



Razze e Culture

4



CARATTERISTICHE DELLE RAZZE

Una volta che hai scelto la tua razza, riporta le informazioni nella pagina accanto nella scheda del personaggio. Questa tabella riporta i bonus e le caratteristiche di ognuna delle sei razze di HARP, nei paragrafi successivi si può trovare una spiegazione dei termini presenti nella tabella.

Modificatori di Razza alle Caratteristiche – Questi modificatori di razza vengono aggiunti al normale bonus delle caratteristiche del personaggio, vanno perciò riportati nell'esatta colonna, nella scheda del personaggio, nella parte relativa alle caratteristiche.

Punti Ferita – I Punti Ferita quantificano quanto “danno” può sopportare un personaggio prima di morire o perdere conoscenza. Il bonus indicato in tabella è aggiunto al normale punteggio dell'abilità omonima per ricavare il numero totale di Punti Ferita. Fai riferimento al capitolo 5 per una descrizione completa di questa abilità.

Punti Potere – L'abilità Sviluppo Punti Potere equivale al numero di Punti Potere a disposizione di un personaggio in grado di usare la magia, questo tipo di personaggi è detto Usufruttore. I Punti Potere sono usati per dare appunto “potere” agli incantesimi al momento in cui vengono lanciati dall'usufruttore. Questo bonus va aggiunto direttamente all'abilità così da determinare il totale di Punti Potere disponibili. Fai riferimento al capitolo 5 per una descrizione completa di questa abilità.

Bonus a Resistenza – Per alcune razze è naturale ignorare la stanchezza fisica, resistere facilmente alla magia o avere una forza di volontà notevole. Questi bonus di razza vanno aggiunti ad una o più delle abilità di Resistenza (vedi capitolo 5) ogni qual volta viene chiesto di effettuare un Tiro Resistenza.

- **Stamina** – Questo bonus di razza aiuta nel resistere agli effetti di veleni, malattie e altri disturbi fisici. Il bonus riportato in tabella va aggiunto all'abilità Resistenza: Stamina.
- **Volontà** – Questo bonus di razza aiuta nel resistere ad effetti mentali, come quelli causati da certi in-

cantesimi, il bonus va aggiunto all'abilità Resistenza: Volontà.

- **Magia** – Questo bonus di razza aiuta a resistere ad effetti di natura magica (esclusi quelli generati da incantesimi che hanno effetto sulla mente, per quelli si usa Volontà). Questo bonus va aggiunto all'abilità Resistenza: Magia.

DESCRIZIONE DELLA RAZZA

Tutte le descrizioni delle razze seguono uno schema comune illustrato qui di seguito:

CONDOTTA: Come dice il nome stesso, qui viene riportata una descrizione generale della tipica condotta di un appartenente alla razza descritta. E' importante capire che non tutti seguono questa condotta. Generalmente, coloro che differiscono dallo standard della razza sono quegli individui particolari che finiscono con il diventare avventurieri!

ASPETTO: Da un'idea di come appare solitamente un tipico esponente di una razza. All'interno di ogni razza sono presenti individui con differenti combinazioni in termini di colore della pelle, di occhi e capelli. Qui vengono fornite informazioni il più generali possibile.

DURATA Media della Vita: La durata media della vita di un membro della razza.

CULTURA: Nonostante ogni personaggio possa appartenere ad una qualunque cultura tra quelle disponibili, ogni razza ha una o più culture che sono più diffuse e comuni. Un esempio possono essere i Mezz'uomini: viene riportata come cultura quella Sub-collinare, di conseguenza sarà la più comune e diffusa, tuttavia nessuno impedisce ad un personaggio Mezz'uomo di avere come Cultura quella Nomade o Urbana.

ABILITÀ SPECIALI: Questa sezione riporta e descrive qualunque genere di abilità speciale di cui sono in possesso tutti i membri della razza descritta. Inoltre, se non viene riportato diversamente in questa sezione, tutte le razze richiedono solitamente otto ore di riposo quotidiano ogni notte.



Caratteristiche Razziali													
Razza	Modificatori di Caratteristiche Razziali								Bonus Resistenza				
	Fo	Co	Ag	Rf	Ad	Ra	In	Pr	Punti Ferita	Punti Potere	Stamina	Volontà	Magia
Elfi	+0	+0	+1	+3	+0	+1	+2	+4	+20	+40	+5	+5	+20
Mezz'uomini	-2	+3	+4	+4	+0	+0	+0	+0	+35	+25	+15	+15	+0
Nani	+2	+5	+0	+0	+4	+0	+0	+0	+50	+10	+20	+10	+0
Uomini	+*	+*	+*	+*	+*	+*	+*	+*	+30	+30	+10	+10	+10

* - Gli uomini non hanno valori fissi nei bonus di razza, un giocatore che interpreta un personaggio di razza Umana ha 8 punti da dividere come preferisce tra le i bonus alle 8 caratteristiche. Nessuna caratteristica può ricevere un bonus superiore a +3 in questo modo.



