



2.3 Razze

UMANI



Avventuriero Umano

Le terre di Anor-Raah, sono popolate dai discendenti dei primi “Figli del Mare”, umani giunti nell’anno 3052 CN, stabilitisi, per concessione degli Elfi e dei Nani, i “Primi” come vengono chiamati dagli umani, nelle assolate terre Centrali. Essi sono cresciuti velocemente di numero e la loro cultura, relativamente primitiva, si è evoluta grazie ai proficui scambi avvenuti tra le varie razze. Dopo la Pace delle Razze, Elfi e Nani, prima con diffidenza, ma poi sempre con più sicurezza, attraversano le regioni abitate dagli umani e spesso vi si stabiliscono, contribuendo così ad abbattere le divisioni razziali.

Gli umani di Anor-Raah sono di costituzione robusta, avvezzi al duro lavoro nei campi e al combattimento contro creature ostili che imperversano nella regione. Generalmente di capigliatura scura e con folta barba, alle volte intrecciata alla moda dei nani, sono di temperamento tranquillo ma non disdegnano, di tanto in tanto, battersi e dimostrare la propria forza.

Nella creazione di un personaggio umano, nessuna limitazione o bonus alle caratteristiche deve essere adottato.

Per la determinazione dell’altezza e del peso, riferirsi alle tabelle specifiche.



ELFI



Avventurieri Elfi

I “Primi” come vengono chiamati dagli umani, Elfi nella Lingua Comune, sono creature dall’aspetto fragile, delicato, ma dotate di grande forza di volontà ed intelligenza. Spesso si possono trovare elfi con spiccate doti magiche, mentre l’arte del combattimento, seppur non disdegnata, viene lasciata ad altre razze. La grande fama di lealtà e la grande curiosità verso tutto quello che è diverso da loro, ha portato gli elfi a viaggiare in tutte gli angoli conosciuti del mondo. Non temono particolari nemici, ma nutrono per il popolo dei Nani una diffidenza innata, che li porta, in qualche occasione, a perdere l’autocontrollo ed a gettarsi in discussioni che spesso finiscono in rissa.

Nella creazione di un personaggio elfo, la COS massima ammessa è 9. Tutti i lanci di dadi con risultato superiore, dovranno essere convertiti in 9. Gli elfi ricevono un bonus all’INT di +3.

Per la determinazione dell’altezza e del peso, riferirsi alle tabelle specifiche.



NANI



Avventuriero Nano

Il Nani che si sono stabiliti in Anor-Raah, sono mastri fabbri, maestri nella lavorazione del metallo, che si trova abbondante delle miniere della regione. Con una maestria suprema, forgiano armi, scudi, armature di elevatissima qualità, che vengono poi mandate nelle loro terre. Il carattere scontroso e solitario, è stato mitigato da anni di convivenza con gli umani, che essi considerano alla stregua di bambini, ed ai quali insegnano volentieri l'arte della fucina, o almeno i primi rudimenti...

Bassi e tozzi nell'aspetto, sono guerrieri formidabili, tenaci e caparbi, tanto che la loro testardaggine è divenuta leggendaria, entrando nelle espressioni comuni del popolo. La definizione "testardo come un Nano" è di uso comune.

Creatori del Calendario Nanesco e di alcune delle spade più famose, Malidar la Giusta ne è un esempio, i nani anch'essi denominati i "Primi", non vedono di buon occhio gli Elfi, che considerano delle "femminucce con le orecchie troppo cresciute".

Nella creazione di un personaggio nano, la TAG massima ammessa è 9. Tutti i lanci di dadi con risultato superiore, dovranno essere convertiti in 9. I nani ricevono un bonus alla FOR di +3.

Per la determinazione dell'altezza e del peso, riferirsi alle tabelle specifiche.



TROLL



Avventuriero Troll

Molto più alti della media, massicci e caratterizzati dalla scarsa intelligenza, i Troll si trovano in numero ridotto nelle terre di Anor-Raah. Non sono bene accettati nelle città, ed è più facile incontrarli nei vicoli bui e poco raccomandabili, intenti a concludere affari poco leciti.

Per lo più indifferenti nei confronti delle altre razze, i Troll nutrono risentimento più o meno manifesto per gli Elfi, contro i quali hanno anticamente combattuto per potersi insediare nelle antiche montagne ostili ed inesplorate di Nanamar.

La forza dei Troll è rinomata così come la loro abilità distruttiva in combattimento e la loro fame ciclopica. Amano cibarsi di qualunque cosa cammini, strisci o voli, senza badare alla precisione della cottura od al contorno di patate o carote...

E' molto raro vedere Sciamani Troll, la loro mancanza cronica di intelligenza non permette ai più di addentrarsi nel magico mondo delle Arti.

Nella creazione di un personaggio troll, la TAG minima ammessa è 9. Tutti i lanci di dadi con risultato superiore, dovranno essere convertiti in 9. i troll ricevono un bonus alla FOR di +5 ed un malus all'intelligenza di -2 (valori uguali o inferiori a 0 divengono automaticamente 1).

Per la determinazione dell'altezza e del peso, riferirsi alle tabelle specifiche.



ORCHI



Originariamente appartenenti alla razza Troll, secoli di influenze malvagie probabilmente derivate dalla vicina Palude della Felicità, e l'essersi stabiliti nelle oscure e profonde caverne delle Montagne della Luna e delle Tre Lame dell'Orco, hanno profondamente mutato sia le caratteristiche fisiche che mentali, creando una nuova razza.

Più bassi, tarchiati, e molto più massicci dei loro lontani parenti, gli Orchi posseggono una smisurata forza e un'intelligenza che asseconda i loro istinti più bassi.

La dieta è composta solamente da carne, meglio se di natura umanoide e preferibilmente non cotta.

L'uso della magia è molto raro tra gli Orchi, ed essi hanno un profondo rispetto per i membri della loro razza che possiedono il dono di parlare con gli spiriti dei guerrieri defunti e che possono utilizzare rituali magici per compiere dinanzi ai loro occhi azioni che vanno al di là della mera forza bruta.

Gli Orchi sono suddivisi in quattro Stirpi, ed all'interno di esse, in tribù guidate dal Capostipite, l'Orco più anziano e forte della tribù. Egli è aiutato dall'Anziano, il precedente capostipite, battuto in regolare (si fa per dire), duello e dallo Sciamico, il mago che prevede spesso il futuro utilizzando sacri ossicini.



La gerarchia all'interno della tribù è molto semplice.

Al vertice troviamo il Capostipite, seguito dallo Sciamico e dall'Anziano. Vengono poi i Contendenti, coloro che per diritto acquisito sul campo di battaglia, possono sfidare il Capostipite, ma non prima di aver compiuto 150 lune.

Sotto ai Contendenti troviamo i Guerrieri, poi gli Artigiani, in alcune stirpi seguono i Contadini e per ultimo troviamo gli schiavi, mantenuti in vita solamente fino a che sono in grado di svolgere i compiti a loro assegnati o finché non serva una portata 'particolare' durante un banchetto speciale...

Le principali Stirpi in cui si sono evoluti gli Orchi sono le seguenti:

- 1- Stirpe Bara
- 2- Stirpe Ranar
- 3- Stirpe Oru
- 4- Stirpe Bodar

Stirpe Bara

Per lo più pacifici e dediti alla coltivazione delle poche zone di terreno fertile che si trovano tra le montagne, hanno smesso da tempo l'usanza di cibarsi di forme umanoidi. La popolazione dei Troll ha impiegato molti anni a vincere la diffidenza verso questa stirpe di Orchi, mentre tutte le altre razze condividono il popolare detto, 'meglio un Orco morto fuori dalla porta di casa, che una serpe artigliata nel proprio letto'!

La guida delle tribù Bara è demandata ad un Controllore, che diversamente dalle altre stirpi, è eletto per acclamazione dal resto della tribù.

