restare in quello stato per 24 ore. Non solo, ma in quelle 24 ore è ancora in grado di reagire ad eventuali cure, siano esse alchemiche, cristalloterapiche o magiche. Chiaro che se il corpo viene lasciato in quello stato, dopo 24 ore muore, nonostante l'allergia.

##### 4.1.2 *Ambidestria*

Chi ha questa dote particolare, riesce ad utilizzare indifferentemente le proprie braccia e mani (mentre normalmente chi sta utilizzando la propria mano meno favorita ha un malus di 20 all'azione). E' particolarmente utile per chi utilizza l'abilità "doppio attacco".

##### 4.1.3 *Berserker*

Alcuni uomini, orchi, nani e troll hanno il cosiddetto "spirito dell'orso" in sé, che li fa diventare delle vere furie in combattimento. Si tratta di un dono pericoloso, in quanto quando si è in preda alla furia è estremamente difficile controllarsi. Considerate che un berserker in preda alla furia abbia:

- + 15 a FO, CO (e abilità correlate)
- -10 a IN, RE e SE
- immune allo stordimento e al dolore (nessuna penalità per i PF persi)
- ha idea di chi siano i nemici, ma terminati quelli tenderà ad attaccare chiunque sia in piedi.

Un berserker intra in furia se viene ferito (subisce un danno). Per cercare di resistere, deve superare un tiro in "mentalica". L'abilità da usare è sempre mentalica se cerca di entrare deliberatamente in furia (difficoltà da 20 a 0 secondo quanto abbia morivi di essere arrabbiato), oppure se vuole calmarsi prima che siano esauriti i nemici (difficoltà 20 se nessuno è a portata di mischia, 0 se non ci sono nemici in vista, -20 se non c'è nessuno in piedi). Un berserker si calma naturalmente nel giro di alcuni minuti se non c'è nessuno in piedi nei dintorni.

Vista la perdita di razionalità, un berserker infuriato non è in grado di estrarre armi (ma può continuare ad usare quelle che ha in mano), né di usare arti marziali e colpi da maestro, a meno che siano ormai assolutamente automatiche in lui (nel concreto, abbassate di un grado tutte le mosse e i colpi che conosce). Tuttavia, la sua forza sovrumana fa sì che a mani nude faccia 1d12 di danno anziché 1d6.

Caratteristica dei berserker è l'abitudine di indossare sempre almeno un indumento in pelle d'orso.

#### *4.1.4 Immunità ai veleni*

Come si può facilmente intuire, questi personaggi sono immuni agli effetti di qualunque tipo di veleno, sia iniettato che inalato o ingerito. Questo NON vuol dire, ovviamente, che non siano sensibili ad un acido versato sulla pelle, o che possano respirare sott'acqua o mangiare kg di mattoni.

#### *4.1.5 Nasetta con la camiera*

C'è della gente a cui le cose non vanno mai particolarmente storte. Anzi, a cui spesso vanno particolarmente bene. Per tradurre questo nel gioco, ogni volta che costoro effettuano un TAZ, tirate 2 dadi da 20 anziché uno, e considerate solo il risultato migliore.

#### *4.1.6 Volfednir*

Si tratta di una dote simile allo spirito berserk. La possono avere umani, orchi, nani ed elfi. La furia volfednir è un po' più controllabile di quella berserker. Nel concreto un volfednir infuriato ha:

- + 10 a FO e AG
- - 10 a IN e RE
- è immune allo stordimento

Durante la furia un volfednir ha un concetto fondamentale di “preda”: non lascerà avvicinare nessuno, amico o nemico ad un nemico che ha abbattuto. Un'altra limitazione è che i volfednir non attaccano mai altri volfednir (che riconoscono a olfatto). Per i volfednir un nemico a terra è un nemico abbattuto, per cui non se ne curano, a meno che non si rialzi. In qualunque momento un volfednir che abbia abbattuto almeno una preda può tentare di controllarsi (diff. 0, a meno che siano sotto attacco)

Entrano in furia e si calmano in maniera analoga ai berserker. I volfednir amano portare sempre almeno un capo d'abbigliamento in pelle di lupo.

#### *4.1.7 Talento naturale per...*

Il personaggio è particolarmente versato per un tipo di arte: quale che sia la sua classe (a parte palesi incongruenze, come un predicatore e la magia), comincia il gioco conoscendo un'arte a grado A (un incantesimo, un colpo da maestro, un gioco d'azzardo...) e i suoi limiti per imparare quel tipo di arte sono A1 – E6 – M11 (valgono per tutte le arti di quel tipo: es, tutti gli incantesimi).

## 5 La risoluzione delle azioni

Come sopra accennato, al centro della risoluzione delle azioni vi è il TAZ: si tratta tre dadi a 20 facce contemporaneamente, di cui uno diverso dagli altri, il dado del caos. Vediamo come funziona il dado del caos:

*caos 1* - Anteporre un “-” al resto del tiro. quindi un “47” (brutto tiro) diventa un “-47” (ottimo tiro!).

*caos 20* - L'azione fallisce. Anzi, se il resto del tiro avrebbe comportato un fallimento comunque, diventa (se la situazione lo consente) un “fallimento rovinoso” con possibili danni per il personaggio. Un risultato di “caos 20” e “50” o + comporta sempre un fallimento rovinoso (se la situazione lo consente).

*caos 2-19* Salvo casi particolari, ignorate il dado del caos su questo tiro.

Un suggerimento per l'AM: lasciate tirare ai giocatori, ma con i giocatori alle prime armi tirate voi il dado del caos.

### 5.1 Il TAZ e i tiri incrociati

Come detto sopra, quando un personaggio intraprende un'azione non banale, deve effettuare un TAZ:

$$\text{Esito} = \text{valore abilità} - \text{TAZ} - \text{difficoltà}$$

Se l'esito è superiore o uguale a zero, l'azione è riuscita. Il valore di difficoltà è stabilito di volta in volta dall'AM; sarà utile citare comunque qualche esempio:

- -20 azione semplice (salire su un carro alto); spesso è inutile tirare
- -10 azione abbastanza semplice (salire di corsa una scala a pioli)
- 0 azione di normale difficoltà (arrampicarsi su una corda)
- +20 azione difficile (scassinare la serratura della porta di una villa)
- +40 azione molto difficile (saltare uno strapiombo di 6 metri)

Talvolta capita che la difficoltà dipenda (in tutto o in parte) dall'abilità di un altro soggetto.

Ad esempio, il nano ladro Tahr sta cercando di raggiungere un magazzino attorno a cui una guardia fa la ronda. Tahr dovrebbe fare un TAZ in “muoversi silenziosamente/nascondersi”. L'AM giudica che, data la notte nuvolosa e la buona vista notturna di Tahr, la difficoltà sia “-10”.

Ma ovviamente entra in gioco la “percezione” della guardia. Come? L'esito di un personaggio diventa la difficoltà dell'altro.

Esempio: Tahr ha “24” in “Muoversi silenziosamente/nascondersi”; il suo TAZ è “15” e la difficoltà “-10”. L'esito è dunque “+19”: si è nascosto come si deve.

A questo punto la guardia (ovvero l'AM) effettua un TAZ: ha percezione “30” e difficoltà “19”. Con molta fortuna ottiene un “2” sul TAZ: esito= “9”. Ha visto Tahr malgrado fosse ben nascosto!

Esiste anche il caso opposto: Tahr sta cercando di aiutare l'amico Gnarish a costruire una catapulta speciale. In tal caso l'esito dell'azione di Tahr andrà *aggiunto* all'esito dell'azione di Gnarish.

Subito un consiglio per l'AM: non abusate dei tiri di dado: fateli fare solo quando ha senso. Non mettetevi a far fare ad un pg un TAZ (difficoltà -15) ogni volta che sale su una zebra.

Un altro consiglio pratico: per alleggerire il lavoro del master, fate fare i conti al giocatore. Ovvero: fate tirare ai giocatori, e fatevi dire il risultato di “valore abilità – TAZ”. A voi basterà confrontarlo col valore della difficoltà (che ovviamente **non** avete detto al giocatore, che deve avere solo un'idea di massima della difficoltà): se il valore è maggiore della difficoltà, l'azione è riuscita.

Inoltre, quando il valore è vicino a 0 (in alto o in basso) potete (se ha senso) considerare l'azione parzialmente riuscita. Come margine per un'azione “parzialmente riuscita”, consiglio da “+5” a “-5”. Se ritenete che non abbia senso un successo parziale, semplicemente non applicatelo.

Esempio: Tahr sta cercando di saltare su un carro in corsa: la sua abilità di movimento è 32, sul TAZ ottiene un 34, l'esito sarebbe “-2”, ma l'AM, facendo sfoggio di buon senso, stabilisce che Tahr non salta sul carro, ma riesce ad aggrapparvisi.

### *5.1.1 Variante sui tiri incrociati*

Se il tirare continuamente dadi per i tiri incrociati vi annoia, potete adottare un sistema più rapido: fate tirare solo uno dei due, e alla sua difficoltà aggiungete il seguente valore:

*abilità dell'avversario - 30*

che corrisponde all'incirca alla media dell'esito dell'avversario.

### *5.1.2 Azioni mirabili..... e fallimenti rovinosi*

Quando un esito risulta particolarmente elevato (oltre il 40) il personaggio può aver compiuto un'azione memorabile, che l'AM e/o il giocatore potrebbero descrivere (se ovviamente la situazione lo permette). Ad esempio, se si trattava di arrampicarsi su un albero, il personaggio potrebbe aver effettuato la cosa volteggiando e nel contempo salutandogli amici. Oppure, se si trattava di riconoscere delle tracce, il PG ha anche capito di che razza era la cavalcatura.

Per contro, talvolta i personaggi vanno incontro a fallimenti rovinosi (TAZ con caos 20 e valori alti), che comportano danni o quanto meno brutte figure per loro.

Ad esempio il PG che stava saltando un ruscello, non solo ci cade dentro (fallimento) ma si distorce una caviglia. O il PNG che stava attaccando con la spada, si vede scivolare l'arma di mano.

Sia le azioni mirabili che i fallimenti rovinosi vanno adattati alla situazione, e usati solo se l'AM ritiene che siano applicabili.

## 5.2 Controllo qualità

Non tutte le spade sono uguali. Vero, ma se e è per questo, nemmeno tutte le scope sono uguali. Come rendere nel gioco questa differenza? Con il concetto del bonus. Un oggetto di migliore qualità aiuterà chi lo brandisce a compiere le azioni per cui è concepito.

Così, troverete in questo manuale espressioni del tipo “mazza +5” o “grimaldello +2” ma anche “spada -5”. Un oggetto a bonus 0 indica che è di qualità normale, mentre un oggetto + 5 che è di buona fattura. Un oggetto + 15 sarà qualcosa di raro e di veramente notevole, difficile da trovare. Oggetti “+40” saranno quasi leggendari. Sì, d'accordo, ma come usare questi valori? Ma aggiungendoli al valore dell'abilità, naturalmente.