ELFI

CONDOTTA: Profondamente in sintonia con il mondo naturale intorno a loro, gli Elfi mantengono un profondo senso di rispetto nei confronti della natura e cercano di vivere in costante armonia con essa. Per gli Elfi, l'esistenza della magia è un evento naturale, solo un altro aspetto della natura stessa e per questo condividono con la magia un'affinità più profonda rispetto alle altre razze. La longevità influenza profondamente l'atteggiamento degli Elfi che raramente sanno rimanere concentrati a lungo su un qualcosa in particolare. Se si guarda questo fatto dal punto di vista della pazienza e dedizione, un Elfo, una volta abbandonato a metà un certo compito, tornerà a dedicarsi ad esso solo "quando il momento è adatto". Questo atteggiamento distaccato è spesso frainteso dalle altre razze, e viene visto come una mancanza di autocontrollo. Nonostante siano ovviamente capaci di prendere decisioni rapide e di seguirle alla lettera, gli Elfi odiano dover fare le cose di fretta. Erroneamente ritenuti altezzosi e superbi da molti, sono particolarmente cauti nello stringere legami duraturi con persone che non sono altrettanto longeve come loro, questi rapporti affettivi e d'amicizia possono nascere solo molto lentamente.

Il loro amore per la bellezza della natura che li circonda li spinge a cercare negli oggetti che creano, o di cui si circondano, non solo funzionalità ma anche la bellezza. Gli artigiani e i fabbri Elfi sono meticolosi e rinomati per la notevole fattura degli oggetti che costruiscono partendo da materiali naturali. Tutto questo amore per i dettagli e la meticolosità posta in tutto il processo creativo, fa sì che gli elfi impieghino un lasso di tempo decisamente superiore alle altre razze nella creazione di qualunque genere di oggetto, tuttavia il risultato finale è sempre degno di lode.

ASPETTO: Gli Elfi sono solitamente alti 168 cm, quelli di sesso femminile sono più bassi giusto di qualche centimetro. Tutti hanno corpi snelli e i maschi pesano solitamente 60 kg. Gli Elfi hanno orecchie lunghe, tendenti verso l'alto che terminano in delicate punte. Nessun maschio ha la barba e quei pochi peli corporei che hanno sono estremamente sottili. Tutti gli elfi hanno tratti fisici talmente perfetti da sembrare scolpiti nel marmo: tutto ciò, combinato con i loro fisici snelli, gli conferisce un'aria delicata e fragile.

DURATA MEDIA DELLA VITA: Probabil-

mente la razza più longeva: solitamente raggiungono la veneranda età di 500 anni e ci sono stati svariati casi di Elfi che hanno raggiunto e superato i 600 anni.

CULTURA: Solitamente le società Elfiche sono del tipo Cultura Silvana ma gli Elfi possono essere trovati in ogni tipo di cultura e società.

ABILITÀ SPECIALI:

Sensi Potenzianti - Dotati di sensi acuti e pressoché perfetti, tutti gli Elfi ricevono un +10 a tutte le manovre di Percezione.

Passo Furtivo - Gli Elfi sono soliti camminare con passo delicato e senza emettere alcun rumore, per questo ricevono un bonus di +25 alle manovre di Furtività.

Visione Notturna - Gli Elfi possono vedere chiaramente fino a 30 m di distanza in una notte in cui il cielo è limpido e le stelle sono visibili. In una notte di luna piena possono vedere fino a 150 m come se fosse pieno giorno. In totale assenza di luce non vedono niente come la maggioranza delle altre razze.

MEZZ'UOMINI

CONDOTTA: Solitamente non sopportano i confronti diretti, probabilmente per via del loro status di razza civilizzata più piccola. Viaggiatori per natura, i Mezz'uomini non hanno una vera patria o terra natale, preferendo spostarsi da posto a posto.

Raramente un Mezz'uomo si stabilisce in una zona restandovi per più di qualche anno. Amabili ed estroversi sono facili amici per i membri di tutte le razze civilizzate. La loro adorazione per i viaggi fa sì che molti Mezz'uomini siano anche eccellenti mercanti, molti infatti stabiliscono un centro fisso per la loro attività commerciale con il duplice intento di svolgere la loro attività e di richiamare avventurieri e viaggiatori da cui farsi raccontare storie di lunghi viaggi e avventure.

ASPETTO: I più piccoli tra le razze civilizzate, i Mezz'uomini maschi sono solitamente alti 90 cm, le donne qualche centimetro in meno. A livello di corporatura fisica si possono trovare Mezz'uomini di tutte le taglie, dal magro e sottile fino al sovrappeso e tozzo.

