

ERSALIA

REGOLAMENTO PER ERSALIA LIVE

Manuale a cura di: Albertini Paolo, Canavero Sabrina, Mancuso Micol, Marchini Andrea.

INDICE DEL REGOLAMENTO

1 – INTRODUZIONE

1.1 – Cos'è Ersalia?.....	4
1.2 – Cos'è un Gioco di Ruolo dal Vivo?.....	4
1.3 – Cos'è un PG?.....	4
1.4 – Cos'è un PNG?.....	4
1.5 – Cos'è un Master?.....	4
1.6 – Cos'è un Arbitro?.....	5
1.7 – Cos'è il Regolamento di Gioco?.....	5
1.8 – Cos'è l'Ambientazione?.....	5
1.9 – Cos'è il BG?.....	5
1.10 – Aiuto creazione BG.....	5
1.11 – Regole Fondamentali.....	6
1.12 – IG e FG.....	7
1.13 – Un quarto d'ora prima dell'IG.....	7
1.13 – Partecipanti ai raduni.....	7
1.14 – Tipi di raduno.....	7

2 – MATERIALE IG E FG

2.1 – Cosa sono, quali sono e come si rappresentano.....	8
2.2 – Cartellini PG.....	8
2.3 – Cartellini Erba.....	8
2.4 – Cartellini Reagenti.....	9
2.5 – Cartellini Pozione.....	9
2.6 – Cartellini Veleno.....	9
2.7 – Cartellini Oggetto.....	9
2.8 – Cartellini Trappola.....	10
2.9 – Cartellini Lucchetto.....	10
2.10 – Cartellini Chiave.....	11
2.11 – Cartellini Abilità Speciale.....	11
2.12 – Cartellini Malattia.....	11
2.13 – Fogli di Identificazione e Fogli di Creazione.....	11
2.14 – Materiale Vario.....	12
2.15 – Le Monete IG.....	12
2.16 – Furti e Perquisizioni.....	12

3 – MECCANICHE

3.1 – COMBATTIMENTO

3.1.1 – Come si combatte nel mondo di Ersalia.....	13
3.1.2 – Le chiamate.....	13
3.1.3 – Le immunità: cosa sono e come funzionano.....	13
3.1.4 – Locazioni, punti ferita e punti armatura.....	14
3.1.5 – Guarigione, coma e morte di un PG.....	14
3.1.6 – Perdere il personaggio.....	15
3.1.7 – Il duello.....	15
3.1.8 – Le risse.....	15
3.1.9 – Lo stordimento.....	16
3.1.10 – Staccare gli arti.....	16

3.2 – INCANTESIMI	
3.2.1 – Lanciare gli incantesimi.....	17
3.3 – GESTUALITA' E INTERAZIONE CON LE ABILITA' SPECIALI	
3.3.1 – La gestualità in un live.....	18
3.3.1 – Personaggi immobilizzati, imbavagliati, incatenati.....	19
3.3.3 – Abilità speciali dei PNG.....	19
3.4- LISTA DELLE CHIAMATE	
3.4.1 – Chiamate di danno.....	19
3.4.2 – Chiamate di misura.....	20
3.4.3 – Chiamate effetti.....	20
3.4.4 – Chiamate status.....	21
3.4.5 – Chiamate arbitrali.....	22

4 – CREAZIONE E SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

4.1 – La creazione del Personaggio.....	23
4.2 – Le razze giocabili.....	23
4.2.1 – Condizioni iniziali.....	23
4.2.2 – Barbari delle steppe.....	24
4.2.3 – Bassuriani.....	25
4.2.4 – Elfi.....	26
4.2.5 – Imperiali.....	27
4.2.6 – Mezzuomini.....	28
4.2.7 – Mireliani.....	29
4.2.8 – Nani.....	30
4.2.9 – Norden.....	31
4.3 – Come spendere i Punti Esperienza.....	33
4.4 – Abilità da combattimento.....	33
4.4.1 – Armi.....	33
4.4.2 – Armature.....	34
4.4.3 – Abilità generiche di combattimento.....	35
4.5 – Abilità logistiche.....	37
4.6 – Abilità caratteristiche.....	40
4.7 – Abilità di carisma.....	41
4.8 – Abilità di conoscenza.....	42
4.9 – Abilità magiche.....	45
4.9.1 – Piromanzia.....	46
4.9.2 – Geomanzia.....	47
4.9.3 – Idromanzia.....	49
4.9.4 – Aeromanzia.....	50
4.9.5 – Etereomanzia.....	51
4.9.6 – Taumaturgia.....	54
4.9.7 – Necromanzia.....	55
4.9.8 – Druidismo.....	56
4.9.9 – Mesmerismo.....	57

1- INTRODUZIONE

1.1 – Cos'è Ersalia

Ersalia è il mondo abitato dai personaggi che interpreterete.

Una terra articolata e complessa, dove le differenze tra i vari popoli si notano ancor di più, perché costruite sulla falsariga di quelle del nostro mondo.

In Ersalia infatti difficilmente si incontreranno dèi, draghi o demoni. Pur se costruita sul modello del fantasy classico, si tratta di una ambientazione nella quale il soprannaturale e l'arcano non sono il pane quotidiano, bensì l'eccezione: gli orgogliosi uomini dell'impero vivono nelle città e i villaggi della Delomnia, spesso senza vedere un solo incantesimo durante tutta la loro esistenza, gli elfi esistono, ma sono un popolo schivo e nascosto nei loro boschi, non potenti incantatori che vivono in scintillanti palazzi della magia sveltanti a chilometri dal suolo.

La magia è presente, ma ben nascosta: solo un occhio attento e vigile sarà in grado di identificarla.

In questo risiede il fascino di Ersalia, questo ciò che la rende diversa: l'ignoto, il mistero, la distanza e l'incertezza degli dèi e della magia.

1.2 – Il Gioco di Ruolo dal Vivo (GRV o GDR Live)

Spiegare cos'è un Gioco di ruolo dal vivo non è semplice. Molti, brevemente, lo definiscono teatro improvvisato. Questa è senz'altro una definizione approssimativa, ma potrebbe essere una delle descrizioni migliori che si possano dare a chi si avvicina per la prima volta a questo mondo.

Durante la durata di tutto l'evento, infatti, i giocatori recitano improvvisando; cercando di interpretare il proprio personaggio e relazionarsi con i personaggi degli altri giocatori al meglio.

Tuttavia, a differenza del teatro, nel gioco di ruolo dal vivo non vi è nulla di stabilito a priori: sono i giocatori stessi che, con le loro azioni e le loro scelte, portano avanti una storia.

L'insieme delle varie partite è generalmente chiamato Campagna. Tra una partita e l'altra si considera che il tempo per i personaggi continui a scorrere, semplicemente non è "ripreso"; un po' come il tempo che scorre tra una puntata e l'altra di una serie televisiva.

1.3 – Il Personaggio Giocante (PG)

Il PG è il personaggio che ogni giocatore interpreta. Le azioni, il comportamento, gli ideali, il modo di parlare e di porsi con gli altri (dopo la creazione del personaggio, concordata con gli organizzatori) del personaggio sono totalmente affidate al giocatore.

Ovvio, ogni azione ha una reazione. Se un giocatore interpreta un PG maleducato, vigliacco, sgarbato con gli altri personaggi giocanti, dovrà aspettarsi di ricevere un certo tipo di comportamento dagli altri. Ad esempio potrebbe non essere visto di buon occhio, con tutto ciò che ne consegue. Se invece si dovesse interpretare un personaggio altruista, gentile, beneducato e coraggioso, è probabile che il modo di porsi degli altri giocatori nei vostri confronti cambierà di conseguenza.

1.4 – Il Personaggio Non Giocante (PNG)

IL PNG è un personaggio interpretato dallo staff o da un giocatore esperto. L'interpretazione, le azioni di un PNG non sono lasciate al caso, ma sono stabilite dagli organizzatori. Tramite i PNG è possibile fornire spunti di gioco per i PG, alimentando la storia in corso.

1.5 – Il Master

Il Master è l'organizzatore dell'evento. E' chi ha scritto il regolamento, l'ambientazione, chi scrive le trame che saranno giocate in una partita dai PG.

Il master, inoltre, cerca di coinvolgere e far divertire i giocatori tramite l'interpretazione di PNG.

1.6 – L'Arbitro

L'Arbitro è colui che si occupa di far rispettare il regolamento. L'Arbitro controlla che non siano fatte scorrettezze o che non si facciano errori nell'applicazione delle regole. Tipicamente i Master sono anche arbitri; in alcuni casi potrebbe essere affidato il ruolo di Arbitro anche ai giocatori più esperti.

1.7 – Il Regolamento di gioco

Alcune azioni non possono essere mimate o svolte per vari motivi: per impossibilità pratica (colpire con dell'acido il nemico), per scorrettezza o sconvenienza (rubare fisicamente oggetti personali di altri giocatori, perquisire le borse altrui) o, ancora, per sicurezza (legare un prigioniero). Tutto ciò che non è possibile svolgere effettivamente con le proprie azioni è gestito dal Regolamento di gioco tramite norme idonee che consentono di rappresentare in modo conveniente, rapido e sicuro queste azioni.

1.8 – Ambientazione

L'Ambientazione corrisponde a tutto quel bagaglio culturale che un Personaggio conosce: la storia, i miti, gli dèi, le razze che popolano Ersalia, le loro usanze, le loro credenze, la geografia.

Leggere l'Ambientazione prima di creare il proprio Personaggio aiuterà a collocare meglio il PG nella Campagna e a capire il modo di ragionare delle creature che popolano questo mondo, le loro paure e le loro certezze.

1.9 – Background (BG)

Letta l'Ambientazione sarà più chiara nella mente del giocatore dove collocare il tipo di Personaggio si vuole interpretare: la Bassuria potrebbe essere la terra d'origine più adatta per chi vuole interpretare un mago, se invece l'idea che ci si è fatti del proprio PG ricorda i Vichinghi... allora la scelta migliore potrebbe essere quella di interpretare un Norden.

Il Background serve per delineare meglio il ruolo che si vuole interpretare; è il passato del proprio Personaggio: scrivere poche righe sul perché il personaggio si trova in un certo posto, sul lavoro che fa, sulla sua famiglia, sui suoi credo, aiuterà sia i Master che voi stessi a capire e conoscere meglio il personaggio. Poche righe scritte posso agevolare di molto l'interpretazione: così sarà più facile immaginare come dovrete comportarvi, muovervi, parlare mentre starete giocando.

Il passo successivo a questo sarà quello di decidere le abilità del vostro PG!

1.10 – Aiuto creazione BG

Riportiamo qui di seguito alcune domande che potrebbero aiutare a delineare meglio il personaggio che si vuole interpretare. Da notare che non è obbligatorio rispondere una per una a tutte quante.

Nome Personaggio	Sceglietelo in base alla lingua della terra d'origine del vostro personaggio; Il cognome non è obbligatorio, oppure si utilizza la provenienza (es: Marcus da Diris) o appellativi (es: Ludwig lo scaltro).
Provenienza	Il luogo d'origine del vostro personaggio: una delle grandi città dell'impero o un minuscolo villaggio ai piedi delle Catena dei Picchi Gelati?
Vita	Che lavoro fa? Ha sempre fatto lo stesso lavoro? Ci sono delle esperienze nel suo passato degne d'essere citate, che hanno segnato il carattere del PG?
Famiglia	I famigliari sono ancora in vita? Sono morti, in che modo? In che rapporto è/era con i parenti? C'è qualcuno che ammira/odia o che è stato fondamentale per lo sviluppo del carattere del personaggio?

Istruzione	E' colto, illetterato, ignorante? Conosce la storia, la geografia di Ersalia? Ha avuto esperienze formative di rilevanza? O non sa nulla del mondo esterno? Gli piace apprendere o trova lo studio una perdita di tempo? Preferisce il combattimento?
Comportamento con il prossimo	E' educato, disponibile, cortese, altruista, gioviale? Oppure cerca di sfruttare il prossimo e di allontanarsi dagli altri?
Denaro	Che valore ha il denaro per il tuo PG? Farebbe qualsiasi cosa per soldi, o lo disprezza e disprezza che lo tiene in gran considerazione?
Predilezioni e avversioni	Per cosa è più portato? Ci sono cose che preferisce ad altre? Ha pregiudizi? Quali sono le sue abitudini?
Comportamento	Ha una legge morale? E' fedele alla propria fazione di appartenenza? Sa ubbidire agli ordini? Se un ordine dovesse andare contro il proprio codice di comportamento, che cosa farebbe?
Religione	La religione è importante nella sua vita? Qual è la sua religione? Quanto questa incide nelle decisioni prese dal PG?

1.11 – Regole Fondamentali

Chiunque decida di partecipare a un live di Ersalia dovrà rispettare alcune semplici regole, scritte per rendere più sicuro e snello lo svolgimento della partita.

- I. Il Master è come l'arbitro: non si può contraddire. Le decisioni che prende un Master non possono essere soggetto di discussione nell'immediato; devono essere accettate. Sarà possibile segnalare recriminazioni o lamentele in seguito e in separata sede (via forum, sms, telefono o faccia a faccia con il Master).
- II. Chiunque dovesse comportarsi in modo scorretto, pericoloso per sé e/o per gli altri, potrà essere allontanato immediatamente dagli organizzatori del live.
- III. Il furto è reato! Non è possibile sottrarre oggetti personali di altri giocatori. Il furto sarà immediatamente denunciato alle autorità competenti.
- IV. Armi, armature, scudi e oggetti devono essere controllati e accettati dai Master prima dell'inizio del gioco (IG). Qualora l'organizzatore dovesse trovare questi oggetti pericolosi, suddetti oggetti non potranno essere usati d'alcuno durante l'evento.
- V. Si richiede che i giocatori usino sempre il buon senso; anche quando si sta interpretando uno scimpanzé senza cervello.
- VI. Il contatto fisico consentito è quello che si concede comunemente alle persone civili della società moderna che si sono da poco conosciute. L'unico altro tipo di contatto fisico consentito è quello con le armi approvate dai Master prima dell'inizio dell'IG.
- VII. Durante un combattimento non sarà mai possibile colpire di affondo con la propria arma. E' assolutamente vietato colpire alla testa, sia di taglio che d'affondo.
- VIII. Il "trash", in qualsiasi sua forma, sarà punito: quindi evitate di partecipare al live con addosso il costume da Batman o la spada laser dei Cavalieri Jedi.

Chiunque non dovesse rispettare queste regole potrà essere allontanato dai Master dall'evento o subire punizioni; la punizione più comune sarà la perdita di PX.

1.12 – IG e FG

L'IG, ovvero "In Gioco", è la chiamata arbitrale che apre l'evento; l'FG, "Fuori Gioco", è invece la chiamata che lo termina.

Dal momento in cui i Master dichiareranno l'IG i giocatori dovranno costantemente interpretare il proprio personaggio. Non si potrà andare in Fuori Gioco, ovvero smettere di recitare, di seguire l'ambientazione e di essere influenzati dalle trame dell'evento, fino a quando gli organizzatori non dichiareranno l'FG.

Pertanto non è possibile uscire dal gioco da sé prima del tempo, salvo casi particolarmente gravi (che potrebbero essere malori o ferite).

Per andare FG in casi "ordinari" (come potrebbero essere il mangiare, l'andare in bagno o il lavare i piatti...) è necessario ottenere l'approvazione del Master o raggiungere aree appositamente stabilite.

1.13 – Un quarto d'ora prima dell'IG

Un quarto d'ora prima dell'entrata in gioco effettiva, si viene a creare una situazione particolare. Alcuni personaggi, dotati dell'apposita abilità, possono entrare nell'area di gioco prima degli altri, a loro rischio e pericolo.

Alti personaggi, con in possesso l'abilità contatti con i mercanti, potranno contrattare, vendere e comprare con dei PNG mercanti in segreteria. I restanti personaggi, si considerando in cammino per raggiungere il raduno. Sono considerati in gioco, ma non è possibile intraprendere alcuna azione offensiva contro altri personaggi o PNG per la durata del viaggio (con azione offensiva si intende qualsiasi chiamata o effetto che influenza un personaggio o un PNG contro la sua volontà).

Pertanto potranno parlare, scambiare o commerciare, organizzarsi, pianificare strategie o intraprendere litigi verbali.

1.14 – Partecipanti ai raduni

Ai raduni possono partecipare diverse categorie:

- I Master: generalmente anche arbitri di gioco, provvederanno a presentarsi all'inizio del raduno affinché siano conosciuti da tutti,
- I PNG: giocatori esperti che aiutano i master nell'interpretazione di personaggi o mostri.
- I Giocatori: cioè voi, che date vita al mondo di Ersalia

1.15 – Tipi di raduno

Esistono diversi tipi di raduno; a seconda del tipo possono essere più adatti per essere giocati in un certo periodo dell'anno.