Es. Tahr ha “22” in “armi contundenti”, ma lo zio di suo nonno gli ha donato un cimelio di famiglia, un martello da guerra “+7”. Quando Tahr brandisce quel martello, la sua abilità sale a 29.

E già che ci siamo, come capire quanto valido è un oggetto? Nella vita reale, un falegname si rende conto a colpo d'occhio (o quasi) se uno scalpello da legno è buono o meno. O un contadino si accorge subito se una falce è fatta male.

Quindi, come fare per valutare un oggetto? Facendo un TAZ sull'abilità più consona all'oggetto stesso. Nell'esempio di Tahr, se vuole valutare un martello da guerra, userà l'abilità "armi contundenti". Se si tratta di valutare uno scudo, si userà "parata", degli stivali "movimento" e così via.

### 5.3 Azioni concitate

Per le azioni normali, assegnate il tempo che, secondo la regola zero, ritenete sia necessario. E' impossibile in questa sede quantificare i tempi per le moltissime azioni che possono capitare.

Ma talvolta, le azioni si susseguono l'un l'altra in tempi ristrettissimi, per cui è opportuno definire un modo, ed un ordine, per risolverle. Introduciamo dunque alcuni concetti di base: round, semiround, azioni attive e azioni passive.

Un round è un periodo di 10 secondi. Un'unità comoda di tempo. Per comodità, ogni personaggio vede il round diviso in due parti: un semiround attivo (in cui agisce in pieno) e un semiround passivo (ovvero i momenti nel corso di quei 10 secondi in cui si limita a controbattere mosse altrui). Le azioni attive sono quelle che potremmo definire "volitive", ovvero dettate da una precisa volontà. Ad esempio, un attacco di spada (nel senso di affondo o fendente, e non di mera stoccata), o un'arrampicata, o un salto, o il lancio di un incantesimo.

Le azioni passive sono quelle che il personaggio fa in reazione ad azioni altrui: in genere si limitano a resistere agli incantesimi, schivare o parare.

Come è facile immaginare, il caso più tipico di azione concitata è il combattimento.

Vediamo tecnicamente come si svolge la scena. Per prima cosa, tutti (PG e PNG) effettuano un tiro "iniziativa", ovvero un TAZ basato (salvo evidenti controindicazioni) su "movimento". Dell'esito si stabilisce l'ordine di azione. Quando un personaggio è in semiround attivo, tutti gli altri si considerano in semiround passivo (salvo casi particolari che l'AM può valutare, es. azioni congiunte).

Chi è in srd attivo, può muoversi di 2 metri, parlare brevemente compiere una "azione accessoria" e fare una sola delle azioni seguenti:

- preparare un incantesimo
- lanciare un incantesimo
- portare un attacco
- preparare un attacco
- effettuare un altro tipo di azione attiva
- mettersi in guardia

Per "azione accessoria" si intende un'azione che serve a migliorare la principale. Esse sostanzialmente si riducono a:

- prendere una rincorsa
- aggirare un avversario
- preparare un doppio attacco o un attacco a ventaglio

Mettersi in guardia significa tenersi pronti a eseguire un'azione (tipicamente un incantesimo, una mossa d'arte marziale o un colpo da maestro) ma non eseguirla, perchè si attende una mossa altrui. L'azione potrà essere poi eseguita in qualunque momento del successivo srd passivo.

Prendere una rincorsa può essere utile, ad esempio, quando si sta per eseguire un salto. Le altre azioni accessori verranno spiegate nel paragrafo sul combattimento.

## 5.4 Il combattimento

“Ah, finalmente! Il vero centro del gioco di ruolo!” Se è stato questo il vostro pensiero, toglietelo dalla testa, quando giocate a RidAr. Il metodo di simulazione del combattimento è leggermente diverso da quello delle azioni normali, perchè sarebbe assurdo simulare ogni singola azione che venga fatta in battaglia.

Il sistema dei round è quello che vale normalmente nelle fasi concitate. Ogni volta che si effettua un attacco, si effettua un TAZ

$$\text{esito} = \text{abilità attaccante} - \text{TAZ} - \text{difficoltà} - \text{abilità difendente}$$

L'abilità attaccante è quella relativa all'arma che si sta usando, oppure “mani nude” se si attacca senz'armi. O ancora, l'abilità “incantesimi fisici” se si attaccava magicamente.

L'abilità difensiva è “parata” se l'attacco è in mischia, “schivata” se l'attacco è a distanza (armi da tiro, armi scagliate o incantesimi dardo), “resistenza alla magia” se l'attacco era un incantesimo area. Volendo, si può parare a distanza e/o schivare in mischia, ma la cosa risulta molto meno agevole: si ha un malus di 20 all'abilità in questo caso.

Per poter parare un attacco che non sia a mani nude, occorre avere uno scudo, un'arma nella mano sinistra (tipicamente un'arma da difesa come un tridente o una main gauche) oppure un'arma a 2 mani. Ovviamente, si intende la destra per i mancini.

Tirato il TAZ, si confronta l'esito con la seguente tabella:

Tab 01		Tabella di attacco				
		Taglio/ Punta	Botta	2 mani	Distanza	I. area
Fino a	-40					
>	-40		1	3		2
>	-20	2	3	6	1	4
>	0	1X	2X	3X	1X	8
>	20	5X	6X	6X	2X	2X
>	40	10X	12X	15X	4X	4X
>	60	2XX	16X	7XX	6X	7X
>	80	6XX	6XX	15XX	8X	10X
>	100	10XX	10XX	20XX	2XX	15X
>	120	15XX	15XX	25XX	5XX	20X

Abilità attaccante - TAZ - difficoltà - abilità difensiva  
 X= danno base (colpito)  
 XX= danno modificato: danno base +5  
 Modificatori particolari di difficoltà (comunque a discrezione dell'AM)  
 Attacco al fianco: -10 Di spalle: -20  
 Difensore a terra: -30

La colonna da guardare è quella relativa al tipo di attacco che si è portato: le armi da taglio o ad asta, la prima. La seconda per le armi contundenti o quelle a mani nude. La terza per le armi a 2 mani (di qualunque tipo), la quarta per armi scagliate, da tiro o per incantesimi dardo, l'ultima per incantesimi area.

Come leggere la tabella? I numeri indicano punti fisici persi dal difensore (per la fatica di evitare il colpo, o per il colpo subito). Una “X” indica che il bersaglio è stato colpito. Un “XX” indica che il bersaglio è stato colpito seriamente.

Introduciamo dunque il concetto di “fattore di protezione” (FP): indica fondamentalmente quanto uno può essere colpito senza particolari conseguenze,. Dipende in primo luogo dall'armatura che porta:

Tabella dei fattori di protezione (FP)					
Armatura		(Amuleti)	Cuoio	Maglia	Piastre
Fino a	-15		0	1	3
Fino a	-10		0	2	4
Fino a	-5		1	3	5
Fino a	0	0	2	4	6
Fino a	+5	1	3	5	7
Fino a	+10	2	4	6	8
Fino a	+15	3	5	7	9
Oltre	+15	4	6	8	10

La protezione degli amuleti si somma a quella dell'armatura.

E' possibile indossare una sola armatura

La protezione cumulata degli amuleti non può essere superiore a 5

I numeri della prima colonna indicano il “bonus” ovvero la qualità dell'armatura.

Se l'eccessiva granularità vi da fastidio (il fatto che un'armatura+7 sia trattata alla stregua di una +10), potete considerare gli “scarti” come malus all'abilità difensiva:

un'armatura di cuoio + 5 darà FP3, un'armaturadi cuoio +1 darà sempre FP3, ma con un malus di 4 a parata e schivata.



## 6 Descrizione delle Arti

Qui di seguito darò una descrizione di alcune delle arti, ma l'AM è assolutamente libero di creare nuovi incantesimi, nuovi colpi da maestro, etc.

### 6.1 Arti Marziali

Per ogni arte marziale occorre definire: *nome*, *scuola*, *abilità correlata*, *difficoltà*, *descrizione* ed eventualmente *note*

Se non diversamente specificato, le armature proteggono normalmente.

#### *6.1.1 Calcio volante classico*

- *scuola*: comune
- *abilità correlata*: movimento
- *difficoltà*: 0
- *descrizione*: come dice il nome, si tratta di sferrare un calcio saltando. Infligge un danno SB 1d10 e in IM 1d8.

#### *6.1.2 Calcio volante evanescente*

- *scuola*: Karasu
- *abilità correlata*: movimento
- *difficoltà*: 30
- *descrizione*: è simile al calcio volante classico, ma distorce la visuale del difendente. Infligge un danno SB 1d12 e un IM 1d8. Inoltre, il bersaglio non è in grado di attaccare il ninja per 1 rd.

#### *6.1.3 Pugno dirompente*

- *scuola*: comune
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: -5
- *descrizione*: consiste nel dare un pugno all'avversario con tutta la forza possibile. Infligge un danno IM 1d12

#### *6.1.4 Pugno devastante*

- *scuola*: Toinori
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: consiste nel dare un pugno all'avversario con tutta la forza possibile in punti vitali. Infligge un danno IM 1d10, inoltre immobilizza il bersaglio per 4rd.

### *6.1.5 Pugno mortale*

- *scuola*: Niawag
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: 40
- *descrizione*: consiste nel dare un pugno all'avversario con tutta la forza possibile centrando la cassa toracica in punti particolari. Infligge 10PF, inoltre ha il 20% (10% se indossa un'armatura) di probabilità di uccidere il bersaglio per soffocamento o arresto cardiaco in 1 minuto.

### *6.1.6 Artiglio del leopardo*

- *scuola*: Chinya
- *abilità correlata*: mani nude / armi da taglio
- *difficoltà*: 10
- *descrizione*: consiste nello colpire di striscio un avversario, ma in modo da creargli un ferita ampia. Infligge 2d12 PF e un danno TA 1d6.
- *note*: può essere eseguito meglio con un pugnale: in questo caso usare "armi da taglio" e il danno è 2d12 PF e TA 1d10.

### *6.1.7 Incornata semplice*

- *scuola*: comune
- *abilità correlata*: schianto
- *difficoltà*: 0
- *descrizione*: si tratta di dare un testata gettandosi con tutto il peso contro l'avversario. Infligge SB 2d8.

### *6.1.8 Incornata del cervo di montagna*

- *scuola*: Slagen
- *abilità correlata*: schianto
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: come l'incornata semplice, ma con una carica decisamente diversa. Infligge SB 2d8 e IM 1d8.
- *note*: occorre indossare un elmo. I nani in genere usano un elmo cornuto che infligge un'ulteriore PU 1d6

### *6.1.9 Mossa del cento colpi*

- *scuola*: Toinori
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: 40
- *descrizione*: consiste nell'investire l'avversario con una gragnola di piccoli ma veloci pugni. Richiede di avere entrambe le mani libere. Infligge 2d20 PF e stordisce 1d4 rd

- *note*: aver meditato nelle ultime 24 ore garantisce un bonus di 20 quando si esegue questo colpo.