DURATA MEDIA DELLA VITA: Tendono a vivere tra i 100 e 150 anni, in qualche raro caso raggiungono i 180 anni.

CULTURA: Molto spesso le società di



Mezz'uomini sono strutturate sul modello della Cultura Nomade, qualora decidano di trovare una dimora fissa prediligono la Cultura Sub-Collinare.

ABILITÀ SPECIALI:

Velocità Fulminea – Essendo di piccola taglia, i Mezz'uomini si muovono rapidamente, guadagnando così un bonus di +5 al Movimento Base.

Destrezza Estrema – Per via della loro estrema agilità, destri e velocità con i piedi, i Mezz'uomini ricevono un bonus di +10 a tutte le Furtività e/o Acrobazia/Rotolare.

Immunità Naturale – I mezz'uomini hanno una resistenza innata alle temperature estreme, siano esse il caldo torrido o il freddo glaciale. Tuttavia questa loro resistenza è relativa solo a temperature "naturali" e non a effetti magici, contro i quali non hanno nessuna resistenza e vengono penalizzati normalmente.

NANI

CONDOTTA: Amanti di pietre preziosi, metalli e gemme, i Nani sono spesso eccellenti artigiani i cui lavori sono sempre di squisita fattura. Preferiscono vivere nelle vicinanze di aree dove è facile trovare pietre di ottima qualità, sia per scopi edili che artistici, o per il semplice valore monetario. Tale è l'interesse per le pietre che spesso i Nani soggiornano in profonde caverne ricavate con grande cura direttamente dallo stesso materiale che tanto adorano. Vista questa loro passione, per il lavoro lento, minuzioso e preciso, è logico che i Nani diano anche grande importanza alla riservatezza e alla segretezza. Questo loro essere introversi e chiusi spinge i Nani a non insegnare quasi mai la loro lingua alle genti delle altre Razze. Benché siano lenti nel dare fiducia agli altri sono fedelissimi e sempre pronti nell'aiutare coloro che se la sono duramente guadagnata. Generalmente i nani appaiono ai membri delle altre razze come individui taciturni e scontrosi.

Molti decorano la loro barba e i loro capelli (per maggiori informazioni vedere anche il prossimo paragrafo: Aspetto). Queste decorazioni, nonostante sembrino puramente casuali e senza nessuna logica di fondo, spesso nascondono informazioni personali come la classe sociale del nano, il rango militare o la semplice esperienza come guerriero. Due Nani, incontrandosi per la prima volta, sono subito in grado di dire un sacco di cose l'uno dell'altro, inclusi dettagli riguardo il clan d'appartenenza, la famiglia di provenienza, la loro situazione economica, la posizione sociale, e probabilmente persino riguardo le passioni personali. Quelli che appartengono alla classe militare sono soliti indossare anche dei "trofei di guerra" nelle loro barbe, ninnoli e decorazioni di vario genere, agli occhi di un profano, un modo per dimostrare la loro abilità nel combattimento.

ASPETTO: I Nani di sesso maschile sono solitamente alti intorno ai 135 cm, le donne appena più basse (129 cm). Una razza molto tozza, i Nani sembrano esser stati compressi in altezza, mentre il loro corpo si è espanso in larghezza. Spesso pesano il doppio di quanto ci si aspetterebbe da uno della loro altezza.

Il peso di un Nano si aggira intorno ai 100 kg. La maggior parte dei Nani, sia donne che uomini, sono soliti portare i loro capelli in lunghe trecce, spesso decorate con perle e pietre colorate. Le donne Nano spesso lasciano crescere i capelli fino alle spalle ma non è raro che arrivino ben oltre la cintura. Solo i Nani maschi hanno la barba, la curano con particolare attenzione decorandola con perline, pietre colorate e ninnoli di vario genere, la lasciano crescere tantissimo, a volte ben oltre la cintura!

DURATA MEDIA DELLA VITA: I Nani sono una razza longeva, la durata media della vita è tra i 300 e i 400 anni.

CULTURA: Solitamente il popolo dei Nani adotta una cultura Sotterranea Profonda, tuttavia i Nani possono essere trovati in ogni tipo di cultura differente.

ABILITÀ SPECIALI:

Vista Nell'Oscurità (Maggiore) – I Nani hanno la capacità di vedere sino a 6 m anche in totale assenza di luce. Se è presente un minimo di luce, come quella emessa da una candela, una torcia o lanterna, allora riescono a vedere fino al doppio della distanza consentita dalla fonte luminosa.