I tipi principali di raduno sono:

- Live: è l'evento cardine della campagna durante il quale si sviluppano le trame principali. In un Live, inoltre, i PG possono interagire più agevolmente con le altre fazioni, essendo questo un evento aperto a tutti gli schieramenti. Per questo tipo di evento sono assegnati 300 px per giorno di gioco.
 - Pranzo (o cena) di fazione: sono eventi organizzati dai giocatori (per quel che riguarda lo stabilire la data, il tenere una lista dei partecipanti, il prenotare il luogo e il prendere accordi per il cibo). Le trame e gli avvenimenti saranno comunque create dai Master. Di norma questo tipo di evento prevede un sola fazione (o una sola alleanza). Pertanto saranno sviluppate trame inerenti con quel determinato gruppo di Personaggi. Può essere organizzato solamente una volta l'anno, si consiglia nel periodo freddo. Per questo tipo di evento possono essere assegnati da 0 a 300 px, a discrezione dei Master.
 - Live serale: non è diverso da un normale Live, eccezion fatta per il giocare unicamente al chiuso (come in una palestra o una villa...).
- Ai PG che partecipano a un evento del genere possono essere da 0 a 300 px, a discrezione dei Master.

2 - MATERIALI IG E FG

2.1 – Cosa sono, quali sono e come si rappresentano

Gli oggetti possono essere divisi in due grandi gruppi:

- Gli oggetti di gioco. Sono rappresentati o contrassegnati da dei cartellini; a seconda del colore potranno essere cartellini erba, oggetto, pozione, veleno, ecc. (Vedere **Tabella A** per riconoscere il tipo di cartellino).

Gli oggetti di gioco (rappresentati dai cartellini verdi/gialli/azzurri/viola) possono essere rubati, scambiati, venduti e comprati IG sia da PG che da PNG purché questi siano in possesso delle abilità necessarie per farlo. I cartellini trappola dovranno essere letti da chiunque passi a meno di 2 metri da loro. I cartellini rossi e bianchi non sono da considerarsi IG; non possono quindi essere ceduti.

- Gli oggetti personali o scenografici (equipaggiamento di PG e PNG, mobilia, oggetti scenici...). Gli oggetti personali sono quelli propri di un giocatore o di un master e sono usati per creare l'atmosfera durante il raduno.

Sono oggetti che non possono essere sequestrati, raccolti, venduti o scambiati con altri personaggi. **Ricordiamo che è severamente vietato raccogliere armi e oggetti altrui** (ad esempio, pezzi del costume o portafogli).

Tabella A

Tipo di cartellino	Colore del cartellino	Abilità per raccogliere il cartellino
Personaggio	Bianco	-
Erba e Reagenti	Verde chiaro	Intuito, Competenza: erbe, Competenza: reagenti
Pozioni e Veleni	Giallo	Intuito, Riconoscere pozioni o Riconoscere veleni.
Oggetto	Azzurro	Intuito, Competenze: artigianato
Trappola	Rosa	Riconoscere trappole I, Riconoscere trappole II
Serratura e Chiave	Viola	Scassinare serrature I, Scassinare serrature II
Abilità Speciale e Malattia	Rosso	-

2.2 – Cartellini PG

Il cartellino PG riporta tutto ciò che è necessario per identificare sia il Giocatore che il Personaggio. Su di esso infatti sono riportati sia i dati anagrafici sia le abilità e il nome del PG interpretato. Durante il raduno ovviamente dovrà sempre essere a portata di mano, così che lo si possa esibire ai Master o agli Arbitri di gioco ogniqualvolta venga richiesto.

2.3 – Cartellini erba

IG questi cartellini rappresentano erbe, bacche o piante. Essendo oggetti molto diffusi nel mondo di Ersalia ed essendo monouso non saranno accompagnati da una riproduzione fisica dell'oggetto. Solo un Personaggio con l'abilità "Competenze: erbe" potrà usare in maniera efficace l'erba.

I cartellini erba sono di colore verde chiaro; riportano sul fronte il nome dell'erba e i codici di identificazione e sul retro l'effetto dell'erba stessa.

Una volta usata, il Giocatore dovrà strappare il cartellino e riconsegnare le sue due metà a un Master o a un Arbitro il prima possibile.

Per raccogliere l'erba da terra, rubarla o prenderla da un cadavere che si è appena perquisito è necessario essere in possesso dell'abilità "Competenza: erbe" o "Intuito".

2.4 – Cartellini Reagenti

Questi cartellini rappresentano reagenti. Sono di colore verde chiaro, come le erbe. Riportano sul fronte il nome del reagente e i codici di identificazione; sul retro il modo corretto di utilizzarlo (leggibile e quindi utilizzabile solo da chi possiede l'abilità "Competenza: componenti").

Una volta usato, il Giocatore dovrà strappare il cartellino e riconsegnare le sue due metà a un Master o a un Arbitro il prima possibile.

Per raccogliere l'erba da terra, rubarla o prenderla da un cadavere che si è appena perquisito è necessario essere in possesso dell'abilità "Competenza: componenti" o "Intuito".

2.5 – Cartellini Pozione

Le pozioni sono rappresentate da cartellini di colore giallo. Sul cartellino saranno indicati il nome della pozione e i codici identificativi sul fronte, mentre l'effetto sarà riportato sul retro. Le pozioni sono oggetti monouso: dopo averla ingerita o fatta ingerire, il Giocatore dovrà strappare il cartellino a metà e consegnare le due parti a un Master o un Arbitro il prima possibile.

Per i cartellini pozione è necessaria una rappresentazione fisica del contenitore della pozione. Per poter usare efficacemente una pozione, il Personaggio dovrà essere in possesso dell'abilità "Riconoscere Pozioni". Per raccogliere da terra o da un corpo perquisito una pozione è necessario avere l'abilità "Riconoscere Pozioni" o "Intuito".

L'effetto di una pozione dura 5 minuti, salvo caso diversamente specificato. I benefici di diverse pozioni sono cumulabili tra loro, eccezion fatta per pozioni uguali.

2.6 – Cartellini Veleno

I veleni sono rappresentati da cartellini di colore giallo. Sul cartellino saranno indicati il nome del veleno e i codici identificativi sul fronte, mentre l'effetto sarà riportato sul retro. I veleni sono oggetti monouso: dopo averlo ingerito o fatto ingerire, il Giocatore dovrà strappare il cartellino a metà e consegnare le due parti a un Master o un Arbitro il prima possibile.

Per poter usare un cartellino veleno è necessario avere una rappresentazione fisica del contenitore del veleno stesso.

Per riuscire a usare efficacemente un veleno, il Personaggio dovrà essere in possesso dell'abilità "Riconoscere Veleni". Per raccogliere da terra o da un corpo perquisito un veleno è necessario avere l'abilità "Riconoscere Veleni" o "Intuito".

L'effetto di un veleno dura 5 minuti, salvo caso diversamente specificato. E' possibile cumulare l'effetto di più veleni, eccezion fatta per veleni uguali.

2.7 – Cartellini Oggetto

Rientrano in questa categoria gli oggetti, gli scudi, le armi, le armature, i gioielli, ecc. Sono rappresentati da un cartellino di colore azzurro, che dovrà essere legato a una rappresentazione fisica dell'oggetto (*Ad esempio: il cartellino "Pugnale Sventraorchi" dovrà essere legato ad un pugnale, quello dello "Scudo indistruttibile" a uno scudo, ecc*).

Ogni giocatore può portare su di sé un massimo di tre oggetti "attivi", ossia legati alla propria rappresentazione e quindi utilizzabili; e un oggetto "inattivo", non legato ad alcuna rappresentazione e quindi non utilizzabile. Gli oggetti non attivati dovranno essere appesi al collo.

Talvolta il cartellino non potrà essere legato all'oggetto per le ridotte dimensioni di quest'ultimo (*ad esempio: anelli, orecchini*); in questi casi il Giocatore dovrà portare il cartellino al collo e indossare normalmente la sua rappresentazione perché l'oggetto sia considerato attivo.

L'unico modo possibile per prelevare un Oggetto da un PG o da un PNG è mediante la perquisizione del corpo o il furto fisico del solo cartellino. Perché un Giocatore possa raccogliere un cartellino Oggetto dovrà essere in possesso dell'abilità "Competenze: artigianato" o "Intuito".

I cartellini oggetto devono essere facilmente staccabili in poco tempo, per agevolare le dinamiche del gioco.

2.8 – Cartellini Trappola

Le trappole sono dei particolari congegni posti a protezione di stanze, di tesori, strade o sentieri. Sono rappresentate da un cartellino di colore rosa. Sul fronte di questo sono indicati il nome della trappola, il suo livello e i codici identificativi; sul retro l'abilità necessaria per non farla scattare e cosa accade se non si è in possesso di tale abilità.

Quando un personaggio passa a meno di due metri di distanza da un cartellino trappola dovrà andare a leggere il cartellino. Se non in grado di disattivarla dovrà subire la chiamata. Quando l'effetto della trappola si estende a più persone, dovrà leggerlo a voce alta.

Per disattivare la trappola il giocatore dovrà mimare per 30 secondi l'atto di disinnescarla.

2.9 – Cartellino Lucchetto

I lucchetti sono rappresentati da un cartellino di colore viola. Come per tutti gli altri cartellini, sul fronte è segnato il tipo di lucchetto e il suo livello; sul retro l'abilità necessaria per forzarlo.

Quando il cartellino è fissato alla serratura di una porta, uno scrigno, un baule, una catena, ecc... il cartellino stesso è inamovibile (non si potrà togliere da dove è stato fissato a meno che non si sia in possesso dell'abilità indicata); l'oggetto invece, se di piccole dimensioni (come uno scrigno) si potrà spostare.

Ci sono due modi per aprire un lucchetto:

- essere in possesso dell'abilità "Scassinare Serrature" adeguata e mimare l'atto di forzare il lucchetto per 30 secondi; oppure

- essere in possesso della chiave che apre quel lucchetto. In questo caso l'apertura sarà immediata.

Se un Personaggio è in possesso sia dell'abilità "Scassinare Serrature" (I o II, a seconda di cosa è indicato sul lucchetto) e dell'abilità "Fabbro", potrà creare una chiave per aprire il lucchetto. Dovrà mimare l'azione di forgiatura per un minuto e poi chiedere a un Master un Cartellino Chiave.

(Ad esempio: Heinrich trova una porta chiusa da un Lucchetto livello I. Possedendo l'abilità "Scassinare Serrature livello II, riuscirà facilmente a forzarlo. Dopo 30 secondi Heinrich potrà rimuovere il cartellino e, se vuole, prenderlo con sé. Decide di metterlo a un piccolo scrigno che ha appresso. Per non dover forzare il lucchetto ogni volta, decide di creare una chiave che gli consenta di aprirlo agevolmente ogni volta che vuole.

Si dà il caso che Heinrich possieda anche l'abilità Fabbro: potrà quindi forgiare la chiave da sé mimando l'atto della forgiatura per un minuto.

Hans e Mamoru trovano una cassa chiusa da un Lucchetto di livello II. Poiché Hans non possiede l'abilità Scassinare Serrature rinuncia subito al tentativo di aprirlo. Mamoru, invece, decide di provare. Possedendo solamente l'abilità Scassinare Serrature I, però, non riesce nel suo intento. A questo punto decidono di cercare qualcuno più abile di loro perché li aiuti.

Luis, avendo Scassinare Serrature II, si offre di dar loro una mano. Dopo 30 secondi, finalmente, la cassa si potrà aprire. Per evitare di dover forzare la serratura ogni volta decidono di creare una Chiave. Purtroppo, però, Luis non ha l'abilità Fabbro e quindi non è in grado di forgiarla da sé. Dovrà ricorrere all'aiuto di un fabbro.

Se il fabbro è anch'esso in possesso dell'abilità Scassinare Serrature II, sarà in grado di creare la chiave adatta in un minuto. Se il fabbro non possiede quest'abilità dovrà farsi spiegare da Luis com'è fatta la serratura per un minuto e poi mimare per un altro minuto l'atto di forgiarla.

2.10 – Cartellini Chiave

Le chiavi sono rappresentate con un cartellino di colore viola. Servono per aprire istantaneamente un cartellino Lucchetto. Sul retro del cartellino è indicato il codice del lucchetto che è in grado di aprire. Un personaggio in possesso di una chiave potrà aprire il lucchetto corrispondente quante volte vuole.

Per poter creare una chiave è necessario:

- essere in possesso dell'abilità Scassinare Serrature (I o II, a seconda di qual è il livello di difficoltà del lucchetto)
- possedere l'abilità Fabbro. Se non si possiede quest'abilità, si potrà chiedere l'aiuto di un PG fabbro: spiegandogli per un minuto com'è fatta la serratura, il fabbro sarà in grado di costruire la chiave (dovrà mimare la forgiatura per un altro minuto).

Fatto ciò si potrà andare in Segreteria o da un Master per chiedere il cartellino Chiave.

2.11 – Cartellini Abilità Speciale

Le abilità speciali sono rappresentate da un cartellino di colore rosso. Sul fronte è indicato il nome dell'abilità, sul retro cosa questa garantisce.

Questi cartellini indicano un'abilità che il Personaggio ha appreso in condizioni particolari. Nella maggior parte dei casi sono assegnate dai Master per il buon gioco di un PG.

2.12 – Cartellini Malattia

Le Malattie sono rappresentate da un cartellino di colore blu. Un Personaggio che riceve questo cartellino non potrà rimuoverlo o cederlo ad altri fino a quando non gli sarà detto da un Master.

Sul fronte del cartellino saranno indicati il nome e il codice della malattia, sul retro i sintomi di questa. Starà al Giocatore decidere come considerarla: il proprio Personaggio potrebbe considerarla una semplice malattia, una maledizione o una punizione degli dèi.

Il Giocatore che la riceve sa fin da quando riceverà il cartellino Malattia che c'è qualcosa che non va, ma si renderà conto di che cos'è soltanto quando subirà per la prima volta l'effetto del sintomo.

(Ad esempio: Fabio riceve un cartellino Malattia: "Debolezza". Dovrà subito leggere i sintomi. Il cartellino recita: " Dopo uno sforzo, che può essere una corsa, un combattimento, il sollevamento di un peso, il Personaggio subisce la chiamata A TERRA! Per 30 secondi". Il Personaggio che interpreta, Mamoru, si rende conto di star male. Tuttavia non capirà che cos'ha fino a quando non farà uno sforzo e subirà la chiamata.)

2.13 – Fogli di Identificazione e Fogli di Creazione

Se un personaggio è in possesso di un certo tipo di abilità (come ad esempio Riconoscere Pozioni, Riconoscere Veleni, Conoscenza: erbe, ecc...) gli sarà consegnato in busta, all'inizio dell'evento, un foglio di riconoscimento utile per scoprire le caratteristiche dei vari cartellini.

Altre abilità, come ad esempio Creare Pozioni o Creare Veleni, danno diritto al Giocatore di ricevere in busta un foglio in cui sono elencati gli ingredienti necessari per la creazione delle stesse. Questi fogli sono semplici elenchi su fogli di carta e sono da considerarsi FG (sono le memorie, le conoscenze del PG).

Il tempo che il Giocatore impiega per trovare sul foglio la descrizione dell'oggetto o l'elenco dei materiali necessari, corrisponde al tempo che il Personaggio impiega per esaminare l'oggetto.

2.14 – Materiale Vario

Durante un evento un Personaggio potrà comprare materiale vario: gemme, reagenti, pozioni. Questi sono oggetti che è possibile acquistare da chiunque: sia PG che PNG.

I proiettili, invece, possono essere acquistati unicamente da PNG, ovvero da Master o Arbitri di gioco. Questo per evitare che siano usati materiali pericolosi.

L'acquisto dei vari oggetti di gioco sarà fatto con monete definite "di gioco": saranno distribuite ai giocatori all'inizio di ogni raduno nella busta.

2.15 – Le monete di gioco

Il denaro di gioco sarà consegnato ai giocatori dai Master prima dell'IG.

Nell'impero Delomniano esistono quattro tipi di moneta: lo Scellino (la moneta è bucata al centro. E' argentata; di diametro molto piccolo), il Fiorino (la moneta è bucata al centro. E' argentata; il diametro è maggiore di quello dello Scellino), la Corona (La moneta è bucata al centro. E' dorata; il diametro è simile a quella dello Scellino) e il Sesterzio (E' l'unica moneta delomniana non bucata. Di colore argenteo).

Da notare: attualmente queste sono le uniche monete con le quali i vostri PG potranno commerciare, vendere e acquistare qualunque cosa. Tuttavia non sono le uniche: al di fuori dell'ultimo impero sono in uso altri tipi di conio.

Riportiamo qui di seguito il valore delle singole monete delomniane.

Scellino	-	-	-
Fiorino	Pari a 5 Scellini	-	-
Corona	Pari a 5 Fiorini	Pari a 25 Scellini	-
Sesterzio	Pari a 5 Corone	Pari a 25 Fiorini	Pari a 125 Scellini

2.16 – Furti e Perquisizioni

Come già detto nel primo capitolo, esistono solamente due modi per rubare il materiale di gioco a PNG o a PG:

- A. Rubando fisicamente il cartellino (staccando il cartellino dall'oggetto) o rubando l'oggetto stesso (come ad esempio monete, pozioni, erbe); da notare che se si è visti si subiranno le conseguenze delle proprie azioni. Si ricorda che per rubare qualsiasi cosa non sia denaro è necessario avere l'abilità "Intuito" o la conoscenza specifica (Es: Conoscenza: erbe, Conoscenza: artigianato, ecc).
- B. perquisendo il PG o il PNG quando questo non è in grado di reagire: quando è svenuto, in coma, legato. Per effettuare la perquisizione bisogna elencare le abilità che si possiede e mimare l'atto di cercare per 30 secondi. Il PG o PNG perquisito deve preparare il materiale che il perquisente è in grado di riconoscere prima che il conteggio dei 30 secondi sia finito; questo per velocizzare il gioco. Il PG o il PNG dovrà consegnare unicamente gli oggetti che il perquisente è in grado di riconoscere. Chiunque può fare una perquisizione. Se non si possiede nessun tipo di abilità adatta si potranno raccogliere unicamente le monete di gioco.