#### 6.1.10 *Contatto puro*

- *scuola*: Niawag
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: crea un'ondata di vibrazioni che distruggono un oggetto inanimato in possesso dell'avversario, che viene toccato dal ninja.
- *note*: alcuni materiali molto forti possono resistere (fra il 10% e il 60% di possibilità)

#### 6.1.11 *Volo del corvo*

- *scuola*: Karasu
- *abilità correlata*: acrobazia
- *difficoltà*: 50
- *descrizione*: si tratta di un salto mortale con discesa in picchiata a piedi uniti sul bersaglio. Infligge SB 1d20, IM 1d20 e 10 PF.
- *note*: aver meditato nelle ultime 24 ore garantisce un bonus di 20 quando si esegue questo colpo.

#### 6.1.12 *Tagliola virtuale*

- *scuola*: Slagen
- *abilità correlata*: mani nude
- *difficoltà*: 25
- *descrizione*: è un colpo dato su un'articolazione, che mette fuori uso un arto (scelto dall'attaccante) per 1 ora.

### 6.2 Colpi da maestro

Per ogni colpo da maestro occorre definire: *nome*, *arma creatore*, *difficoltà*, *descrizione* ed eventualmente *note*

Se non diversamente specificato, le armature proteggono normalmente..

#### 6.2.1 *Disarma di Crid*

- *arma*: spada lunga
- *creatore*: Crid, grande guerriero herrusin del V secolo
- *difficoltà*: 0
- *descrizione*: si tratta di far saltare un'arma dalle mani dell'avversario. Si può utilizzare solo se l'avversario impugna l'arma con una mano sola.

### *6.2.2 Disarma di Nandhahir*

- *arma*: mazza
- *creatore*: Nandhahir, avventuriero scorridore del V-VI secolo
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: tecnica completamente diversa per ottenere lo stesso scopo. Un colpo tremendo per le mani e i polsi dell'avversario, che oltre a perdere l'arma (anche se impugnata a 2 mani) subisce 10PF.

### *6.2.3 Atterramento di Crid*

- *arma*: spada lunga
- *creatore*: Crid
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: consiste in un colpo particolare agli arti inferiori, che manda l'avversario gambe all'aria.

### *6.2.4 Mille luci di Azlera*

- *arma*: martello da guerra
- *creatore*: Azlera, guerriera barbara del VI secolo
- *difficoltà*: 0
- *descrizione*: l'avversario è colpito in un punto particolarmente sensibile: rimane accecato dal dolore per 1 rd e stordito per 1d6 rd.

### *6.2.5 Mille luci di Kuzran*

- *arma*: lancia
- *creatore*: Kuzran, grande paladino orco del VII secolo
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: vagamente simile all'analogo colpo di Azlera, ma più incisivo. L'avversario è colpito in un punto particolarmente sensibile: rimane accecato dal dolore per 1 rd, stordito per 1d10 rd e subisce 15PF.

### *6.2.6 Morte rotante di Larin*

- *arma*: ascia bipenne
- *creatore*: Larin, leggendario guerriero nano dei secoli VII-VIII
- *difficoltà*: 50
- *descrizione*: come dice il nome, richiede di ruotare opportunamente l'ascia bipenne attorno e sopra di sé. Tutti coloro che sono a distanza di mischia (5m) subiscono un 3d10 di danno da taglio (le eventuali parate si contano singolarmente).

### *6.2.7 Entrata di Laghiron*

- *arma*: spada bastarda
- *creatore*: Laghiron, avventuriero barbaro del X secolo
- *difficoltà*: 30
- *descrizione*: apre completamente la guardia dell'avversario, che nel round successivo non riesce né ad attaccare, né a parare o schivare.

### *6.2.8 Decapitazione di Garugol*

- *arma*: scimitarra
- *creatore*: Garugol, pirata e cacciatore di teste orco del VIII secolo
- *difficoltà*: 50
- *descrizione*: evita la guardia dell'avversario per centrare il collo e far saltare la testa.

### *6.2.9 Mietitura di Miluru*

- *arma*: spadone
- *creatore*: Miluru, guerriero askari del IV secolo
- *difficoltà*: 30
- *descrizione*: un colpo particolarmente caricato, che sfonda qualunque guardia, per infliggere 2d10 da taglio, e 2d10 da sbilanciamento.

### *6.2.10 Trappola di Lupian*

- *Arma*: 2 armi da taglio
- *creatore*: Lupian, guerriera matlain del VI secolo
- *difficoltà*: 20
- *descrizione*: è un colpo particolare: si tratta di mettersi in guardia in una precisa posizione. Se l'avversario tenterà un attacco normale, verrà automaticamente parato, e anzi il maestro può tentare (difficoltà 20) di strappargli l'arma di mano (solo se impugnata ad una mano). Se l'avversario tentasse un attacco speciale (colpo da maestro o arte marziale), questo diventa difendibile se era indifendibile, viene rintuzzato se era già difendibile.

## 6.3 Cristallo-terapia

## 6.4 Formule alchemiche

## 6.5 Giochi d'azzardo

Per ogni tipo di gioco d'azzardo occorre definire *origine, materiale, numero giocatori, componente fortuita, difficoltà di barare, descrizione* ed eventualmente *note*.

### 6.5.1 *Ribalta*

- *origine*: barbari
- *materiale*: tarocchi (52 carte)
- *numero giocatori*: 2-3
- *componente fortuita*: alta
- *difficoltà di barare*: 0
- *descrizione*: un gioco veloce e semplice da farsi con il classico mazzo di tarocchi.

### 6.5.2 *Boseo Chiaro*

- *origine*: elfi
- *materiale*: tarocchi (52 carte)
- *numero giocatori*: 2, 4 o 6
- *componente fortuita*: media
- *difficoltà di barare*: 20
- *descrizione*: un gioco complesso e affascinante ma molto lungo, diffuso quasi solo fra gli elfi.

### 6.5.3 *Giro dei dadi*

- *origine*: herrusin
- *materiale*: dadi
- *numero giocatori*: 2+
- *componente fortuita*: altissima
- *difficoltà di barare*: 20
- *descrizione*: si tratta semplicemente di trovare combinazioni coi dadi: un gioco veramnet semplice da farsi nei momenti oziosi.

### 6.5.4 *Cunieoli e coboldi*

- *origine*: gnomi
- *materiale*: scacchiera e pedine apposite
- *numero giocatori*: 2 o 4
- *componente fortuita*: bassa
- *difficoltà di barare*: 50
- *descrizione*: uno dei giochi più complessi esistenti, dalle regole contorte.

#### *6.5.5 Via d'entrata*

- *origine*: nani
- *materiale*: tarocchi (52 carte)
- *numero giocatori*: 2-4
- *componente fortuita*: media
- *difficoltà di barare*: 10
- *descrizione*: un gioco affascinante e lungo, ispirato agli scavi naneschi.

#### *6.5.6 Scavaleo*

- *origine*: matlain
- *materiale*: scacchiera e pedine
- *numero giocatori*: 2 o 4
- *componente fortuita*: bassa
- *difficoltà di barare*: 20
- *descrizione*: un gioco interessante molto praticato dai filosofi orientali: richiede pazienza.

#### *6.5.7 Ventaglio di seale*

- *origine*: goblin o hobgoblin?
- *materiale*: tarocchi (52 carte)
- *numero giocatori*: 2-5
- *componente fortuita*: alta
- *difficoltà di barare*: 10
- *descrizione*: un gioco particolarmente aggrovigliato.

#### *6.5.8 Vermī runīcī*

- *origine*: goblin o hobgoblin?
- *materiale*: tessere runiche (26)
- *numero giocatori*: 2-4
- *componente fortuita*: media
- *difficoltà di barare*: 40
- *descrizione*: avvincente e non particolarmente lungo.

### 6.6 Incantzsimi

## 7 Il mondo di Pèrtivi

Pertivi è il mondo teatro delle vicende di RidAr, un mondo per molti aspetti simile alla terra, ma con qualche sostanziale differenza.

Le terre emerse occupano circa un quinto della superficie del pianeta, e di esse la più importante è il continente di Faràda, in cui si consiglia di ambientare le avventure (almeno all'inizio).

Il mondo di Pertivi ha 2 lune: la rossa, fiammeggiante Danhas (che appare poco più piccola della luna terrestre) e l'azzurra, spettrale Zilkes (appare grande la metà di Danhas ed è più vicina).

Gli esseri umani rappresentano la maggior parte della popolazione del pianeta (pare che in tutta Farada ci siano circa 500 milioni di esseri senzienti), ma molte sono le altre razze senzienti, e di queste 10 sono interpretabili dai personaggi.

L'anno di Pertivi inizia coll'equinozio di primavera, dura 360 giorni ed è diviso in 12 mesi (basati sulle fasi di Danhas), nonché in settimane (le fasi di Zilkes). Tutte le razze contano gli anni dall'alba della Nuova Era, al termine della Lunga Notte, anche se per un certo periodo l'impero Faradan ha cercato di imporre il computo degli anni dalla fondazione di Herruus, la capitale.

### 7.1 Flora

La flora di Pertivi è tutto sommato simile a quella terrestre, anche se con una minore varietà di specie (che si contano nell'ordine delle migliaia). Vi sono tutti gli alberi più comuni, più alcuni peculiari. A titolo di esempio, il Ribano, una latifoglie dalle tipico fogliame verde scurissimo che cresce nella zona centrale di Farada, e dal legno robusto e flessibile.

Che dire della Antaccia, pianta carnivora di 1m di altezza, diffusa nelle foreste meridionali? Che non è il caso di metterci il piede sopra, se non si vuole subire un 1d12 da presa, oltre a serie ustioni sulla parte intrappolata. Per fortuna gli umani sono prede troppo grosse per l'antaccia.

Ma non lo sono per l'Ifunia, rampicante semiparassita che cresce nell'estremo nordest. Si tratta di una pianta dal profumo dolce e soporifero, che cresce addosso agli esseri viventi.....

Inoltre sono molto interessanti le piante medicinali e velenose, di cui all'apposita tabella.

Naturalmente non mancano piante più comuni ma altrettanto fondamentali, come frumento, orzo, melo, vite, fagiolo, lattuga, pomodoro, patata, tè, pepe, caffè.....

Quanto ai fiori, ne esistono di innumerevoli varietà, quasi come sulla Terra.

### 7.2 Fauna

Forse la fauna merita una maggiore attenzione. Tanto per iniziare, scordatevi il concetto di "mostro". Ovvero: i roc, i kraken, le idre, etc. sono degli animali.

Sulla fauna vale il discorso già fatto per la flora: le specie animali si contano in migliaia. Fra queste assumono particolare rilevanza quelle più usate, e quelle più temute, dai senzienti.

Cominciamo col definire le cavalcature: in questo senso si usano essenzialmente 5 specie: asini, zebre, eali, vemie e unicorni. In effetti qualcuno potrebbe anche riuscire a cavalcare un ippogrifo o un roc, ma si tratta di casi eccezionali, e comunque di cavalcature poco agevoli.

Diamo ora una descrizione degli animali più interessanti di Pertivi, secondo il solito ordine: alfabetico. Qualche esperto di zoologia noterà che le statistiche degli animali di Pertivi non corrispondono a quelle degli omonimi animali terrestri: non ho mai detto che essi siano identici, ed infatti non lo sono.