Egli, con l'aiuto dello Sciamico e del precedente Controllore, l'Anziano, giudica le controversie che si vengono a creare nella tribù, e decide dello spostamento dell'accampamento o dell'ingresso in battaglia contro i nemici.

La guardia cittadina è formata da giovani Orchi in età pre-matura, cioè quella fascia di età in cui i giovani Orchi non hanno accesso alle responsabilità ed ai lavori degli adulti ma non si sentono più legati alla casa che li ha visti nascere.

I Bara sono anche gli unici che si recano presso le altre stirpi o presso le altre razze in virtù di ambasciatori, in cerca di rafforzamento dei deboli legami di rispetto e fiducia che da alcuni decenni si sono formati.

Non si creda tuttavia che i Bara siano miti e remissivi ed accettino di buon grado quanto venga loro proposto o imposto.

Hanno sviluppato un forte senso della cultura e dell'istruzione, ma all'occorrenza possono trasformarsi in agguerriti guerrieri, retaggio antico e mai dimenticato, come dimostra la Festa degli Antichi, che si tiene al Solstizio di Primavera e che dura circa 5 lune.

Se costretti alla battaglia, essi non amano utilizzare armature (anche se sono abili nel costruirle), ma si affidano prevalentemente alla loro pelle coriacea che da una protezione media di 1D8+1.

Solitamente le loro armi preferite sono delle mazze leggermente più lunghe di una spada dette 'Fu-To', formate da un tondo di legno pieno, rivestito con una foglia di metallo e costellato da spuntoni affilati. Danno da percossa = 2D6+3.

Gli Orchi della stirpe Bara, hanno sviluppato una certa abilità nell'uso della balestra che hanno perfezionato e che riesce a lanciare 2 dardi o quadrelli, prima di essere ricaricata (tempo richiesto 1 round). Il danno dipende dalla distanza: entro gli 80 m, 3D6 a dardo, da 80 a 130m 2D6 e 1D6 da 130 a 160m (massima gittata).



Il 50% degli Orchi presenti nella regione appartiene alla stirpe Bara.

Stirpe Ranar

Diversi nell'aspetto e non solo dai loro cugini Bara, gli appartenenti a questa stirpe sono del tutto indifferenti a ciò che accade loro intorno. Consapevoli che l'unica cosa che conta è il loro tornaconto personale, non intervengono in alcuna questione se non possono ottenere un vantaggio diretto o indiretto dallo sviluppo della vicenda.

Persino il matrimonio viene contratto solamente se per ambedue gli sposi vi è un'opportunità di guadagno e non certo la creazione di una discendenza, argomento poco interessante per questa stirpe e che spiega il sempre minor numero di membri che vanta.

Di rado anche questi Orchi si nutrono di altre forme umanoidi, non vedendo anche in questo caso, un particolare vantaggio.

Non esiste nemmeno una vera e propria forma di governo, e a capo delle tribù troviamo solamente l'Anziano che coadiuvato dallo Sciamico, dispensa il proprio giudizio nei rari casi di controversie che si creano. E' usanza infatti, che gli Orchi della stirpe Ranar, risolvano da se i propri problemi.

Nessuna milizia o guardia o esercito è presente in questa stirpe, in quanto essi tendono il meno possibile ad immischiarsi nelle faccende delle altrui stirpi o razze.

Se messi alle strette essi diventano dei feroci combattenti.

Solamente le famiglie più antiche posseggono armature con le quali affrontano i nemici, solitamente si affidano alla loro pelle coriacea. Difesa = 1D8+1

Come gli Orchi Bara, gli appartenenti a questa stirpe utilizzano il Fu-To per combattere (danno 2D6+3), o la versione leggera, il Fu-To-Da (danno 2D6). Non amano usare armi da lancio e raramente impugnano una spada.

Il 10% degli Orchi presenti nella regione appartiene alla stirpe Ranar

Stirpe Oru

Spietati e malvagi gli Orchi Oru hanno il culto della forza e del dominio. Compiono spesso assalti organizzati per procurarsi schiavi e cibo di qualunque tipo, meglio se umanoide.

Credono fermamente che cibarsi delle membra ma soprattutto del cuore di un avversario, trasferisca la forza e l'anima del defunto al consumatore dell'empio pasto.

Gli schiavi vengono impiegati per servire, cucinare ed accudire il poco bestiame che gli Oru mantengono per i periodi di crisi. Quando uno schiavo non è ritenuto più valido o in vista di un'occasione speciale, esso diventa la portata principale del loro pasto.

Allenati fin da piccoli a combattere, essere uccisi o uccidere qualunque avversario si trovi loro di fronte, una volta raggiunta la maggiore età i giovani Orchi diventano dei formidabili e spietati combattenti, capaci di colpire due volte nello stesso round.

A capo della bellicosa tribù troviamo sempre il Capostipite, l'Orco più anziano e forte della tribù. Egli è aiutato solamente dallo Sciamico in quanto il precedente Capostipite non sopravvive mai al duello se perde. Il suo cuore viene offerto al vincitore come trofeo.

Nella feroce cultura degli Orchi Oru, è usanza gettare in un crepaccio detta Rupe del Giusto, tutti i neonati che hanno deficienze fisiche o i guerrieri che hanno riportato ferite menomanti che li rendono inabili alla battaglia. Questo, oltre all'alto tasso di mortalità in battaglia, spiega il parte l'esiguo numero di appartenenti a questa stirpe.



Non esiste una vera e propria milizia o esercito in quanto tutti gli Orchi di qualsiasi età o sesso sono sempre pronti al combattimento.

Gli Orchi Oru si muovono sempre indossando la loro armatura, tenuta ben oliata ed in perfetta efficienza, che assicura loro una protezione di 1D8+1. In mancanza di questa, possono fare affidamento sulla loro pelle, che contrariamente alle altre stirpi, si è assottigliata nel tempo a causa dell'armatura e che protegge 1D6.

Armati dei loro scudi torre detti Mo-Ri-Cho (protezione 1D8) e amanti delle mazze Fu-To che nel corso dei secoli hanno modificato e perfezionato inserendo una lama e rendendo estremamente letale l'arma (3D6+2 danno da percossa e da taglio), denominata Fu-Chi-Do, gli Orchi Oru non amano utilizzare armi da lancio, preferendo guardare negli occhi la loro vittima mentre esala l'ultimo respiro.

Ragion per cui non uccidono mai in combattimento la loro vittima se possono, ma ritornano al termine dello scontro per infliggere il colpo di grazia.

Il 15% degli Orchi presenti nella regione appartiene alla stirpe Oru

Stirpe Bodar

La mescolanza delle precedenti tre stirpi ha dato vita a questa quarta stirpe, che con il passare del tempo ha assunto una propria forma ben definita.

Guidati da un Capostipite, dichiarato tale dopo la vittoria di una serie di sfide all'ultimo sangue tra i Contendenti e il Capostipite in carica, che hanno lo scopo di determinare il più forte, scaltro e feroce, le tribù della stirpe Bodar riconoscono al vincitore delle sfide, un regno che dura 100 anni. Al termine del mandato, i nuovi Contendenti possono lanciare di nuovo la loro sfida al capo della tribù.

Nell'amministrazione della tribù al condottiero di affianca anche lo Sciamico, immancabile figura nell'organizzazione del popolo degli Orchi, e l'Anziano.

Pochi i figli che nascono dalle unioni, ma la stirpe è sicuramente in crescita.

All'interno di ogni tribù esiste una Guardia Reale che ha il compito di sorvegliare gli accessi al villaggio e presidiarne le vie interne.

Gli Orchi Bodar sono sempre pronti ad entrare in qualunque battaglia il loro Capostipite ritenga giusto lanciarsi.

Guardia Reale è suddivisa in tre reparti ben definiti chiamati Foam:

1° Foam: essa è generalmente formata da arcieri e balestrieri e formano la retroguardia dell'esercito.

2° Foam: Lancieri e picchieri utilizzati a difesa della 1° Foam e i lati dell'esercito.