Ricordiamo ancora una volta che è assolutamente vietato raccogliere e rubare il materiale personale degli altri giocatori (Euro, portafogli, costumi o pezzi di armatura, armi, ecc...)

3 - MECCANICHE

3.1 – COMBATTIMENTO

3.1.1 – Come si combatte nel mondo di Ersalia

Essendo Ersalia un mondo in cui incontrare banditi e mostri o farsi un nemico mortale è all'ordine del giorno, saper combattere sarà fondamentale per i vostri PG.

I combattimenti si svolgono utilizzando delle riproduzioni di armi in lattice o altri materiali altrettanto efficaci (come gommapiuma o materassina). Si fa presente che le armi devono essere in tema con l'ambientazione.

I Giocatori dovranno però attenersi a regole molto precise.

1. E' assolutamente vietato colpire alla testa.
2. E' vietato colpire di affondo (poiché all'interno dell'arma è presente un'anima rigida).
3. Perché il colpo sia ritenuto valido è necessario mimare l'azione ed evitare il tapping.
4. I colpi devono essere effettuati con scarsa forza e devono sembrare il più verosimili possibile.
5. E' obbligatorio far controllare le armi dai Master prima di ogni evento.
6. Se le armi non saranno considerate sicure dall'esaminatore, non sarà possibile usarle in alcun modo.
7. Tutti i colpi intercettati da altre armi o da scudi sono considerati parati. Anche se successivamente vengono a contatto con la locazione.

3.1.2– Le chiamate

Le chiamate indicano la tipologia di danno o di effetto che infligge un'arma o un incantesimo. Pertanto, ogni volta che un giocatore ricorre alla magia o colpisce un avversario con un'arma, dovrà dichiarare una chiamata.

Quando un colpo viene a contatto con una locazione senza essere parato o intercettato, dovrà essere considerato valido: il giocatore colpito, quindi, dovrà subire la chiamata infertagli.

Le chiamate di danno non possono essere cumulabili (*Ad esempio non potrò mai dichiarare DOPPIO! TRIPLO! Con un solo colpo*) però possono essere associate ad un effetto (*Ad esempio: DOPPIO! FUOCO!*).

Alcune chiamate sono efficaci anche se vengono a contatto con l'arma che la para (*Ad esempio: CRASH! Che distrugge tutto quello che tocca: arma, armatura, scudo o locazione*).

Ci sono inoltre delle chiamate che possono essere dichiarate senza dover toccare una particolare locazione. Esistono infatti delle abilità che consentono di colpire a distanza una singola locazione. Sono perlopiù incantesimi, purchè la distanza dalla fonte della chiamata al bersaglio non superi i 10 metri. Altre abilità consentono invece di infliggere danno su tutte le locazioni: IN QUEST'AREA! ad esempio colpisce ovunque, anche alla locazione testa.

Se non diversamente specificato, le chiamate a distanza colpiscono sempre la locazione torso.

I personaggi, ovviamente, potranno dichiarare soltanto le chiamate a cui sono abilitati grazie alle abilità possedute.

3.1.3 – Le immunità: cosa sono e come funzionano

Le immunità sono la capacità di resistere a un colpo, a un incantesimo, a una trappola. In termini di regolamento, danno la possibilità a un mostro, un PNG o un PG di non subire una determinata chiamata.

Le immunità sono personali. Alcune di esse potrebbero essere acquistabili come una qualsiasi altra abilità, altre apprendibili IG in seguito a una buona giocata, altre ancora potrebbero essere date da un oggetto indossato o da una pozione bevuta.

Se si è colpiti da una chiamata a cui si è immuni, è necessario segnalare che questa non ha avuto effetto dichiarando a propria volta la chiamata "IMMUNE!".

Quando si è immuni solo ad una parte della chiamata, sarà necessario indicarlo.

(Ad esempio: Heinrich, per buon gioco, ha ricevuto un cartellino abilità speciale, che gli conferisce l'immunità a CRASH!

Un Orco attacca Heinrich e cercando di distruggergli lo scudo con un solo colpo. L'Orco colpisce lo scudo dichiarando CRASH! Avendo Heinrich l'immunità a questa chiamata dovrà dichiarare IMMUNE! E ignorerà la chiamata: lo scudo rimane intatto.

Mamoru mangia un'erba che gli conferisce l'immunità a FUOCO! per 5 minuti. Un arcimago gli scaglia contro un incantesimo di Piromanzia estremamente potente; dichiarando FUOCO A TERRA

Mamoru dichiarerà IMMUNE a fuoco e non subirà alcun danno, ma subirà A TERRA dovrà cadere a terra per 10 secondi.

3.1.4 – Locazioni, punti ferita e punti armatura

Ersalia live adotta come meccanica per il combattimento il sistema usato tradizionalmente nei giochi di ruolo. Il corpo di ciascun giocatore è suddiviso in sei locazioni: testa (colpibile solo con incantesimi, trappole o veleni), torso, braccio sinistro, braccio destro, gamba sinistra, gamba destra. Ogni locazione ha, di base, 1 Punto Ferita (PF).

I PF simboleggiano lo stato di salute di una locazione: ogniqualvolta si ferisca una locazione, questa perderà un PF. Quando i punti ferita di una locazione scendono a zero, il Giocatore dovrà considerare tale locazione inservibile.

Da notare: se si viene colpiti su una locazione che è già a 0 PF, si dovrà trasferire il danno al torso.

Quando la locazione torso giunge a 0 PF il Personaggio passa allo stato di coma.

Se il Personaggio caduto in coma non sarà curato entro 5 minuti, il Giocatore dovrà considerare come morto il PG interpretato.

E' POSSIBILE FINGERSI MORTI, MA CI SI DOVRA' DICHIARARE VIVI A CHIUNQUE CHIEDA COSA VEDE

Nota che analizzare lo stato di salute non richiede nessuna abilità: è immediatamente visibile a tutti se il soggetto analizzato è vivo, in coma, morto o stordito. E' sempre possibile riconoscere il tipo di ferite (es: da taglio, da botta, da fuoco etc.)

(Es: Hans, in seguito a un attacco di banditi ha deciso di buttarsi a terra e fingersi morto. Marcus, capo dei banditi decide di controllare. Si avvicina al corpo di Hans e chiede al giocatore "analizzo lo stato di salute" e Hans dovrà rispondere sinceramente che è vivo, purtroppo per lui.

I Punti Armatura rappresentano il livello di protezione che l'armatura indossata offre al PG.

Tali punti possono variare in base all'abilità acquistata, al tipo di armatura indossata, ai bonus estetici assegnati.

I PA diminuiscono ogniqualvolta la locazione protetta da un pezzo di armatura venga colpita; esattamente come i PF.

L'armatura è da considerarsi inservibile quando scende a 0 PA. Quando i Punti Armatura sono pari a zero il PG dovrà considerare quella particolare locazione scoperta; se nuovamente colpito dovrà quindi cominciare a scalare i PF.

Perché l'armatura distrutta sia nuovamente utilizzabile è necessario che venga riparata con l'apposita abilità o incantesimo. Fintanto che rimarrà rotta, la locazione non godrà di alcun PA.

3.1.5 – Guarigione, coma e morte di un PG

Morire, nel mondo di Ersalia, può essere cosa estremamente facile: sul campo di battaglia, avvelenati, pugnalati nel sonno, lasciati morire dopo un combattimento, aggrediti dai banditi in un viaggio, colti da una malattia incurabile, ecc...

In termini di regolamento quando la locazione testa, o la locazione torso, o entrambe vanno a zero PF, il personaggio cade in stato di incoscienza e va in COMA.

Da questo momento il Giocatore non potrà più interagire in nessun modo con gli altri PG: dovrà cadere a terra, tenere gli occhi chiusi e non parlare con alcuno. Inoltre dovrà contare fino a 300 (pari circa a 5 minuti).

Se il PG dovesse essere curato entro questi primi 5 minuti, sarà salvo e tornerà cosciente (Deve quindi subire la chiamata GUARIGIONE o la chiamata RIMARGINAZIONE!. Da notare che: RIMARGINAZIONE! deve essere fatta su tutte le locazioni vitali. Se il PG è ferito sia alla testa che al torso resterà in coma fino a quando entrambe le locazioni non saranno state curate).

Se invece le cure dovessero arrivare tardi o non sopraggiungere, il PG sarà morto a tutti gli effetti.

In questo caso il Giocatore dovrà restare per altri 10 minuti (equivalenti a contare fino a 600) sul luogo della morte del suo PG. Al termine di questi 10 minuti il giocatore potrà decidere se continuare ad interpretare il cadavere (O ___o”) o se dirigersi in Segreteria.

Nel secondo caso dovrà lasciare a terra il foglio di Creazione del proprio PG; bloccandolo con un ramo o un sasso, per evitare che voli via. Dopodiché il giocatore potrà recarsi dai Master (tenendo il braccio alzato e il dito indice sollevato e bene in vista). Il tragitto dal luogo della morte alla Segreteria dovrà essere fatto in assoluto silenzio.

3.1.6 – Perdere il personaggio

Questo regolamento è stato pensato per una one-shot. Per questo primo raduno non saranno previsti punti trapasso in caso di morte PG.

Si tenga presente che il mondo di Ersalia è molto pericoloso: incontrare banditi, ladri e tagliagole lungo la propria strada è all'ordine del giorno. Tuttavia Ersalia è prima di tutto un gioco: un momento per incontrarsi con gli amici e divertirsi.

Uccidere il Personaggio di un altro giocatore per passare il tempo o per noia sarà considerato estremamente di cattivo gusto e gli artefici di tale gesto saranno puniti severamente.

Pensate al tempo e ai soldi impiegati nella creazione del vostro PG; vi farebbe piacere che venga ucciso da un altro giocatore soltanto perché questi non sapeva come trascorrere qualche minuto?

No, vero? Bene; quindi pensateci prima di fare una cosa del genere.

Ovviamente non stiamo dicendo che sia assolutamente vietato farlo (faide o motivi politici potrebbero essere dei validi motivi) stiamo consigliando a voi giocatori, come già abbiamo fatto più volte, di usare prima di tutto il buon senso.

3.1.7 – Il duello

Nel mondo di Ersalia il duello è considerato un modo legittimo e veloce per ripagare i torti. Non esistono regole particolari o “preconfezionate” da seguire. Saranno i personaggi a decidere, volta per volta, quali regole far rispettare.

E' però fondamentale tenere a mente che l'esito del duello ha valore legittimo e che violare le regole stabilite è considerato altamente disonorevole e porterà a gravi conseguenze.

3.1.8 –Le risse

Le risse sono combattimenti in cui non è previsto l'uso delle armi. Sono un tipo di combattimento a mani nude.

Questo genere di combattimento non è regolamentato in modo preciso, quindi le chiamate + potranno essere inventate sul momento. Ovviamente dovranno essere adeguate; le più comuni potrebbero essere CALCIO!, TESTATA!, PUGNO! o SCHIAFFO!. Dovranno sicuramente essere evitate chiamate quali CALCIO NEL SEDERE!, DITO NELL'OCCHIO!, o altre altrettanto ridicole.

E' necessario ricordarsi che il contatto fisico è vietato. Quindi quando i giocatori mimeranno una rissa dovranno sempre evitare di colpire realmente l'avversario. I colpi dovranno essere portati lentamente e fermati ad almeno 10 cm dal corpo del Personaggio che si vuole colpire.

I colpi ricevuti durante una rissa non intaccano né i PF né i PA, ma dei Punti Temporanei (PT).

I PT che un Personaggio possiede sono il doppio dei PF e PA che al momento ha: $PT = (PA + PF) \times 2$. Quando i Punti Temporanei vanno a zero locazione torso o testa, il PG cadrà svenuto per 5 minuti (= 300 secondi). Si potrà riprendere prima se gli si presta assistenza; non essendo una situazione grave per la sopravvivenza del PG chiediamo a tutti i giocatori di interpretare l'assistenza e la ripresa in modo adeguato.

Anche chi riceve il colpo dovrà mimare adeguatamente l'azione. Soltanto chi indossa un'armatura pesante completa (elmo compreso) potrà incassare i colpi senza subire alcun danno.

E' caldamente sconsigliato iniziare una rissa in più di 4-5 persone, per motivi di sicurezza: quando si è in troppi si rischia di colpire per errore altre persone.

E' assolutamente vietato iniziare una rissa durante un combattimento armato di massa.

3.1.9 – Lo stordimento

Può capitare che due Personaggi decidano di allenarsi nel combattimento armato. In questo caso, ovviamente non si colpiranno per uccidere. A livello interpretativo è come se utilizzassero armi d'allenamento. A Livello del regolamento aggiungeranno la chiamata STORDISCI! (V. descrizione più dettagliata per la spiegazione della chiamata).

Lo stordimento è previsto unicamente per gli allenamenti. Quando il compagno di allenamento è a terra è considerata buona norma non infierire sul suo corpo inerme; quindi, quando un PG va a terra stordito, smettete di colpirlo.

3.1.10 – Staccare gli arti

Se si desidera è possibile recidere gli arti alle creature umanoidi. Una volta reciso un arto non sarà più possibile riattaccarlo in alcun modo: se si taglia una mano a un PG prigioniero, questi avrà per sempre una mano mozzata: né cure mediche, né incantesimi potranno rimetterla attaccata al polso.

E' un gesto particolarmente grave e in Ersalia è poco apprezzato: lo si fa solo contro nemici mortali; anche i più crudeli uomini che popolano le terre circondate dal sale si fanno degli scrupoli prima di compiere un gesto simile. E' addirittura considerato preferibile uccidere.

Per staccare un arto è necessario:

- immobilizzare la vittima
- colpire (piano) l'arto che si vuol tagliare
- dichiarare il danno più la parte del corpo che si vuole colpire (ES: SINGOLO! All'orecchio)
- contare (fino a 90 se si dichiara SINGOLO!, fino a 60 se si dichiara DOPPIO!, fino a 30 se si dichiara TRIPLO)

3.2 – INCANTESIMI

3.2.1 – Lanciare gli incantesimi

Per lanciare un incantesimo un pg incantatore inizia con l'introduzione base della sua abilità (“invoco il potere della magia” o “invoco il potere di [NOME DIVINITA’]”) e poi una formula (a scelta) in linea con l'incantesimo che si vuole lanciare.

Per poter lanciare l'incantesimo deve essere in possesso della quantità di Mana richiesta (di solito un punto mana), e non indossare armature che non siano permesse per l'abilità relativa

Ad esempio, Franz che è un incantatore scelto da un dio, può lanciare incantesimi con al massimo un armatura media, mentre Carl, che è un incantatore studioso, può al massimo avere un armatura leggera sulla locazione torso

Per ogni incantesimo è proposta una formula della quale si possono variare le parole, ma il cui senso deve restare lo stesso.

se il mago subisce una chiamata incapacitante (es: DOLORE, CONFUSIONE, SONNO) o anche solo un punto danno a una qualsiasi locazione prima che riesca a completare la formula perde l'incantesimo e consuma comunque un punto mana.

In caso di incantesimi a tocco, è sufficiente toccare il bersaglio entro 10 secondi dal completamento della formula.

La formula deve essere scandita a voce alta in modo che sia possibile distinguere chiaramente le singole parole che la compongono.

Tranne dove specificato diversamente, gli incantesimi a distanza infliggono danno sempre alla locazione torso.

Ad esempio: Heinrich vuole lanciare un incantesimo di VAMPATA su Hans. Heinrich punta il dito verso Hans e recita: “Spiriti del fuoco, colpite il mio nemico, FUOCO”. Heinrich consuma un punto mana e Hans subisce la chiamata FUOCO al torso, dato che non era specificata una locazione.

Se Heinrich avesse utilizzato una formula diversa per lo stesso incantesimo, ma in linea con l'incantesimo stesso, il risultato sarebbe stato lo stesso, ad esempio “Spiriti del fuoco bruciate il mio nemico”

Se invece avrebbe detto una frase senza senso, ad esempio “Abracadabra ora ti lancio una magia potentissima” un master in vicinanza potrebbe prendere provvedimenti a piacere

3.3 – GESTUALITA' E INTERAZIONE CON LE ABILITA' SPECIALI

3.3.1 – La gestualità in un live

Durante un live potrebbe capitare di imbattersi in personaggi che, grazie ad abilità, incantesimi o pozioni, riescano a nascondersi o rendersi invisibili agli occhi degli altri.

Non avendo la possibilità di ricorrere agli effetti speciali come nei film, è necessario far riferimento a determinati gesti che per convenzione indicano l'attivazione di tali abilità.