Esempio: Senza una torcia un Nano riesce a vedere sino a 6 m anche se si trova in un ambiente totalmente privo di luce. Con una torcia accesa in mano, che illumina un raggio di 6 m, un Nano è in grado di vedere chiaramente sino ad una distanza di 12 m e può spingersi oltre di altri 6m con un -40 alla sua abilità Percezione.

Muscolatura Densa – Dotati di una struttura muscolo scheletrica resistente e robusta, tutti i Nani ricevono un bonus di +5 sia al BO che al BD. Le modifiche al peso base derivanti da questa loro naturale robustezza sono state già incluse nelle statistiche dei Nani.

Senso della Pietra – Grazie al loro talento naturale che li rende esperti nel riconoscere e lavorare la pietra, i Nani possono eseguire una normale manovra di Percezione per notare elementi insoliti o particolari come porte segrete, trappole collocate nella pietra, difetti strutturali potenzialmente pericolosi in una costruzione (come quelli presenti in soffitti e pavimenti).

UOMINI

CONDOTTA: Tra le razze civilizzate la razza Umana è sicuramente quella che meglio si sa adattare, gli Uomini sono costantemente spinti da un desiderio di costruire, espandersi e raggiungere un obiettivo di superiore che magari va al di là dei loro mezzi e delle loro possibilità. Sfortunatamente questa brama di successo li pone spesso, nel corso della loro vita, in diretto conflitto con le altre razze del mondo e frequentemente anche con altri uomini. Gli uomini prosperano sotto l'egida dell'imperialismo, cercano costantemente di migliorare la loro condizione: che si tratti di allargare un terreno coltivato a discapito di zone selvagge, o che sia una banda di ladri da strada che vuole controllare un'area più ampia, o una guerra tra nazioni non importa, la parola chiave è e resta espansionismo.





È nella natura umana desiderare sempre di più e sentirsi naturalmente spinti, nell'arco della propria vita, a migliorare il più possibile il proprio stato di benessere. Va tuttavia notato che, nonostante non tutti gli uomini condividano questi estremi nel carattere, tutti hanno questa tendenza a livello innato, anche se magari solo in forma minore. L'estrema adattabilità rende la razza Umana formidabile e dotata del potenziale per raggiungere grandissimi obiettivi.

ASPETTO: Gli Uomini possono essere diversissimi tra loro e avere una grande varietà a livello di taglia, colore della pelle e capelli oltre ad altri elementi a livello fisico. Un maschio Umano è solitamente alto 180 cm, le donne sono più basse di circa 24 cm.

DURATA MEDIA DELLA VITA: Gli Uomini hanno una vita media di 100 anni, tuttavia alcuni rari individui possono vivere fino a raggiungere l'età di 110 anni.

CULTURA: Non hanno una cultura specifica per la loro razza: di fatto sono presenti comunità basate su ogni generale di cultura. Per questo motivo gli Uomini possono provenire da ogni genere di cultura. Tuttavia le più comuni sono Rurale e Urbana.

ABILITÀ SPECIALI:

Adattabilità Professionale – Per via della loro facilità ad adattarsi a situazioni sempre differenti, tutti gli Uomini ricevono uno sconto di 5 punti ai Punti Sviluppo necessari per cambiare Professione, pagano quindi 15 punti invece dei normali 20.

Gradi Bonus nelle Abilità – La razza Umana ha un'eccellente capacità di apprendimento durante la giovane età: la loro natura astuta e curiosa gli conferisce un bonus di 5 gradi gratuiti da spendere in abilità contenute in una delle Categorie Preferite del personaggio (Vedi il Capitolo 2 per maggiori dettagli riguardo le Categorie Preferite).

Specializzazione nelle Abilità – Dotati di menti capaci di risoluta dedizione allo studio e all'apprendimento, gli Uomini possono scegliere un'abilità durante la creazione del personaggio: questa riceverà un bonus speciale di +10.

INFORMAZIONI EXTRA SUL PERSONAGGIO

Una volta che sono state generate le caratteristiche del personaggio ed è stata scelta la sua Razza, il giocatore deve stabilire alcuni dettagli riguardo il suo personaggio come, altezza, peso e Movimento Base.

ALTEZZA & PESO

La seguente tabella riporta il Peso e l'Altezza base per ogni razza, questi valori possono variare da individuo a individuo; l'altezza può variare di 30 cm, verso l'alto o verso il basso, questo ovviamente può influenzare il peso del personaggio. I giocatori devono sentirsi liberi di decidere il peso e l'altezza del personaggio come meglio credono. Di seguito viene presentata una semplice regola per generare in modo casuale l'altezza e il peso del personaggio.

Per stabilire come cambia l'altezza base bisogna tirare 3d10. Per prima cosa bisogna verificare se sono stati tirati più dadi pari o più dadi dispari: nel primo caso il personaggio sarà più alto del normale, nel secondo caso più basso. Come secondo passo bisogna sommare i 3d10 ottenendo un valore che va da un minimo di 3 ad un massimo di 30: questo è il numero di centimetri da sommare o sottrarre all'Altezza Base della razza.

