

ETEMENANKI

Technofantasy Larp

LIBRO DELLE REGOLE

REGOLAMENTO LARP PER
ETEMENANKI TECHNOFANTASY ROLE PLAYING GAME®
PROPRIETÀ ANTONINO GALIMI ED ETEMENANKI EDITORE

©ETEMENANKI Editore
ETEMENANKI, IL CONCILIO DEI CRONOTECARI
www.etemenanki.it

INDICE

GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	1
LE LIBERE COMPAGNIE	1
GIOCARE UN PERSONAGGIO DI UN'ALTRA AMBIENTAZIONE	1
PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO E AVANZAMENTO	1
PUNTI VITALI, CORAZZA, MONOLOCAZIONE	2
COMBATTIMENTO E CHIAMATE DELLE ARMI	3
CHIAMATE SPECIALI	4
MORTE DI UN PERSONAGGIO	4
PERQUISIZIONE E MASSIMALE OGGETTI	5
MAGIA	6
IMPOSIZIONE	7
SCHEDA DEL PERSONAGGIO	7

**Copyright Loghi, Ambientazione e Regolamento:
Etemenanki Editore®**

l'illegittimo utilizzo di questi costituisce reato perseguibile d'ufficio

**Questo Regolamento e Ambientazione si basano sul
Gioco di Ruolo da Tavolo:
Etemenanki Technofantasy Role Playing Game**

**I cui Manuali, dove l'ambientazione è descritta dettagliatamente, sono
acquistabili contattandoci privatamente o presso lo Shop della Pagina
Facebook: Etemenanki Technofantasy Role Playing Game**

GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

- 1°- Scegli la Compagnia (Shaddakh) o gioca da indipendente. (vedi sotto)
- 2°- Scegli la **Stirpe**. Determinate Stirpi sono vincolate dalla deità o da limiti di Abilità. (**LIBRO DELLE STIRPI**)
- 3°- Scegli deità del tuo Personaggio. Nel manuale "**LIBRO DELLE FEDI**" troverai tutte le specifiche delle varie divinità per poterne scegliere una in particolare, altrimenti è sufficiente scegliere solo l'**Elemento** venerato tra: Ordine, Caos, Vita, Morte, Realtà, Mente, Tempo, Fuoco, Acqua, Aria, Terra, Pietra, Ghiaccio.
- 4°- Scegli **Nome** e le **Abilità Generiche** del tuo Personaggio. Tutti i PG partono con 500 PX al 5° Livello.

LE LIBERE COMPAGNIE

La vita dei babilonesi viene a scontrarsi con l'eterna lotta che le Libere Compagnie disputano per il dominio della Città. Quartiere dopo quartiere, battaglia dopo battaglia, nessuna perdita è troppo alta per giungere al controllo e alla supremazia su Babilonia. Ogni Compagnia è guidata da un Capo Compagnia che la rappresenta, ha spesso simboli comuni di riconoscimento e un fine, solitamente segreto, da seguire. Ogni gruppo di almeno 5 Giocatori può formare una Compagnia. La Compagnia potrà influire attivamente sul gioco partecipando alla conquista dei quartieri di Babilonia, inoltre se porterà la propria storia, lo Staff creerà avventure costruite appositamente per essa.

GIOCARE UN PERSONAGGIO DI UN ALTRO MONDO

Si possono portare anche Personaggi da altri mondi (Raisindi) che giungeranno attraverso la Soglia dei Mondi della Torre. Non dovranno sapere nulla dell'ambientazione e potranno imparare tutto giocando a mano a mano.

PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO E AVANZAMENTO

Al termine di ogni Evento saranno assegnati ai giocatori dei Punti Esperienza (PX) in base alla partecipazione e al supporto all'associazione nell'ambito dell'organizzazione o di altre necessità. I PX permetteranno ai Personaggi di salire di **LIVELLO** consentendo loro di acquistare particolari **Abilità**. Ogni Personaggio guadagna PX di base per ogni giornata di gioco, escludendo i punti premio per particolari attività di supporto agli organizzatori.

La spesa dei PX per acquistare nuove **Abilità** si può effettuare da una settimana dal termine dell'Evento in corso a un paio di settimane prima dell'Evento conseguente se ci si è iscritti. Il Personaggio potrà acquistare **Abilità** dalla lista delle **Abilità Generiche**, dalle liste di Gilda o Corporazione, se è riuscito ad accedervi, se gli sono state insegnate da un Maestro o in altri particolari modi (es. le Gemme della Conoscenza). Se un Personaggio ha acquistato un'**Abilità** da una lista di Gilda o Corporazione a cui non ha più accesso e questa **Abilità** non è presente in nessuna delle liste a cui può accedere, non potrà più utilizzare quell'**Abilità** finché non potrà accedervi nuovamente.