### *7.2.1 Asino*

E' la cavalcatura in assoluto più diffusa: docile, resistente alla fatica, moderatamente intelligente, ma non particolarmente veloce. Un asino al passo viaggia a 5 km/h per 8 ore, ma può viaggiare al trotto fino a 10 km/h (non oltre 2 ore) ed ha una velocità di punta di 30 km/h.

La vera dote dell'asino è la capacità di carico: infatti può trasportare agevolmente fino a 120kg, e con qualche difficoltà fino a 240 kg (ridurre velocità e resistenza di conseguenza: con 150kg, 4 km/h e 5 h di autonomia, con 200 kg 3km/h e 3 h di autonomia).

### *7.2.2 Cane*

Trattasi di quadrupede carnivoro, di altezza variabile fra i 40 e i 90 cm, facilmente addomesticabile, particolarmente apprezzato come animale da guardia, specialmente fra orchi ed umani.

Tende ad affezionarsi ai padroni a a diffidare degli estranei.

### *7.2.3 Ciclope*

Se un ciclope potesse parlare, definirebbe i troll come dei “piccoletti furbi”. Questa potrebbe bastare come descrizione. Comunque, si tratta di esseri dalla forma umanoide alti attorno ai 3 metri, particolarmente intelligenti come animali, caratterizzati da un unico occhio centrale. Sono talvolta utilizzati dai troll come animali da trasporto. Anche perchè pare che il linguaggio dei ciclopi sia simile a quello dei troll. O meglio, il linguaggio dei ciclopi è una versione molto semplificata del linguaggio troll (lascio a voi immaginare).

### *7.2.4 Delfino*

Contendono ai ciclopi il titolo di animale più intelligente di Pertivi (ovviamente se non consideriamo i troll). Si tratta di cetacei lunghi da 2 a 3 metri, feroci predatori e discretamente veloci, ma anche giocherelloni (quando non hanno fame). Come i ciclopi comunicano coi troll, i delfini riescono a comunicare con gli elfi marini.

### *7.2.5 Eale*

L'eale è un grosso suino, lontano parente del cinghiale, ma più alto, raggiungendo normalmente i 160 cm. Si tratta di un ottimo animale da fatica, utilizzabile all'occorrenza come cavalcatura. Porta agevolmente 180 kg di peso, e all'occorrenza fino a 360. La sua resistenza alla fatica è ottima, pari a quella dell'asino. La sua velocità di punta, tuttavia, non è elevata (15 km/h).

L'eale è facilmente addomesticabile, ma è più stupido di un asino. Quando è arrabbiato, però, è molto pericoloso.

### *7.2.6 Faleo*

Il più comune degli uccelli rapaci: si tratta di un animale indipendente e abbastanza intelligente. E' difficile ma non impossibile addestrarlo. E' un rapace di taglia media, per cui si può prendere ad esempio per definire gli uccelli del genere, quali aquile, gheppi, sparrow, gufi, civette.

In picchiata, riesce a raggiungere i 200 km/h, ma in orizzontale la sua velocità di crociera è di 50 km/h.

### *7.2.7 Gatto*

E' uno degli animali da compagnia preferiti da umani ed elfi, in particolare dagli studiosi. Forse perchè non ha bisogno che gli si dia da mangiare. Comunque si tratta di un quadrupede peloso lungo mediamente 40 cm, dalle unghie retrattili e dal carattere poco prevedibile.

### *7.2.8 Ghepardo*

E' la versione decisamente cresciuta del piccolo felino di cui sopra. Il ghepardo è un feroce e decisamente veloce predatore, con una velocità di punta di 110 km/h. Benchè tendenzialmente solitario, il ghepardo non disdegna la compagni di animali anche di altre specie, in caso di caccia a branchi.

### *7.2.9 Idra*

Sarebbe un lontano parente dei draghi, ma non fatevi sentire da un drago mentre lo dite. Infatti, benchè conservino tutta la forza e il soffio (anzi i soffi) dei draghi, questi esseri non ne hanno un briciolo dell'intelligenza. Secondo alcuni studiosi il problema sta nel fatto che il cervello si trova sparpagliato per le nove teste di questo pericoloso animale.....

Una caratteristica dell'idra è che ogni testa pensa (si fa per dire) in modo indipendente, e ha la sgradevole tendenza a ricrescere dopo essere stata tagliata. In effetti è tutta l'idra ad avere un sorprendente potere rigenerativo: recupera 1 PF per round, ed ogni testa tagliata si rigenera in un minuto, a meno che la ferita non venga cauterizzata. Anche in tal caso, comunque, la testa ricrescerà nel giro di alcuni giorni. Il modo più veloce di uccidere un'idra è tagliarle tutte e 9 le teste. A livello di gioco, considerate che se un colpo pare aver centrato un arto, vi sia il 50% di possibilità che in realtà abbia centrato una testa (se pensate che l'idra ha 9 teste e 2 ali, capite che è logico).

### *7.2.10 Ippogrifo*

Da alcuni chiamato anche pegaso. Si tratta quasi sicuramente del frutto di qualche antico esperimento magico riuscito a metà. In poche parole, gli ippogrifi sono asini con le ali. Hanno caratteristiche simili agli asini, con in più la possibilità di volare. Purtroppo le loro ali non sono robuste, per cui la loro velocità in volo è poco superiore a quella a terra, ed inoltre non possono volare con più di 10 kg di carico.

### *7.2.11 Kraken*

Avete presente una piovra? Immaginatevela con tentacoli di 20 metri l'uno ed avete un kraken. Come potete immaginare si tratta del tipico incontro che un navigante non vorrebbe mai fare. Se frequentate solo laghi e fiumi, tranquillizzatevi, troverete al massimo il "kraken d'acqua dolce": un esserino con tentacoli non più lunghi di 5 metri.

I veri studiosi non danno peso alle voci riguardanti il "kraken delle patatine". Quindi non starò a descriverlo.

### *7.2.12 Lupo*

E' il parente grosso del cane: un cacciatore che ama viaggiare in branco, ma non disdegna la vita solitaria, di tanto in tanto. Pare che i lupi abbiano sviluppato un loro linguaggio di una certa complessità, che le altre razze di canidi riescono più o meno a padroneggiare.

### *7.2.13 Orso*

Questo grosso animale onnivoro e vagamente antropomorfo è piuttosto pigro. Ma non provate a farlo arrabbiare. A meno che non siate molto veloci.

## 8 Le Razze di Pertivi

Esistono numerose specie senzienti su Pertivi, e 10 di queste, essendo fra loro sostanzialmente equilibrate, sono interpretabili dai giocatori. In ordine rigorosamente alfabetico, esse sono: Elfi, Gnomi, Goblin, Hobgoblin, Lalan, Nani, Orchi, Skriker, Troll e Umani. Oltre a queste, esistono altre specie senzienti (Draghi, Tritoni, Silfi,...) o quasi (Delfini, Ciclopi,...) ammesse solo come PNG.

Gli Umani sono presi come parametri di riferimento, per questo non hanno bonus o malus alle caratteristiche. Tenete presente che nei tiri per le caratteristiche le razze giocabili tirano 3d6.

### 8.1 Elfi

Tipicamente abitanti dei boschi, protagonisti delle leggende celtiche e germaniche, gli elfi sono creature piccole ed esili, dal fisico armonico, e dalle tipiche orecchie a punta.

Sono una razza piuttosto frivola, amante della quiete, della musica e della magia, arti queste ultime due in cui hanno sempre eccelso. Affermano (ma spesso a torto) di non interessarsi delle faccende umane, ritenendole indegne di importanza. Hanno (soprattutto gli Elfi Sotterranei) la tendenza a sentirsi superiori a tutte le altre razze, cosa che li rende spesso antipatici. Si tratta comunque in genere di esseri benevoli, almeno finché non vengono seriamente provocati.

Quando si aggirano per le città umane, in genere portano cappucci o cappelli, così da farsi passare per umani di piccola taglia.

Gli elfi sono fra gli esseri più longevi di Pertivi, potendo arrivare a superare i 500 anni di vita; sono considerati adulti quando raggiungono il secolo. La loro lunga vita ha alimentato la credenza che gli elfi siano immortali.

Caratteristica degli elfi è la buona vista notturna, simile a quella dei gatti.

Gli elfi hanno un colorito molto chiaro, capelli neri, biondi o argentei; gli occhi sono in genere viola, verdi o dorati, e sono, salvo per i capelli, completamente glabri.

Esistono tre razze di elfi: Silvani, Marini e Sotterranei.

Gli elfi silvani rappresentano la grande maggioranza degli elfi e l'immagine tipica della specie. Sono la razza più legata ai boschi, più abile nella musica e più frivola. Abitano in case costruite sugli alberi alti e perfettamente mimetizzate con essi. Non di rado capita che un viaggiatore umano attraversi un villaggio elfico senza rendersene conto (a meno che gli elfi non decidano di divertirsi a sue spese). Gli animali dei boschi tendono a non attaccare gli elfi silvani, a meno che siano particolarmente affamati o inquieti.

Gli elfi marini, pur amando i boschi, preferiscono le grandi distese d'acqua. Sono abili nuotatori e navigatori. Vivono presso le coste in grotte naturali, in case simili a quelle dei silvani o, più raramente, in case simili a quelle umane. Gli elfi marini hanno una sorta di empatia coi delfini, riuscendo a comunicare con essi (nei limiti di comprensione di un essere non del tutto senziente come il delfino).

Gli elfi sotterranei vivono in caverne scavate in genere sotto delle colline (pur apprezzando sempre i boschi). Sono, fra gli elfi, gli unici a vedere di buon occhio i nani, con i quali hanno spesso contatti. Non a caso i maghi elfi più potenti e i Forgiatori elfici sono sotterranei. Sono stati gli elfi sotterranei a creare il magico metallo "Alfirem" e sono gli unici, oltre ai nani, a saperlo lavorare.

Caratteristiche comuni agli elfi sono l'odio marcato verso gli orchi e, meno, verso nani (elfi sotterranei esclusi) e troll.

Gli elfi hanno quattro divinità: Anad, la dea madre, Nemur protettore degli elfi silvani, Rylan dei marini e Astar dei sotterranei.

La nuova fede ha avuto scarsa presa sugli elfi, per questo non sono ammessi PG monaci o predicatori elfi.

Gli elfi praticano la magia senza pregiudizi, anzi sono considerati i creatori dei canti magici.

Ad eccezione dei guerrieri (che possono portare corazze di maglia), nessun elfo porta armature né elmi metallici.

A livello di gioco i loro dati sono:

Altezza: da 130 a 170 cm (M e F)

Peso: da 40 a 60 kg

	E. Silvani	E. Marini	E. Sotterranei
Muoversi sil./Nasc. (nei boschi)	+15	+5	+5
Movimento (nei boschi)	+15		
Musica	+15	+5	+5
Navigare		+10	
Nuotare		+10	
Uso oggetti magici			+15

Gli elfi sono in genere monogami.

