

Pathfinder wiki

Andrea pandolfi

Anno accademico 2024/2025

1 Introduzione

Questa è la relazione riguardante il progetto "Pathfinder wiki" di Modellazione concettuale per il Web semantico, tutti i file citati possono essere trovati al seguente link: <https://github.com/Kapper27/ModSemProg>

2 Motivazioni

Il dominio che ho scelto di trattare riguarda i giochi di ruolo, in particolare il ruleset "Pathfinder", anche se ciò che è stato creato può fungere da scheletro per importare altri eventuali set di regole.

Nel particolare si è preso in considerazione ciò che è il fulcro di questo gioco di ruolo: Le classi, gli incantesimi, le creature e i vari personaggi attorno il quale ruotano le sessioni di gioco e le campagne, anch'esse rappresentate nella ontologia.

L'idea è ovviamente nata dalla esperienza personale, da anni mi diletto settimanalmente a giocare di ruolo, ed è quindi un dominio che conosco approfonditamente. Ho notato subito infatti la predisposizione di questo dominio a venir rappresentato tramite una ontologia, dato lo standard più o meno sempre seguito quando si parla di contenuti di questo genere, siano essi creati da publisher ufficiali che da terze parti indipendenti (che vedremo nei capitoli successivi).

Ho pensato inoltre che potesse essere utile avere uno standard secondo il quale raccogliere le campagne e le singole sessioni di gioco, trattandole come se fossero delle "serie" con vari episodi.

3 Requirements

Come spiegato nel capitolo precedente, le task idealizzate per questo dominio sono:

- Di consultazione, sia per giocatori, che per il creatore della campagna, nel caso volessero vedere cosa può fare una determinata classe, caratteristiche di una creatura etc... o semplicemente per tenere traccia della campagna e delle sue sessioni per ricordarsi cosa è successo
- Di standardizzare, Se si volessero aggiungere contenuti (classi, creature, regole etc..) sia di terze parti che aggiornamenti da publisher ufficiali, lo si può fare secondo un determinato standard e avere subito le informazioni consultabili e catalogate chiaramente
- Verifica/reference, similmente alla consultazione, si può usare una applicazione basata su questa ontologia per verificare chiaramente dubbi su regole, creature, etc...

4 Descrizione

Come citato nelle motivazioni, il fulcro del dominio ruota intorno alle classi principali:

- Creatura
- Classe
- Incantesimo
- Abilità
- Campagna
- Evento

Le più importanti sono ovviamente Creatura e Classe (A quest'ultima si farà riferimento da ora in avanti col maiuscolo, per evitare confusione con la definizione di classe in una ontologia), il gioco di ruolo ruota intorno alle creature interpretate dal Dungeon master (creatora della campagna) e dai personaggi dei giocatori, i quali sono a loro volta basati sulle CLASSI, le

quali stabiliscono praticamente ogni loro possibile abilità e competenza, a questa classe infatti sono legate le abilità concesse da quest'ultima e il fatto se questa CLASSE concede incantesimi o meno (e il loro tipo), tutto ciò viene poi inferito automaticamente tramite il livello del personaggio e delle regole SWRL create per legare automaticamente un personaggio alle proprie capacità utilizzabili.

Un altro punto importante sono ovviamente le campagne, e gli eventi legati a queste, per trattare questa sezione si è fatto uso di due pattern: Il pattern lista per trattare le sessioni di gioco come una lista di eventi in ordine cronologico legati ad una campagna, e il pattern Role e ParticipantRole per legare delle "istanze" di un personaggio o di una creatura a questi eventi e il suo ruolo giocato.

Come ultima cosa, per completezza sono state create anche le classi "Oggetto" e "Razza" per andare a rappresentare informazioni aggiuntive sui personaggi, ovvero la propria origine e gli oggetti posseduti, catalogati in sottoclassi Equipaggiamento (se è un oggetto indossabile) e magico se possiede proprietà magiche, si ha quindi Oggetto, Oggetto magico (sottoclasse di Oggetto), Equipaggiamento (sottoclasse di Oggetto), Equipaggiamento magico (sottoclasse di conseguenza di tutte e tre le classi precedenti).