Assegnazione Punti Esperienza

PX per live da un giorno (mezza giornata): 15 PX

PX di base live da più giorni: 10 PX al giorno

Tabella di Avanzamento dei Personaggi

LIVELLO	PX Totali	PX di Avanzamento
1	300	/
2	320	20
3	360	40
4	420	60
5	500	80
6	600	100
7	720	120
8	860	140
9	1020	160
10	1200	180
11	1400	200
Ogni Livello dopo l'11 costa 200 PX	+200	200

PUNTI VITALI, CORAZZA, MONOLOCAZIONE

Ogni Personaggio parte con 2 **Punti Vitali (PV)** totali monolocazionali, se arriva a 1 Punto Vitale (PV) deve recitare di essere molto ferito, barcollare un attimo, ecc... Se arriva a 0 (Zero) Punti Vitali (PV) entrerà nel *Tempo di Agonia*, cadrà a terra agonizzante, non potrà combattere, elevare incantesimi, Rune, Pergamene, Imposizione o Poteri, né bere da solo Pozioni o Elisir di cura, potrà **SOLTANTO** strisciare e parlare a voce bassa e mugugnante e morirà definitivamente dopo 5 minuti a meno che qualcuno non lo soccorra con Pronto Soccorso, Incantesimi, Imposizione, Elisir e affini atti a stabilizzare o recuperare Punti Vitali (PV). Se nel *Tempo di Agonia* qualcuno lo colpisce ancora dichiarando: **"MUORI!"** dovrà stare immobile con gli occhi chiusi fino alla fine comunque del *Tempo di Agonia*, che diviene *Tempo di Coma*, per poi morire definitivamente se non soccorso.

Trasportare un corpo in Agonia/Coma non permette la corsa e coloro che trasportano il corpo non possono fare altre Azioni oltre il trasporto camminando a passo normale.

Dopo una notte di riposo, se non ci sono particolari limitazioni, una creatura ripristina tutti i propri Punti Vitali (PV) e Corazza (CR) Naturali.

La **Corazza (CR)** Naturale, cioè quella di Stirpe o da Oggetti Magici/Tecnologici si recupera come Punti Vitali (PV).

La Corazza (CR) delle armature, se danneggiata dai colpi dei nemici, dovrà essere riparata con attrezzi consoni e recitando il lavoro. Se non si possiedono Abilità particolari come "Riparare", ci vogliono almeno 5 minuti di lavoro per riparare tutta la Corazza (CR) di un pezzo d'armatura.

Le armature danno il loro punteggio di Corazza (CR) DOVE COPRONO ALMENO IL 50% DELLA LOCAZIONE.

La somma totale di Corazza (CR) va arrotondata sempre per **difetto**.

Locazione	Cuoio	Cotta ad Anelli	Corazza di Piastre
Testa	+1 CR	+1.5 CR	+2 CR
Torso	+1 CR	+1.5 CR	+2 CR
Braccio SX	+0.25 CR	+0.5 CR	+1 CR
Braccio DX	+0.25 CR	+0.5 CR	+1 CR
Gamba SX	+0.25 CR	+0.5 CR	+1 CR
Gamba DX	+0.25 CR	+0.5 CR	+1 CR

ARMATURA DI CUOIO: SE INDOSSI UN ARMATURA CHE COPRE OGNI LOCAZIONE = +3 CR TOTALI, ALTRIMENTI SOMMI I PUNTI IN BASE ALLA LOCAZIONE COPERTA

ARMATURA AD ANELLI: SE INDOSSI UN ARMATURA CHE COPRE OGNI LOCAZIONE = +5 CR TOTALI, ALTRIMENTI SOMMI I PUNTI IN BASE ALLA LOCAZIONE COPERTA

ARMATURA DI PIASTRE: SE INDOSSI UN ARMATURA CHE COPRE OGNI LOCAZIONE = +8 CR TOTALI, ALTRIMENTI SOMMI I PUNTI IN BASE ALLA LOCAZIONE COPERTA

Quindi un Personaggio con un'armatura di Cuoio completa ha un totale di +3 CR solo se colpito dove la locazione copre al 50%. Ad esempio, se non ha l'elmo di cuoio lì i CR non vengono calcolati. Sempre come esempio se ha un totale di 2,75 CR calcola sempre per **difetto**; quindi, è come se avesse solo 2 CR. È possibile combinare le armature nelle diverse locazioni.