Personaggi nascosti

Il PG in possesso dell'abilità Nascondersi ha la possibilità di occultarsi alla vista degli altri personaggi restando immobile per 3 secondi dietro ad oggetti non spostabili (quindi non potrà nascondersi dietro a scudi, porte o mantelli di altri giocatori, ad esempio). Tali oggetti devono essere abbastanza grandi per coprire il PG.

Fintanto che il personaggio rimane nascosto, il giocatore dovrà segnalare il suo status sollevando in maniera ben visibile il dito indice. Fino a quando il PG si trova in questo stato sarà visibile solo da chi possiede l'abilità Vista acuta I.

Mentre si è nascosti si possono eseguire solo piccoli movimenti (guardare dietro un angolo, cambiare di posizione, estrarre un arma). Qualsiasi altra azione (es: parlare, attaccare, camminare, lanciare un incantesimo, utilizzare qualsiasi abilità che non sia sgattaiolare o muoversi furtivamente) interrompe lo status di nascosto. Se colpito (non necessariamente ferito) da un PG in grado di vederlo, il Personaggio nascosto tornerà immediatamente visibile.

I Personaggi nascosti ignorano i danni e gli effetti delle chiamate di misura.

Sgattaiolare

Se in possesso dell'abilità sgattaiolare, il PG potrà spostarsi dal suo nascondiglio ad un altro senza interrompere lo status di nascosto. Il personaggio, durante il movimento, dovrà continuare a mostrare molto chiaramente la sua condizione tenendo il dito indice alzato, esattamente come quando si nasconde.

Si è invisibile a tutti tranne a chi è in possesso dell'abilità Vista acuta I (quindi solo chi è in possesso di Vista Acuta I potrà interagire con il PG: parlargli, colpirlo, ecc) .

Il PG può tornare ad essere visibile se colpito, se interrompe lo spostamento da un nascondiglio all'altro, se passa a meno di 5 m da un altro PG o se compie qualsiasi altra azione che non sia lo sgattaiolare stesso (es: parlare, attaccare, camminare zigzagando, lanciare un incantesimo, utilizzare qualsiasi abilità che non sia sgattaiolare o muoversi furtivamente).

I PG che sgattaiolano da un nascondiglio all'altro ignorano i danni e gli effetti delle chiamate di misura.

Muoversi furtivamente

Per indicare che ci si sta muovendo furtivamente è necessario tenere due dita alzate e bene in vista, come per indicare una V. Si è visibili unicamente da chi è in possesso dell'abilità Vista acuta II.

Il PG tornerà ad essere visibile a tutti se: colpito, interrompe lo spostamento da un nascondiglio all'altro, passa a meno di 5 m da un altro PG o compie qualsiasi altra azione che non sia il muoversi furtivamente stesso (es: parlare, attaccare, camminare zigzagando, lanciare un incantesimo, utilizzare qualsiasi abilità che non sia sgattaiolare o muoversi furtivamente).

I PG in possesso dell'abilità Muoversi furtivamente ignorano i danni e gli effetti delle chiamate di misura.

Pettorina indossata

Utilizzabile unicamente dai Master.

Se un Master indossa una pettorina gialla o arancione fosforescenti, sarà da considerarsi a tutti gli effetti in FG: i PG non potranno interagire con lui.

Pettorina in alto

Un Master che conduce un gruppo tenendo in alto e bene in vista una pettorina fosforescente è da considerarsi in FG, così come il gruppo che lo segue.

3.3.2 – Personaggi immobilizzati, imbavagliati, incatenati

Può capitare che nel corso del raduno un PG venga fatto prigioniero, incarcerato o immobilizzato. Per questioni di sicurezza, ovviamente, sarà necessario seguire alcune semplici regole; la maggior parte delle quali dettate dal buon senso.

La prima in assoluto è:

E' assolutamente vietato effettuare delle vere legature al Personaggio catturato.

Per legare un personaggio sarà sufficiente far passare una corda sui polsi o sulle gambe, senza stringere, in modo da consentire al personaggio imprigionato l'uso immediato degli arti in caso di pericolo reale (proveniente da fonti FG) o di abilità speciali che ne consentono la fuga.

E' vietato usare catene o manette, siano esse di ferro o plastica, per immobilizzare i personaggi. Qualsiasi oggetto usato per imprigionare i PG dovrà essere controllato dai Master prima dell'IG assieme alle armi e gli scudi.

Per rinchiudere un PG in una cella o una stanza è necessario che queste siano luoghi puliti e sicuri.

La porta che le chiude non dovrà MAI essere chiusa realmente, ma solo appoggiata.

Se un Personaggio rimane immobilizzato per almeno mezz'ora potrà decidere di suicidarsi mordendosi la lingua. In questo caso il PG subirà la chiamata COMA. Non può essere evitato dai carcerieri in nessun modo, anche se sarà per loro possibile curarlo.

3.3.3 – Abilità speciali dei PNG

Durante i raduni i PG potrebbero incontrare PNG o mostri con capacità al di fuori dal comune, ovvero normalmente non apprendibili dai giocatori.

Tuttavia alcuni casi (in seguito alla risoluzione di una quest o a un'ottima interpretazione) i Master potrebbero decidere di dare alcune di queste abilità ai giocatori, come premio.

Sono casi rari e devono sempre essere il risultato di azioni IG.

3.4- LISTA DELLE CHIAMATE

3.4.1 – Chiamate di danno

SINGOLO	un danno di tipo normale: taglio o impatto. Nota: questa chiamata <u>può</u> essere omessa se associata a qualche altro effetto (es: se ho una spada che fa SINGOLO! DIRETTO! Posso dire solo DIRETTO!)
DOPPIO	due danni di tipo normale: taglio o impatto. NON si è immuni a DOPPIO, se si è immuni a SINGOLO.
TRIPLO	Tre danni di tipo normale: taglio o impatto. NON si è immuni a TRIPLO, se si è immuni a DOPPIO.
CRASH	Se il colpo vibrato tocca un'arma, un'armatura o uno scudo questi saranno da considerarsi inservibili. Se colpisce una locazione, questa andrà immediatamente a 0 PF.
A ZERO	La locazione colpita va a zero punti ferita.
COMA	Il PG colpito da questa chiamata andrà automaticamente in coma, indipendentemente da dove sia stato colpito. Porta tutte le locazioni a zero PF. E' possibile riportare in vita il PG con incantesimi, erbe o altri sistemi che facciano riguadagnare ALMENO un punto ferita alla locazione testa e uno alla locazione torso. Perché il PG possa tornare a interagire e muoversi normalmente dovrà essere curato anche alle altre locazioni
DISINTEGRAZIONE	Tutte le locazioni esplodono, andando a 0 PF. Il PG colpito da questa chiamata viene a tutti gli effetti disintegrato, lasciando dietro di sé solamente un fine pulviscolo. Tutti gli equipaggiamenti, gli oggetti e le armi che indossa subiranno la stessa sorte. Non è possibile curare un PG che subisce questa chiamata.

3.4.2 – Chiamate di misura

Queste chiamate devono necessariamente essere associate ad altre chiamate per poter produrre un qualsiasi effetto.

IN QUEST'AREA	Il danno o l'effetto associati a questa chiamata avranno effetto in un'area lunga 10 m definite dall'apertura delle braccia di chi effettua la chiamata, che deve indicare un angolo di 90 gradi. Questa chiamata, assieme a COMA, è l'unica che intacca anche i PF della locazione testa.
RAGGIO X	Il danno o l'effetto associato a questa avrà effetto per un raggio pari a X intorno alla sorgente della chiamata.
TEMPO X	la chiamata associata a questa avrà un effetto durevole per un numero di minuti pari a X.

3.4.3 – Chiamate effetti

Tutte queste chiamate devono sempre essere associate ad un'altra chiamata di danno per avere un effetto. Se la chiamata non viene associata a nessuna chiamata di danno, è da considerarsi automaticamente associata a singolo.

(es: se Heinrich scaglia un incantesimo dichiarando FUOCO infliggerà un singolo danno da fuoco)

DIRETTO	Il danno associato alla chiamata viene inflitto direttamente ai pf del colpito, senza contare punti armatura.
INARRESTABILE	Il danno associato a questa chiamata non può essere parato, ma solo schivato; se colpisce inoltre ignora l'armatura e infligge danno direttamente ai PF. Se per errore si dovesse pararlo con un'arma o uno scudo il danno viene inflitto al braccio che sorregge quell'arma o quello scudo.
FUOCO	Il danno inferto dalla chiamata è un danno da calore
GELO	Il danno inferto dalla chiamata è un danno da freddo
ELETTRICO	Il danno inferto dalla chiamata è un danno da elettricità.
ACIDO	Il danno inferto è un danno da scioglimento
VELENO	Il danno inferto dalla chiamata è causato dal veleno, e non potrà essere guarito finché la locazione avvelenata non subirà una chiamata NEUTRALIZZA VELENO. Chiunque analizzi lo stato di salute del ferito capirà che la locazione è avvelenata e che le normali cure non funzioneranno
STORDISCI	Questa chiamata può essere associata solo alla chiamata SINGOLO o DOPPIO e solo se proveniente da armi da corpo a corpo. I danni sono inflitti normalmente, ma i danni provocati da colpi stordenti si auto-rigenerano senza bisogno di cure, al ritmo di uno al minuto. Quando i danni subiti ai PF della locazione torso vanno a zero, il PG cadrà a terra stordito. Da quel momento potrà cominciare a contare per l'auto-rigenerazione. Quando la locazione torso riacquista anche solo un Punto Ferita il PG tornerà cosciente.
RIFLESSO	Il danno o l'effetto che verrebbero subiti da chi è colpito da questa chiamata sono riflessi sul mittente, senza alcun danno/beneficio per il bersaglio. Nota che non è possibile riflettere un RIFLESSO.
IMMUNE	Il danno o l'effetto che verrebbero subiti da chi dichiara questa chiamata non hanno effetto, come se il bersaglio non fosse mai stato colpito
NEUTRALIZZA	Questa chiamata, associata a un'altra, permette di neutralizzare gli effetti della chiamata stessa (es: NEUTRALIZZA VELENO annulla gli effetti della chiamata veleno)

3.4.4 – Chiamate di status

Tranne dove diversamente indicato, tutti questi effetti hanno durata 10 secondi.

PARALISI	Il PG può vedere e sentire intorno a sé, ma non può muoversi in alcun modo
SONNO	Il PG cade in sonno profondo per 10 secondi, periodo durante il quale non può essere svegliato in alcun modo, dopodiché si sveglierà naturalmente dopo un minuto, o se sottoposto a uno stimolo non uditivo che sveglierebbe normalmente una persona addormentata. (scrollarlo, colpirlo, perquisirlo, etc...).
A TERRA	Il PG cade a terra e ci resta per 10 secondi. Ci sono due modi per gestire questa chiamata: o stendersi a terra toccando con la schiena, nel qual caso è possibile agire normalmente, oppure accovacciarsi, o inginocchiarsi, ma in questo caso il PG è tenuto a difendersi con una mano sola, mentre l'altra dovrà restare ferma. Questo perché in realtà un PG dovrebbe sempre buttarsi schiena a terra, ma non sempre è possibile causa neve/fango...
CHARME	Il bersaglio proverà un profondo senso di amicizia verso che gli ha effettuato questa chiamata. Non si immolerà per lui né andrà contro i suoi principi, ma cercherà in ogni modo di difenderlo e ne terrà le parole in grande considerazione. L'effetto dura per 5 minuti, ma può terminare anzitempo se chi ha effettuato CHARME viene mandato in coma, se va in coma chi è stato charmato o se il charmato decida di concludere anzitempo l'effetto.
COMANDO	Il bersaglio eseguirà il comando di chi gli ha lanciato questa chiamata. Uno e un solo ordine, che può essere anche palesemente autolesionista. L'effetto dura per 5 minuti, ma può terminare anzitempo se il comando viene eseguito fino in fondo, se va in coma chi è stato comandato o se il comandante decida di concludere anzitempo l'effetto.
CONFUSIONE	Il bersaglio dovrà simulare confusione, potrà difendersi, ma non attaccare.
REPULSIONE	Il bersaglio deve fuggire per almeno 10 m dalla fonte della chiamata.
PAURA	Come repulsione, ma oltre a fuggire deve anche simulare spavento.
TERRORE	Il bersaglio dovrà restare immobile, o muoversi lentamente di pochi metri, e non potrà fare nulla a parte simulare terrore cieco.
SILENZIO	Il personaggio non sarà in grado di proferire parola; nota che le chiamate possono essere comunque effettuate, poiché fuori gioco.
DISARMO	Il personaggio non sarà in grado di utilizzare ciò che sta tenendo in mano per 5 secondi. Ogni colpo accidentalmente parato durante questo lasso di tempo verrà considerato INARRESTABILE dal bersaglio. Se inflitta da un colpo in mischia, ha effetto solo se colpisce le braccia, e agisce solo sul braccio colpito.
DOLORE	Il bersaglio dovrà restare immobile, o muoversi lentamente di pochi metri, e non potrà far nulla a parte simulare dolori lancinanti su tutto il corpo.
RIMARGINAZIONE	Una locazione colpita da questa chiamata torna al massimo dei suoi PF.
GUARIGIONE	Un PG colpito da questa chiamata vedrà tutti i PF sulle sue locazioni tornare al massimo

4 – CREAZIONE E SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

4.1 – LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Dopo aver letto l'ambientazione il giocatore dovrà decidere dove collocare il proprio PG, scegliendo una delle razze giocabili.

I Personaggi che possono essere giocati sono suddivisi in razze e sono elencate nel Capitolo 4.2. Ogni razza ha una sua precisa caratterizzazione, per questo ciascuna di esse dà diritto ad una diversa abilità di base. Poiché le abilità sono di diversa natura e utilità, alcune razze partiranno con più PX (punti esperienza) rispetto ad altre. Questo per mantenere grossomodo tutte le varie razze sullo stesso livello e non favorire eccessivamente un certo tipo di PG rispetto ad un altro.

4.2 – LE RAZZE GIOCABILI

4.2.1 – Condizioni iniziali

Le note riportate qui di seguito sono regole che valgono per tutti i PG, indipendentemente da quale siano la razza e le abilità scelte dai giocatori.

Punti ferita: Tutte le razze partono con un pf a locazione, 0 punti mana e 0 punti focus.

Conoscenze comuni: tutti i pg sanno contare fino a 10, o eseguire semplici somme o sottrazioni usando le dita (*es: Hans non ha l'abilità istruzione, quindi può contare solo fino a 10. Se si trovasse a fare la somma 2+2 potrebbe eseguirla aiutandosi con le dita. Se invece si trovasse a dover eseguire 8+5 non potrebbe, poiché non ha 13 dita: sa che il risultato è più di 10, ma la sua mente non è in grado di afferrarlo.*)

Leggere e scrivere / lingue: Tutti i pg sanno parlare l'imperiale almeno decentemente (è possibile per gusto personale di interpretazione inserire strafalcioni grammaticali o pronunce errate) e la loro lingua natale.

E' possibile parlare la propria lingua madre con altri pg che la comprendano senza permettere ad altri di capire cosa si stia dicendo semplicemente dichiarando "Sto parlando in [lingua]" e bisbigliando nell'orecchio di chi può capire. E' considerato estremamente scortese da tutte le culture parlare in una lingua che non sia chiara a tutti gli interlocutori.

(es: Kitabatake (mireliano) sta vagando per il bosco con Hans (imperiale) e Mamoru (mireliano), Kitabatake vuol dire qualcosa al suo connazionale senza che l'imperiale capisca («costui puzza come una capra morta») perciò dichiara "Sto parlando in Mireliano" e bisbiglia all'orecchio di Mamoru la sua acuta osservazione, non capito da Hans.

Hans si è reso conto che i due si son detti qualcosa, ma non ha capito cosa.

Se anche Heinrich (che conosce il Mireliano) avesse assistito alla discussione, lo avrebbe potuto dichiarare. A questo punto gli altri due avrebbero dovuto comunicargli che cosa si sono detti.

Nota che Kitabatake e Mamoru devono riferirgli cosa si stanno dicendo, ma a meno che Heinrich non lo faccia capire chiaramente, potrebbero non accorgersi del fatto che anche lui sta capendo...

Nota FG: va da sé che questo procedimento, pur conferendo molto colore all'ambientazione e alle diverse razze, è abbastanza laborioso e tende ad appesantire il gioco. Consigliamo perciò di sfruttarlo il meno possibile.

4.2.2 – Barbari delle steppe

Sotto il nome ‘barbari delle steppe’ si classificano quasi tutti gli abitanti di un territorio ampio quasi quanto l’impero Delomniano. Si tratta di terre fredde, pianeggianti, dure e aspre da coltivare, popolate da una infinità di piccole tribù che nei casi migliori contano qualche migliaio di appartenenti. A seconda del gruppo di appartenenza, queste comunità possono essere di agricoltori e raccoglitori piuttosto che cacciatori e razziatori, ma una cosa li accomuna tutti: vivendo lontano dalla civiltà e dai suoi agi sono molto più resistenti alla fatica e al dolore.