3° Foam: detta anche "carne da zuppa" è l'avanguardia dell'esercito e la prima linea di scontro dopo che la 1° Foam ha ridotto le fila avversarie. Il tasso di mortalità è molto alto in questa unità, ma i loro componenti sono fieri di lanciarsi per primi in battaglia.

Armi impiegate:

- 1° Foam:
 - Arco monolitico; danno 2D8+2; gittata max 100m
 - Balestra; danno 3D6 sino a 80 m; da 80 a 130m 2D6 e 1D6 da 130 a 160m (massima gittata).
- 2° Foam:
 - Picca; danno 2D8+1
 - Lancia; danno 1D8+1; se usata come arma da lancio, danno 2D8
- 3° Foam:
 - Fu-To; danno 2D6+3 (utilizzabile con scudo)
 - Spadone grezzo a due mani; danno 2D6 (non utilizzabile con scudo)
 - Mazza grezza; danno 2D6+2 (utilizzabile con scudo)



Difese impiegate:

1° Foam: - Cotta leggera di cuoio + pelle coriacea; valore $1D6+1D8+2$; nessuno scudo utilizzabile

2° Foam: - Armatura barbara (diversa la fattezze) + pelle coriacea; valore $2D8+1$; scudo (solo lancieri); valore $1D8$

3° Foam: - Armatura di piastre metalliche completa + pelle coriacea; valore $1D8+1D10+1$; scudo; valore $1D8$

Nonostante la ferocia in battaglia, gli Orchi appartenenti a questa stirpe sanno quando è il momento di combattere o di lasciare spazio alla diplomazia. Molte sono infatti, le figure che ricoprono il ruolo di Paciere. Esse sono equiparabili ad ambasciatori o ad abili diplomatici, esperti nel muoversi nelle intricate vie del potere, nelle case dei Capostipiti delle altre stirpi, financo nelle dimore dei loro lontani parenti Troll.

Ai fini del gioco, lanciate ora $1D4$.

Se ottenete 1 il vostro Orco apparterrà alla stirpe Bara. Aumentate di 4 la FOR, aumentate di 2 la DES, diminuite di 2 l'INT e il FAS.

Se ottenete 2 il vostro Orco apparterrà alla stirpe Ranar. Aumentate di 3 la FOR, diminuite di 1 l'INT e il FAS.

Se ottenete 3 il vostro Orco apparterrà alla stirpe Oru. Aumentate di 4 la FOR, aumentate di 1 la DES, diminuite di 2 l'INT e di 3 il FAS.

Infine, se ottenete 4 il vostro Orco apparterrà alla stirpe Bodar. Aumentate di 3 la FOR, aumentate di 2 la DES, diminuite di 1 l'INT e di 2 il FAS.





ISWEDA



Di queste sfuggevoli creature si conosce molto poco. Abitudini, stili di vita, religione, sono quasi del tutto sconosciute alle altre razze presenti nel mondo di Raah.

Ad uso del Game Master verranno forniti alcuni dati essenziali per tratteggiare un'eventuale PG appartenente a questa razza.

Hanno una vita molto longeva, alcuni di essi hanno vissuto per quasi 900 lune, e pare che discendano dalla razza degli Elfi, ma hanno perso le caratteristiche orecchie a punta e la loro vista non è così acuta come quella dei loro lontani avi.

Il popolo Isweda è un popolo schivo, non indifferente a quanto accade alle altre razze, ma generalmente tende a rimanere all'esterno dei conflitti o delle scaramucce che tanto impegnano il mondo di Raah in quanto portano avanti da secoli una guerra segreta, violenta e senza esclusione di colpi, contro un popolo sotterraneo che, se non fermato, dilagherebbe per tutte le terre conosciute di Raah distruggendo ed uccidendo tutto quanto incontrerebbe sul suo cammino.

Si tratta di una razza forse anticamente imparentata con gli stessi Isweda o forse addirittura con gli Elfi, i primi abitanti assieme ai Nani, delle terre di Raah.

Vengono chiamati dagli Isweda, Vampur.

I Vampur escono allo scoperto solamente dopo il tramonto del sole e rientrano nei loro rifugi prima dell'alba, trascinando con se qualsiasi creatura siano riusciti a catturare, viva o morta.

Preferiscono catturare vive le loro prede, in modo da potersi cibare di carne fresca più a lungo.

Il loro morso è contagioso e trasforma la vittima in una creatura simile ad un Vampur, che può resistere alla luce del sole, ma che è condannata a servire il Vampur che l'ha morso sino alla morte. Gli Isweda li chiamano Greggi.



I Vampur che dimorano nel sottosuolo delle montagne di Orenir sono delle creature che vivono riunite in una sorta di alveare, guidate da una Regina della Covata che si riproduce uccidendo il proprio partner dopo aver compiuto la fecondazione.

Essi secernono una sostanza che indurisce al contatto con l'aria dopo alcuni giorni. In questo modo creano dei bozzoli nei quali si avvolgono per trascorrere periodi più o meno lunghi, al riparo dalla luce del sole.

I Vampur sono completamente ciechi, ma hanno sviluppato un sistema di rilevamento della zona che li circonda basato sull'emissione di onde cerebrali, una sorta di sonar molto evoluto, che permette loro di rilevare con estrema precisione qualunque oggetto o creatura si trovi nel raggio di qualche metro. Hanno sviluppato al massimo grado anche il senso dell'olfatto. Si dice che un Vampur dopo aver fiutato l'odore di una preda, non la dimentichi finché non l'abbia catturata e non si sia cibata della sua carne.

Alcuni membri della loro razza, vicini alla Regina della Covata, hanno sviluppato delle rozze ali membranose, con le quali possono compiere brevi voli planando sulle prede dall'alto. Sono i Cacciatori Reali, incaricati dalla Regina stessa di procurare il cibo per il sostentamento della Regina e della sua Covata.

Gli Isweda combattono queste malvagie creature con il loro braccio armato, i temutissimi Sacerdoti.

Giovani donne e uomini vengono prelevati dalle loro famiglie ancora in tenera età, ed istruiti per combattere e difendere la loro terra dalla malvagità Vampur. E' considerato un onore per una famiglia, affidare un loro figlio alle cure dei Reclutatori, anche se questo significa, nel migliore dei casi, non rivedere più il proprio pargolo per molti anni.

I ragazzi così reclutati svilupperanno però alcune singolari caratteristiche che sono diverse tra uomo e donna.

Per determinare se il PG è uomo o donna, il giocatore deve lanciare 1D6. Se esce pari il PG è uomo, se esce dispari il PG è donna.

PG femmina: data la loro esile costituzione, le donne Isweda che sono ammesse al rango di sacerdote, sono addestrate al massimo grado all'uso delle arti di combattimento corpo a corpo. Diminuire di 2 il valore della COS.

Aumentare di 2 la destrezza del PG. Se la DES del PG supera i 12 punti, il PG inizia con la capacità di utilizzare pugni e calci in combinazioni molto particolari e con un'arma caratteristica, formata da una catena lunga alcuni metri in materiale che non è conosciuto dalle altre genti delle terre di Raah.

Questa catena ha all'estremità una particolare sfera munita di lame uncinata che penetrando nelle carni della vittima e lacerando possono arrivare, nelle esperte mani di un guerriero a dilaniare a pezzi il corpo della vittima.

Per usare quest'arma denominata "Fresa", occorre una DES min di 12 e una FOR min. di 11. Danno dell'arma 3D8.

Se il tiro dei dadi dà come risultato tre numeri 8 contemporaneamente, il colpo squarta e dilania in 1D6 pezzi il corpo della vittima con morte sicura (se la vittima non è un demone o un mago con la capacità di smaterializzarsi).

Aumentare il FAS del PG di 3 punti.



Le donne Isweda sono di una bellezza mozzafiato, letale se sei loro nemico in quanto possiedono naturalmente il potere di affascinare chiunque incontri il loro sguardo e perda un confronto sul proprio FAS.