Le armature possono anche sovrapporsi, ma solo 2 possono sommare la sovrapposizione in questo modo:

Cuoio+Anelli=3+5

Cuoio+Piastre=3+8

Anelli +Piastre=5+8

Un caso estremo può essere un guerriero con 2 PV +1 da *Addestramento Fisico 1*, con indosso un'ARMATURA AD ANELLI completa e un'ARMATURA A PIASTRE completa con 16 (3+13) punti monolocazione, ma sarà totalmente ingombrato dalle 2 armature.

COMBATTIMENTO E CHIAMATE DELLE ARMI

In **ETEMENANKI LARP** il sistema di combattimento è basato sulla reale interazione tra Giocatori con armi in lattice apposite per Giochi di Ruolo dal Vivo dalla lama **MORBIDA**. Non sono ammesse armi dalla lama dura a insindacabile giudizio dello Staff! Tutte le armi e le armature devono essere portate al Controllo Armi mentre ci si iscrive in Segreteria prima dell'inizio dell'evento per verificarne l'idoneità; se ritenute inadatte non potranno essere utilizzate nell'evento. Durante il combattimento andranno seguite le seguenti regole (oltre al normale buonsenso):

- È necessario colpire dosando la forza del colpo per evitare di fare male.
- Non devono essere portati colpi di punta con le armi.
- Non devono essere portati colpi diretti al volto.
- I colpi andranno portati simulando e recitando il movimento, anche quando si viene colpiti (con un angolo sufficiente di rotazione).

Chi non seguirà quanto sopra sarà richiamato ed eventualmente allontanato dall'Evento.

Quando si viene colpiti, **I DANNI SI TOLGONO PRIMA DALLA CORAZZA** (se s'indossano armature) **E POI DAI PUNTI VITALI**, a meno che non si colpisca una zona dove non vi è armatura e quindi il danno è inflitto direttamente sui punti vitali.

Ogni arma, indipendentemente dai poteri di essa o dalle abilità del portatore, **PUO' DICHIARARE SOLO UN DANNO O UN EFFETTO ALLA VOLTA**. Se si vuole si può anche evitare di chiamare il Potere di un'arma. Quando a causa dei Danni si arriva a 0 (Zero) Punti Vitali (PV), si entra nel *Tempo di Agonia* (Vedere "PUNTI VITALI, CORAZZA, MONOLOCAZIONE" a Pag.2).

Chiamate dello Staff

Sono chiamate che influenzano i tempi di gioco e che solamente lo Staff può utilizzare.

- **GIOCO FERMO! Oppure un fischio lungo col fischiotto:** Tutti i Personaggi nel raggio uditivo devono bloccarsi istantaneamente come se fossero paralizzate, inginocchiandosi, chiudendo gli occhi e tappandosi le orecchie.
- **IN GIOCO!** Inizia o riprende l'azione di gioco.
- **LIVE FINITO!** L'Evento termina.

Chiamate di Soccorso

- **STOP! STOP! STOP!** può essere utilizzata da chiunque. Viene usata quando qualcuno si ferisce accidentalmente durante il gioco. Tutte le azioni in gioco nel raggio uditivo devono essere sospese immediatamente e lasciare lo spazio per l'arrivo dei soccorsi e dello Staff.

Danni Normali delle Armi

I Danni delle armi che non hanno poteri non si dichiarano, ogni colpo che va a segno equivale a 1 Danno.

- **STORDITO!** Infligge 1 **Danno Normale** da stordimento; può essere dichiarato con qualsiasi arma. I Danni Normali da Stordimento infliggono danni temporanei e si possono recuperare i PV massaggiando la zona colpita per 10 secondi, nel caso si vada temporaneamente a Zero PV si sviene (occhi chiusi e immobili) e ci si riprende solo se si viene scossi per 10 secondi continuativi (anche in caso di **Perquisizione**) o automaticamente dopo 5 minuti che si è svenuti.

Danni Materiali delle Armi

Sono i danni che derivano dai materiali di cui le armi sono costituite, se si è immuni al materiale non si subisce il Danno. Se non si ha debolezze dal materiale è comunque sempre 1 Danno. Se si è vulnerabili al materiale si subisce 1 Danno ulteriore.

- **ARGENTO!** Infligge 1 Danno da Argento.
- **SELENYUM!** Infligge 1 Danno da Selenyum.
- **MAGICO!** Infligge 1 Danno Magico.
- **NATURAL!** Infligge 1 Danno Elementale.

Danni Speciali delle Armi

Se si possiede l'immunità a una specifica chiamata Speciale si subisce comunque il DANNO NORMALE a meno che non si sia immune anche ai Danni Normali.