Aspetto:

Costituzionalmente simili ai Norden, i barbari tendono ad essere una loro versione inselvaticata, anche se presentano una maggiore varietà di tratti e lineamenti a causa della grandezza dei territori da loro abitati. Vestono perlopiù con pelli e pellicce fabbricate e conciate da loro stessi e a seconda della tribù si agghindano in modi estremamente differenti. Spesso i vestiti, monili come orecchini o collane o pitture sul volto o sul corpo hanno un qualche significato sacrale, associato agli spiriti o alle divinità da essi adorate.

Carattere:

Il modo di comportarsi varia fortemente da tribù a tribù, rendendo due barbari di aree diverse talvolta credenti in valori completamente differenti. Ci sono però delle costanti che si ritrovano spesso: viene tenuto spesso in grande considerazione il valore in combattimento, ma difficilmente si legano a concetti astratti come onore o coraggio fine a sé stesso: le steppe sono un territorio troppo duro e pericoloso per premiare gli sconsiderati. Per questo motivo, talvolta tendono a comportarsi da opportunisti, anche se la loro poca cultura spesso li rende comunque dei semplicioni agli occhi dei popoli più civilizzati.

Parità tra generi:

A seconda della tribù, esistono società nettamente maschiliste e clan in cui il comando è matriarcale.

Partono con 3500 px

1 pf in più per ogni locazione

Lingua madre: Norden (in genere i barbari parlano una versione imbastardita della lingua, ma perfettamente comprensibile da tutti i pg parlanti Norden)

4.2.3 – Bassuriani

Questa razza identifica tutti gli abitanti dell'ex-impero del Sud, ora divisi in Bassur e Thenidia. Una cultura antica e profonda ai livelli dell'impero Delomniano, anche se fin dalle sue origini ha preso una direzione piuttosto differente. Dove infatti nell'impero ha assunto come valore massimo l'abilità marziale e le capacità belliche, nell'impero del Sud acquisirono grande importanza la sottigliezza del pensiero e le capacità magiche.

Aspetto:

I Bassuriani hanno una altezza media simile a quella imperiale, l'incarnato è più scuro mentre il colore di occhi e capelli tende ad essere molto più uniforme che non al nord del continente. Per un Bassuriano, a prescindere dallo status sociale, i propri vestiti non sono semplicemente un modo per coprirsi, ma un modo per dire che si è, per questo anche il più indigente tra i poveri cercherà di portare con sé qualche accessorio o collana per dimostrare il proprio buon gusto. Questa è una tendenza che ovviamente vira all'eccesso nel caso di nobili o persone di alto rango. Tutti i Bassuriani portano sempre con loro un coltello, che indica il loro stato di cittadini liberi e non schiavi. Viene consegnato a loro al compimento del dodicesimo anno d'età e raramente se ne separano.

Carattere:

I Bassuriani all'apparenza sono molto simili ai cittadini dell'impero, ma è credenza comune e spesso confermata dalla realtà dei fatti che raramente un uomo del Sud dice ciò che pensa. Apparentemente calorosi e amichevoli, quella dei regni del Sud è una etichetta fatta di strette di mano con il pugnale nell'altra e di falsi sorrisi di compiacenza: gli uomini che risolvono i loro affari con le armi o con la forza sono spesso visti come rozzi o poco intelligenti.

La magia in Bassur e Thenidia è liberamente praticata e non osteggiata in alcun modo, purché nel rispetto delle leggi dei regni.

Parità tra i generi:

Nei regni del Sud le donne vivono in uno stato di apparente sudditanza nei confronti degli uomini, anche se la cultura e la mentalità Bassuriane tendono a premiare chi si sta distinguere per capacità e astuzie, indipendentemente dal sesso.

Partono con 4000 px
istruzione e armi corte.

Lingua madre: Bassuriano (interpretazione: simile all'Arabo)

4.2.4 – Elfi

Non è ben chiara l'origine della razza elfica: in tempi antichissimi, una tribù umana (gli Olor), abitanti dell'odierno Deltryn, oltrepassarono il fiume Impero e si insediarono nelle terre al di là di esso, fino ad allora considerate tabù, poiché 'dimora degli spiriti'.

Non si sa con precisione che fine fece la tribù, ma alcuni anni dopo si iniziò a parlare di aggraziate creature dalle orecchie a punta e dai poteri fenomenali, tanto misteriosi quanto sfuggenti.

Aspetto:

Gli elfi sono mediamente alti come gli esseri umani, hanno le orecchie a punta e presentano una gran varietà di colori di occhi e capelli. Vestono in maniera semplice, con capi di pelle e cuoio, piume d'uccello e semplici pietre come ornamenti. Quasi tutti gli elfi si tingono il viso con del colore, seguendo diversi motivi, anche se il più classico resta due strisce poco sotto gli occhi, tracciate con le dita.

I colori hanno spesso dei significati, ma questi variano molto da tribù a tribù, perciò non c'è una regola precisa, anche se in genere il rosso indica i guerrieri o comunque mansioni legate al combattimento, mentre il verde indica agricoltori, raccoglitori o maghi.

Carattere:

Schivi, pacifici e silenziosi, gli elfi sono la più isolazionista tra le razze di Ersalia. Per quasi 2000 anni si sono chiusi ad ogni rapporto con il mondo esterno, preferendo restare isolati all'interno delle loro foreste. Negli ultimi anni, però, i confini si sono aperti e numerose delegazioni solcano il suolo del continente, per avvisare i regnanti degli uomini di un qualche 'grande male' che si sta preparando. Oltre ad essi, numerosi giovani stanno iniziando a lasciare le foreste per vedere il mondo esterno, e pochi fanno ritorno. Gli elfi tendono ad agire come spettatori del mondo, se possono. Hanno un animo contemplativo, e reagiscono solo se infastiditi per primi.

Parità tra i generi:

Parità assoluta, al punto che a stento esiste differenza tra nomi maschili e femminili.

Longevità:

Gli elfi vivono vite molto lunghe (circa 10 volte tanto la vita di un uomo), ma maturano alla stessa velocità di un essere umano. Semplicemente, arrivati all'età adulta, smettono di invecchiare. Solo negli ultimi 50 anni di età gli elfi iniziano a dimostrare i segni del decadimento.

Partono con 3500 px

Abilità nascondersi.

Lingua madre: Elfico (interpretazione: simile al Gaelico)

4.2.5 – Imperiali

I cittadini della Delomnia, l'ultimo impero sopravvissuto a tutte le scissioni che hanno distrutto quelli del Sud, della penisola del Nord e dell'estremo oriente. Vivono spesso in villaggi di poche anime, o talvolta nelle grandi città che si trovano sparse principalmente lungo i confini del territorio, anche se non mancano grandi insediamenti più centrali.

Aspetto:

L'impero è enorme, e al suo interno si possono trovare numerosissime varietà di uomini: alti e dalla pelle chiara se cittadini dei feudi del nord, bassi e di carnagione scura se cittadini delle terre del Sud. All'interno dei domini imperiali quindi vigono usi, costumi, modi di comportarsi e lingue estremamente differenti tra di loro, anche se generalmente vengono dappertutto apprezzati abiti dal taglio pratico e semplice per la popolazione o capi ricamati, ricercati e dai colori sgargianti per i ricchi e la nobiltà.

Carattere:

I cittadini dell'impero *hanno* una mentalità e un modo di pensare molto più complesso, se paragonati ai Norden e ai barbari della steppa. Alle antiche tradizioni cavalleresche di onore e coraggio si affiancano le nuove logiche mercantili e la corsa ai soldi e al potere è una cosa vecchia come il mondo. Contemporaneamente però, vivendo in un ambiente fortemente civilizzato grazie agli sforzi della corona e del clero, i cittadini dell'impero tendono a essere più colti e maggiormente portati alle conoscenze rispetto agli altri popoli di Ersalia.

Molti cittadini dell'impero tendono a vedere con molto sospetto la magia e solo chi ha vissuto nelle città più grandi ha *mai* potuto osservare direttamente con i suoi occhi un incantatore, posto che non fosse un ciarlatano. La chiesa di Altran osteggia abbastanza apertamente la magia e in particolare l'imperialregio collegio arcano, poiché ritiene che la magia sia un dono degli dèi e solo a loro spetti donarla ai mortali, secondo il loro capriccio.

Parità tra generi:

Benché formalmente *esista* una sorta di parità tra i sessi, di fatto la divisione dei ruoli è netta, e vede spesso uomini nelle posizioni dominanti.

Partono con 4000 px di base

Istruzione

Una competenza o una *lingua* a scelta.

Lingua madre: imperiale (*simile* al tedesco)

4.2.6 – Mezzuomini

I mezzuomini sono un popolo errante e nomade, originario dell'estremo oriente del continente, ma che si stanno diffondendo rapidamente anche nelle terre occidentali, a seguito di ingenti migrazioni e viaggi.

Pur restando molto attaccati alle loro tradizioni e ai loro clan, i mezzuomini tendono ad amalgamarsi rapidamente a quella che è la vita dei territori dove si insediano, stringendo amicizie e legandosi anche a membri non appartenenti alla piccola razza.

Aspetto:

I mezzuomini sono mediamente più bassi della media umana, (i più alti si aggirano intorno al metro e venti), hanno le orecchie leggermente a punta e spesso capelli e occhi scuri, anche se non mancano le eccezioni a causa del grande mescolamento a cui si sottopongono viaggiando. Generalmente i mezzuomini tendono a vestire con i loro abiti tradizionali: ampie tuniche di seta e cotone o delle sorta di camicie dal colletto alto e piene di motivi sinuosi; più raramente, indossano gli abiti delle aree dove si stabiliscono.

Carattere:

Aperti, gioviali, dalla parlantina sciolta, ma assolutamente fedeli al clan. I mezzuomini hanno una capacità naturale di risultare simpatici praticamente a qualsiasi cultura con cui vengano a contatto, inserendosi agevolmente in qualsiasi tessuto sociale. Grazie anche a questo loro modo di fare spesso è più facile per un abitante di un villaggio accettare un forestiero mezzuomo che non un forestiero umano.

Parità tra i generi:

Parità totale. Ovviamente alcune carriere sono predilette da uomini piuttosto che da donne (es: il guerriero o la levatrice per i bambini), ma di fatto non esistono 'blocchi' di alcun tipo.

Partono con 4000 px

una abilità di lingua a scelta e la professione: mercante.

Lingua madre: Mireliano (interpretazione: simile al Giapponese)

4.2.7 – Mireliani

I Mireliani sono i cittadini dei regni gemelli Mirel Nord e Mirel Sud, divisisi senza guerre di secessione con la morte dell'imperatore Datane nel 633. I due stati sono in ottimi rapporti tra loro, e per oltre 1000 anni hanno condiviso la stessa cultura e governo, motivo per cui nonostante si tratti di due territori ben distinti, le differenze effettive si contano davvero sulla punta delle dita.

Gli abitanti dei regni gemelli vivono perlopiù in piccoli villaggi con ampie distese di campi coltivati e allevamenti, enormi latifondi che hanno per centro il castello del signore (daymio) locale. La popolazione è impegnata perlopiù nell'agricoltura o comunque in attività di produzione diretta, e le grandi città sono casi più unici che rari.

Aspetto:

mediamente più bassi dei cittadini dell'impero, i Mireliani hanno quasi sempre occhi scuri, capelli neri e una carnagione più scura di quella dei popoli orientali. In generale i popolani vestono con semplici tuniche e pantaloni corti non così dissimili se non per i materiali da quelle imperiali, mentre i nobili o più in generale gli abiti da festa sono composti da ampie tuniche sovrapposte le une alle altre, strette in vita da fasce.

Una particolarità a tratti inspiegabile per gli occidentali dell'abbigliamento Mireliano è la mancanza quasi totale di calzature 'chiuse', dato che sia i cittadini che i guerrieri tendono a indossare sandali quasi tutto l'anno e con qualsiasi clima.

Carattere:

I Mireliani tendono ad avere un animo quieto, venerando l'equilibrio al di sopra di qualsiasi valore. Lenti all'ira ma ancor più lenti al perdono, i cittadini dei regni gemelli seguono una complessa etichetta fatta di inchini, sorrisi e ossequi, sia verso amici che nei confronti di nemici giurati.

Le classi sociali sono nettamente divise, con i nobili al di sopra di tutto, nonché unici aventi diritto a portare armi e equipaggiamento da combattimento. Molti tra i cittadini dei regni, specialmente tra coloro che per varie ragioni devono viaggiare, conoscono qualche forma di combattimento a mani nude o con armi improvvisate, sia per potersi difendere da predoni e orchi, sia perché qualsiasi cittadino in caso di bisogno potrebbe essere chiamato a imbracciare le armi e difendere il regno.

Tutti i Mireliani vedono di pessimo occhio la magia e più in generale tutto l'occulto: i guerrieri la considerano nel migliore dei casi una vigliaccata, e la gente comune la vede con sospetto o come una cosa potenzialmente pericolosa. Nel Mirel lo studio della magia è pesantemente regolato e i maghi riconosciuti e in grado di praticare nei regni gemelli si contano sulla punta delle dita.

Parità tra i generi:

Entrambi i regni gemelli hanno una cultura dominante fortemente maschilista, che porta a bollare le donne che osano uscire dai ruoli di moglie e madre come delle reiette della società. Unica via 'valida' per uscire dalle sopracitate categorie, è la carriera sacerdotale, ma solo in ruoli appositamente creati, che prevedono il più delle volte isolamento o clausura.

Partono con 3500 px

1 punto focus (nota: possono quindi arrivare a 3 punti focus acquistando focus I e II)

Lingua madre: Mireliano (interpretazione: simile al Giapponese)

4.2.8 – Nani

I nani una volta erano uomini, una delle tribù stabilitesi a vivere all'interno della catena della spina dorsale del mondo. Qui appresero i segreti della forgiatura e divennero importanti alleati per il primo imperatore negli anni in cui l'impero andava a formarsi.

Anni dopo però, vennero traditi dagli imperatori, che li segregarono nelle loro grotte a lavorare il metallo per la gloria dell'imperatore. Fu durante questo periodo che, poco alla volta, la loro altezza progressivamente si abbassò e i loro corpi divennero più tozzi e resistenti, per passare meglio tra i cunicoli.

Non fu, come è lecito pensare, una evoluzione naturale, ma intervenne in qualche modo un potere nascosto nelle montagne, un fenomeno tuttora senza alcuna spiegazione.

Aspetto:

I nani sono bassi e tarchiati, quasi tutti portano la barba lunga e curata, anche se alcuni trovano più comodo portarla semplicemente corta e più leggera. Le femmine nano non hanno la barba. Vestono con abiti pratici ma non disdegnano ornamenti, specialmente quelli metallici con motivi geometrici.

Carattere:

I nani sono diffidenti per natura nei confronti degli esseri umani in particolare e delle altre razze in generale. La ferita della lunga schiavitù patita per mano degli uomini, benché siano passati molti anni, è ancora aperta e sanguinante. Per questo, tendono spesso a isolarsi in comunità composte quasi esclusivamente da nani, che difficilmente si aprono ai rapporti con l'esterno. Nelle città degli uomini non è raro incontrare delle piccole comunità di nani che prestano servizio come artigiani e fabbri, ma che intrattengono rapporti solo puramente professionali con chiunque non sia della loro razza. Hanno un profondo senso della tradizione, anche se talvolta sono aperti all'innovazione, soprattutto per quanto riguarda le arti tecniche, spesso tendono ad essere silenziosi e torvi. Difficilmente i nani sono tipi sanguigni e avventati.

Parità tra i generi:

Parità quasi totale, anche se le posizioni di comando sono occupate in prevalenza da maschi.

Longevità:

I nani tendono ad essere leggermente più longevi degli esseri umani.

Partono con 3000 px

1 pf in più.

Sono in grado, spendendo un punto focus, di dichiarare IMMUNE per una volta a una delle seguenti chiamate: SONNO, CONFUSIONE, CHARME, PAURA.

Lingua madre: Nanico (interpretazione: simile al Russo)

4.2.9 – Norden

I Norden vengono dalla penisola del Nord, l'antico impero ora diviso tra i quattro feudi comandati da altrettanti signori. Si tratta di gente fiera e orgogliosa, abituati a difendersi a causa del clima rigido e dei tanti pericoli che infestano le aree selvagge più a ovest, così come dalle continue incursioni sia via mare che via terra delle tribù di barbari delle steppe.

Aspetto:

Mediamente più alti degli uomini dell'impero, spesso hanno la pelle molto chiara, così come il colore delle iridi. Il loro modo di vestire non è poi molto differente da quello dei cittadini dell'impero, anche se tendenzialmente un Norden guarderà sempre prima alla praticità che alla bellezza di un abito. Per questo motivo, molti dei loro abiti hanno un taglio semplice e pratico, che si riflette anche nei loro accessori: spesso ridotti al minimo e dai fregi e disegni molto semplici.

Carattere:

Figli del signore dei picchi, i Norden sono un popolo fiero e orgoglioso, che passa rapidamente dalle parole ai fatti e ancor più rapidamente dal discorso alle mani. Convinti di essere i migliori guerrieri che il continente possa forgiare, hanno un profondo senso delle tradizioni e una ostinazione che spesso sconfina nella testardaggine. La cosa che un Norden tiene in più alta considerazione è il suo onore, e nessuno Norden accusato di essere un vigliacco reagirà con una semplice alzata di spalle. Oltre a questo, spesso sono molto superstiziosi, soprattutto nei confronti della magia.