L'Isweda farà compiere al malcapitato PG 1D4 azioni prima che l'effetto ammaliante decada.

PG maschi: i giovani maschi della razza Isweda vengono selezionati fin dalla prima giovinezza e indirizzati alla dura arte del combattimento corpo a corpo e con armi da lancio.

I Sacerdoti così formati, dopo aver superato la prova di iniziazione, preferiscono combattere da soli, ma se l'impresa è molto impegnativa, possono riunirsi in piccoli gruppi di attacco formati da un massimo di 10 sacerdoti. Nessun pregiudizio esiste nei confronti di Sacerdoti femmine inserite nella squadra di combattimento, in quanto la preparazione e la fiducia l'uno dell'altra è totale.

Il duro lavoro di formazione ha portato i sacerdoti maschi ad aumentare la loro resistenza.

Aumentare di 1 il valore della COS.

Aggiungere 2 alla FOR dopo aver creato il PG.

L'arma preferita dai sacerdoti maschi è la "Santrida". Un'asta lunga poco più di un metro e cinquanta che può essere utilizzata unita o divisa in due lunghi pugnali che diventano letali nelle esperte mani dei sacerdoti.

Il materiale con cui è forgiata la lama è sconosciuto dalle altre razze della terra di Raah.

L'arma produce 2D10 di danno in attacco quando è unita, e para 2d8 danni in difesa. Quando l'arma viene divisa, l'Isweda porta in attacco due colpi alla volta o può parare due volte lo stesso fendente o due diversi colpi portati verso di lui (può quindi parare due colpi diversi portati da due attaccanti e ogni parata avrà un valore di 1D8 cadauna).

La FOR minima per usare l'arma è 12 e la DES minima è 11

Nelle pieghe interne del lungo mantello che ogni sacerdote maschio Isweda porta unitamente ad un cappello a falda larga, trovano posto 20 coltelli da lancio dalla lama avvelenata. Il danno causato dalla lama è di 1D6 e l'Isweda può lanciare due coltelli alla volta per ogni attacco. Se il coltello ferisce il nemico, il veleno provoca, se non curato con antidoto, un danno di 1D4 ogni round successivo alla ferita.





SCÁÁRI



“Scáári”, ovverosia “meticcio” nella lingua della regione.

Ed è appunto dal mescolamento degli umani con elfi, troll, nani, ed anche orchi, che si è formata l'attuale popolazione della regione di Rat-Su-Raah.

Carattere duro, caparbi, vista eccezionale e grande resistenza alle intemperie fanno degli Scáári marinai eccellenti. Essi non hanno nessuna preclusione per chi è diverso da loro nel colore della pelle o della razza di appartenenza.

L'ospitalità degli Scáári è famosa anche nella vicina Anor-Raah e persino i nani di Malgà-Raah e gli elfi di Asgar-Raah conoscono la cordialità degli Scáári pur non condividendola appieno.

La popolazione vive prevalentemente sulla costa del Mare del Sud. Con grande spirito di iniziativa ed intraprendenza hanno fatto del mare la propria fonte di sostentamento primaria. Il commercio molto esteso e solidamente avviato, assicura un continuo scambio tra le varie città costiere e le isole maggiori.

Uomini e donne avvezze alle intemperie che specialmente nella stagione dei Forti Venti possono causare la morte per assideramento a chi non è abituato al duro clima invernale, si trovano a loro agio sia sul mare che sulla terraferma anche se la loro preferenza va alle azzurre acque salate che si perdono all'infinito.

Sicuramente la presenza costante del vento per tutti e 15 i cicli lunari rende vantaggioso lo spostamento per mare anche se, talvolta, la brezza costante si trasforma in violenti uragani capaci di strappare le vele dagli alberi.



Abili marinai, ma altrettanto abili costruttori di navi, siano esse dalla lunga ed affilata chiglia adatte per muoversi velocemente in qualsiasi occasione, oppure solide e dalla stiva capiente adatte al trasporto di merci in tutta tranquillità e sicurezza.

Aggiungete 3 alla COS, sottraete 1 alla TAG, aggiungete 2 alla DES e togliete 2 al FAS.

MATURAN



Di queste misteriose creature non si conosce molto.

Nemmeno della regione meridionale di Tewán-Raah, confinante con Rat-Su-Raah ed abitata dal popolo dei Maturan, si conosce molto poco. Gli Scáári e i pochi avventurieri che vi hanno viaggiato, riferiscono di un popolo schivo e secondo alcuni, dedito al cannibalismo. Per questo, abitudini, stili di vita e religione, sono quasi del tutto sconosciute alle altre razze presenti nel mondo di Raah.

Nessun tratto caratteristico spinge l'osservatore ad accreditare i Maturan come appartenenti ad una razza conosciuta ben definita. Per questo si ritiene che essi siano discendenti di Umani che si sono stabiliti nella regione dopo aver attraversato con carovane le terre di quella che poi sarebbe diventata Rat-Su-Raah.

Il popolo Maturan è un popolo schivo, non certo indifferente a quanto accade alle altre razze, ma generalmente tende a rimanere all'esterno dei conflitti o delle scaramucce che tanto impegnano il mondo di Raah in quanto da secoli una guerra di cui pochi sono a conoscenza, viene combattuta dal popolo dei Maturan contro un popolo abitante nella parte settentrionale delle terre di Tewán-Raah.

Si tratta di una razza forse anticamente imparentata con gli Elfi che hanno preso dominio nelle terre di Asgar-Raah.



Uomini e donne Maturan, indistintamente, vengono mandati a combattere quando raggiungono la maggiore età e, se sopravvivono, dopo un lustro possono ritornare alle loro case per condurre il resto della loro vita sposandosi, e dando al mondo figli in modo che l'esercito possa essere continuamente alimentato. Questa sorte di selezione imposta, nel corso del tempo ha modificato le caratteristiche dei Maturan. Solamente i più forti e coraggiosi riescono a ritornare dal fronte.

Giovani donne e uomini vengono prelevati dalle loro famiglie ancora in tenera età, ed istruiti per combattere e difendere la loro terra in modi diversi, a seconda che siano uomini o donne. Per determinare se il PG è uomo o donna, il giocatore deve lanciare 1D6. Se esce pari il PG è uomo, se esce dispari il PG è donna.

I Maturan hanno la pelle ricoperta di tatuaggi, e non solamente le donne, ma anche uomini e bambini compresi. In realtà quello che a prima vista sembrerebbero normali tatuaggi sono potenti Sigilli e Glifi che impediscono al Male di intaccare il corpo. Se questo può sembrare solamente un rituale superstizioso, va detto che questa pratica ha salvato la vita a più di un guerriero Maturan in combattimento. Il popolo contro cui combattono utilizza un tipo di magia che non è assolutamente diffusa nel resto dei reami di Raah, e tale deve continuare a rimanere. Questa responsabilità è molto sentita dai Maturan che se ne fanno stoicamente carico senza proferire alcun lamento.

Silenziosi oltre ogni cosa, sentire la voce di un Maturan è come vedere i pesci del mare volare. Questo detto Scáári riassume la riservatezza della razza. Gli occhi sfuggenti, che molto spesso hanno visto atrocità che uno Scáári non immagina neanche lontanamente, completano la descrizione.

PG femmina: sono addestrate al massimo grado all'uso delle arti di combattimento corpo a corpo. Diminuire di 1 il valore della COS.

Aumentare di 2 la destrezza del PG. Se la DES del PG supera i 12 punti, il PG inizia con la capacità di utilizzare pugni e calci in combinazioni molto particolari. Aumentare il FAS del PG di 2 punti.

Le donne Maturan sono di una bellezza incredibile, letale se sei loro nemico in quanto possiedono naturalmente il potere di affascinare chiunque incontri il loro sguardo e perda un confronto sul proprio FAS.

La Maturan farà compiere al malcapitato PG 1D4 azioni prima che l'effetto ammaliante decada.