- **ARTEFATTO!** Infligge 1 Danno a qualunque creatura: non può mai essere dichiarato il **NO EFFETTO!**
- **DOPPIO!** Infligge 2 danni.
- **TRIPLO!** Infligge 3 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **EXA!** Infligge 6 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **FATAL!** Infligge 30 danni. Se porta a 0 (Zero) punti tutti i CR e PV della creatura, dopo i normali 5 minuti di Agonia/Coma la creatura morirà definitivamente e dovrà essere resuscitata con il Rituale appropriato, anche se vi sono poteri speciali di resurrezione come gli **Eterni**. La rigenerazione non funziona. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **MORTAL!** Infligge 50 danni, se porta a 0 (Zero) punti tutti i CR e PV della creatura, la uccide direttamente senza aspettare i 5 minuti di Agonia/Coma. Il Personaggio non potrà risorgere con nessun potere speciale e dovrà essere resuscitato con il Rituale appropriato. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **OBLIO!** Infligge 100 danni, se porta a 0 (Zero) punti tutti i CR e PV della creatura, la uccide direttamente senza aspettare i 5 minuti di Agonia/Coma. L'esistenza stessa della creatura viene cancellata dai ricordi di tutto il Creato e non potrà essere resuscitata nemmeno con un rituale. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **SVENTRA "... !":** Infligge un Danno **"EFFETTO!"** **"DIRETTO!"** al tipo di creature nominate (ad esempio SVENTRA MAGHI! Infliggerà il danno speciale ai maghi); tutte le altre creature subiranno un danno **"MAGICO!"**.

Effetti Speciali delle Armi

Oltre al Danno Normale la chiamata aggiunge un Effetto. Se si possiede l'immunità a uno specifico Effetto si subisce comunque il DANNO NORMALE a meno che non si sia immune anche ai Danni Normali. Se si è immune solo ai Danni Normali, si subisce comunque l'effetto che non farà danno fisico a parte il **DIRETTO!**.

Alcuni incantesimi replicano gli Effetti.

- **A TERRA!** La creatura colpita deve toccare per terra con le ginocchia per 5 secondi.
- **CONFUSIONE!** La creatura colpita può solo difendersi per 5 secondi.
- **DIRETTO!** Il Danno viene considerato direttamente sui PV, senza tenere conto dell'eventuale armatura. Le Armi da Tiro o da Fuoco hanno di base questo effetto (con le Armi da Fuoco il colpo è sempre considerato al Torso se non specificato). Se non s'indossa almeno il 50% d'armatura reale sulla locazione colpita (non si considerano i CR di Stirpe e Oggetti) infligge danni x2. Es. un **DIRETTO!** dove non c'è armatura reale fa 2 Danni, un **EXA! DIRETTO!** fa 12 Danni.

L'immunità ai Danni Normali non evita l'effetto **DIRETTO!**

Se si è immuni sia a **DIRETTO!** che hai Danni Normali non si subisce nulla.

- **PARALISI!** Provoca nella vittima colpita **"EFFETTO!"** **"SILENZIO!"** e una paralisi totale per 5 secondi.
- **FRENESIA!** La creatura che subisce questo effetto sarà costretta ad attaccare fisicamente la creatura più vicina, utilizzando al massimo le sue capacità per una durata di 30 secondi.
- **VELENO!** Se si subisce danni da questa chiamata, come ultimo colpo o mentre si è nello stato di Agonia/Coma, la vittima potrà essere stabilizzata, ma non potrà essere curata se prima non sarà utilizzato su di essa **Cura Veleni**.
- **SILENZIO!** La creatura colpita non può parlare né emettere suoni per 5 secondi.
- **GOFFAGGINE!** La creatura colpita deve immediatamente lasciare cadere tutto ciò che stringe nelle mani. L'oggetto caduto a terra può essere raccolto dal proprietario dopo 5 secondi, da altri non prima di 10 secondi.
- **PAURA!** La creatura colpita deve immediatamente fuggire urlando spaventato dall'assalitore, e non potrà avvicinarsi a meno di 10 metri da esso per 10 secondi.

Dichiarazioni Speciali ai Colpi Subiti e Immunità

Sono le dichiarazioni che chi possiede speciali immunità o **Abilità**, deve dire quando riceve il colpo o diviene bersaglio del potere. Se si è immuni ad una chiamata o a un effetto, ma non si dichiara il **"NO EFFETTO!"**, si subiscono tutti gli effetti come se non si possedesse l'immunità.

- **IMMUNITA' NON SI POTRA' MAI ESSERE IMMUNI ALLE DEBOLEZZE DI STIRPE, GILDA O DI ABILITÀ**

Se si è immune a un Effetto, si è immune anche ai Poteri con lo stesso nome. Es: Goffaggine il cui incantesimo ha la chiamata "... lascia cadere ciò che hai in mano!" ha comunque come nome Goffaggine.