Parità tra generi:

Benché ruoli maschili e femminili siano nettamente separati, non è impossibile vedere donne guerriere, mercanti o artigiane, mentre il contrario è assai difficile. I Norden rispettano il valore delle singole persone, a prescindere dal sesso.

Partono con 4000 px di base

Abilità armi medie

Lingua madre: Norden (interpretazione: simile alle lingue scandinave)

Tabella riassuntiva delle razze giocabili

Razza	PX di base spendibili	Abilità di base
Barbari delle steppe	3500	Un punto ferita in più
Bassuriani	4000	Armi corte e Istruzione
Elfi	3500	Nascondersi
Imperiali	4000	Istruzione, una competenza o una lingua a scelta
Mezzuomini	4000	Professione: mercante e la conoscenza di una lingua aggiuntiva
Mireliani	3500	Un punto ferita in più
Nani	3000	Un punto ferita in più. Ogni volta che spende un punto focus può dichiarare IMMUNE, per una volta, a una delle seguenti chiamate: CONFUSIONE, PAURA, CHARME, SONNO.
Norden	4000	Armi medie

4.3 – COME SPENDERE I PUNTI ESPERIENZA

Al momento della creazione del PG, in base alla razza scelta, saranno assegnati a ciascun giocatore dei punti esperienza.

Spendendo questi punti il giocatore renderà il proprio Personaggio capace di utilizzare determinate abilità: in questo modo il giocatore avrà la possibilità di definire al meglio il ruolo che interpreterà.

Ogni abilità ha un costo in px. Per ogni abilità acquistata si scaleranno i punti spesi da quelli che si hanno a disposizione.

Alcune abilità per essere acquistate necessitano di alcuni prerequisiti, che possono essere altre abilità o il raggiungimento di un determinato numero di px. *(Per utilizzare l'Armatura pesante il PG dovrà avere come prerequisiti Armatura leggera e Armatura media.)*

Alcune abilità, invece, ne bloccano altre *(Se il PG indossa l'armatura pesante, non potrà acquistare l'abilità Nascondersi).*

Per ogni giornata di gioco a cui si è partecipato saranno assegnati 300 px, utilizzabili per l'acquisto di nuove abilità.

Px aggiuntivi potranno essere assegnati per il buon gioco o per la risoluzione di quest personali.

4.4 – ABILITA' DA COMBATTIMENTO

Nota: Si possono utilizzare armi in cui non si è competenti solo per azioni non inerenti al combattimento (es: scuoiare un animale, tagliare una corda, ecc...) oppure contro bersagli inermi.

4.4.1 – Armi

Nome abilità: Armi corte
Prerequisito: nessuno
Costo: 200 px
Descrizione : armi da 10 a 45 cm
Effetto: il personaggio può dichiarare SINGOLO ad **ogni** colpo vibrato con tale arma.

Nome abilità: Armi medie
Prerequisito: nessuno
Costo: 400 px
Descrizione : armi da 45 a 80 cm
Effetto: il personaggio può **dichiarare** SINGOLO ad ogni colpo vibrato con tale arma.

Nome abilità: Armi a una mano
Prerequisito: nessuno
Costo: 600 px
Descrizione: armi da 80 a 110 cm
Effetto: il personaggio può dichiarare SINGOLO ad ogni colpo vibrato con tale arma.

Nome abilità: Armi a due mani
Prerequisito: nessuno
Costo: 1000 px
Descrizione: armi da 110 a 190 cm
Effetto: il personaggio può dichiarare DOPPIO ad ogni colpo vibrato con tale arma.

Nome abilità: Armi ad asta
Prerequisito: nessuno
Costo: 600 px
Descrizione: armi da 150 a 210 cm
Effetto: il personaggio può dichiarare SINGOLO ad ogni colpo vibrato con tale arma.

Nome abilità: Armi da lancio
Prerequisito: nessuno
Costo: 600 px
Descrizione: armi senza anima di minimo 5 cm
Effetto: il personaggio può dichiarare SINGOLO ad ogni colpo vibrato con tale arma. Si possono utilizzare anche per attaccare senza lanciarle (è però necessaria l'abilità armi corte) ma non per parare. Ogni colpo parato in questo modo conta come se avesse colpito la locazione con cui si impugna l'arma da lancio.

Nome abilità: Arco
Prerequisito: nessuno
Costo: 800 px
Descrizione: massimo 30 libbre
Effetto: il personaggio può dichiarare SINGOLO DIRETTO ad ogni colpo. È necessario però che il bersaglio si trovi ad almeno 5m di distanza

Nome abilità: Armi da fuoco
Prerequisito: nessuno
Costo: 400 px
Descrizione: fucili o pistole di qualunque forma e dimensione, purché l'aspetto sia conforme all'ambientazione. Vengono normalmente accettate le armi che sparano proiettili in gomma dal diametro minimo di 7mm, ma i master possono decidere di accettare anche armi diverse da quelle indicate purché ne venga comprovata l'innocuità.
Effetto: il personaggio può dichiarare DOPPIO INARRESTABILE ad ogni colpo sparato. L'arma non può essere utilizzata per colpire in corpo a corpo, né per colpire a bruciapelo in maniera pericolosa per il bersaglio. I proiettili devono essere acquistati singolarmente in gioco e sparati uno alla volta, simulando l'azione di ricaricare l'arma per 30 secondi prima di colpire una seconda volta.

4.4.2 – Armature

Per tutte le tre categorie di armatura è previsto un "bonus estetico" che garantisce 1 punto armatura (pA) in più a discrezione dei master.

Ogni armatura può essere utilizzata per rappresentarne una di categoria inferiore di un grado (es: una cotta di maglia vera per simulare una media). In gioco, la minore protezione data dall'armatura è dovuta ad un utilizzo goffo da parte del personaggio (lacci male sistemati, esposizione di punti vulnerabili al nemico, ecc...) I pA persi in combattimento non si auto-rigenerano, ma è necessario ripristinarli con le dovute abilità.

Nome abilità: Armatura leggera
Prerequisito: Nessuno
Costo: 500 px
Descrizione: pelliccia, ecopelle, tessuti che simulano anelli metallici
Effetto: Fornisce 1 pA

Nome abilità: Armatura media
Prerequisito: Armatura leggera
Costo: 800 px
Descrizione: cuoio rigido, plastica sottile, ecopelle con borchie e/o rinforzi metallici
Effetto: Fornisce 2 pA

Nome abilità: Armatura pesante
Prerequisito: Armatura media
Costo: 1000 px
Descrizione: anelli di qualunque materiale, piastre metalliche, plastica spessa
Effetto: Fornisce 3 pA

Nome abilità: Addestramento fisico 1
Prerequisito: nessuno
Costo: 800 px
Effetto: Fornisce 1 pf aggiuntivo ad ogni locazione
Nome abilità: Addestramento fisico 2
Prerequisito: Forza, Addestramento fisico 1
Costo: 1200 px
Effetto: Fornisce 1 pf aggiuntivo ad ogni locazione

Nome abilità: Uso avanzato dell'armatura
Prerequisito: Armatura leggera
Costo: 1100 px
Effetto: Fornisce 1 pA aggiuntivo

Nome abilità: Scudo
Prerequisito: nessuno
Costo: 600 px
Descrizione: fino a 80 cm di diametro
Effetto: Il personaggio può utilizzare uno scudo per difendersi. Nota che lo scudo tenuto sulla schiena NON fornisce alcuna protezione

Nome abilità: Scudo grande
Prerequisito: Scudo
Costo: 1200 px
Descrizione: fino a 120 cm di diametro
Effetto: Il personaggio può utilizzare uno scudo grande per difendersi. Nota che lo scudo tenuto sulla schiena NON fornisce alcuna protezione

4.4.3 – Abilità generiche di combattimento

Nome abilità: Ambidestria
Prerequisito: nessuno
Costo: 900 px
Effetto: Il personaggio considera entrambe le mani come principali.

Nome abilità: Focus I
Prerequisito: nessuno
Costo: 400 px
Effetto: questa abilità funziona in modo simile a mana, ma influenza le abilità non magiche. Focus è necessario per poter utilizzare altre abilità. Un 'punto focus' si ricarica autonomamente ogni 5 minuti.

Nome abilità: Focus II
Prerequisito: Focus I
Costo: 600 px
Effetto: questa abilità dà diritto ad un secondo 'punto focus'

Nome abilità: Forza
Prerequisito: addestramento fisico I
Costo: 500 px
Effetto: Il personaggio è più forte rispetto alla norma, Può essere immobilizzato solo da due persone o una con Forza, se legato con corde o catene di natura normale può liberarsi, simulando lo sforzo per 10s. Serve come prerequisito per alcune abilità di combattimento

Nome abilità:	Colpo potente
Prerequisito:	Forza
Costo:	300 px
Effetto:	Quando sta impugnando armi ad una mano, armi a due mani o armi ad asta, usando un punto focus, il personaggio è in grado di aumentare di uno il danno inflitto con l'arma per un solo colpo. (SINGOLO diventa DOPPIO, DOPPIO diventa TRIPLO. Se fosse già in grado di dichiarare TRIPLO questa abilità non ha effetto).
Nome abilità:	Colpo potente migliorato
Prerequisito:	Colpo potente
Costo:	1000 px
Effetto:	Quando sta impugnando armi a due mani, il personaggio, in sostituzione dell'aumento del danno utilizzabile con colpo potente, può effettuare la chiamata CRASH
Nome abilità:	Attacco furtivo - preciso
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	600 px
Effetto:	Quando il personaggio colpisce un avversario sulla schiena con un'arma corta o un'arma media, utilizzando un punto focus può aggiungere la chiamata DIRETTO al danno inflitto. (Non cumulabile con Attacco furtivo – punto vitale). Questa abilità può essere utilizzata solo se al momento dell'utilizzo si indossa una armatura leggera o nessuna armatura.
Nome abilità:	Attacco furtivo – punto vitale
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	600 px
Effetto:	Quando il personaggio colpisce un avversario sulla schiena con un'arma corta o un'arma media, utilizzando un punto focus può dichiarare DOPPIO invece del normale danno dell'arma. (non cumulabile con Attacco furtivo – preciso). Questa abilità può essere utilizzata solo se al momento dell'utilizzo si indossa una armatura leggera o nessuna armatura.
Nome abilità:	Abile lanciatore
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	1000 px
Effetto:	Spendendo un punto focus, il personaggio è in grado di lanciare fino a tre armi da lancio, associando al danno la chiamata DIRETTO.
Nome abilità:	Abile arciere
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	600 px
Effetto:	Il personaggio è in grado di dichiarare DOPPIO DIRETTO con arco
Nome abilità:	Sbilanciare
Prerequisito:	Forza
Costo:	800 px
Effetto:	quando il personaggio colpisce con un'arma a due mani o un'arma ad asta può dichiarare A TERRA invece del danno normale
Nome abilità:	Disarmare
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	1000 px
Effetto:	quando il personaggio colpisce con un'arma ad una mano o un'arma media può dichiarare DISARMO invece del danno normale. Tale colpo consuma un punto focus.

4.5 – ABILITA' LOGISTICHE

Nome abilità:	Avanguardista
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	1000 px
Effetto:	Il personaggio fa parte di un gruppo di avanguardia e potrà, a suo rischio e pericolo, entrare in gioco 15 minuti prima degli altri.
Nome abilità:	Nascondersi
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	1200 px
Effetto:	<p>Il personaggio è in grado di nascondersi dietro a dei ripari sufficientemente grandi da occultarlo restando immobile per 3 secondi. Mentre è nascosto deve segnalare il suo status sollevando in maniera ben visibile il dito indice.</p> <p>Finché si trova in questo stato può essere considerato visibile solo da chi possiede l'abilità Vista acuta I.</p> <p>Mentre si è nascosti si possono eseguire solo piccoli movimenti (guardare dietro un angolo, cambiare di posizione, estrarre un arma).</p> <p>Qualsiasi altra azione (es: attaccare, camminare, lanciare un incantesimo, utilizzare qualsiasi abilità che non sia sgattaiolare o muoversi furtivamente) interrompe lo status di nascosto.</p> <p>Se colpito (non necessariamente ferito) da un pg in grado di vederlo, il pg nascosto torna immediatamente visibile.</p> <p>Questa abilità può essere utilizzata solo se al momento dell'utilizzo si indossa una armatura leggera o nessuna armatura.</p>
Nome abilità:	Sgattaiolare
Prerequisito:	Nascondersi
Costo:	1000 px
Effetto:	<p>Una volta che nascosto, il personaggio è in grado di muoversi dal suo nascondiglio ad un altro distante al massimo 5 metri senza interrompere lo status di nascosto. Il personaggio, durante il movimento, deve rimanere con il dito alzato e non può passare vicino (a meno di 5 metri) ad un altro personaggio. Deve seguire la via più diretta tra un nascondiglio e il successivo e se costretto a fermarsi non sarà più nascosto. È visibile da chi possiede Vista acuta I.</p> <p>Questa abilità può essere utilizzata solo se al momento dell'utilizzo si indossa una armatura leggera o nessuna armatura.</p>
Nome abilità:	Muoversi furtivamente
Prerequisito:	Sgattaiolare
Costo:	2000 px
Effetto:	<p>il personaggio è un maestro della furtività. Può utilizzare l'abilità sgattaiolare fino a un massimo di 10 metri e fintanto che è nascosto deve segnalare il suo status alzando due dita (facendo una V con indice e medio).</p> <p>È visibile solo da chi ha l'abilità Vista acuta II.</p> <p>Questa abilità può essere utilizzata solo se al momento dell'utilizzo si indossa una armatura leggera o nessuna armatura.</p>
Nome abilità:	Vista acuta I
Prerequisito:	nessuno
Costo:	1500 px
Effetto:	il personaggio è in grado di vedere i personaggi nascosti e di interagire con loro normalmente dichiarando VISTO.

Nome abilità:	Vista acuta II
Prerequisito:	Vista acuta I
Costo:	1500 px
Effetto:	il personaggio è in grado di vedere i personaggi nascosti con l'abilità muoversi furtivamente e interagire con loro normalmente dichiarando VISTO.
Nome abilità:	Riconoscere trappole I
Prerequisito:	nessuno
Costo:	300 px
Effetto:	Il personaggio è in grado di individuare trappole semplici (di livello I) e di superarle senza farle scattare.
Nome abilità:	Riconoscere trappole II
Prerequisito:	Riconoscere trappole I
Costo:	500 px
Effetto:	Il personaggio è in grado di individuare trappole più complesse (di livello II) e superarle senza farle scattare
Nome abilità:	Disattivare trappole I
Prerequisito:	Riconoscere trappole I
Costo:	700 px
Effetto:	Il personaggio è in grado di rimuovere una trappola di livello I, disattivandola permanentemente. La procedura deve essere simulata per un minimo di un minuto e richiede la totale attenzione del pg, che non potrà fare altro. Se distratto o interrotto, il personaggio dovrà ricominciare da capo.
Nome abilità:	Disattivare trappole II
Prerequisito:	Riconoscere trappole II, Disattivare trappole I
Costo:	1000 px
Effetto:	come Disattivare trappole I, il personaggio è in grado di rimuovere una trappola di livello II, disattivandola permanentemente. Per il resto, si applicano le regole di Disattivare trappole I
Nome abilità:	Posizionare trappole I
Prerequisito:	Disattivare trappole I
Costo:	700 px
Effetto:	Il personaggio è in grado, una volta disattivata una trappola di livello I, di rimuoverla e posizionarla in un punto a piacere. Da quel momento in poi la trappola è attiva. La procedura deve essere simulata per un minimo di un minuto e richiede la totale attenzione del pg, che non potrà fare altro. Se distratto o interrotto, dovrà ricominciare da capo. Nota: non tutte le trappole sono riposizionabili (es: una botola); per sapere se una trappola è riposizionabile sarà necessario leggere di volta in volta il cartellino di riferimento.
Nome abilità:	Posizionare trappole II
Prerequisito:	Disattivare trappole II, Posizionare trappole I
Costo:	1000 px
Effetto:	Come Posizionare trappole I, ma ha effetto anche su Trappole di livello II

Nome abilità: Scassinare serrature I
Prerequisito: Nessuno
Costo: 700 px
Effetto: Il personaggio è in grado di scassinare serrature di livello I. Una volta scassinate è possibile posizionare le serrature su scrigni o porte.
La procedura deve essere simulata per un minimo di un minuto e richiede la totale attenzione del pg, che non potrà fare altro.
Se distratto o interrotto, dovrà ricominciare da capo. Se si possiede anche l'abilità forgia (si può anche scegliere di cooperare con un altro pg dotato di questa abilità) è possibile produrre, al cospetto di un master, una chiave in grado di aprire la relativa serratura.