PG maschi: i giovani maschi dopo aver superato la prova di iniziazione, scelgono un compagno del quale si fideranno ciecamente per il resto del loro periodo di ferma in quanto la preparazione e la fiducia l'uno dell'altro è totale.

Il duro lavoro di formazione ha portato i maschi ad aumentare la loro forza e la loro resistenza.

Aumentare di 1 il valore della COS.

Aggiungere 2 alla FOR dopo aver creato il PG.

L'arma preferita dai combattenti maschi o femmine che siano è la "Tresga". Si tratta di un'arma particolare. Simile ad una lunga spada che si utilizza prevalentemente con una mano, forgiata con un tipo di acciaio che si piega durante il combattimento se il guerriero effettua un particolare movimento con il polso della mano.



Il materiale con cui è forgiata la lama è sconosciuto dalle altre razza della terra di Raah.

Se il PG ha una FOR superiore a 12 e una DES superiore a 13 può scegliere lo stile con cui combattere.

Stile "Hoguchi"

L'arma è del tutto simile ad una spada ad una mano, tranne che con un particolare movimento la lama può piegarsi colpendo anche durante una parata.

Il danno dell'arma è 3D6 in attacco e può colpire anche quando il guerriero deve difendersi da un attacco infliggendo 2D6 se il Maturan riesce in un tiro sulla propria DES.

Stile "Anata"

Le armi utilizzate sono due e possono essere unite l'una all'altra attraverso le else, con caratteristiche in attacco di 2D10 e 2D8 in caso di difesa.

Se le armi vengono utilizzate separate, una per mano, il combattente porta in attacco due colpi alla volta con danno per ogni colpo pari a 2D10 o può parare due volte lo stesso fendente o due diversi colpi portati verso di lui (può quindi parare due colpi diversi portati da due attaccanti e ogni parata avrà un valore di 1D8 cadauna).





MAMER



Uomini bassi e per lo più corpulenti con un carattere gioviale ma diffidente verso chi è estraneo alla loro cerchia di conoscenze, donne esili ma dalla tenacia considerevole che sfiora la caparbia cieca del fanatismo.

Questo in estrema sintesi la descrizione di un popolo che si è sviluppato nel corso dei secoli, pressoché isolato dal resto del continente. Le praticamente inesistenti interferenze delle popolazioni “al di là dell’acqua”, come vengono definiti gli stranieri dagli isolani Mamer, hanno permesso uno sviluppo sociale ed economico differente dalle altre popolazioni di Raah.

Unica similitudine riscontrabile con il resto del continente è lo sviluppo della magia che ha seguito gli stessi criteri di base comuni a tutte le popolazioni sinora conosciute.

Ai fini della determinazione della razza, lanciare un D100 e confrontare il risultato sulla barra delle razze.

Se il vostro PG è di razza Mamer, per determinare il sesso, lanciare un D6.

Un risultato pari determinerà un personaggio maschio.

Un risultato dispari, determinerà un PG femmina.

Se il personaggio è maschio, aggiungere +2 alla COS (COS max = 6) e togliere 1 alla TAG (TAG max = 6); aggiungere +1 FOR, +1 alla DES e un -1 al FAS.

Se il personaggio è femmina, sottrarre -2 alla COS (COS max = 6) e aggiungere 1 alla TAG (TAG max = 7); sottrarre -1 FOR, aggiungere +1 DES e +3 al FAS.

Sia PG maschi che femmine hanno un bonus di +1 ai PF totali.



I Mamer hanno sviluppato un linguaggio molto simile all'elfico ed alla lingua comune. In conseguenza a ciò, essi partono con un valore preassegnato del 60% in entrambe le lingue.

I Mamer **NON** possono indossare armatura di metallo (se non opportunamente trattate con la magia), armature lignee e di ossa, sempre se non opportunamente trattate con la magia.

Non possono altresì utilizzare armi che utilizzano due mani (es. spada a due mani o picche), scimitarre e spade lunghe.

Hanno inoltre sviluppato l'uso di un'arma che assomiglia notevolmente alla spada orientale conosciuta nel continente di Raah ma più corta e leggera e dalla caratteristica lama color rosso sangue, che utilizzano con elevata maestria anche utilizzandone una per mano e combattendo con salti e piroette aggraziate ma letali.

Si conoscono almeno 3 stili di combattimento con queste armi che vengono denominate OKIBUNI:

- Stile **NERATA**: Il combattimento avviene con una sola spada e richiede una DES min. di 11 o più ed una FOR min. di 10 o più. Il danno della Okibuni, grazie ad una rotazione del polso durante l'affondo insegnata dall'antica scuola, il Dojin NARIMATA, aumenta a 2D6.
- Stile **UDU**: Anche in questo caso il combattimento avviene con una sola spada ma richiede una DES minima di 12 o più ed una FOR di 11 o più. Il danno della Okibuni grazie ad attacchi volteggianti insegnati dall'antica scuola, il Dojin SOSORE, aumenta a 3D6.
- Stile **DOTONIKE**. Questo particolare stile richiede una DES minima di 14 o più ed una FOR minima di 11 o più. Il combattimento si basa sull'uso simultaneo di due OKIBUNI, una per mano, e su una complicata serie di volteggi con parate, schivate e attacchi dettate dagli insegnamenti della più antica scuola dell'isola, il Dojin TAKEDOON. Questo stile porta il danno complessivo inferto dalle Okibuni a 3D8, ma se il colpo assestato con le due spade supera la percentuale di 85 su 1D100, il danno si moltiplica x2.

Per verificare se il PG ha appreso uno dei tre stili elencati, lanciare 1D100.

Un risultato da 1 a 90 sottintende che il PG non ha mai intrapreso lo studio di uno dei tre stili, viceversa, verificare rispetto alla propria DES e FOR quale stile il PG possiede.

I Mamer hanno una dimestichezza innata con alcune armi di seguito elencate:

- Utilizzo fionda: +1D4 al danno
- Lancio sassi: +2 al danno
- L'utilizzo delle armi da lancio (es. arco, pugnali da lancio o accette da lancio), hanno una maggiorazione del danno di +1D4





UMOK – CAVALCADRAGHI KOMU-NASAEI





I Cavalcadraghi o Umok nella lingua Comune, non sono una vera e propria razza, ma possono essere considerati un'etnia.

All'interno possiamo trovare individui appartenenti a tutte le razze conosciute delle terre di Raah, tutti accumulati dalla stessa devozione ad una sola causa: i Draghi.

I membri di questa etnia vengono selezionati da giovanissimi e tolti dalle famiglie di appartenenza dall'età di 5 anni.

Il criterio necessario per il quale il pargolo potrà diventare un Cavalcadrago è la presenza della scintilla che porterà a sviluppare il Legame di Vita con il drago al quale sarà destinato.

La ricerca dei soggetti idonei è condotta dalle Reclutatrici Umok guidate dalla magica visione della Grande Sacerdotessa dei Cavalcadrago, la grande Oteri, Colei che Vede l'Oltre.



Se il lancio di 1D100 ha dato come risultato l'appartenenza a questa etnia, il vostro PG dovrà modificare le proprie caratteristiche con:

FOR: +1 / INT: +2 / MAN: +2 / DES: +1 / FAS: -2

PF: +1 (esiste la possibilità per un Cavalcadraghi di donare per empatia i propri PF al proprio drago con il quale crea il Legame di Vita, nella misura di 1D8 ogni 24 ore finché voglia ma comunque non potrà scendere sotto la propria Ferita Grave).



La lingua maggiormente utilizzata è la lingua elfico o la lingua comune (% alla creazione del personaggio pari a 75%).

Sviluppano, durante la loro carriera, anche la possibilità di parlare una lingua misteriosa fatta di crepitii e versi gutturali conosciuta solo dagli Umok come la lingua Draconica (con % pari a 60).

I Cavalcadraghi non hanno limitazioni di alcun tipo nell'uso di armi o di armature.