- **NO EFFETTO!** Il colpo o il potere non ha causato Danno né avuto altri Effetti; se l'immunità riguarda un Danno o un Effetto si dovrà dichiarare a cosa si è immuni (ad esempio l'immunità al danno **"NATURAL!"** dovrà essere dichiarata come **"NO EFFETTO! NATURAL!"**, se si è immuni a un Effetto ma non ai Danni quest'ultimi si subiscono).
- **RIFLESSO!** Subisce il colpo o il potere o l'**Abilità**, ma lo infligge UGUALE anche a chi glielo ha causato.

Chiamate Speciali

- **OGGETTI DISTRUTTI!** Tutti gli oggetti non magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente.
- **OGGETTI SORTILEGIO DISTRUTTI!** Tutti gli oggetti SORTILEGIO nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli Oggetti MIRACOLO, gli artefatti e le reliquie. Può anche dividersi in MINORE, MAGGIORE E SUPERIORE).
- **OGGETTI MIRACOLO DISTRUTTI!** Tutti gli oggetti MIRACOLO nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli Oggetti SORTILEGIO, gli artefatti e le reliquie. Può anche dividersi in MINORE, MAGGIORE E SUPERIORE).
- **EFFETTO!** Deve sempre essere associata a un'altra dichiarazione: questa sortisce i suoi effetti superando qualsiasi immunità posseduta dal bersaglio (trapassa anche la barriera e qualsiasi altra difesa magica e non si potrà mai dichiarare in risposta un **"NO EFFETTO!"**).
- **N'PAURA!** Tutte le creature indicate, di Livello uguale o inferiore a "N" (che corrisponde a un numero specifico) subiscono l'effetto del Potere: **"PAURA!"** e devono immediatamente fuggire urlando spaventate dall'assalitore. Non potranno avvicinarsi a meno di 10 metri da esso per 10 secondi.

POSSONO ESSERE UTILIZZATE TUTTE LE CHIAMATE IN QUESTO MODO

- **..... 5/10 METRI IN QUEST'AREA!** Preceduta da una qualsiasi chiamata, infligge il potere in questione in un area di 90 gradi di angolo determinata dall'apertura delle braccia di colui che lancia il potere, per un raggio di 5 o 10 metri.
- **..... RAGGIO 5/10 METRI!** Preceduta da una qualsiasi chiamata, infligge il potere in questione intorno a colui che lancia il potere in un RAGGIO di 360 gradi per 5 o 10 metri.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Quando i PV di una creatura scendono a Zero, questa è considerata in Agonia. Il *"Tempo di Agonia/Coma"* è pari a 5 minuti, nei quali la creatura può ricevere le cure necessarie per tornare almeno a 1 PV. Al termine dei cinque minuti di Agonia/Coma, se non è stata stabilizzata o curata, muore. Se viene curata eventuali CR non naturali (ARMATURE) non saranno recuperati se non con riparazioni. All'interno di una **"Zona Mortal"** (Circolo Rituale, interno delle Gilde o altre specifiche) una creatura che è nel *"Tempo di Agonia/Coma"* calcola come se avesse subito il danno **"FATAL!"**.

Un Personaggio (PG) che muore definitivamente, deve andare a comunicarlo allo Staff. Una creatura che decide volontariamente di morire per mano propria subirà automaticamente la chiamata **"EFFETTO!"****"MORTAL!"**.

Quando si muore o si vuole ritirare il Personaggio (PG), si ha la possibilità di creare un Personaggio (PG) nuovo utilizzando l'80% dei Px guadagnati dal vecchio Personaggio (PG).

PERQUISIZIONE E MASSIMALE OGGETTI

Perquisire è un'Abilità base che tutti possiedono. Perquisire un corpo richiede **30 secondi** e se si viene interrotti in qualsiasi modo, dal tocco all'aggressione, sarà necessario ricominciare il conteggio; la perquisizione deve essere fatta toccando la spalla della vittima è VIETATO TOCCARE QUALSIASI ALTRA PARTE DEL CORPO. Se non si possiedono **Abilità** particolari, si riescono a trovare solamente le monete (Piastrine). Se si possiedono **Abilità** particolari e si vogliono utilizzare nella perquisizione, esse devono essere dichiarate prima di iniziare il conteggio. È possibile utilizzare un'Abilità alla volta durante la perquisizione, in base all'Abilità che si utilizza si recuperano i relativi Oggetti di gioco.