Nome abilità: Scassinare serrature II
Prerequisito: Scassinare serrature I
Costo: 1400 px
Effetto: Come Scassinare serrature I, ma ha effetto anche su serrature di livello II

Nome abilità: Legare e imbavagliare
Prerequisito: Nessuno
Costo: 500px
Effetto: il personaggio, tramite l'ausilio di una corda o una catena, può legare un bersaglio che non opponga resistenza e porgli un bavaglio sulla bocca. Le corde devono essere lasciate molto larghe, come pure il bavaglio, che sarà sufficiente sistemare come una collana attorno al collo. Il giocatore deve potersi liberare (fuori gioco) senza sforzo alcuno. Un personaggio legato non può muoversi (salvo percorrere piccoli passi o saltellare a piedi uniti) lanciare incantesimi o utilizzare abilità che richiedano l'uso delle mani; se imbavagliato non può parlare e gli unici suoni che può emettere devono essere pronunciati a bocca chiusa (il classico MMMMMHH)

4.6 – ABILITA' CARATTERISTICHE

Nome abilità:	Professione
Prerequisito:	nessuno
Costo:	300 px
• Effetto:	il personaggio può scegliere una e una sola tra le seguenti professioni (non è tenuto tuttavia ad averne una)
• Sacerdote:	Il personaggio fa parte del clero della sua cultura. Potrebbe essere un sacerdote della Delomnia, uno sciamano degli spiriti o uno predicatore del signore di picchi.
• Combattente:	questo personaggio è riconosciuto per le sue qualità di guerriero e questo gli conferisce un certo 'status' tra i suoi pari. Se Delomniano potrebbe essere un cadetto della guardia imperiale, se barbaro delle steppe potrebbe essere uno dei prescelti, se Norden un combattente di chiara fama e se mezzuomo un protettore delle carovane. Nota che a seconda della sua cultura, questo status probabilmente prevederà anche degli obblighi da rispettare. Per esempio i cadetti della guardia imperiale sono tenuti a mantenere l'ordine e far rispettare ovunque le leggi dell'Impero.
• Mercante:	Il personaggio è un mercante di professione, al posto delle monete di paga giornaliera, se vuole può ricevere in busta erbe o oggetti minori di valore pari alla paga stessa.
Nome abilità:	Famiglia ricca (acquistabile solo in fase di generazione)
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	500 px
Effetto:	il personaggio proviene da una famiglia ricca, come paga giornaliera riceve il doppio del denaro.
Nome abilità:	Famiglia molto ricca (acquistabile solo in fase di generazione)
Prerequisito:	Famiglia ricca
Costo:	1500 px
Effetto:	il personaggio arriva da una famiglia smodatamente ricca, come paga giornaliera riceve il triplo del denaro (non è cumulativo con famiglia ricca)
Nome abilità:	Mago dell'imperialregio collegio arcano (acquistabile solo in fase di generazione)
Prerequisito:	Famiglia ricca, Incantatore (studioso di magia)
Costo:	200 px
Effetto:	il personaggio ha studiato all'imperialregio collegio arcano, il che gli ha fruttato una 'patente' che gli permette di operare la magia, seppur nel rispetto delle leggi dell'impero.
Nome abilità:	Contatti con i mercanti
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	300 px
Effetto:	Il personaggio conosce molti mercanti, ed è solito fare affari con loro. Un quarto d'ora prima dell'IN GIOCO, può recarsi in segreteria, ed avere la possibilità di acquistare o vendere. La disponibilità di materiale dipende dalle situazioni di gioco. Nota che la compravendita sarà IG (si immagina che accada anche giorni prima del raduno).

4.7 – ABILITA' DI CARISMA

Nome abilità: Infondere coraggio
Prerequisito: nessuno
Costo: 500 px
Effetto: Il personaggio, incitando i compagni con la voce (facendo un discorso infervorato, invocando la protezione degli dei ecc...) è in grado di rendere se stesso e fino a due compagni immuni a PAURA e TERRORE TEMPO 2 a partire dalla fine del discorso. Il personaggio non può utilizzare questa abilità solo su sé stesso.

Nota: non sono stati messi volutamente paletti su come interpretare l'incitazione, questa può essere composta da poche parole o da un lungo e ispirato discorso.

Si raccomanda ai giocatori di agire fedelmente ai propri personaggi e di proporre delle incitazioni per lo meno passabili.

Un pg non può venire influenzato da questa abilità da un pg che non stimi o non riconosca come compagno fidato. *(es: un nano difficilmente verrà colpito dalle parole di uno sciamano elfo, per quanto esse siano infervorate)*

Anche qui si raccomanda ai giocatori l'utilizzo del buon senso.

Nome abilità: Guardia vigile
Prerequisito: nessuno
Costo: 500 px
Effetto: Il personaggio, incitando i compagni con la voce (facendo un discorso infervorato, invocando la protezione degli dei ecc...) è in grado di rendere se stesso e fino a due compagni immuni a CONFUSIONE e SONNO TEMPO 2 a partire dalla fine del discorso. Il personaggio non può utilizzare questa abilità solo su sé stesso. Valgono le stesse regole e raccomandazioni fatte per Infondere coraggio.

Nome abilità: Volontà ferrea
Prerequisito: nessuno
Costo: 500 px
Effetto: Il personaggio, incitando i compagni con la voce (facendo un discorso infervorato, invocando la protezione degli dei ecc...) è in grado di rendere se stesso e fino a due compagni immuni a CHARME e COMANDO TEMPO 2 a partire dalla fine del discorso. Il personaggio non può utilizzare questa abilità solo su sé stesso. Valgono le stesse regole e raccomandazioni fatte per Infondere coraggio.

Nome abilità: Infervorare le masse
Prerequisito: Un'abilità di carisma
Costo: 1000 px
Effetto: il personaggio è in grado di utilizzare le abilità di carisma non solo su due pg, ma a RAGGIO 5. Valgono comunque tutte le regole sopra descritte.

4.8 – ABILITA' DI CONOSCENZA

Nome abilità: Istruzione
Prerequisito: nessuno
Costo: 200 px
Effetto: Il personaggio sa leggere, scrivere e far di conto nella propria lingua madre.

Nome abilità: Intuito
Prerequisito: nessuno
Costo: 200 px
Effetto: Il personaggio sa riconoscere gli oggetti di valore (erbe particolari, reagenti alchemici, armi con proprietà speciali, ecc...), ma non può capire quanto valgono e che effetti hanno.

Nome abilità: Competenze
Prerequisito: nessuno
Costo: 200 px
Effetto: questa abilità può essere acquistata più volte, ogni volta selezionando un campo di conoscenze diverso.

erbe: il personaggio sa riconoscere erbe particolari (nome, valore, effetto), ed utilizzarle

artigianato: il personaggio sa riconoscere armi, armature, scudi, utensili o altri tipi di oggetti d'artigianato (es: gemme, anelli) particolari (nome e valore)

riparazioni di fortuna: il personaggio sa riparare scudi o armature danneggiate. Simulando l'operazione per almeno 30 secondi è in grado di ripristinare tutti i pA per un pezzo di armatura che copra una locazione (es: una pettorina, o un elmo) o di riparare uno scudo. Nota: questa abilità non permette di riparare armi.

componenti: il personaggio sa riconoscere reagenti particolari (nome, valore, effetto)

fasciature: il personaggio è in grado di arrestare il processo di morte di un pg in coma, simulando per 10 secondi la fasciatura delle ferite.

Riconoscere le impronte: Il personaggio è in grado di individuare impronte a terra e di distinguerne la natura (Tipo di creatura, Altezza/peso indicativo, numero di creature ecc...)

Nome abilità: Fabbro
Prerequisito: Competenze: riparazione di fortuna
Costo: 300 px
Effetto: simulando la riparazione per un minuto, il personaggio è in grado di ripristinare completamente i pA di una armatura (nel suo insieme, non locazione per locazione) o di riparare uno scudo o un'arma.

Nome abilità: Maestro Fabbro
Prerequisito: Fabbro
Costo: 600 px
Effetto: Il personaggio è in grado di applicare miglione tecniche alle armi simulando, la lavorazione delle stesse con l'ausilio di un fuoco, di un punto di appoggio piano e utilizzando i materiali specifici. La preparazione del fuoco deve essere simulata per almeno un minuto, il miglioramento dell'arma richiede un altro minuto.

Nome abilità:	Cerusico
Prerequisito:	Competenze: fasciature
Costo:	600 px
Effetto:	<p>Il personaggio è in grado di creare impacchi medici (rappresentati da una striscia di tessuto di qualsiasi colore e forma, ma grandi a sufficienza per avvolgere la parte ferita) simulando l'azione per almeno 30 secondi.</p> <p>Quando se ne presenterà la necessità, il cerusico (e solo lui) può applicare gli impacchi alle ferite e di dichiarare RIMARGINAZIONE alla locazione fasciata 5 minuti dopo l'applicazione dell'impacco.</p> <p>È necessario preparare un impacco/fasciatura per ogni locazione che si intende far recuperare, ma non è necessario attendere che il precedente sia finito per applicarne uno nuovo.</p>
Nome abilità:	Guaritore
Prerequisito:	Cerusico
Costo:	600 px
Effetto:	<p>Il guaritore può simulare azioni mediche (ricucire le ferite, rimettere a posto ossa slogate, misurare la febbre, somministrare farmaci) su <u>una</u> locazione del soggetto su cui ha già applicato un impacco; in questo modo l'effetto di RIMARGINAZIONE su quella locazione si avrà dopo un minuto e non cinque.</p>
Nome abilità:	Guaritore esperto
Prerequisito:	Guaritore
Costo:	1200 px
Effetto:	<p>Il guaritore può simulare azioni mediche (ricucire le ferite, rimettere a posto ossa slogate, misurare la febbre, somministrare farmaci) su tutte le locazioni su cui ha già applicato un impacco. In questo modo l'effetto di RIMARGINAZIONE su quelle locazioni avrà effetto dopo un minuto e non cinque.</p>
Nome abilità:	Lingue
Prerequisito:	Istruzione
Costo:	200 px
Effetto:	<p>questa abilità può essere acquistata più volte, ogni volta selezionando una lingua diversa.</p> <p>il personaggio è in grado di parlare, scrivere e leggere nella lingua che ha scelto, oltre alla sua madrelingua. Nota: la lingua in cui è scritto un documento è specificata all'inizio del documento stesso. Questo vale anche per documenti prodotti dai personaggi stessi.</p>
Imperiale:	parlato in tutto l'impero, nell'Aldarands, nel Deltryn e utilizzato come 'lingua franca' un po' in tutta Ersalia.
Olynas:	parlato nelle marche della spada.
Nibersiano:	parlato in Nibersia.
Monn:	parlato nel Monn.
Elfico:	parlato dagli elfi dell'Oloria.
Nanico:	parlato dai nani.
Norden:	parlato in tutta la penisola del Nord.
Mireliano:	parlato nel Mirel (sia Nord che Sud).
Bassuriano:	parlato sia nel Bassur che in Thenidia.
Embariano:	parlato dagli uomini pesce dell'isola di Embar.

Nome abilità: Riconoscere pozioni
Prerequisito: 5000 px totali
Costo: 300 px
Effetto: Il Personaggio è in grado di riconoscere le Pozioni. Ne conosce il nome e sa quali effetti e controindicazioni questa causa in chi la beve. Il Giocatore quindi può leggere tutto il cartellino, sia sul fronte che sul retro.

Nome abilità: Fare pozioni
Prerequisito: Riconoscere Pozioni
Costo: 600 px
Effetto: Il Personaggio è in grado di produrre Pozioni. Al Giocatore sarà consegnato in busta un foglio in cui saranno elencati i vari ingredienti necessari per la creazione della pozione desiderata.
Il giocatore dovrà recarsi da un Master con tutti gli ingredienti necessari per realizzarla e un contenitore per riporla.
Il Master ritirerà i componenti e consegnerà la Pozione corrispondente.

Nome abilità: Riconoscere Veleni
Prerequisito: 5000 px totali
Costo: 400 px
Effetto: Il Personaggio è in grado di riconoscere i Veleni. Ne conosce il nome e sa quali effetti e controindicazioni questo causa in chi la beve. Il Giocatore quindi può leggere tutto il cartellino, sia sul fronte che sul retro.

Nome abilità: Fare Veleni
Prerequisito: Riconoscere veleni
Costo: 800 px
Effetto: Il Personaggio è in grado di produrre Veleni. Al Giocatore sarà consegnato in busta un foglio in cui saranno elencati i vari ingredienti necessari per la creazione del veleno desiderato.
Il giocatore dovrà recarsi da un Master con tutti gli ingredienti necessari per realizzarlo e un contenitore per riporlo.

4.9 – ABILITA' MAGICHE

Nome abilità:	Incantatore
Prerequisito:	(vedi sotto)
Costo:	500 px
<u>Effetto:</u>	Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di cui è a conoscenza. Per farlo deve recitare la formula descritta nell'incantesimo, avere almeno una mano libera, ed essere in possesso del mana necessario. In oltre deve rispettare le limitazioni di armature imposte dalla tipologia di incantatore. Al momento dell'acquisto il personaggio specifica quale tipologia di incantatore vuole scegliere, non può più essere cambiata:

Incantatore Innato: Il personaggio utilizza la magia in modo naturale, senza conoscerne il motivo. Questa capacità poi può essere sviluppata tramite la pratica fino ad arrivare a un controllo per lo meno parziale dei propri poteri, o esser lasciata latente, nel qual caso potrebbe rivelarsi di tanto in tanto con occasionali eventi inspiegabili, come oggetti fluttuanti, luci e suoni senza sorgente o altro.

L'incantatore studioso può lanciare incantesimi solo se al momento del lancio non indossa alcuna armatura, o una armatura leggera, ma solo sulla locazione torso.

Può indossare una armatura leggera, ma solo sulla locazione torso.

Al momento dell'acquisto dell'abilità sceglie tre sfere di magia, può apprendere incantesimi solo da queste.

Inizia ogni incantesimo con la frase “Invoco il potere della magia”

Studioso di magia: (prerequisito: istruzione, famiglia ricca) Il personaggio probabilmente già in parte predisposto, riesce a imparare come lanciare incantesimi tramite lunghi anni di studio per imparare a concentrarsi e formule e rituali spesso complicati e talvolta imperfetti. Nota che il mago sa che pronunciando una certa formula in un certo stato d'animo e con certe movenze riuscirà a lanciare un incantesimo, ma non ha idea del perché questo avvenga.

L'incantatore studioso può lanciare incantesimi solo se al momento del lancio non indossa alcuna armatura, o una armatura leggera, ma solo sulla locazione torso.

L'incantatore studioso può apprendere incantesimi da tutte le sfere di magia indistintamente.

Può acquistare l'abilità iscrizione all'imperialregio collegio arcano.

Inizia ogni incantesimo con la frase “Invoco il potere della magia”

Favorito da un dio: Il personaggio è convinto di lanciare incantesimi tramite la preghiera e invocazione della propria divinità patrona. Non è dato di sapere se questa in realtà non sia una forma deviata del primo caso... Spesso, infatti, questi poteri si rivelano al fedele *prima* che questi possa anche solo comprendere cosa significhi dedicare tutta la propria esistenza a una divinità.

L'incantatore favorito da un dio può lanciare incantesimi solo se al momento del lancio indossa armatura media, armatura leggera o non indossa nessuna armatura.

L'incantatore favorito da un dio al momento del lancio di un incantesimo, deve possedere un simbolo sacro che identifica la divinità.

L'incantatore favorito da un dio può apprendere incantesimi di etereomanzia e taumaturgia, più una sfera a scelta, decisa al momento dell'acquisto dell'abilità incantatore. È consigliato, anche se non obbligatorio, scegliere una sfera inerente alla divinità patrona.

Può acquisire l'abilità sacerdote.

Inizia ogni incantesimo con la frase “Invoco il potere di [NOME DIVINITA']”.

Nome abilità:	Mana I
Prerequisito:	Nessuno
Costo:	800 px
<u>Effetto:</u>	Il personaggio è in possesso di un mana, è quindi in grado di lanciare incantesimi.
Nome abilità:	Mana II
Prerequisito:	Mana I
Costo:	1200 px
<u>Effetto:</u>	Il personaggio è in possesso di un mana aggiuntivo.
Nome abilità:	Mana III
Prerequisito:	Mana II
Costo:	2000 px
<u>Effetto:</u>	Il personaggio è in possesso di un mana aggiuntivo.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

4.9.1 – Piromanzia

Vampata:

Formula:	Spiriti del fuoco colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	300
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata FUOCO

Fiammata:

Formula:	Spiriti del fuoco colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Vampata
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	500
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata DOPPIO FUOCO

Tocco rovente:

Formula:	Spiriti del fuoco colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Fiammata
Area effetto:	Tocco
Costo in px:	800
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata FUOCO, DOLORE

Incendio:

Formula:	Spiriti del fuoco scatenate la vostra furia
Prerequisiti:	Vampata
Area effetto:	Cono 10 metri 90° di apertura
Costo in px:	1200
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata FUOCO IN QUEST'AREA

Scudo incandescente:

Formula:	Spiriti del fuoco proteggetemi
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	Personale
Costo in px:	200
Costo in mana:	1
Durata:	5 minuti
Effetto:	L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata FUOCO.