Tutti i Cavalcadraghi hanno come prima classe obbligatoria quella del Cacciatore, mentre possono scegliere liberamente la loro seconda classe senza le limitazioni normalmente imposte alla classe del Cacciatore.

Tutte le abilità del Cacciatore hanno un bonus se vengono utilizzate quando il Legame di Vita è attivo.

Se il compagno drago è maschio, il bonus sarà del 15%

Se il compagno drago è femmina, il bonus sarà del 20%

Il Legame di Vita o OMOKI è un vincolo simile al grado di parentela più stretto tra famigliari, che si instaura tra drago e cavaliere.

Il cavaliere acquisisce il suo titolo dopo un addestramento che dura circa 20 anni, iniziando non appena il pargolo di 5 anni arriva al monastero di addestramento.

Al conseguimento del titolo, al nuovo cavaliere viene donato un uovo di drago di specie diversa a seconda del punteggio ottenuto nelle prove finali.

Per determinare il punteggio ricevuto alla fine degli esami, lanciare 1D100 alla creazione del PG. Il risultato darà il voto finale.

Nella tabella è descritto come determinare la tipologia di uovo assegnato:

Punteggio esami finali	Specie di Drago	Elemento Dominato	Diffusione specie
0-60	Ardente	Fuoco	Comune
61-80	Abissi	Ghiaccio	Non Comune
81-92	Tempeste	Aria	Raro
93-98	Evanescente	Fulmine + Arboreo	Rarissimo
99-100	Stella del Mattino	??	Quasi Introvabile

Il nuovo Umok sceglierà tra due uova della specie spettante e potrà ricevere un drago maschio (pari con un tiro su 1D6), o femmina (dispari con un tiro su 1D6).

Ricevuto l'uovo inizia la Veglia di Cova che durerà circa 27 giorni al termine dei quali l'uovo si dischiuderà e il nuovo drago dovrà vedere per primo il suo Cavaliere ed annusarne l'odore.

Comincerà poi l'addestramento passati 3 anni dalla schiusa.



Esso durerà per almeno 10 anni ed in questo periodo il sodalizio tra i due diventerà indivisibile.

Infatti come tutti i Cavalcadrago sanno, se il proprio drago incontra la morte, il tempo massimo di vita del cavaliere sopravvissuto è di non più di quattro anni. Se invece è il cavaliere a perire, il drago si ritirerà nelle profondità delle montagne di Shang-Li-Raah e lì rimarrà sino alla fine dei suoi giorni.

E' estremamente difficile che un drago che ha perso il proprio Umok, torni a solcare i cieli con un altro Cavalcadraghi.

Per determinare se ciò avviene comunque, lanciare 1D100.

Il punteggio deve essere 15% o meno.

Diminuire di 5% per ogni specie superiore al drago comune che si vuole convincere a legarsi con un nuovo cavaliere (la Stella del Mattino non tornerà mai con nessun nuovo Umok).

Ad ogni buon conto, se il nuovo Legame di Vita si Stabilisce tra un drago ed un nuovo cavaliere, i bonus saranno tutti dimezzati e lo stesso Legame di Vita funzionerà al 50% (lanciare 1D6. Se Pari il Legame ha effetto, se Dispari non ci sarà collegamento tra cavaliere e cavalcatura.



Il punteggio ricevuto all'esame finale che qualifica l'adepto a Cavalcadrago, determina anche il valore di RISPETTO che vige tra i Cavalcadraghi.

Più è alto il punteggio, più rispetto va portato all'Umok ed al suo drago.

Il punteggio dell'esame finale, oltre a determinare il valore di Rispetto, è anche il valore del Legame di Vita su cui tirare 1D100 per verificare se è possibile applicare tutti i bonus relativi dati dalla caratteristica.



L'abilità Cavalcare deve sempre essere scelta se il personaggio in fase di creazione è un Cavalcadrago ed il suo valore sarà sempre del 50% al quale va aggiunto il bonus di classe delle Abilità Comuni diminuendo di 1 unità il totale delle abilità da selezionare (1D8+2-1).

Il Cavalcadraghi ha accesso, tramite il Legame di Vita, al 50% dei punti MAN del drago. In pratica può lanciare magie utilizzando anche il MAN del drago dopo aver consumato tutto il proprio.

Purtroppo questo ha un effetto collaterale non da poco... Ogni 5 punti MAN utilizzati dall'Umok, il drago perde 1PV.

Un drago recupera PV solo se riposa, ad un ritmo di 1PV ogni 2 turni di gioco (48 ore).

*Omokí Ní Do
Maí Lee
Arínte - Ní - Tè*

*Omokí Ní Do
Sha Sí
Mí - Ta - Nee.*

*Omokí Ní Re!
Komu Na sagí
Shí Rí - Ttee,
Draakòn
Ono - Ree!*



DURCAN



“Credo che non esista un popolo più schivo, nascosto e misterioso del popolo dei Durcan...”

Le parole del grande esploratore Nantés Deregaliier sono una delle pochissime testimonianze riguardo questo strano e alquanto misterioso popolo delle terre di Tèwan-Raah.

L'esploratore Scàari rimane la migliore fonte di conoscenza di questa strana popolazione.

“...Dediti ad un unico scopo nella vita, i Durcan nascono, vivono e muoiono solamente per contrastare l'incessante tentativo di dilagare nelle terre di Raah dei Demoni Oscuri che vengono continuamente vomitati dall'Abisso attraverso l'immonda ferita della terra che nella regione è chiamata -Adito Infernale-.

I Durcan pur comprendendo e parlando correttamente la Lingua Comune, utilizzano un linguaggio particolare per comunicare tra loro, molto criptico, i cui suoni chiusi ricorrono spesso in combinazioni difficili da decifrare e dove le vocali aperte sono quasi del tutto assenti. Se mai doveste imbattervi in un rappresentante di questa razza, premunitevi di fare un mezzo inchino e battetevi il capo tre volte, meglio se con un piccolo osso! So che può sembrare strano, ma la conoscenza di questa usanza è considerata fondamentale per intrattenere rapporti con essi. Se vi capitasse di essere invitati a pranzo da un Durcan, sappiate che il loro desco vi risulterà un tantino indigesto, a prescindere dalla vostra razza di appartenenza.



Innanzitutto essi amano sedersi intorno ad un tavolo che si trova a poca distanza dal pavimento della casa. Lo spazio per sedersi infatti, è ricavato nel pavimento stesso e ospite e padrone di casa si posizioneranno ai vertici più lontani del tavolo.

I restanti commensali occuperanno il resto del tavolo solamente dopo che ospite e padrone di casa avranno consumato una sorta di portata antipasto che normalmente consiste in... sangue essiccato punteggiato con piccoli semi dall'aspetto dubbio e dal gusto decisamente piccante. Questo potrebbe far rabbrivire più di un palato, ma vi posso assicurare che il risultato finale è decisamente appetitoso... A patto di non chiedersi di chi sia il sangue...

Non crediate che il popolo Durcan sia un popolo barbaro e incivile, tutt'altro! Essi sanno comportarsi come dei perfetti anfitrioni e amano riscaldarsi di fronte ad un caldo e scoppiettante fuoco perennemente acceso nei grandi ed immancabili camini delle loro case.

Case che peraltro sono tutt'altro che inospitali! Anche nelle più umili dimore l'atmosfera che si respira è di calda ospitalità. Ci sono mobili di notevole fattura, funzionali e dallo stile sobrio. Spessi tappeti sono sparsi ovunque nelle abitazioni e non ho mai dormito in letti così comodi. Naturalmente sempre riscaldato dal tepore della legna che brucia in un camino...

E' da notare che codesti camini sono accesi sia durante il freddo periodo dell'Hibernus sia nel caldo Atis. Questo probabilmente a causa della loro esile costituzione. E' infatti impossibile trovare un Durcan grasso! Guardandoli si ha l'impressione di veder camminare degli scheletri, tanto la loro magrezza è esasperata e le loro ossa sono in evidenza... Ma non per questo si creda che essi siano deboli e gracili! Mi è capitato di vedere un loro guerriero in un combattimento simulato dato in mio onore e devo dire che la maestria dimostrata mi ha veramente impressionato.