Ogni **Oggetto** è identificato in gioco da un Cartellino Ocra Plastificato che riporta, oltre al nome e alla descrizione, la specifica se è **Magico Sortilegio**, **Magico Miracolo** o **Tecnologico** e un serie di codici per rivelarne il valore che possono essere trovati sui rispettivi fogli **fuori gioco** in possesso di chi ha le Abilità *Mercanteggiare* o *Riconoscere Oggetti Falsi*. L'Abilità *Mercanteggiare* permette di conoscere il valore dell'Oggetto; l'Abilità *Discerni Magia* di conoscere se l'Oggetto è magico e di che tipo/scuola; l'Abilità *Tecnologia* di conoscere se l'Oggetto è tecnologico; l'Abilità *Riconoscere Oggetti Falsi* permette di scoprire se si tratta di una copia senza valore; le Abilità di *Pozioni ed Elisir* o *Veleni e Filtri* di capire il tipo e la potenza del Composto.

TUTTI gli Oggetti di un determinato tipo vengono raccolti in una singola perquisizione.

-MERCANTEGGIARE: tutte le Monete di gioco più tutti gli Oggetti di valore (Cartellino **OCRA** plastificato) **NON** MAGICI, **NON** TECNOLOGICI, **NON** COMPONENTI, **NON** POZIONI ELISIR FILTRI VELENI o DISTILLATI.

-DISCERNI MAGIA: tutti gli Oggetti Magici (Cartellino **OCRA** plastificato) SORTILEGIO e MIRACOLO e le RUNE (Cartellino **ROSSO SCURO**). **NON** POZIONI ELISIR FILTRI VELENI o DISTILLATI.

-TECNOLOGIA: tutti gli Oggetti TECNOLOGICI (Cartellino **OCRA** plastificato) e Componenti TECNOLOGICI Grezzi (Cartellino **AZZURRO**) o Lavorati (Cartellino **BIANCO** plastificato).

-POZIONI E ELISIR: tutte le Pozioni, gli Elisir (Cartellino **AZZURRO**) e i Componenti DI TUTTI I TIPI solo Lavorati (Cartellino **BIANCO** plastificato).

-FILTRI E VELENI: tutti i Filtri, i Veleni (Cartellino **VIOLA**), i Distillati (Cartellino **ARANCIO**) e i Componenti DI TUTTI I TIPI solo Lavorati (Cartellino **BIANCO** plastificato).

-COMPONENTI: BIOLOGIA Grezzi (Cartellino **ROSA**), **BOTANICA** Grezzi (Cartellino **VERDE**), **MINERALOGIA** Grezzi (Cartellino **INDACO**), **OCCULTO** Grezzi (Cartellino **ROSSO**). Tutti i Componenti relativi all'Abilità sia Grezzi che Lavorati (Cartellino **BIANCO** plastificato).

In qualsiasi momento i Cartellino Oggetto UTILIZZATI devono essere fisicamente sul Personaggio (PG) al momento dell'utilizzo e rappresentati oppure, se non utilizzati, devono essere custoditi nello *Scrigno di Compagnia* nella *Tenda Comando* o comunque nell'*Area di Gioco*, altrimenti i Cartellini dovranno essere restituiti allo Staff. Ricordiamo che ogni Cartellino è di proprietà dell'Associazione Etemenanki e come tale può essere richiesto indietro in ogni momento. Essi, come le monete di gioco, sono calcolati sempre nell'*Area di Gioco*! Obbligatoriamente! Se tenuti FUORI dall'*Area di Gioco* o non rappresentati verranno requisiti dallo Staff.

Limite degli Oggetti

Se superate il limite degli Oggetti trasportabili li dovete lasciare lì sul posto e non portare in giro per poi controllare cosa lasciare. Quindi se perquisite qualcuno e potreste prendergli materiale che supererebbe il vostro massimale, invece dovete lasciare a terra tutto ciò che eccede o di cui non avete le Abilità necessarie, scegliendo tra i cartellini appena presi e i propri. Non è necessario tenere i cartellini attaccati agli Oggetti se li si ha addosso, ma se li si lascia in giro il Cartellino deve esserne attaccato. L'Oggetto deve **SEMPRE** essere rappresentato [Le pozioni devono essere rappresentate con boccette o ampolle, le pergamene con veri fogli, anelli e gioielli con bigiotteria, armi con armi in lattice relative, per i *Componenti* basta che abbiate dei sacchetti con dentro materiali vari, per oggetti che non riuscite a rappresentare, magari tenete sempre un oggetto grande avvolto in un panno da tenere nello zaino e può essere un buon compromesso, ma deve rispettare le dimensioni, non potete rappresentare un'arma a due mani da 2 metri con qualcosa da 10 cm]. Si potrebbero dividere i *Cartellini Oggetti* precedentemente o in bustine/sacchetti diversi o in scarselle diverse, così il gesto di consegna è unico, finché, non si finisce la perquisizione non si sa cosa si trova, e anche in condizioni di poca illuminazione è più facile per il proprietario prendere gli oggetti giusti, senza sbagliarsi "apposta".