Scudo incendiario:

Formula:	Spiriti del fuoco proteggetemi
Prerequisiti:	Scudo incandescente
Area effetto:	Personale
Costo in px:	800
Costo in mana:	1
Durata:	5 minuti
Effetto:	L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata FUOCO. In aggiunta, ogniqualvolta subisce danno in seguito a un attacco in corpo a corpo (o da un incantesimo a tocco) subisce il danno ma può dichiarare SINGOLO FUOCO sulla fonte del danno.

Tocco del forgiatore:

Formula:	Spiriti del fuoco riparate questo [<i>nome oggetto</i>]
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	a Tocco
Costo in px:	400
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	l'incantatore può toccare un pezzo di armatura o un'arma o uno scudo. La parte di corazza recupera istantaneamente tutti i suoi pA, lo scudo o l'arma si riparano.

4.9.2 – Geomanzia

Dardo acido:

Formula:	Spiriti della terra colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	300
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata ACIDO

Spruzzo acido:

Formula:	Spiriti della terra colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Dardo acido
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	500
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata DOPPIO ACIDO

Tocco corrosivo:

Formula: Spiriti della terra colpite il mio nemico
Prerequisiti: Spruzzo acido
Area effetto: Singolo bersaglio 10 metri
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata ACIDO, A TERRA

Nube corrosiva:

Formula: Spiriti del fuoco scatenate la vostra furia
Prerequisiti: Spruzzo acido
Area effetto: Cono 10 metri 90° di apertura
Costo in px: 1200
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata ACIDO IN QUEST'AREA

Scudo al vetriolo:

Formula: Spiriti della terra proteggetemi
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 200
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata ACIDO.

Scudo tossico:

Formula: Spiriti della terra proteggetemi
Prerequisiti: Scudo al vetriolo
Area effetto: Personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata ACIDO.
In aggiunta, ogniqualvolta subisce danno in seguito a un attacco in corpo a corpo (o da un incantesimo a tocco) subisce il danno ma può dichiarare ACIDO sulla fonte del danno.

Sciogliere l'acciaio:

Formula: Spiriti della terra, sciogliete quest'arma
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: l'incantatore, toccando il braccio che la regge, può dichiarare CRASH su un'arma.
(nota interpretativa: l'incantesimo produce uno spruzzo di acido. È abbastanza per danneggiare irreparabilmente un'arma, ma non uno scudo o una corazza, sui quali produrrebbe solo dei fori).

4.9.3 – Idromanzia

Dardo gelido:

Formula:	Spiriti dell'acqua colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	300
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata GELO

Onda gelida:

Formula:	Spiriti dell'acqua colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Dardo gelido
Area effetto:	singolo bersaglio 10 metri
Costo in px:	500
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata DOPPIO GELO

Tocco degli abissi:

Formula:	Spiriti dell'acqua colpite il mio nemico
Prerequisiti:	Onda gelida
Area effetto:	Tocco
Costo in px:	800
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata GELO, PARALISI

Tempesta:

Formula:	Spiriti dell'acqua scatenate la vostra furia
Prerequisiti:	Onda gelida
Area effetto:	Cono 10 metri 90° di apertura
Costo in px:	1200
Costo in mana:	1
Durata:	Istantanea
Effetto:	Il bersaglio subisce la chiamata GELO IN QUEST'AREA

Scudo di ghiaccio:

Formula:	Spiriti dell'acqua proteggetemi
Prerequisiti:	Nessuno
Area effetto:	Personale
Costo in px:	200
Costo in mana:	1
Durata:	5 minuti
Effetto:	L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata GELO.

Scudo dell'ibernazione:

Formula:	Spiriti dell'acqua proteggetemi
Prerequisiti:	Scudo di ghiaccio
Area effetto:	Personale
Costo in px:	800
Costo in mana:	1
Durata:	5 minuti
Effetto:	L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata GELO. In aggiunta, ogniqualvolta subisce danno in seguito a un attacco in corpo a corpo (o

da un incantesimo a tocco) subisce il danno ma può dichiarare GELO sulla fonte del danno.

Tocco della ruggine:

Formula: Spiriti dell'acqua, consumate questo [*nome oggetto*]
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: l'incantatore, toccandolo, può dichiarare CRASH su un pezzo di armatura o su uno scudo. (*nota interpretativa: l'incantesimo ricopre di ruggine l'armatura o lo scudo. La prima diventa troppo rugginosa per potersi muovere bene, e quindi esser colpiti diventa estremamente più semplice; lo scudo diventa pesantissimo e poco resistente, perciò praticamente inutile. Per riparare entrambi è sufficiente pulire via la ruggine. A livello di regole si tratta comunque di ripararle con le abilità adatte.*)

4.9.4 – Aeromanzia

Saetta:

Formula: Spiriti dell'aria colpite il mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: singolo bersaglio 10 metri
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata ELETTRICO

Fulmine:

Formula: Spiriti dell'aria colpite il mio nemico
Prerequisiti: Saetta
Area effetto: singolo bersaglio 10 metri
Costo in px: 500
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata DOPPIO ELETTRICO

Scossa:

Formula: Spiriti dell'aria colpite il mio nemico
Prerequisiti: Fulmine
Area effetto: Tocco
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata ELETTRICO, CONFUSIONE

Temporale:

Formula: Spiriti dell'aria scatenate la vostra furia
Prerequisiti: Fulmine
Area effetto: Cono 10 metri 90° di apertura
Costo in px: 1200
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata ELETTRICO IN QUEST'AREA

Scudo elettrostatico:

Formula: Spiriti dell'aria proteggetemi
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 200
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata ELETTRICO.

Bolla di fulmini:

Formula: Spiriti dell'aria proteggetemi
Prerequisiti: Scudo elettrostatico
Area effetto: Personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore diventa immune a tutte le chiamate associate alla chiamata ELETTRICO. In aggiunta, ogniqualvolta subisce danno in seguito a un attacco in corpo a corpo (o da un incantesimo a tocco) subisce il danno ma può dichiarare SINGOLO ELETTRICO sulla fonte del danno.

Raffica di vento:

Formula: Spiriti dell'aria, allontanate i miei nemici
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: singolo bersaglio 10 metri
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata REPULSIONE

4.9.5 – Etereomanzia**Luce magica:**

Formula: forze arcane illuminare il mio cammino
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 100
Costo in mana: 0
Durata: illimitata
Effetto: L'incantatore è in grado di generare una luce magica, il personaggio può accendere una torcia elettrica, e puntarla ovunque vuole.

Dardo magico:

Formula: forze arcane fatevi arma, colpite il mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Singolo bersaglio 10 metri
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata SINGOLO MAGICO.

Armatura magica:

Formula: forze arcane fatevi armatura, difendete il mio corpo
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore ottiene un punto armatura.

Individuazione delle auree magiche:

Formula: forze arcane rivelatevi ai miei occhi
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 100
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il personaggio è in grado di individuare i cartellini oggetto magico, e di conoscere il funzionamento di un oggetto tenendolo in mano per un minuto e interpretando uno studio attento dell'oggetto (cercando di tradurre eventuali iscrizioni, osservandone attentamente i dettagli..... insomma, non tenendolo semplicemente in mano mentre si fa altro). Nota che alcuni particolari oggetti potrebbero richiedere, per comprendere il loro funzionamento, di ricerche più accurate. Spesso questo incantesimo permette comunque di capire se un oggetto è affine a una qualche sfera di magia.

Divinazione:

Formula: che la verità mi sia rivelata
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Speciale: Utilizzabile una sola volta al giorno
Componenti: Il personaggio deve essere in possesso di uno strumento divinatorio (sfera di cristallo, animale (finto ovviamente) dal quale leggere le interiora, rune o simboli da lanciare in aria, tarocchi...)
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il personaggio, simulando uno studio, ininterrotto, per 5 minuti, può porre una domanda ad un master. Non sempre la risposta sarà chiara, l'arte della divinazione è una scienza imprecisa.

Dissolvere incantesimo:

Formula: Forze arcane, io vi disperdo
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 200
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio toccato subisce la chiamata NEUTRALIZZA INCANTESIMI, tutti gli incantesimi attivi che possiede (armi o armature magiche, personaggio sotto effetto di charme o paralisi) vengono dissolti e cessano di avere effetto. Nota che alcuni incantamenti molto potenti richiedono uno sforzo maggiore.

Catene magiche:

Formula: Forze arcane fatevi catena, immobilizzate il mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 600
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce l'effetto della chiamata PARALISI

Barriera magica:

Formula: nessuna..... (non è nemmeno necessario recitare "Invoco il potere della magia" o "invoco il potere di NOME DIVINITA' ")
Prerequisiti: Nessuna
Area effetto: Personale
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: Speciale (vedi testo)
Effetto: L'incantatore deve tendere le braccia di fronte a sé, con i palmi delle mani rivolti sempre in avanti e continuare a ripetere "BARRIERA MAGICA". Se impugna un'arma può tenere l'arma in orizzontale, con le braccia distese di fronte a sé. Lui e due personaggi immediatamente dietro di lui (devono restare a contatto con il mago) sono immuni a tutti gli incantesimi lanciati di fronte al mago, non offre nessuna protezione contro incantesimi provenienti dal lato o dal retro. Per garantire protezione la barriera deve essere attiva al momento della chiamata di danno o effetto dell'incantesimo (aver completato almeno una volta la frase BARRIERA MAGICA), ed essere rivolta verso la fonte. La barriera magica rimane attiva fino a quando l'incantatore continua a ripetere la formula, se subisce danni, o chiamate che impediscono di parlare (es DOLORE, CONFUSIONE, ecc ecc) interrompe immediatamente l'incantesimo.

Barriera magica superiore:

Formula: nessuna..... (non è nemmeno necessario recitare "Invoco il potere della magia" o "invoco il potere di NOME DIVINITA' ")
Prerequisiti: Barriera magica
Area effetto: Personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: Speciale (vedi testo)
Effetto: Funziona come barriera magica, ma fornisce protezione anche contro gli attacchi a distanza come frecce e armi da lancio. Il mago deve ripetere la formula "BARRIERA MAGICA SUPERIORE"

Barriera magica impenetrabile:

Formula: nessuna..... (non è nemmeno necessario recitare "Invoco il potere della magia" o "invoco il potere di NOME DIVINITA' ")
Prerequisiti: Barriera magica superiore
Area effetto: Personale
Costo in px: 1200
Costo in mana: 1
Durata: Speciale (vedi testo)
Effetto: Funziona come barriera magica, ma fornisce protezione contro tutti i tipi di attacchi, il mago deve ripetere la formula "BARRIERA MAGICA IMPENETRABILE"

4.9.6 – Taumaturgia

Risanare le ferite:

Formula: forze vitali, tornate a scorrere in questo corpo
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: La locazione toccata subisce la chiamata RIMARGINAZIONE.

Guarire le ferite:

Formula: forze vitali, tornate a scorrere in questo corpo
Prerequisiti: Risanare le ferite
Area effetto: A tocco
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il giocatore toccato subisce la chiamata GUARIGIONE.

Rigenerazione:

Formula: Forze vitali, scorrete nel mio corpo, rigenerate le carni
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 1000
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il bersaglio, se ridotto a in coma, si può rialzare dopo 30 secondi al massimo dei suoi punti ferita, dichiarando ad alta voce RIGENERAZIONE, in termini di gioco subisce la chiamata GUARIGIONE.

Vigore:

Formula: Forze vitali, rendete questo corpo più vigoroso
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 500
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il bersaglio ottiene un pf in più per la durata dell'incantesimo. Al termine dell'incantesimo perde il pf guadagnato, a tutti gli effetti è come se subisse un danno non neutralizzabile in alcun modo a tutte le locazioni. Gli effetti di più vigore lanciati sullo stesso bersaglio non si sommano.

Tocco lenitivo:

Formula: Forze vitali, lenite le sofferenze
Prerequisiti: Risanare le ferite
Area effetto: Personale
Costo in px: 300
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: l'incantatore è in grado, dal lancio dell'incantesimo, di stabilizzare con un semplice tocco fino a 10 bersagli.

Rimuovi maledizione:

Formula: Che il male si allontani da questo corpo
Prerequisiti:
Area effetto: A tocco
Costo in px: 200
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Tutte le maledizioni minori presenti su un bersaglio vengono rimosse, nel caso di maledizioni maggiori vengono neutralizzate per 10 minuti, mentre non ha effetto sulle maledizioni supreme

Neutralizza veleno:

Formula: forze vitali, guarite questo corpo degli effetti dei veleni
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 200
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata NEUTRALIZZA VELENO

Rinfrancare:

Formula: Spiriti della vita, scacciate la fatica
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: a Tocco
Costo in px: 500
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio di questo incantesimo recupera istantaneamente tutti i suoi punti focus.

4.9.7 – Necromanzia**Rubavita:**

Formula: forze del male, rubate il suo sangue, guarite il mio corpo
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: a tocco
Costo in px: 1000
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce SINGOLO DIRETTO, il mago viene guarito di un punto ferita in una locazione a sua scelta, non ha effetto su bersagli in coma o morti.

Ruba anima:

Formula: forze del male, rubate il suo sangue, accrescete il mio potere
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: a tocco
Costo in px: 1500
Costo in mana: 0
Durata: Istantanea
Speciale: Può essere utilizzato solamente una volta ogni 5 minuti.
Effetto: Il bersaglio subisce SINGOLO DIRETTO, il mago si ricarica completamente di tutti i propri punti mana, non ha effetto su bersagli in coma o morti.

Terrore:

Formula: forze del male terrorizzate il mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: singolo bersaglio 10m
Costo in px: 1000
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce TERRORE

Volto della morte:

Formula: forze del male, avvolgetemi con un aurea di paura
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: personale
Costo in px: 1000
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il giocatore è in grado di causare PAURA a tocco fino a un massimo di 10 bersagli.

4.9.8 – Druidismo**Intralcicare:**

Formula: Spiriti della natura, animate le radici degli alberi
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: singolo bersaglio 10m
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: speciale (vedi testo)
Effetto: Il bersaglio subisce PARALISI ALLE GAMBE TEMPO 2

Mimetismo:

Formula: Spiriti della natura, nascondetemi agli occhi del mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: personale
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il bersaglio ottiene l'abilità nascondersi, ma solo se si occulta dietro elementi naturali come alberi, rocce o cespugli.

Mimetismo superiore:

Formula: Spiriti della natura, nascondetemi agli occhi del mio nemico
Prerequisiti: Mimetismo
Area effetto: personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il bersaglio ottiene l'abilità nascondersi e sgattaiolare, ma solo se si occulta dietro elementi naturali come alberi, rocce e cespugli.

Forza della natura:

Formula: Spiriti della natura, donatemi la forza di un orso
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore acquisisce le abilità Forza e Colpo potente

Vista del falco

Formula: spiriti della natura, donatemi la vista di un falco
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore acquisisce l'abilità Vista acuta I

Vista del falco superiore

Formula: spiriti della natura, donatemi la vista di un falco
Prerequisiti: Vista del falco
Area effetto: Personale
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore acquisisce l'abilità Vista acuta II

Corpo di roccia

Formula: spiriti della natura, rendetemi resistente come la roccia
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Personale
Costo in px: 1000
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore guadagna 2PA.

Corpo si roccia superiore

Formula: spiriti della natura, rendetemi resistente come la roccia
Prerequisiti: Corpo di roccia
Area effetto: Personale
Costo in px: 2000
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore acquisisce IMMUNE a SINGOLO (nota che in caso di chiamate associate a SINGOLO come SINGOLO FUOCO o SINGOLO DIRETTO il danno lo si subisce). L'effetto di questo incantesimo è cumulabile con Corpo di roccia.

4.9.9 – Mesmerismo

Confusione

Formula: forze arcane, anebbiare la mente del mio nemico
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: Singolo bersaglio 10m
Costo in px: 400
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata CONFUSIONE.

Sonno

Formula: forze arcane, fate cadere il mio nemico in un profondo torpore
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 800
Costo in mana: 1
Durata: Istantanea
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata SONNO.

Charme

Formula: forze arcane, fate ho bisogno del vostro aiuto
Prerequisiti: Nessuno
Area effetto: A tocco
Costo in px: 700
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: Il bersaglio subisce la chiamata CHARME.

Voce sibillina

Formula: forze arcane, celate la vostra essenza
Prerequisiti: almeno un altro incantesimo di Mesmerismo
Area effetto: Personale
Costo in px: 500
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: l'incantatore può, durante la durata di questo incantesimo, lanciare incantesimi della scuola di mesmerismo senza pronunciare alcuna formula. (nota: consuma comunque il mana necessario)

Invisibilità

Formula: forze arcane, fate ammantatemi con le ombre
Prerequisiti: almeno altri due incantesimi di mesmerismo
Area effetto: Personale
Costo in px: 1500
Costo in mana: 1
Durata: 5 minuti
Effetto: L'incantatore ottiene l'abilità muoversi furtivamente

Comando

Formula: forze arcane, costringete il mio nemico all'obbedienza
Prerequisiti: Charme, più almeno un altro incantesimo di mesmerismo
Area effetto: a tocco
Costo in px: 1500
Costo in mana: 1
Durata: istantanea
Il bersaglio subisce la chiamata COMANDO