Gli elfi parlano l'elfico (M), lingua comune alle tre razze, sebbene con accento lievemente diverso dall'una all'altra. Inoltre, conoscono piuttosto bene il faradan (E) e un po' di ankestrano (A).

L'elfo tipico è un ranger, ma sono molto noti anche i bardi elfici.

## 8.2 Gnomi

Qualcuno dice che siano il frutto di un incrocio tra nani e lalan (offendendo in questo modo sia i nani che gli gnomi, per offendere i lalan ci vuole altro), di certo gli gnomi ricordano per alcuni aspetti entrambe quelle razze.

Un antico proverbio afferma che “Se vedi uno gnomo fermo, o lui è morto o tu sei orbo”. In effetti gli gnomi sono i trafficanti per eccellenza, amano esaminare e modificare qualunque meccanismo interessante in cui si imbattono, salvo inventarne di nuovi per gli usi più disparati. Tuttavia hanno la pericolosa abitudine di dimenticarsi qualche particolare fondamentale, così che tutte le altre razze tendono a diffidare di qualunque cosa su cui abbia messo le mani uno gnomo.

Gli gnomi si dedicano a molti rami della conoscenza, prediligendo comunque meccanica e alchimia. Usano la magia, benché in genere non sia il loro interesse principale. Per principio, non lanciano incantesimi “dardo”, “canti” e “mentali”.

Fra gli gnomi esistono abili Forgiatori, benché non a livello di quelli naneschi.

Gli gnomi sono tendenzialmente poco religiosi, ma in genere adorano Insinöri, protettore degli inventori. La Nuova Fede ha avuto una diffusione minima fra gli gnomi.

Gli gnomi hanno in genere una carnagione olivastra, capelli radi e (i maschi) corta barba.

La durata media della vita degli gnomi si aggira sui 150 anni, e sono considerati maggiorenni dai 25.

Gli gnomi non fanno uso di armi a 2 mani, sia per motivi pratici che fisici.

A livello di gioco hanno i seguenti modificatori:

Cavalcare	-15
Costruire	+15
Meccanica	+15
Movimento	-5
Uso oggetti magici	+5

Altezza: da 100 a 120 cm (M e F)

Peso: da 34 a 50 kg

Gli gnomi sono monogami.

Gli gnomi parlano lo gnomico (M), conoscono un po' di faradan (A), di nanesco (A) e di coboldo (A).

Lo gnomo tipico è un sapiente, ma anche i ladri sono molto diffusi.

### 8.3 Goblin & Hobgoblin

Parliamo ora di queste due specie di folletti, su cui si è detto tutto e il contrario di tutto (come accade spesso per creature comuni a più mitologie).

Si tratta di due razze strettamente imparentate (nonostante entrambi sostengano il contrario: "Tra un hobgoblin e un goblin c'è più differenza che tra un elfo e un nano!"), di esseri scherzosi, disordinati, ma a loro modo ingegnosi. In effetti goblin e hobgoblin vivono fondamentalmente per divertirsi a spese altrui, ma sono dotati di un marcato senso dell'umorismo, cosicché è molto difficile far arrabbiare un goblin per uno scherzo che ha subito (salvo che comunque cercherà di rendere pan per focaccia). I goblin amano molto gli scherzi crudeli e sanguinosi (motivo dello sport, orchesco e nanesco, della "caccia al goblin"); gli hobgoblin al contrario tendono a marcare l'aspetto ridicolo di uno scherzo (ad esempio, dopo una corda tesa, un hobgoblin metterebbe per terra del grasso o dello sterco, un goblin delle punte acuminate).

Hobgoblin e goblin praticano la magia, ma in modo disordinato (come del resto ogni altra cosa), per cui non sono annoverati fra i più grandi maghi.

I goblin e hobgoblin non sono esseri particolarmente religiosi, ma adorano rispettivamente Fujo e la dea Zogo; il culto di Xynall ha scarsa diffusione fra essi, quello di Llanynx nessuna.

Goblin e hobgoblin sono distinguibili da piccoli secondari particolari, ma alla maggior parte delle altre razze appaiono identici; riescono un genere a distinguerli, con difficoltà, elfi, nani e orchi.

Hanno un colore marrone scuro, verde o più raramente giallo oro o rosso; sono calvi o con pochi capelli, alcuni maschi hanno una specie di pizzetto. Non amano molto la luce del sole e di notte vedono come gli elfi.

Altezza: da 1,20 a 1,40 m

Peso: dai 30 ai 40 kg

Durata della vita: circa 400 anni, sono considerati adulti a 50

Muoversi sil. /Nascondersi +10

Cavalcare -10

Non possono usare armi a 2 mani: la mano sinistra (destra per i mancini) serve ad un sacco di cose! Per lo stesso motivo in genere non tengono nella mano sinistra armi o scudi (a meno che si aspettino un combattimento duro).

Gli hobgoblin odiano i goblin e in genere non vanno d'accordo coi nani. Parlano l'hobgoblin (M), il goblin (E) e un po' di faradan (A).

I goblin odiano gli hobgoblin, i nani, gli orchi e, meno, gli elfi. Parlano il goblin (M), l'hobgoblin (E) e un po' di faradan (A).

Fra i goblin e gli hobgoblin il concetto di famiglia è molto elastico.

Il goblin tipico è un ladro, così come l'hobgoblin tipico.

## 8.4 Lalan

Anche il più coraggioso dei guerrieri non può trattenere un brivido alla vista di uno di questi folletti che si avvicina con l'immane sorriso infantile sulle labbra. I lalan sono una razza di piccola taglia, abbastanza ben piazzata, dai tipici grandi piedi pelosi e dal volto glabro e infantile.

Si tratta di una razza molto attiva (troppo secondo l'unanime giudizio degli altri), che non conosce due concetti cari ad altri esseri: paura e proprietà privata.

I lalan non sono coraggiosi: sono assolutamente incoscienti, non cercano i pericoli ma in genere nemmeno li evitano.

Per quanto riguarda la proprietà privata, non si fanno scrupolo di frugare fra le borse e nelle tasche altrui, alla ricerca di qualcosa di bello e di interessante (non necessariamente di valore: un lalan sarebbe capace di trascurare un pugnale magico o uno smeraldo per una biglia colorata o un complicato giochino gnomico), e non si fanno troppo cruccio se qualcuno fruga nelle loro.

Essi rifiutano categoricamente l'appellativo di "ladri" in quanto non rubano mai nulla ("ti era caduto", "mi è capitato in mano", "ah era tuo? Era in giro..").

Il loro aspetto innocente e il sorriso disarmante (assolutamente naturali) sono delle efficaci armi che impediscono a molti di far loro del male. Curiosamente, gli orchi paiono immuni a quest'effetto.

I lalan non sono particolarmente religiosi, ma adorano Varkaus, protettore degli "avventurieri" (ladri, per intenderci). La Nuova Fede ha avuto scarsa presa sui lalan.

Aspettarsi da un lalan un ragionamento serio su un argomento serio è segno di grande idealismo.

Altezza: circa 1m (maschi), 90cm (femmine)

Peso: 30-35 kg

Carnagione chiara, capelli castani o neri, ricci.

Cavalcare -10

Destrezza +15

Muoversi sil./ nascondersi +10

Resistenza alla magia +15

Uso oggetti magici -10

Incantesimi fisici -10

I lalan vivono fino a 90 anni, sono adulti a 25.

Non possono usare armi lunghe o a 2 mani.

I lalan sono monogami.

I lalan parlano il lalan (M), lingua simile all'ankestrano (A), conoscono discretamente il faradan (E).

Il lalan tipico è un lad... un avventuriero.

## 8.5 Nani

I signori delle sottosuolo, veri protagonisti della mitologia nordico-germanica, non potevano mancare in un'ambientazione come quella di RidAr. Su Pertivi sono la terza razza senziente per diffusione e una di quelle che più pesantemente ha condizionato la storia. Ci sarebbe moltissimo da dire su questa fiera razza, ma qui ci limiteremo alle informazioni fondamentali. Dall'antichità i nani sono divisi in nove grandi tribù, ben definite e non di rado in guerra tra loro, ma sempre con un reciproco rispetto. Le nove tribù presentano sottili differenze fisiche e culturali, che comunque possono essere ignorate ai fini del gioco. Una caratteristica dei nani è il profondo senso dell'onore, che non ha uguali in nessun'altra razza ("vale più la parola di un nano del giuramento d'un elfo", senza nulla togliere all'onore degli elfi) e che comporta severe regole di comportamento, sia con gli amici che coi nemici.

I nani sono profondi conoscitori della magia (e sostengono di essere stati i primi a praticarla), ma si sono posti dei limiti che nessun nano in nessun caso oltrepasserebbe: non fanno uso di incantesimi “dardo” e “canti” (esclusi i canti di guerra, sempre che canti si possano chiamare); raramente fanno uso di incantesimi “area” o “mentali”, e comunque mai contro altri nani o contro avversari che reputano degni di rispetto (“è uno strumento sporco, riservalo per la feccia”).

Nell’arte di lavorare i metalli, nessuno può rivaleggiare coi leggendari forgiatori nani, che sono in grado di trattare praticamente qualunque cosa.

I nani eccellono anche nella fattura di oggetti magici e nell’alchimia.

Anche fisicamente i nani sono notevoli: sono grandi combattenti, possono camminare 8 ore al giorno portando un uno zaino carico senza risentire della stanchezza.

I nani sono delle creature della notte: con poca luce (data dalla loro “pietraluce”) vedono bene come gli elfi, inoltre sono dotati dell’infravisione, che permette loro di vedere gli oggetti caldi e freddi nel buio (occorre qualche secondo per abituarsi).

Per contro, non sopportano la luce del sole: se vengono esposti devono superare un tiro normale (difficoltà 0, fino a -20 se ben coperti) in energia mentale o rimangono momentaneamente pietrificati (aumentare di 2 il FP, possono tentare ogni round un tiro), e comunque finché stanno al sole hanno un malus di 5 a tutte le attività (cioè un +5 ai TAZ).

La religione è un aspetto fondamentale nella vita dei nani: essi adorano Seppä, dea dei metalli e delle rocce, ma venerano molto anche gli spiriti degli antenati della propria tribù.

I pochi nani che hanno abbracciato la Nuova Fede non sono visti di buon occhio dai loro compagni.

I nani hanno una carnagione che va dal bianco all’olivastro, capelli neri, rossi, grigi o, raramente, biondi; occhi azzurri, verdi, neri o grigi.

I maschi portano lunghe barbe, le femmine lunghe trecce (e hanno in genere una sorta di basette o favoriti). Tagliarsi la barba (o le trecce) è segno di grave protesta o di vergogna.

I nani hanno i seguenti modificatori:

Cavalcare	-20
Nuotare	-20
Runica	+5
Uso oggetti magici	+10
Armi contundenti	+10
Armi a 2 mani	+10
Resistenza alla magia	+15
Mentalica	+15

Altezza: da 1,20 a 1,50m (M e F)

Peso: dai 40 ai 60 kg

Addosso ad un nano, un’armatura da solo 3/5 dl suo malus.