Dopo aver determinato le modifiche all'altezza si deve fare lo stesso per il peso. Questa volta andranno tirati solo 2d10. Si guarda il primo tiro, se è pari il personaggio sarà

più pesante della media, se il tiro è dispari sarà più leggero; il secondo tiro va moltiplicato per il Modificatore al Peso presente in tabella per ottenere il numero di kg da aggiungere, o sottrarre, al Peso Base della razza.

Altezza & Peso per Razza			
Razza	Altezza Base (cm)	Peso Base (kg)	Mod. Peso
Elfo, Maschio	170	60	1
Elfo, Femmina	160	50	1
Mezz'Uomo, Maschio	90	25	1/2
Mezz'Uomo, Femmina	85	20	1/2
Nano, Maschio	135	90	3
Nano, Femmina	125	75	3
Umano, Maschio	180	90	2
Umano, Femmina	160	60	1

ETÀ INIZIALE

Ognuna delle razze invecchia a ritmi differenti, la seguente tabella indica a quale età i membri delle varie razze vengono considerati adulti, quindi autosufficienti e in grado di cavarsela da soli.

Età Iniziale			
Razza	Età Adulta	Vita Media	Incremento
Elfo	50	350	5
Mezz'Uomo	75	550	10
Nano	25	130	3
Umano	18	100	2

Razza – Questa è la razza base del personaggio. Se, tramite l'acquisto di Discendenze speciali, la durata della vita del personaggio è stata modificata, correggi i valori delle colonne a seconda del valore normale di vita media del personaggio.

Età Adulta – Questa è l'età alla quale, presso i membri della propria razza, si viene considerati adulti. Solitamente questa età coincide con l'età di un personaggio di livello 1°.

Vita Media – La durata della vita di un normale appartenente ad una determinata razza.

Incremento – Nel caso un personaggio inizi a giocare con un livello di partenza superiore al primo, questo valore rappresenta il numero di anni che si suggerisce di aggiungere all'età di partenza del personaggio per ogni livello oltre al primo.

Esempio: Un gruppo di gioco è formato da due personaggi di 1° livello, due umani di nome Elenlie e Hiorvardh. Entrambi i personaggi partono con un'età di 18 anni, questa rappresenta l'età in cui un Uomo è generalmente considerato adulto. Dopo alcuni mesi di avventure sia Elenlie che Hiorvardh hanno fatto esperienza e sono diventati più abili, ora sono di livello 3°. Successivamente un altro giocatore si unisce al gruppo, il suo personaggio sarà un elfo di nome Aiba, il GM decide di farlo iniziare di livello 3° come gli altri due giocatori. Guardando la tabella si nota che l'età di partenza consigliata per un elfo è di 75 anni, siccome il personaggio inizia con un livello superiore al primo bisogna guardare la colonna Incremento, il valore riportato è 10. L'età base dell'elfo andrà alzata di 10 anni per ogni livello oltre il primo al momento in cui inizia a giocare, poiché il suo livello è 3° dobbiamo alzare 2 volte la sua età. L'età finale del personaggio sarà data dall'età base





sommata a due volte l'Incremento, ovvero 95 anni (75 [età base] + (10 [incremento] x 2 [livelli oltre il primo])). Se l'elfo avesse iniziato le sue avventure di 2° livello avrebbe avuto "solo" 85 anni.

MOVIMENTO BASE

Il prossimo passo nel processo di creazione del personaggio è trascrivere nella sua scheda il suo Movimento Base: questo valore determina di quanto il personaggio si possa muovere nell'arco di un round della durata di due secondi. Il Movimento Base rappresenta la normale velocità alla quale si cammina e si basa sull'altezza del personaggio, il punteggio di Riflessi influenza questo valore e può alzarlo o abbassarlo. Nessuna delle modifiche riportate nella tabella seguente possono portare il MB di un personaggio ad un valore inferiore ai 60cm per round. Per determinare il Movimento Base cerca nella tabella l'altezza del personaggio e il punteggio relativo del MB. Aggiungi o sottrai i modificatori relativi alla caratteristica Riflessi.

Esempio: Undome, l'elfo, è alto tra 222 cm, il suo punteggio di riflessi è superiore a 102. Dalla tabella si ricava che il suo Movimento Base è di 40 m per round al quale va aggiunto un bonus di +21 m per via dei suoi Riflessi eccezionalmente alti, il totale sarà quindi di 61 m (40+21 = 61). Lindamel è alto 180 cm e ha un punteggio di riflessi pari a 97. Il Movimento Base derivante dalla sola altezza è di 30 m al quale va aggiunto un bonus di 9 m per via del suo punteggio in Riflessi, il totale è di 39 m (30+9=39).