I vari set di regole, oggetti, e tutto ciò che concerne i giochi di ruolo sono solitamente rilasciati al pubblico tramite libri, una peculiarità di Pathfinder è quella di dare accesso a queste informazioni gratuitamente anche tramite siti web (ufficiali e non) La sitografia è quindi:

- <https://www.aonprd.com/> Sito ufficiale della casa editrice (inglese)
- <https://www.d20pfsrd.com/> Sito gestito dalla community (inglese)
- <https://www.golarion.altervista.org/wiki/> Progetto italiano di traduzione dei contenuti

5 Competency questions

Vari esempi di domande-tipo possono essere:

- Che abilità concede questa classe?
- Cosa può fare questo personaggio?

- Cos'è successo nell'ultima sessione di questa campagna?
- Quali sono tutte le sessioni di questa campagna?
- Chi era presente all'ultima sessione?

6 Documentazione

Come citato prima, mi sono affidato principalmente agli standard presenti nei vari siti e, ignorando le classi campagna ed evento, ho seguito la falsa riga della struttura del sito italiano:



Prendendo invece come esempio la pagina della CLASSE del mago possiamo ritrovare, oltre alla sua descrizione usata come commento dell'individuo "Mago" sotto la sezione "privilegi di classe" le Abilità che concede (Es. inserito "Scrivere pergamene") e il fatto che dia accesso agli incantesimi (Gestito dalla regola SWRL che si occupa di concedere gli incantesimi in base al livello)

Mago

Oltre il velo del mondo si nascondono i segreti del potere assoluto. Le azioni di esseri oltre la mortalità, le leggende dei regni dove gli dèi e gli spiriti abitano, il sapere di creazioni meravigliose richiamo per chi ha l'ambizione e l'intelletto per elevarsi sulla gente comune per afferrare la vera Forza. Questa è la via del Mago. Questi sagaci incantatori cercano, raccolgono e scoprono Cor attingendo alle arti occulte per creare meraviglie oltre le capacità dei semplici mortali. Mentre alcuni potrebbero scegliere uno specifico campo di studi magici e padroneggiarne i poteri, altri a godendo delle meraviglie illimitate di tutta la magia. In entrambi i casi, i maghi si dimostrano abili e potenti, capaci di annientare i loro nemici, potenziare gli alleati e plasmare il mondo ai loro prescindere dalla specializzazione, tutti i maghi sono maestri dell'impossibile e possono aiutare i loro alleati nel superare qualsiasi genere di sfida.

Allineamento : Qualsiasi

Dado Vita: d6

Ricchezza Iniziale: 2d6 × 10 mo (media 70 mo), inoltre si possiede un abito dal valore massimo di 10 mo.

Incantesimi: [Lista da Arcanista/Mago/Stregone](#)

Regole Avanzate: [Famiglio](#), [Oggetto Legato](#), [Scoperte Arcane](#), [Scuole Arcane](#), [Elementalista](#)

Archetipi:
[Maestro della Non Vita](#)
[Lega Incantesimi \(Elfo\)](#)
[Sussurratore degli Spiriti](#)

[Ascoltatore del Vento \(Silfide\)](#)
[Mago d'Assedio](#)
[Padrone delle Pergamene](#)
[Tiratore Magico](#)

[Bombarolo Arcano](#)
[Mago degli Exploit](#)
[Saggio Incantato](#)

[Cruoromante \(Dhampir\)](#)
[Necromante Virtuoso](#)
[Studioso dei Miti Antichi](#)

Abilità di Classe

Le abilità di classe del mago sono [Artigianato](#) (Int), [Conoscenze](#) (tutte) (Int), [Linguistica](#) (Int), [Professione](#) (Sag), [Sapienza Magica](#) (Int), [Valutare](#) (Int) e [Volare](#) (Des).

Gradi di Abilità per Livello: 2 + il modificatore di [Intelligenza](#).

Tabella: Mago

Livello	Bonus Attacco Base	Tempra	Riflessi	Volontà	Privilegi di Classe	Incantesimi al Giorno					
						0	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+0	+0	+2	Legame Arcano , Scrivere Pergamene , Scuola Arcana , Trucchetti	3	1	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3		4	2	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4	Talento Bonus	4	3	2	1	-	-
6°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	-	-
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-
8°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	-
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Bonus	4	4	4	3	3	2
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2

Ora, per andare a rappresentare un esempio nella sua completezza, per esigenze di spazio fornirò i vari link alle pagine di riferimento piuttosto che delle immagini.