Durata della vita: 300 anni; sono adulti a 30

Odiano: elfi silvani e marini, orchi, goblin e, meno, hobgoblin. Tendono a diffidare di tutti i non nani.

I nani sono monogami e hanno un profondo concetto di famiglia e di clan.

I nani si esprimono in genere in nanesco (M), ma conoscono il proprio dialetto tribale (M, ne esistono 9), e il faradan (E).

Nonostante gli sforzi dei nani, il nanesco è stato appreso anche da altre razze, ma nessuno che non sia nano conosce uno dei dialetti tribali e anche fra i nani pochissimi conoscono un dialetto tribale che non sia il proprio (pare che i dialetti tribali siano protetti da un potente incantesimo).

Il nano tipico è un guerriero.



## 8.6 Orchi

Gli umani, per tenere buoni i bambini, minacciano di chiamare l'orco cattivo, ma in realtà o non credono all'esistenza degli orchi (e fanno male) o si guardano bene dall'averci a che fare (e fanno bene).

Qualcuno dice che gli orchi siano solo delle bestie un po' evolute, ma in realtà si tratta di una specie attiva, intelligente e complessa.

Sono di aspetto sgradevole (almeno agli occhi degli altri): testa incassata, mascella inferiore sporgente coi due lunghi canini in vista, orecchie appuntite, braccia molto lunghe.

Gli orchi sono creature notturne: vedono come gli elfi e hanno -5 alle attività quando si trovano al sole. Hanno un notevole olfatto che dà loro +10 alla percezione (+20 se solo fiuto).

La loro resistenza alla fatica è notevole, possono camminare 6 ore carichi o 9 ore senza carico prima di stancarsi.

Gli orchi hanno una serie di usanze a cui tengono molto, e una sorta di particolare codice d'onore.

Fra gli orchi (che sono, dopo gli umani, la specie senziente più diffusa) esistono tre razze: Orchi delle Brughiere, Orchetti e Orchi delle Paludi.

Gli orchi delle brughiere sono così chiamati per il loro habitat preferito (ma si adattano a qualunque ambiente) e rappresentano la maggior parte degli orchi. Hanno un colorito bruno o nero, capelli neri (e molti peli sul corpo), occhi dorati, neri o rossi.

Gli orchetti sono così chiamati per la statura e la corporatura più piccola (20 cm e 15 kg in meno) rispetto agli altri orchi. In genere temono le altre due razze e si distinguono, rispetto ai loro cugini, come buoni ladri e assassini. Fisicamente assomigliano agli orchi delle brughiere (in miniatura).

Gli orchi delle paludi amano vivere presso gli stagni e gli acquitrini e sono meno inclini a viaggiare delle altre due razze. Hanno -5 a tutti i TAZ quando si trovano nel loro ambiente, ma hanno +5 in ambienti secchi (steppe, deserti). Hanno un colorito bruno, verdognolo o quasi bianco.

Per tutte le razze la guerra ha un significato fondamentale nella vita, e spesso le dispute si regolano in duello (che è di solito, ma non sempre, all'ultimo sangue). Fra amici, ha invece grande importanza la lotta (senza armi).

Gli orchi vivono in caverne o in baracche rozze ma solide.

La guerra e la caccia sono praticate prevalentemente dai maschi, mentre le femmine si dedicano all'agricoltura, all'artigianato e alla religione (le druidi orchesche sono solo femmine, come la maggior parte dei maghi).

Pochi fra gli orchi si dedicano alla magia, ed in genere a scopi direttamente o indirettamente bellici.

Fra gli orchi non esiste il concetto di famiglia, ma solo quello di clan (in effetti un orco in genere non ha idea di chi sia suo padre).

Fra gli orchi vi sono abili forgiatori, ma non a livello di quelli naneschi.

Gli orchi adorano il dio guerriero Werill, la dea Nyika gli orchi delle brughiere, la dea Ziwa gli orchi delle paludi e la dea Uahini gli orchetti.

Fra gli orchi ha avuto una certa diffusione la Nuova Fede, ma solo il culto di Llanyx, che gli orchi chiamano Sisemen.

Le loro caratteristiche sono:

Altezza: da 1,6 a 1,9 m (maschi); da 1,5 a 1,8 m (femmine)

Peso: da 60 a 100 kg (M), da 50 a 85 kg (F)

	O. delle brughiere	Orchetti	O. delle paludi
Tutte le armi da mischia	+5	+5	+5
Nuotare			+5
Muoversi sil. /nasc.		+5	

Mani nude	+5		+5
Arrampicarsi	+5		
Oratoria	-5	-5	-5
Diplomazia	-5	-5	-5

Tutti gli orchi possono sviluppare l'abilità "mani nude".

Durata di vita: 400 anni; sono adulti a 40

Gli orchi odiano elfi, nani e goblin.

Gli orchi parlano l'orchesco (M), un po' di faradan (A) e di skavin (A).

L'orco tipico è, ovviamente, un guerriero.

## 8.7 Skriker

Se pensate che orchi e goblin siano i classici "cattivi" dei mondi fantasy, non conoscete ancora gli skriker. Delle 10 specie giocabili sono la meno diffusa (per fortuna, secondo tutti gli altri). Se non rientrano fra le razze odiate è solo perché sono del tutto sconosciuti ai più ("non crederai ai folletti delle fiabe?" disse lo gnomo all'hobgoblin). Le leggende parlano di antichi connubi coi demoni che avrebbero generato questa razza misteriosa.

Lo scopo della vita dello skriker medio è far impazzire, uccidere e/o derubare i viaggiatori (semplice, no?). Si può capire come non solidarizzino con le altre razze.

Gli skriker sono piccoli esseri, lievemente fosforescenti, di colore rosso o, più raramente, arancione o viola. Per le loro dimensioni non possono usare armi più lunghe di un gladio o una mazza.

Odiano la luce del sole come i nani, ma se vengono esposti non si pietrificano: si danno alla fuga. Per contro, vedono di notte come i nani.

Non amano vedersi riflessi in uno specchio; ma si tratta solo di un fastidio, non di paura.

Il potere sacro di "esorcismo" mette loro paura: resistono con "mentalica" (bonus +10) o fuggono in preda al panico.

Ogni skriker, di qualunque professione, conosce l'incantesimo "tormento" di cui fa uso e abuso. Gli skriker non maghi usano spesso fulcri di durata limitata (ma di facile costruzione).

Gli skriker non adorano un dio in particolare, ma una serie di signori demoniaci. La Nuova Fede non ha nessuno skriker fra i suoi adepti.

Gli skriker hanno +20 a "muoversi silenziosamente/nascondersi".

Fra gli skriker non esiste né famiglia, né clan, ma si accoppiano quando e con chi capita.

Altezza: dai 60 ai 100 cm (M e F)

Peso: da 40 a 70 kg

Durata della vita: 150 anni; sono adulti a 10

Lo skriker tipico è un assassino.

## 8.8 Troll

Ad ogni avventuriero capita prima o poi di dover attraversare qualche ponte a pedaggio. Quando ciò avviene nei freddi luoghi di montagna, nove volte su dieci a guardia del ponte c'è un energumeno seminudo grande e grosso dall'aria stupida: un troll. Non tutti gli studiosi sono concordi nell'annoverare questi esseri fra i senzienti, ma a mio avviso essi meritano (seppur di poco) questa definizione; "stupido come un troll" è comunque un'espressione in uso presso varie culture.

La vita del troll medio consiste nel costruire, custodire e riparare un ponte su qualche fiume. Più di un viaggiatore, contemplando un ponte magnifico e magistralmente costruito, ha escluso che

potesse essere opera di un ottuso troll, ma ha dovuto ricredersi (spesso aiutato dalla mazza del medesimo troll).

I troll hanno fama di grandi combattenti: fra i barbari si dice: “se batti un troll, puoi battere chiunque”.

I troll adorano Kylmyys, dio del freddo; ma fra essi ha avuto una certa diffusione il culto di Xynall.

La luce del sole ha sui troll lo stesso effetto che ha sui nani, ma con un malus alle attività di 10 anziché 5 (ecco perché i ponti dei troll sono coperti).

La dura pelle dei troll è quasi una corazza per loro (FP 2), e li protegge molto bene dal freddo (nessun disagio per il freddo, +2FP nei danni da freddo), cosicché i troll non sentono molto il bisogno di vestirsi, ma all’occorrenza mettono armature (in genere di cuoio).

La resistenza alla fatica dei troll è pari a quella degli orchi.

I troll non amano cavalcare (ed è difficile trovare cavalcature per loro). Essi sono monogami.

Altezza: da 1,80 a 2,30m (maschi), da 1,70 a 2,20m (femmine)

Peso: da 80 a 150 kg (maschi), da 60 a 120 kg (femmine)

Durata della vita: 200 anni; sono adulti a 30.

Tutte le armi da mischia +5

Cavalcare -15

Costruire (solo ponti) +30

Runica -10

I troll hanno un loro linguaggio non scritto fatto di gesti e grugniti, ma si esprimono anche in faradan (A) e skavin (A). Pochi troll imparano a leggere.

Il troll tipico è un guerriero.

## 8.9 Umani

Veniamo infine alla specie senziente più diffusa su Pertivi: circa metà della popolazione.

Fra gli umani vi sono varie razze con differenze significative; qui di seguito segnaliamo i gruppi più importanti: barbari, cittadini, nomadi, etc.. Esistono altre razze meno diffuse, ed in effetti anche all’interno di queste razze vi sono differenze, che l’arcano maestro potrà codificare se lo riterrà opportuno. Ritengo comunque che vi siano a disposizione abbastanza razze da fornire una certa varietà. Per tutte valgono queste regole:

Durata della vita: 60 anni, sono adulti a 15.

Tendono a diffidare dei non umani, anzi molti non credono alla loro esistenza.

### 8.9.1 Ankestrani

Ankestrani ed herrusin rappresentano i “cittadini” o i “civilizzati” di Pertivi. Sono due popolazioni simili, che hanno avuto notevoli contatti. Gli ankestrani hanno sempre sostenuto di essere stati i creatori della civiltà (cosa di cui i matlain hanno sempre riso). La nascita del regno di Ankestra si perde nella notte dei tempi, e anche sotto il breve dominio imperiale Ankestra ha sempre goduto di un’ampia autonomia. Gli ankestrani sono in genere individui colti, raffinati, poco inclini alla guerra, ma abili nel commercio e nella diplomazia, nonché nelle arti arcane. Si dice che prima della Lunga Notte l’isola di Ankestra fosse sede di alcune grandi scuole di magia. Gli ankestrani sono forse la razza più tollerante verso i non umani: benché le varie specie vivano in città ben separate può capitare di vedere qualche elfo o nano passeggiare per le città umane e viceversa.

Nonostante la sua importanza commerciale relativamente non molti stranieri si recano ad Ankestra (ed in genere rimangono ad Ankepolis, la capitale e porto principale), sono in genere gli ankestrani a viaggiare altrove.

Gli Ankestrani sono di carnagione bianca, tendente all'olivastro, capelli neri o castani, occhi castani.