GLI OGGETTI VANNO TUTTI RAPPRESENTATI e tenuti nell'*Area di Gioco* e se un Oggetto consumabile è scaduto va buttato via immediatamente o restituito allo Staff poiché non ha più valore legale in gioco né si può scambiare o vendere. Se l'Oggetto è lasciato in giro deve sempre essere accompagnato dal Cartellino relativo.

GLI OGGETTI OTTENUTI ANDRANNO RAPPRESENTATI ENTRO L'EVENTO SEGUENTE O DOVRANNO ESSERE RESTITUITI ALLO STAFF.

-MASSIMALE OGGETTI MAGICI: 7 TOTALI

*Gli Oggetti MIRACOLO specifici e le RELIQUIE possono essere Raccolti e Utilizzati solo dai seguaci della deità corrispondente scritta sull'Oggetto o da seguaci della deità opposta che non possono però mai utilizzare l'Oggetto né venderlo né regalarlo, ma solo per sacrificarlo in Circolo Rituale.

-MASSIMALE OGGETTI TECNOLOGICI E DI VALORE: NESSUN LIMITE

-MASSIMALE OGGETTI CONSUMABILI (POZIONI, PERGAMENE, RUNE, ELISIR, FILTRI, VELENI, DISTILLATI): 21 TOTALI

-MASSIMALE COMPONENTI (SIA GREZZI CHE LAVORATI) rappresentati da sacchetti pieni: 21 TOTALI

Più oggetti possono essere legati tra di loro e formare un **Set**; tutti gli oggetti di un **Set** sono riconoscibili dal nome, dove compare una desinenza che indica il nome del **Set** (ad esempio il **Set di Kirza il Bioco** è formato da Oggetti che nel nome riportano "... di Kirza il Bioco"). Più Oggetti dello stesso **Set** contano come 1 solo Oggetto nel calcolo del massimale.

MAGIA

In termini di gioco per elevare una magia, cioè lanciarla, sarà necessario possedere l'Abilità corrispondente ("Incantesimi da Mago" o "Incantesimi da Sacerdote") e preparare l'incantesimo per un determinato tempo, legato al tipo di magia utilizzato. Questo tempo è chiamato "**Tempo di Elevazione dell'Incantesimo**", o **TLI**. Mentre si sta preparando un incantesimo è necessario avere la mano principale libera o una delle due mani se si possiede l'Abilità: *Ambidestria* e la possibilità di parlare. La preparazione dell'incantesimo deve essere **RECITATA** con ampi gesti e frasi appropriate. Non esiste una regola su quali gesti e quali frasi devono essere usate, ma deve risultare ovvio e udibile da almeno 10 metri che si sta preparando un incantesimo (ma non è necessario far comprendere quale incantesimo si stia preparando). Frasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'incantesimo a insindacabile giudizio dello Staff.

È necessario che colui che eleva l'incantesimo abbia un tono di voce molto alto e compia gesti ampi!

È possibile ritardare l'elevazione di un incantesimo prolungando la preparazione oltre il **TLI**, ma è necessario continuare a recitare la preparazione dell'incantesimo senza interruzioni. Durante la preparazione dell'incantesimo l'incantatore può muoversi, correre e difendersi (**non attaccare**), ma se verrà ferito o colpito da un incantesimo che interrompa la sua concentrazione (dichiarare "**NO EFFETTO!**" a un Danno o a un Effetto non è considerato interrompere la concentrazione), la preparazione è considerata interrotta e l'incantesimo non potrà essere elevato (a meno che non possieda l'Abilità "Concentrazione"); per elevare un nuovo incantesimo sarà necessario ricominciare da capo la preparazione. Trascorso almeno il **TLI** dell'incantesimo senza interruzioni, potrà completare l'elevazione recitando ad alta voce la formula appropriata; una volta completata la formula l'incantesimo è considerato elevato. Se l'incantatore viene ferito o impossibilitato a parlare prima di averne terminata la formulazione, la magia si interrompe e non ha effetto.

Un incantesimo "*Disperdi Magia*" di Grado sufficiente a disperdere l'incantesimo, potrà fermarne gli effetti, come indicato nella descrizione dell'incantesimo "*Disperdi Magia*" o far terminare un incantesimo *Persistente* o mantenuto di pari Grado o inferiore. Se la formula recitata non è quella riportata nella descrizione dell'incantesimo elevato, l'elevazione è considerata fallita e dovrà ricominciare a preparare l'incantesimo da capo (ma non dovrà attendere il "**Tempo di Recupero degli Incantesimi**" o **TRI** dato che non si è elevato nessun incantesimo).