Andando a vedere come esempio l'evento "Battaglia col drago" della cam-

pagna "Destiny Calls" abbiamo come partecipanti il personaggio "Viktor" associato al giocatore "Andrea" (Quindi personaggio giocante), il drago (Drago rosso giovane), in questo caso Viktor ha ovviamente il ruolo alleato e il drago il ruolo nemico, Viktor ha la razza Elfo(Elfo) e la CLASSE mago(vista sopra), questo gli dà accesso agli incantesimi di esempio Scudo(Scudo) e Palla di fuoco (palla di fuoco), per ultima cosa, Viktor è anche equipaggiato con un pugnale (Pugnale) ed un anello della protezione +1 (Anello della protezione).

Fatto l'esempio, passiamo alla visualizzazione della tassonomia delle classi:



Ora a visualizzare, nella prossima pagina per motivi di grandezza, un grafo istanziato sull'esempio spiegato sopra:



E infine le triple coinvolte:

Soggetto	Predicato	Oggetto
Incontro_2	rdf:type	Incontro
Incontro_2	appartieneCampagna	Destiny_Calls
Viktor	rdf:type	PG
Viktor	haGiocatore	Andrea
Viktor	haRazza	Elfo
Viktor	haClasse	Mago
Viktor	possiede	Pugnale
Viktor	possiede	Anello_di_protezione_+1
Viktor	conosceIncantesimo	Scudo_magico
Viktor	conosceIncantesimo	Palla_di_fuoco
Drago	rdf:type	Mostro
DragonFight_Viktor	rdf:type	ParticipantRole
DragonFight_Viktor	objectParticipating	Viktor
DragonFight_Viktor	participatingInEvent	Incontro_2
DragonFight_Viktor	roleOfParticipant	Alleato
DragonFight_Drago	rdf:type	ParticipantRole
DragonFight_Drago	objectParticipating	Drago
DragonFight_Drago	participatingInEvent	Incontro_2
DragonFight_Drago	roleOfParticipant	Nemico
Andrea	rdf:type	Giocatore
Mago	concedeIncantesimiArcani	true
Scudo_magico	rdf:type	Incantesimo_arcano
Palla_di_fuoco	rdf:type	Incantesimo_arcano
Pugnale	rdf:type	Equipaggiamento
Anello_di_protezione_+1	rdf:type	Equipaggiamento_magico

7 Addendi

Le regole SWRL citate in precedenza:

```
Personaggio(?p), Classe(?c), 'Incantesimo divino'(?i), 'Ha classe'(?p, ?c), 'Concede incantesimi divini'(?c, true), 'Livello personaggio'(?p, ?plv), 'Livello richiesto incantesimo'(?i, ?ilv), lessThanOrEqual(?ilv, ?plv) -> 'Conosce incantesimo'(?p, ?i)
```

```
Personaggio(?p), Classe(?c), 'Incantesimo arcano'(?i), 'Ha classe'(?p, ?c), 'Concede incantesimi arcani'(?c, true), 'Livello personaggio'(?p, ?plv), 'Livello richiesto incantesimo'(?i, ?ilv), lessThanOrEqual(?ilv, ?plv) -> 'Conosce incantesimo'(?p, ?i)
```

```
Personaggio(?p), Classe(?c), Abilità(?a), 'Ha classe'(?p, ?c), 'Concede abilità'(?c, ?a), 'Livello personaggio'(?p, ?plv), 'Livello richiesto abilità'(?a, ?alv), lessThanOrEqual(?alv, ?plv) -> 'Ha abilità'(?p, ?a)
```

Molto poco da spiegare, essendo Pathfinder strutturato in modo da assegnare nuove abilità e incantesimi in base al livello del personaggio, le regole si assicurano quindi che al personaggio vengano inferite abilità e incantesimi del livello appropriato.

LODE

Grazie a PyLODE (PyLODE) ho generato la documentazione della ontologia:

made by **pyLODE** 3.1.4 with the **OntoPub** profile

Pathfinder Wiki OntologyPFWiki

Metadata

IRI

<http://www.semanticweb.org/andre/ontologies/2025/0/PFWiki>

Title

Pathfinder Wiki Ontology

PFWiki

Creator

Andrea Pandolfi

Preferred Namespace Prefix

ns1:

pfwiki

Description

Un'ontologia per rappresentare il gioco di ruolo Pathfinder, le campagne basate su questo set di regole e gli eventi di quest'ultime.

Essendo un file HTML molto lungo, è presente nella sua interezza sul github del progetto.