Sono alti attorno a 1,70m (M)- 1,55m (F). Corporatura media.

Gli ankestrani sono fedeli di Xynall, ma nell'entroterra sopravvive ancora l'antico culto, rappresentato da un pantheon di varie divinità.

A livello di gioco hanno -5 a tutte le armi da mischia; +5 a runica, interpretazione e diplomazia.

Parlano l'ankestrano (M), il faradan (M) e un po' di herrusin (A).

### *8.9.2 Askari*

Gli askari rappresentano una delle più fiere razze guerriere di Pertivi, ma anche una delle meno stabili. Essi, tendenzialmente nomadi, abitano le regioni meridionali di Farada, dedicandosi alla caccia, all'agricoltura e alla guerra. L'unica grande e stabile città che hanno fondato è Amangora, ma è in gran parte dovuta all'opera nanesca (i nani rappresentano circa 1/10 degli abitanti della città). I loro tradizionali nemici sono gli henzi, che hanno in genere dominato, forti della migliore tradizione guerriera e dell'incapacità di questi ultimi di unirsi contro il nemico comune. Del resto, nella storia, è capitato in varie occasioni che gli askari, dopo aver domato gli henzi, prendessero a guerreggiare fra loro. Proprio al termine di una di queste guerre interne, giunsero nel III secolo gli invasori herrusin, che comunque faticarono non poco a piegare gli stremati askari.

Gli askari sono di carnagione nera, occhi neri o rossi, capelli lisci o ricci. Amano dipingersi il viso e il corpo, e portare vari amuleti e ciondoli.

Altezza media: 1.80m (M)-1.70m(F); peso 75-60kg

A livello di gioco, hanno +5 alle armi da mischia, +5 al movimento, -10 a runica e interpretazione.

Fra gli askari ha una certa diffusione la poligamia, sia maschile che femminile.

Gli askari, adorano un gruppo di cinque dei, ma circa un terzo ha abbracciato la fede in Llanyx, e alcuni quella di Xynall.

Essi parlano l'askari (M), ma conoscono anche lo henzi (E) e il faradan (E).

### *8.9.3 Barbari (skavin)*

Con questo termine si intendono diversi gruppi di popolazioni, accomunati dalla lingua e da molti dei costumi. Tuttavia ogni barbaro è fiero di appartenere al suo piccolo popolo.

Si tratta di una razza guerriera, ma fondamentalmente onesta; per certi versi sono l'immagine speculare degli askari nel nord di Farada. La loro storia è costellata di battaglie, con andamenti altalenanti. Le popolazioni di lingua skavin sono originarie dell'estremo nord, da cui si sono diffuse in cerca di terre più fertili, scontrandosi con gli scorridori ad est e con gli herrusin a sud (o, in mancanza, fra di loro). Nel X secolo, i barbari sono diffusi nella zona settentrionale di Farada, dove danno vita a molti dei piccoli regni. Rappresentano inoltre circa 1/3 della popolazione di Ytheen e la maggioranza di quella delle città del Deserto Freddo.

Generalmente hanno un fisico imponente, capelli biondi o rossi, occhi azzurri o verdi, carnagione molto chiara. Altezza media: 1,90m (M)- 1,80m (F). Peso 90kg (M)-70kg (F)

Benché fossero stati molto restii nei primi secoli ad accogliere la Nuova Fede, la maggior parte dei barbari segue oggi il culto di Xynall, ma vi sono ancora gruppi fedeli ad antichi dei. Un certo numero di barbari si sono invece votati a Llanyx.

A livello di gioco, hanno:

+5 a tutte le abilità con le armi, nuotare e navigare

- 5 a diplomazia, oratoria, uso oggetti magici

I barbari, in un combattimento, non si chiudono mai in difesa. Nessun mago barbaro lancia incantesimi “mentali”.

I barbari sono monogami, anche se in tempi antichi (fino al III- IV secolo) era diffusa la poligamia maschile.

I barbari parlano lo skavin (M) e il faradan (M), ma in molti luoghi sopravvivono dialetti locali.

#### *8.9.4 Henzi*

I nemici atavici degli askari vivono nel sud di Farada, in villaggi all'interno delle foreste. Si tratta di una popolazione tecnologicamente piuttosto arretrata, isolata e poco organizzata. Si può capire come abbiano quasi sempre avuto la peggio negli scontri con gli scomodi vicini. Sono un popolo pacifico, dedito principalmente allo sfruttamento delle risorse che la foresta offre loro. Fra gli Henzi la Nuova Fede non ha ancora attecchito, solo una piccola parte segue il culto di Xynall, mentre il gli altri adorano un ristretto numero di divinità legate alla natura.

I capi dei villaggi Henzi sono uomini, ma sono le donne che rappresentano l'autorità religiosa e che si occupano di solito della magia.

Gli henzi hanno le seguenti caratteristiche:

Altezza media: 1.60. Peso: 60(M), 50 (F)

Pelle nera, leggermente più chiara rispetto agli askari; occhi rossi o neri; capelli neri ricci.

+ 5 a muoversi silenziosamente/nascondersi, arrampicarsi, seguire tracce, armi scagliate

-5 a diplomazia, oratoria, scassinare, uso oggetti magici, runica

Fra gli henzi è diffusa la poligamia maschile e, più raramente, quella femminile.

Gli henzi parlano lo henzi (M), ma conoscono anche un po' di faradan (A) e di askari (A).

#### *8.9.5 Herrusin*

Gli herrusin sono, dopo i matlain, la razza umana più diffusa. Prendono il nome da quella che un tempo era la loro città più importante, quella da cui è nato l'impero che per due secoli ha dominato il continente: Herruus. Si tratta di una popolazione orgogliosa, astuta e opportunistica, come dimostra la storia della creazione dell'impero. Ma sono anche un popolo facilmente soggetto alla corruzione e ai tradimenti, come dimostra la storia della caduta dell'impero. Nel X secolo gli herrusin sono diffusi soprattutto a Valta (dove sono circa l'80%) e ad Ytheen (circa metà della popolazione). Sono un popolo capace di darsi delle grandi organizzazioni, che non ha dimenticato le antiche glorie. Ma si tratta di gente che si occupa anche del commercio e dell'agricoltura. Non si occupano affatto, invece, (salvo rare eccezioni) di magia. Fra gli herrusin, l'antica fede è praticamente scomparsa, soppiantata essenzialmente dal culto di Xynall. Gli herrusin tendono a ignorare i non umani, o a considerarli esseri inferiori (indegni di esistere).

Gli herrusin sono rigorosamente monogami e hanno le seguenti caratteristiche:

Altezza media: 1,65m (M)- 1,50m (F); Peso 65kg (M)- 50kg (F)

Pelle bianca, tendente allo scuro, capelli castani o neri, occhi castani o azzurri.

+ 3 a oratoria, cucinare, navigazione

-3 a runica, uso oggetti magici, incantesimi fisici

Gli herrusin parlano l'herrusin (M), il faradan (M), un po' di ankestrano (A), e di askari (A)

### *8.9.6 Matlain*

La storia della civiltà matlain si perde nelle notte dei tempi. La ragione per cui non hanno mai fatto parlare molto di sé sta nel fatto che si tratta di una popolazione stanziale che occupa una regione periferica del continente. Si tratta di un popolo mite, molto gregario, incline a seguire senza fiatare, ma anche senza troppa convinzione, il leader del momento. Ogni matlain è tuttavia fiero di appartenere al suo popolo, e ciò ha permesso la creazione e la conservazione del potente Impero Matlain. L'impero esisteva già all'alba della Nuova Era ed esiste ancora nel X secolo, pur essendo stato, per circa mezzo secolo, un regno vassallo dell'Impero Faradan.

Fra i matlain esiste una notevole tolleranza in ambito religioso: nell'impero convivono relativamente in pace seguaci di Llanyx, di Xynall e di vari antichi culti. Fra questi un certo numero pratica la magia, sebbene raramente ad alti livelli. Fra i matlain vi sono anche i più grandi maestri di arti marziali, nonché molti abili alchimisti e uomini di cultura. I matlain sono monogami.

Circa ¼ dei matlain vivono al di fuori dei confini dell'impero, in particolare nei piccoli regni del nord.

A livello di gioco, hanno le seguenti modifiche:

+ 5 a runica, leggende, trovare erbe

- 5 a leadership, mentalica

Altezza media: 1.60m: peso 55kg (M) - 48 kg (F)

Pelle gialla, capelli neri o raramente castani, occhi castani

I matlain parlano il matlain (M), il faradan (M), un po' di skavin (A) e di ankestrano (A).

### *8.9.7 Nomadi (Sinti)*

I nomadi, chiamati anche sinti o zigani, sono un popolo dalle radici antichissime, che però non ha praticamente mai creato una nazione vera e propria. O meglio, esiste una regina formalmente riconosciuta di questo popolo, ma dal potere reale quasi inesistente. Si tratta, come dice il nome, di gente che vive senza fissa dimora, muovendosi su carri. Hanno la fama, non del tutto immeritata, di abili ladri. Fra di essi, tuttavia, si contano moti notevoli bardi e alchimisti, nonché acrobati, giocolieri e cuochi. Sono un popolo che in genere è stato dominato dai propri vicini, ma senza mai perdere la propria identità. I nomadi non sono molto numerosi, ma sono diffusi un po' in tutto il mondo. E quasi sempre sono visti con diffidenza dalle altre razze. Loro stessi, d'altra parte tendono a vivere piuttosto isolati. I nomadi sono monogami.

Fra i nomadi prevale il culto di Xynall, ma sono ancora abbastanza diffusi i culti antichi.

A livello di gioco hanno i seguenti modificatori:

+5 a destrezza, gioco d'azzardo, acrobazia, runica, muoversi sil./nascondersi, leggende

- 5 a tutte le armi da mischia

-10 a leadership.

Altezza media: 1.60 (M) - 1.50 (F)

Peso: 55kg(M)- 40 kg(F)

Pelle bianca, molto chiara, capelli castani o neri, occhi castani.

I nomadi parlano il sinti (M), il faradan (E) e un po' di matlain (A)

### *8.9.8 Scorridenti*

Col termine di scorridenti si definiscono alcune piccole popolazioni diverse per lingua e aspetto, ma accomunate dalla cultura e dai costumi. Pur essendo poco numerosi, essi hanno pesantemente condizionato la storia. Si tratta di popoli nomadi, guerrieri, che vivono praticamente su una sella. Nella storia si sono succeduti spesso potenti regni dominati dagli scorridenti; regni la cui durata non



ha superato quella della vita del fondatore, o al massimo, del figlio del fondatore. Si può citare in particolare la storia di Varses, uno degli artefici della caduta dell'Impero Faradan, il cui personale impero si estese a circa 1/3 del continente, salvo sgretolarsi subito dopo la sua morte (510 N.E.).

Una cosa simile accadrà probabilmente al regno di Veissdrah (uno dei più potenti verso la fine del X secolo) quando morirà il suo sovrano, Siferval.