...

...

Al riguardo va detto che essi prediligono combattere con un'arma particolare che chiamano Barcos, almeno questa è la traduzione in lingua comune che più si avvicina al nome originario che mi è difficile pronunciare. Si tratta di un antico strumento utilizzato dai combattenti, sia per attaccare che per difendersi.

Da come ho interpretato le loro parole, tale strumento è stato loro donato direttamente da Carenae, il sommo Dio che governa il mondo secondo il loro credo.

Il Barcos viene fissato al polso ed è personalizzato a seconda della lunghezza del braccio di chi lo indossa. Normalmente viene portato su un solo braccio, ma i guerrieri più esperti possono indossarli su tutte e due le braccia.

Quando è chiuso ed a riposo, si presenta come un'asta formata da vari strati di metallo che sporge di poco dal gomito del portatore. Essa è poi infulcrata in un perno che cinge il polso del guerriero e, se ho capito correttamente, in alcuni casi, il perno passa letteralmente all'interno dell'articolazione! Non oso immaginare il dolore che si prova....

Con una rotazione secca del polso e del braccio, il Barcos ruota sul perno intorno al polso, permettendo alla mano di impugnarlo a guisa di spada corta e quindi essere utilizzato come strumento di offesa.



Ma con un diverso scatto del polso, normalmente verso il basso, mentre il gomito sale verso l'alto, il Barcos assume una diversa conformazione, aprendosi a ventaglio e formando una sorta di scudo ovoidale molto leggero ma resistente.

La velocità con la quale i guerrieri più esperti riescono a passare da difesa ad attacco e viceversa utilizzando questa micidiale arma, è sconvolgente.

Durante la dimostrazione, il guerriero pareva che muovesse i suoi Barcos comandandoli con la forza della mente, tanto si muovevano veloci...

...

...

Nonostante le mie domande, non mi fu mai rivelato il materiale con cui tale manufatto viene forgiato, ma pare che abbia proprietà magiche e che possa trapassare da parte a parte un demone anche laddove le normali spade riuscirebbero solo a scalfirne la spessa pelle squamata.

Solamente i più abili esperti armaioli Durcan sono in grado di forgiare queste armi uniche, ed il segreto della loro costruzione è segretamente tramandato di generazione in generazione ed a quanto pare custodito a prezzo della vita...

...

...

La lotta contro i Demoni dell'Abisso è una costante nella vita dei Durcan, e come ho detto essi passano la loro intera esistenza a lottare contro questi immondi esseri.

Trovo che questo loro spirito di sacrificio sia oltremodo ammirevole. È forse per questo che tutti gli esponenti del popolo Durcan hanno sviluppato una certa predilezione per la magia... Ma non la solita magia a cui siamo abituati, essi hanno sviluppato una serie di abilità magiche basate sulla manipolazione del sangue... Non sono stato ammesso ai loro rituali magici e non sono nemmeno un esperto di Arti magiche, tuttavia credo che il loro potere sia eguagliabile a quello di alcuni Arcimaghi di maggior spicco nella città di Thelepte...

...

...

Fui molto incuriosito dalla loro lotta contro le creature dell'Abisso, ma alla mia domanda del perché essi si esponevano a tale pericolosa guerra, non ottenni risposta. Molto probabilmente essa risale ai periodi più antichi del mondo di Raah.

Ho infatti notato, durante una visita ad un loro tempio, delle antiche immagini rappresentanti grandi battaglie e combattimenti contro esseri mai visti prima, che mi dissero risalire all'epoca della loro venuta in queste terre.

Non aggiunsero altro, né io chiesi altro e consiglio ad eventuali visitatori miei emulatori, di non fare troppe domande al riguardo. A quel che ho capito, i Durcan sono molto gelosi del loro passato.

...

...

Infine, lascio agli esploratori che vorranno spingersi in queste terre, un consiglio: includete nel vostro bagaglio, una buona scorta di acqua benedetta e di Zengena. Questa



spezia originaria delle terre di Malgar-Raah vi aiuterà a rimettere in sesto il vostro stomaco dopo un pranzo Durcan!"

Ai fini della determinazione della razza, lanciare un D100 e confrontare il risultato sulla barra delle razze.

Se il vostro PG è di razza Durcan, applicate i seguenti modificatori alle caratteristiche ottenute dal lancio dei dadi:

FOR -1; DES +2; INT +1; FAS -4; PF +5

Tutti i PG Durcan hanno una naturale RES alla Magia. Aggiungere 17 al valore base dell'abilità.

Lingua utilizzata: Durcan con conoscenza base al 75%

Per determinare il sesso di appartenenza, lanciare un D6.

Un risultato pari determinerà un personaggio maschio.

Un risultato dispari, determinerà un PG femmina.

Se il personaggio è femmina, esso avrà un modificatore naturale di base, da aggiungere al Bonus di Classe dopo aver determinato la Classe di appartenenza:

Mago: +3%
 Guerriero: 0%
 Artigiano: 0%
 Mercante: 0%
 Marinaio: 0%
 Cacciatore: +5%
 Canaglia: -1%
 Erudito: +3%



Se il personaggio è maschio, esso avrà un modificatore naturale di base, da aggiungere al Bonus di Classe dopo aver determinato la Classe di appartenenza:

Mago: 0%
 Guerriero: +5%
 Artigiano: 0%
 Mercante: +2%
 Marinaio: +2%
 Cacciatore: +3%
 Canaglia: 0%
 Erudito: 0%



Valori per l'utilizzo dell'arma Barcos:

Utilizzo di una sola arma: DES min. 7



Utilizzo di due armi, una in attacco e una in difesa, non alternabili: DES min. 9

Utilizzo di due armi, una o entrambe in attacco, una od entrambe in difesa DES min. 11

N.B.

Il cambio da modalità arma in attacco ad arma in difesa è possibile durante la fase di combattimento, solamente con DES superiore o uguale a 11.

DANNO: Barcos in modalità spada corta = 1D8
(Barcos in modalità
ATTACCO) Barcos in modalità Lama di Scudo = 1D6

DIFESA: Barcos in modalità spada corta = 1D6
(Barcos in Modalità DIFESA) Barcos in modalità Lama di Scudo = 1D4+1
Barcos in modalità scudo = 1D10

N.B.

Solamente con DES uguale o superiore a 12 è possibile utilizzare il Barcos non tenendo conto della modalità nella quale è stato estratto. Il Valore di attacco rimane 1D8, mentre il valore di difesa diventa 1D8+1D10 in quanto il guerriero abilmente riesce a parare utilizzando entrambe le tecniche di attacco e difesa.





FAARIAN



Il popolo dei Faarian non può essere definito una vera e propria razza.

A causa del modo in cui essi divengono Faarian, sarebbe più consono definirli etnia.

Essi possono essere utilizzati dai giocatori nelle partite iniziali, ma non sarà facile riuscire nell'impresa di creare un PG Faarian!

Solamente con un 100 su 1D100 sarà possibile dare vita ad un alter ego appartenente al popolo proprio, della Foresta Senza Nome.

Ma esiste un altro modo per diventare un Faarian.

Se un giocatore ha accumulato esperienza di gioco con un PG Cacciatore tale per cui si può fregiare del titolo di AMARICO, ed ha scelto una delle due Vie percorribili (PANGÈTHÀUAN o MUNGKIN-KAN), può decidere di recarsi nella Foresta Senza Nome, ed utilizzare un Pilone dell'Evoluzione.

L'utilizzo di tale artefatto magico di cui non si conoscono le origini, porta l'Amarico nel suo stato incorporeo, in una diversa dimensione, facendolo approdare su un mondo mai visto prima.

Durante questo viaggio mistico, l'Amarico subisce una profonda e quasi radicale metamorfosi mentale.