Esempio 2: Ilena vede il suo compagno ferito cadere al suolo durante un combattimento, è ancora lontano ma vuole correre da lui per cercare di curarlo in qualche modo. Il bonus di Costituzione di Ilena è di +7 il suo incremento temporale per l'Andatura di Scatto Veloce è di 7 round [1 round x 7 [bonus Costituzione]], il tempo di riposo necessario ad Ilena sarà di 65 rounds ((20 - 7 [bonus Costituzione]) x 5 [Moltiplicatore di Velocità per Scatto Veloce]). Se Ilena correrà per 7 rounds, o più, dovrà decisamente riposarsi per un bel po' di tempo!!

Movimento Base			
Altezza del Personaggio (cm)	MB (m)	Riflessi	Mod. MB (mb)
240-249	43	102+	+21
220-239	40	101	+18
210-219	36	100	+15
190-209	33	98-99	+12
180-189	30	95-97	+9
160-179	27	90-94	+6
150-159	24	75-89	+3
130-149	21	25-74	+0
120-129	18	10-24	-3
100-119	15	5-9	-6
90-99	12	3-4	-9
70-89	9	2	-12
60-69	6	1	-15

Il Movimento Base rappresenta una misura calcolata sulla lunghezza di un passo compiuto da un personaggio mentre cammina. Se ci si muove ad una velocità superiore il MB viene modificato secondo la tabella seguente. La tabella riporta anche varie difficoltà da assegnare alle abilità svolte in movimento. (dopo tutto, maggiore è la velocità

alla quale ci si muove e più è facile sbagliare).

I Moltiplicatori di Velocità sono dei semplici suggerimenti per il Gamemaster che dovrebbe anche tenere conto di altri tipi di difficoltà relativi ad esempio al tipo di terreno dove si muovono i personaggi o ad altre situazioni che potrebbero penalizzarli. Uno spostamento in un ambiente senza ostacoli, o in una situazione comune e in condizioni normali, non dovrebbe mai richiedere un Tiro Manovra.

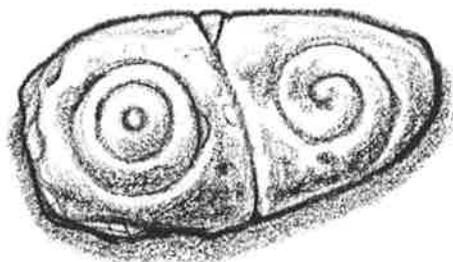
Andatura	Moltiplicatore di Velocità	Difficoltà di Manovra
Camminata	x1	Medio
Corsa	x2	Difficile
Corsa Veloce	x3	Molto Difficile
Scatto	x4	Estrem. Difficile
Scatto Veloce	x5	Follia Pira

I personaggi non possono muoversi per un lasso di tempo infinito ad ogni velocità e, ovviamente, prima o poi devono riposarsi. La seguente piccola tabella fornisce delle linee guida riguardo a quanto tempo personaggi possano muoversi ad una data velocità prima di doversi riposare.

Andatura	Incremento Temporale
Camminata	1 ora/punto bonus Co
Corsa	5 min/punto bonus Co
Corsa Veloce	1 min/punto bonus Co
Scatto	10 round/punto bonus Co
Scatto Veloce	1 round/punto bouns Co

Appena il personaggio si ferma, deve riposare per un ammontare di tempo basato su quanti incrementi temporali completi ha passato muovendosi, quelli parziali vanno ignorati. Per ogni incremento temporale completo passato muovendosi, il personaggio deve riposare per un numero di round pari a ((20- Bonus Costituzione; minimo di 1) x Moltiplicatore di Velocità). Se il personaggio comincia a muoversi nuovamente prima di essersi riposato completamente, allora tutte le azioni che compirà durante il movimento avranno la loro difficoltà alzata di uno.

Esempio: Elenlie ha un bonus di Costituzione di +5, sta intraprendendo un lungo viaggio a piedi dalla sua casa fino al villaggio più vicino. L'Incremento Temporale per l'Andatura Camminata è di 5 ore (1 ora x 5 [bonus Costituzione]), quando Elenlie si fermerà a riposarsi dovrà farlo per 15 rounds ((20 - 5 [bonus Costituzione]) x 1 [Moltiplicatore di Velocità per Camminata]). Se Elenlie cammina per 3 ore non avrà bisogno di riposarsi, infatti l'Incremento Temporale è di 5 ore, la regola indica che gli Incrementi Temporali parziali vanno ignorati, nel nostro caso Elenlie dovrà riposarsi solo se camminerà per 5 ore o più. Elenlie dovrà riposarsi quindi per 15 round per ogni 5 ore passate camminando, ovvero per ogni Incremento Temporale completo, da 5 ore fino a 9 sono





un solo Incremento, dalle 10 alle 14 due e così via.