Gli scorridori sono diffusi soprattutto nella zona settentrionale di Farada, e danno vita alla maggior parte dei piccoli regni (o meglio, ne sono la classe dominante). Il loro rapporto coi barbari è sempre stato piuttosto conflittuale, ma in genere con reciproco rispetto. Coi matlain sono stati spesso in guerra, con alterne vicende, nonostante il grande squilibrio numerico. In effetti, gli scorridori sono così chiamati per il loro modo di combattere, "mordi e fuggi", che mette in difficoltà un popolo stanziale come i matlain; inoltre, essendo nomadi, risultava difficile per l'esercito matlain andarli a prendere. Gli scorridori sono monogami, salvo alcune tribù in cui sopravvive la poligamia maschile. In genere non amano la magia, anzi ne hanno una certa paura.

Fra gli scorridori prevale il culto di Llanyx, ma ha una certa diffusione anche il culto di Xynall e antichi culti pagani. In genere comunque gli scorridori non sono dei fanatici religiosi.

Le loro caratteristiche fisiche sono le più variabili, ma sono di pelle bianca o gialla.

A livello di gioco hanno i seguenti modificatori:

+10 a cavalcare, leadership

+3 a tutte le abilità con le armi

+10 ai TAZ durante i temporali: hanno un'atavica paura dei fulmini

-5 a runica, uso oggetti magici, incantesimi fisici, diplomazia, resistenza alla magia

Gli scorridori hanno i propri dialetti, ma in genere si esprimono in faradan (M), conoscono un po' di skavin (A), di matlain (A) e di sinti (A).

## 8.10 Le altre razze senzienti

Oltre alle dieci sopra descritte, esistono su Pertivi altre specie intelligenti, che non ho messo fra le razze giocabili, sia perché non equilibrate con le altre, sia per la loro scarsa diffusione. Darò ora una breve descrizione delle razze, che potranno essere utili come PNG.

Le caratteristiche date sono quelle medie; se volete renderle casuali, sottraete 7 e aggiungete 2d6.

Le altre razze senzienti, sempre in ordine alfabetico, sono: coboldi, draghi, kwrak, naga, pixie, silfi, tengu e tritoni.

### 8.10.1 Coboldi

Si tratta di abitanti del sottosuolo, di statura molto piccola (~80 cm), dediti agli scavi. E' rarissimo che escano all'aperto, e soffrono la luce del sole come i troll. Sono diffidenti rispetto alle altre razze, per questo a volte coi loro rumori cercano di far perdere i minatori. Hanno qualche contatto solo con gnomi, con i quali a volte collaborano, e coi nani, che temono. Fra i coboldi vi sono bravi forgiatori, a livello di quelli gnomici o orcheschi. Se si ottiene l'amicizia di un coboldo, è possibile farsi dire l'ubicazione di pietre o metalli pregiati, ma è difficile ottenerne l'amicizia. I coboldi conoscono un po' di magia, ma non sono annoverati fra i grandi maghi. Il coboldo tipico è addestrato come un esploratore, ma si può incontrare ladri e guerrieri. I loro dati principali:

FO 7 - AG 12 - CO 9 - IN 9 - SE 10 - RE 7 - Livello tipo 4°

Armi da taglio 20 - Schivata 20 - Parata 14 - Speleologia 40 - Alch. inorganica 25 - Movimento 20

En. Vitale 18 - Res. Magia 15

Durata della vita: 200 anni?

Pelle marrone scura, glabri  
 Lingue note: coboldo (M), gnomico (A), nanesco (A).  
 Pare che al mondo siano solo qualche decina di migliaia.

### 8.10.2 Draghi

I grandi rettili alati protagonisti di tante leggende sono quasi scomparsi da Pertivi. Pare che ne esistano poco più di un centinaio, quasi tutti in letargo.

Si tratta di esseri potenti, saggi, che hanno dominato a lungo il mondo nel passato, misurandosi perfino con gli immortali. Tutti si caratterizzano per il lungo corpo squamoso, quattro corte zampe artigliate e due grandi ali. Tutti sono forti nella lotta, esperti nella magia e hanno un'arma potente nel loro soffio. Non stupisce che abbiano sempre considerato gli altri esseri come razze inferiori.

Per tutti valgono le seguenti caratteristiche:

FO 17 - AG 9 - CO 17 - IN 15 - SE 15 - RE 12

Ne esistono quattro razze, facilmente distinguibili dal colore delle squame:

*Draghi Verdi*: i più comuni, sono lunghi mediamente 5 metri, il loro soffio è di fuoco (attacco a distanza, danno 3d8 da calore). Livello tipo: 20°; mago di grado E. Per eventuali modifiche considerate lo sviluppo del girovago.

*Draghi Neri*: i più inclini all'uso della magia: lunghi 4 metri, il loro soffio è un gas velenoso (nausea e cecità per 1d10 ore, forza 50, a volte mortale). Livello tipo: 17°; mago di grado M. Per modifiche considerarlo sapiente.

*Draghi Azzurri*: i più veloci, lunghi 4 metri, il loro soffio è gelido (attacco a distanza, danno 2d10 da freddo). Livello tipo: 15°; mago di grado E. Per modifiche considerare lo sviluppo del ranger.

*Draghi Rossi*: i più grandi e potenti, lunghi 7 metri, soffiavano fuoco. Livello tipo: 25°; mago di grado M. Per modifiche considerare lo sviluppo del girovago.

Tenete presente che ogni volta che un drago soffia, perde 3PF: il soffio colpisce tutti i soggetti in un'area conica lunga 10 metri e con un angolo di 45°. Un drago fa 2 attacchi per rd, a meno che lanci un incantesimo (es: morso + artiglio, soffio + artiglio, ma non incantesimo + colpo di coda).

I loro dati principali:

	D. Verdi	D. Neri	D. Azzurri	D. Rossi
Morso (3d8 punta)	80	60	70	100
Artiglio (2d8 taglio)	100	80	80	100
Colpo di Coda (1d20 sbil.)	80	60	60	100
Soffio	100	100	100	120
Movimento	60	60	100	60
Parata (-10 se disarmati)	50	40	30	50
Schivata	30	30	40	30
Velocità max orizzontale (m/s)	40	40	70	50
Energia Mentale	70	80	60	70
Energia Vitale	100	80	60	140
Resistenza alla magia	40	50	40	50
Mentalica	50	60	40	50
Incantesimi Fisici	40	60	30	50



Percezione	50	50	40	50
Leggende	40	50	30	40

Nella tana di un drago spesso sono custoditi notevoli tesori. I draghi vivono circa 300 anni da svegli, nel senso che quando sono in letargo il tempo per loro non passa o quasi. Attaccare un drago quando è in letargo può essere una buona strategia, in quando ci impiegano 1d10 rd a svegliarsi completamente.

E' estremamente difficile guadagnarsi la stima di un drago, ma se la si ottiene, il drago può diventare un potente alleato. I draghi mantengono sempre la parola data, ma attenti ai giochi di parole! Un punto debole dei draghi è la loro abitudine di giocare "al gatto col topo" con le loro vittime, e ciò permette a volte a queste di sfuggire loro.

I tradizionali nemici dei draghi sono i naga, i roc e i demoni (immortali minori).

I draghi adorano una dea, di cui non si conosce il nome.

I draghi hanno due nomi, uno d'uso e uno segreto. Conoscere il nome segreto di un drago vuol dire incutere timore e, in genere, un certo rispetto.

I draghi parlano il draghesco, una lingua quasi magica, ma conoscono anche l'ankestrano (E), il faradan (E), l'elfico (E), l'orchesco (E) e il nanesco (A).

### 8.10.3 Kōrak (uomini scorpione)

## 9 Cosmogonia e Religione

Come accennato in precedenza, la religione su Pertivi si divide in due grandi gruppi: le Fedi Antiche e la Nuova Fede, ma anche all'interno di questi due gruppi esistono rilevanti differenze. La differenza più palese fra i due grandi gruppi riguarda il loro rapporto con la magia: se per le fedi antiche magia e religione erano legate l'un l'altra, per la Nuova Fede esse sono fra loro incompatibili.

Ma per capire meglio le profonde differenze fra le religioni occorre parlare brevemente della natura dell'universo, e degli immortali.

### 9.1 I 12 Elementi e gli Immortali

Tre sono gli ambiti dell'esistente: tutto è costituito da materia, da energia e/o dall'ambiente. Ognuno di questi ambiti (chiamati "sfere" dai filosofi) consta di 4 elementi costitutivi:

<i><b>Materia</b></i>	<i><b>Energia</b></i>	<i><b>Ambiente</b></i>
Acqua	Coesione	Armonia
Aria ❖ Terra	Luce ❖ Pensiero	Spazio ❖ Tempo
Fuoco	Diffusione	Entropia

Secondo la fede antica, ogni essere è costituito soprattutto da tre elementi, uno per ciascuna sfera. Come si può intuire esistono 64 di tali terne di elementi. Ogni terna è governata da un tipo di immortali, chiamati *jinn*, o geni. I maggiori fra i *jinn* sono detti *ifrit*, e a capo supremo di ogni terna vi sono i 64 *dominatori*, comunemente chiamati dei dai mortali.

La maggior parte degli dei venerati dall'antica fede sono appunto i dominatori (più raramente ifrit) delle terne che più si avvicinano alle caratteristiche dei popoli. Ad esempio Seppa, dea dei nani, è la dominatrice di terra, coesione e tempo. Werill, dio guerriero degli orchi, è il dominatore del fuoco, della diffusione e dell'entropia.

I *jinn* (e in misura maggiore ifrit e dominatori) hanno il potere della magia primaria o elementale, ovvero possono agire sui loro tre elementi, ed in particolar modo sulla combinazione dei tre elementi.

Esistono anche immortali legati ad un solo elemento, che vengono chiamati, per l'appunto, *elementali*. I maggiori fra essi sono detti *signori elementali*. Al vertice di ognuno dei 12 elementi vi è un *custode*. Secondo molti filosofi, i custodi in genere non si interessano che raramente delle vicende terrene, ma sono più potenti dei dominatori. Come si può intuire, il controllo degli elementali è fortissimo su un elemento, ma limitato ad esso. Si ipotizza l'esistenza di tre “grandi custodi”, uno per ciascuna sfera, e qualcuno sussurra di un “custode supremo”. Ma né filosofi né sacerdoti sono concordi su questo.

Al di sopra dei custodi vi sono infine i due *grandi spiriti*, vertici della Nuova Fede. Essi hanno a loro volta degli immortali al proprio servizio, chiamati *angeli* (i minori) e *arcangeli* (i maggiori). Il controllo sugli elementi di angeli e arcangeli è limitato, ma essi usufruiscono di poteri particolari forniti dai grandi spiriti (similmente ai chierici mortali). Quanto ai grandi spiriti, si dice che stiano ai dominatori come i dominatori stanno ai mortali.

Per completezza, cito anche un'ultima categoria di immortali: quella dei reietti che non riconoscono un vertice supremo: essi sono chiamati *arcidemoni* (i maggiori) e *demoni* (i minori). Questi ultimi sono i più deboli fra gli immortali, sono paragonabili a dei mortali molto potenti.