Questa sorta di cambiamento forzato, indotto dal transfert dimensionale, lo pone in sintonia totale con la Natura e con l'elemento dominante della propria personalità.

Questa mutazione genera una nuova consapevolezza del Tutto che lo circonda e gli permette di accedere ad una nuova serie di magie proprie dell'Elemento Dominante.



Elementi Dominanti:



UOMO		DONNA
	1D6	
Albero	1	Volatile
Lupus	2	Albero
Roccia	3	Terra
Anfibio	4	Rettile
Volatile	5	Ungulati
Urside	6	Anfibio



Per la determinazione dell'Elemento Dominante, lanciare 1D6.

Ma la metamorfosi non si limita ad un cambiamento esclusivamente mentale, essa si estende anche al corpo così che quando il neo Faarian riprende conoscenza, durante la prima notte seguente l'iniziazione, anche l'aspetto fisico muta, seguendo lo schema mentale dettato dall'Elemento Dominante emerso durante il rituale stesso!

In questo modo nessun nuovo Faarian sarà simile ad un altro esponente di questo variegato popolo, ed ogni nuovo membro presenterà caratteristiche uniche.

Persino i figli nati dall'unione di due Faarian con Elemento Dominante compatibile (si veda la tabella sottostante per verificare la compatibilità; Elementi Dominanti diversi non genereranno mai una prole), avranno tratti somatici e caratteristiche fisiche differenti dai genitori.



UOMO		DONNA
Albero	→	Volatile
Lupus	→	Albero
Roccia	→	Terra
Anfibio	→	Rettile
Volatile	→	Ungulati
Urside	→	Anfibio





Alla creazione del PG, per determinare se il neo Faarian sarà maschio o femmina, lanciare 1D100.

Se il risultato è superiore o uguale ad 80, il nuovo PG sarà di sesso maschile.

Se il risultato è inferiore a 80, il nuovo PG sarà di sesso femminile.

Modificatori alle caratteristiche in funzione del sesso di appartenenza:

PG Maschio : FOR +3; DES -3; INT +2; FAS -1

PG Femmina: FOR -3; DES +3; INT +2; FAS +2

Tutti i PG Faarian hanno una naturale RES alla Magia. Aggiungere 11 al valore base dell'abilità.

Lingua utilizzata: Lingua Comune con conoscenza base al 75%

I PG Faarian hanno come Classe iniziale: CACCIATORE

Non è possibile sviluppare una Classe secondaria.

Limitazioni all'uso delle armi: Non possono essere utilizzate armi metalliche (se non magiche).

Limitazioni all'uso delle armature: Non possono essere utilizzate armature, o parti di esse, metalliche (se non magiche).





STREA (STR'À)



Essere una STRÉA vuol dire abbandonare la propria razza ed entrare a far parte di un'etnia composta da pochi individui che mantengono segreta la propria esistenza e soprattutto il luogo nel quale vivono.

Chi ha avuto a che fare con delle Strée, difficilmente ne vorrà parlare.

Esperte nelle arti occulte, esse differiscono però nell'uso classico della magia rispetto ai normali maghi di Raah.

Nel corso del tempo hanno sviluppato un diverso uso delle correnti di energia magica che attraversano il mondo di Raah e per questo motivo vengono solitamente cacciate e uccise nei modi peggiori possibili.

Di nuovo le parole del grande esploratore Nantés Dereglier ci vengono in soccorso.

L'esploratore Scáári rimane ancora una volta la migliore fonte di conoscenza di questa misteriosa etnia.

"...non è chiaro perché una persona sana di mente scelga di diventare una STREA. Ho vagabondato per le terre di Naj-Su-Raah più per perdita dell'orientamento che per una mera voglia di ricerca e scoperta, e non ho mai trovato una zona più inospitale e selvaggia di questa.

A confronto le terre di Tewàn-Raah con i loro demoni assetati di sangue, o le montagne dell'Orenir tra Malgar e Asgar-Raah con i loro Vampur, i terribili mostri succhia sangue, sono dei paradisi in terra, luoghi ameni dove riposare...

Le terre di Naj-Su-Raah sono delle orribili lande desolate, dove i venti provenienti dal freddo Dors per molte lune soffiano incessantemente quasi senza sosta, la vita nasce a stento e in modo precario si sviluppa, cercando con tutte le forze di sopravvivere.



La cosiddetta civiltà qui non vi trova dimora. Non ho incontrato città alcuna o paese o cittadella o semplice accampamento che testimoniassero la presenza di abitanti ivi stanziati.

Così mentre pellegrinavo alla ricerca di un passaggio verso le terre degli Elfi, mi sono imbattuto in una piccola casa sperduta ai margini di un fitto bosco.

Fui accolto da una giovane di bell'aspetto, che subito attribuii essere di razza elfica, anche se rilevavo la mancanza della classica flemma elfica... c'era qualcosa di diverso... Scoprii poi a mie spese che la vera natura della ragazza non era poi così cortese come le sue belle maniere lasciavano intendere...

Assistetti quasi per caso ad un rituale oscuro dove la ragazza officiava al cospetto di altrettante donne dall'aspetto inquietante. Appartenevano a razze diverse era evidente, tra loro scorsi anche un esponente della razza troll..., ma tutte erano concentrate sulla ragazza che avevo capito chiamarsi Lilians... Strane presenze si manifestarono all'interno di un cerchio rituale tracciato con quello che all'apparenza sembrava sangue... Presenze inquietanti che subito iniziarono a dibattersi ed a cercare di uscire dal cerchio. Ma ad ogni tentativo, parevano sbattere contro un muro invisibile.

Poi vidi Lilians, che evidentemente era la sacerdotessa di quel manipolo di atee blasfeme, prendere quello che sembrava un capretto e tenendolo per le orecchie, gli aprì la gola inondando di sangue tutto il cerchio e parte delle presenti.

Le presenze si gettarono avidamente su quel liquido cremisi, prosciugandolo dal terreno in men che non si dica...

Ovviamente scappai non appena se ne presentò l'occasione anche se, per amore della scoperta, sarei voluto rimanere e prendere nota di ogni più piccolo dettaglio..."

Alla creazione del PG, considerare che praticamente tutte le Stréa sono di sesso femminile.

E' comunque possibile creare un PG maschio: se il risultato di un tiro di 1D100 è tra 1 e 5 oppure tra 95 e 100, il sesso del nuovo PG è maschio.

Modificatori alle caratteristiche:

Alla creazione del PG, dopo aver stabilito che esso appartiene all'etnia Stréa, lanciare nuovamente 1D100 per determinare la razza iniziale da cui la Stréa discende, ed applicare tutti i relativi bonus o malus propri della razza.

Non esistono distinzioni tra maschi e femmine.

Il PG Stréa potrà adottare come unica classe quella di MAGO. Non sono previste classi secondarie per questo PG.

Molto importante nella creazione del PG è l'allineamento che il giocatore intende dare al proprio alter ego.

Infatti, a seconda dell'allineamento scelto, la Stréa potrà essere malvagia o buona. Non esiste l'allineamento neutrale.



Questo influirà su caratteristiche e magie utilizzabili, indipendentemente dal sesso del PG.
 Una Stréa con allineamento Buono, viene chiamata: NECHI
 Una Stréa con allineamento Malvagio, viene chiamata: NHEMA

Modifiche alle caratteristiche in funzione dell'allineamento:

Stréa Nechi: FOR -1; DES +1; INT +2; FAS +2

Stréa Nhema: FOR -2; DES +3; INT +1; FAS -3

Tutti i PG Stréa hanno una naturale RES alla Magia. Aggiungere 9 al valore base dell'abilità.

Lingua utilizzata: Lingua Comune con conoscenza base al 75%.

Il PG ha una conoscenza al 60% della lingua originale della propria razza natia.

Limitazioni all'uso delle armi: Non possono essere utilizzate armi metalliche (se non magiche).

Limitazioni all'uso delle armature: Non possono essere utilizzate armature, o parti di esse, metalliche (se non magiche).