CULTURE

I giocatori dovrebbero scegliere la Cultura che meglio si adatta alla storia del loro personaggio. Anche se ogni razza ha le sue Culture preferite, un giocatore può decidere che il suo personaggio provenga da una Cultura differente, a meno che il GM non decida di negarlo. La scelta della Cultura è un'azione che si fa una volta sola e non si può cambiare successivamente. La Cultura scelta determina i gradi nelle Abilità Adolescenziali, i Linguaggi di Partenza, l'atteggiamento del personaggio, il suo modo di comportarsi e apparire agli altri e le sue motivazioni più comuni.

Questa sezione descrive ognuna delle Culture disponibili e descrive l'elenco delle Abilità Adolescenziali guadagnate come membri di una determinata comunità.

Nelle descrizioni che seguono, i linguaggi di partenza sono riportati usando la seguente notazione: Comune (P 5/S 5). Tale sigla indica che 5 gradi sono nella forma Parlata del linguaggio e 5 sono nella forma scritta. Queste informazioni vanno riportate nella parte relativa ai linguaggi sulla scheda del personaggio. Quando si trova "lingua di razza" ci si riferisce alla lingua della razza descritta, Elfico per gli Elfi, Nanico per i Nani e così via.

RURALE

Le comunità Rurali sono generalmente composte da contadini, allevatori, boscaioli e simili, gente che passa la maggior parte del suo tempo affinando le sue abilità come artigiani e produttori di beni di vario genere. Vivono lontane dal caos e dalla vita frenetica delle città ma, ironicamente, è proprio il frutto del loro duro lavoro che spesso finisce nelle città, sotto forma di beni di prima necessità necessari al sostentamento o come servizio necessario alla crescita della comunità.

LOCAZIONI PREFERITE: Le comunità Rurali possono essere trovate a pochi giorni di viaggio dalle città, qualche volta basta una passeggiata di poche ore per raggiungere le più vicine.

VESTIARIO & DECORAZIONI: Vestiti di semplice fattura dai colori della terra e delle aree boschive, resistenti sia alle intemperie che all'usura dovuta ai lavori quotidiani.

ATTEGGIAMENTO: Le persone di cultura Rurale sono generalmente d'animo gentile e amabili quando si trovano tra amici, ma leggermente schive e sulla difensiva se in presenza di stranieri.

LINGUAGGI DI PARTENZA: Lingua di Razza (P 6 / S 5), Comune (P 4 / S 3).

SILVANA

La cultura Silvana dà grandissima importanza alla natura e alla bellezza, facendo di tutto per limitare ogni genere di intrusione esterna nel mondo naturale, per quanto questo sia possibile.

LOCAZIONI PREFERITE: Le comunità Silvane sono solitamente stanziate all'ombra delle fronde degli alberi o direttamente in alto tra i rami degli alberi più grandi. Queste abitazioni sono costruite in modo da trarre il maggior vantaggio possibile dalle risorse presenti nella zona e, allo stesso tempo, rendere ancora più bello il paesaggio circostante.

VESTIARIO & DECORAZIONI: I membri delle comunità Silvane usano delicati tessuti dai tipici colori della foresta

allo scopo di fondersi meglio con l'ambiente circostante. I membri di questa cultura non amano fare sfoggio di gioielli, o altre forme di ricchezza; se hanno qualche ciوندolo o gioiello questo è poco vistoso o celato dalle vesti.

ATTEGGIAMENTO: La cultura Silvana porta i suoi membri a essere disinteressati e lontani dai problemi delle altre comunità, concentrandosi invece sulla cura e protezione della foresta, ben protetti dai problemi del mondo esterno.

LINGUAGGI DI PARTENZA: Lingua di Razza (P 6 / S 5), Comune (P 4 / S 3).

SOTTERRANEA PROFONDA

Questa cultura è fortemente incentrata su valori quali etica risoluta e stoicismo, entrambi riscontrabili nella vita quotidiana dei suoi membri. Il duro lavoro senza riposo e le feste gioiose a fine giornata sono ritenute veramente importanti dai membri di questa cultura. Molta importanza viene data all'artigianato di ogni genere, sia esso la lavorazione di metallo, gemme o qualcosa di più semplice come l'intagliare il legno. Ogni membro di questa cultura è abile in una o più forme di artigianato, individui particolarmente dotati eccellono in varie.

LOCAZIONI PREFERITE: Questo genere di Cultura preferisce stanziare le proprie comunità sotto terra, vicino a selvagge aree collinari o al di sotto delle montagne. La maggior parte di queste comunità sorge nei pressi di giacimenti di metalli preziosi o gemme.

VESTIARIO & DECORAZIONI: Vestiario funzionale, semplice, resistente e dai colori sobri della terra è la norma. Maschi con barbe tendono a portarle in trecce decorate con perle colorate e altri ninnoli. Lo status sociale di un individuo può essere determinato dagli ornamenti sulla loro barba.

ATTEGGIAMENTO: Gli individui provenienti da questa cultura sono spesso poco propensi a dare fiducia agli sconosciuti e impiegano molto tempo a fare amicizia. Una volta stabilito un rapporto di amicizia, tuttavia, l'intera comunità tratterà i nuovi venuti come membri della famiglia.

LINGUAGGI DI PARTENZA: Lingua di Razza (P 6 / S 5), Comune (P 4 / S 3).

SUB-COLLINARE

Questa cultura predilige una vita rilassata, pastorale e incentrata sulla tipica quotidianità della fattoria e del giardinaggio. Le comunità Sub-Collinari sono spesso situate nei fianchi di basse colline, con la campagna circostante puntellata di giardini e piccole fattorie.

LOCAZIONI PREFERITE: Basse catene collinari nell'aperta campagna dove ogni abitazione è separata e autonoma, questo è il tipo di collocazione preferita da questo genere di comunità. Alcune comunità Sub-Collinari preferiscono la protezione e la sicurezza tipica delle grandi comunità, stabilendosi al limitare dei centri urbani.

VESTIARIO & DECORAZIONI: La gente Sub-Collinare preferisce vestiti resistenti e dai colori della terra. Il vestiario più colorato viene usato soltanto durante le feste e nelle occasioni speciali.

ATTEGGIAMENTO: Nonostante siano generalmente soddisfatti del normale andare della vita, le genti Sub-Collinari sono estremamente attratte da indovinelli ed enigmi di ogni genere,





questa loro passione ha origine sin nella più tenera età.

LINGUAGGI DI PARTENZA: Lingua di Razza (P 6 / S 5), Comune (P 4 / S 3).

URBANA

La vita dentro le mura di una città è decisamente diversa da quella in ogni altro posto: il numero di sfide differenti e la frenetica attività, presenti solo in questa cultura, rendono il semplice sopravvivere fino alla notte una vera e propria avventura!

LOCAZIONI PREFERITE: Le comunità urbane sono spesso situate nei pressi dei fiumi più grandi della regione o nelle vicinanze delle aree costiere, al fine di facilitare i commerci. In generale questa comunità sorge sempre vicino a qualche grande risorsa naturale.

VESTIARIO & DECORAZIONI: Il loro aspetto è altamente variabile e influenzato dalla classe sociale di appartenenza e da altri fattori: si passa dal povero vestito di stracci sino all'uomo di nobili origini, con vesti stravaganti e raffinate.

ATTEGGIAMENTO: Variabile quanto il vestiario, in ambiente urbano si possono trovare pressoché ogni genere di mentalità, motivazioni o atteggiamenti.

Linguaggi di Partenza: Lingua di Razza (P 6 / S 5), Comune (P 4 / S 3).

GRADI D'ABILITÀ ADOLESCENZIALI

La seguente tabella elenca i gradi d'abilità ottenuti durante il periodo adolescenziale del personaggio cresciuto all'interno di una specifica cultura. Riporta il numero di gradi guadagnati nella giusta colonna della scheda del personaggio nella sezione relativa alle abilità. Come calcolare il totale dei bonus delle abilità viene trattato nel prossimo capitolo.

Abilità	Gradi d'Abilità Adolescenziali				
	Rurale	Silvana	Sott. Pro.	Sub-Collinare	Urbana
Abilità con le Armi**	1	2	3	1	2
Abilità con le Armi***	2	1	2	2	1
Accudire Animali	1	0	0	0	0
Armature	1	1	2	0	1
Arrampicarsi	0	2	1	2	0
Artigianato	3	0	3	2	3
Cavalcare	1	1	0	0	0
Conoscenza (Reg. Natale)	2	1	1	2	2
Erboristica	1	1	0	0	0
Furtività	1	3	0	3	1
Imboscata	0	0	0	0	0
Leggere/Seguire	1	2	0	0	0
Tracce					
Meccanismi	0	0	2	2	0
Medicina	1	0	0	0	1
Navigazione	1	0	0	0	1
Nuotare	2	1	0	1	2
Percezione	1	1	1	2	1
Punti Ferita	1	1	3	2	1
Rune	0	1	1	0	1
Saltare	0	0	0	1	1
Sintonia Magica	0	1	0	0	0
Stimare	0	0	1	0	2

* Scegli un'abilità di Artigianato
 ** Scegli un gruppo di armi da mischia
 *** Scegli un gruppo di armi da tiro