Dopo un incantesimo elevato con successo (quindi non dopo un incantesimo interrotto, che di fatto non è stato elevato, o una formula sbagliata) si dovrà attendere **60 SECONDI** prima di poter ricominciare a preparare un altro incantesimo; questo per rappresentare la momentanea spossatezza che ricorrere al dono della magia provoca su chi ne fa uso, che essa sia sortilegio o miracolo. Durante il **TRI**, l'incantatore potrà compiere qualsiasi Azione, tranne preparare un altro incantesimo (vedere il **LIBRO INCANTESIMI E POTERI**).

La tabella riporta i **TLI** e **TRI** delle magie sortilegio e miracolo

Grado Incantesimo	TLI maghi	TLI sacerdoti	TRI
1-2-3-4	15 Secondi	20 Secondi	60 Secondi

Se si possiede l'Abilità di incantesimi a Grado relativo è possibile elevare incantesimi di Grado **MINORE** (1° Grado) a un Grado **MAGGIORE** (2° Grado), **SUPERIORE** (3° Grado) o **SUPREMO** (4° Grado), seguendo tutte le regole del Grado desiderato. Nella formula da recitare dovrà sostituire l'indicazione del Grado con quella appropriata: ad esempio un mago di 2° Grado potrà recitare "Pro Potentia **MAIORE** Temporis Confusione 10 secondi" al posto di "Pro Potentia **MINORE** Temporis Confusione 10 secondi"; aumentare la potenza dell'incantesimo lo renderà più difficile da disperdere e da resistere. Alcuni incantesimi nella loro descrizione riportano inoltre effetti ulteriori o varianti se lanciati a un Grado diverso.

Invocazioni Sacerdotali

I sacerdoti oltre all'Abilità di elevazione degli incantesimi miracolo possiedono l'Abilità di invocare la propria deità un certo numero di volte al giorno. Questa *Invocazione* (Cartellino **BIANCO**) è energia pura della deità, incanalata attraverso il sacerdote, che prende la forma di effetti che vanno oltre i normali incantesimi (come descritto nel **LIBRO DELLE FEDI**).

L'invocazione è sempre un potere a "**EFFETTO!**" quando viene elevata (**TLI 0 Secondi**), quindi non può essere applicata nessuna resistenza, passa le **Barriere** distruggendole e può essere dispersa solo da un altro sacerdote di pari Livello o superiore che utilizzi una sua Invocazione come dispersione, sempre però solo su sé stesso. Dopo l'elevazione di un'Invocazione non è necessario aspettare successivamente il tempo di recupero (**TRI 0**).

La stessa energia dell'Invocazione può essere utilizzata anche nell'elevazione di incantesimi: strappando un *Cartellino Invocazione* è possibile elevare un proprio incantesimo recitando la formula appropriata, con lo specifico tempo di elevazione (**TLI 0 Secondi**) e senza dover aspettare successivamente il tempo di recupero (**TRI 0**). L'incantatore deve rispettare tutti i requisiti per poter elevare l'incantesimo (poter parlare e avere la mano principale libera). Nel **LIBRO DELLE FEDI** vi è la Tabella delle tipologie d'Invocazioni.

IMPOSIZIONE

Alcuni individui, grazie a filtri segreti o estenuanti addestramenti, sono capaci di proiettare la forza della propria volontà sul mondo circostante, plasmandolo a proprio piacimento. Tutte queste abilità sono conosciute con il nome di Imposizione. Utilizzare un Potere segue le stesse regole dell'elevazione di incantesimi: per "imporre" un potere conosciuto si dovrà prepararlo per **10 Secondi** (Tempo di Lancio Imposizione, o **TLI**) durante il quale si dovrà rappresentare la preparazione con gesti e frasi appropriate e puntare le dita della mano del braccio principale alla tempia. Non è necessario che le frasi dette siano a voce alta, dato che sono solo pensieri in fase meditativa, ma deve risultare sempre ovvio e udibile che si stia preparando un Potere (ma non quale potere si stia preparando).

Fraasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'utilizzo del Potere a insindacabile giudizio dello Staff. Successivamente all'utilizzo di un Potere sarà necessario attendere **30 Secondi** (Tempo di Recupero Imposizione, o **TRI**) prima di poter nuovamente preparare o utilizzare un altro Potere. Come per gli incantesimi è possibile utilizzare un'invocazione per utilizzare un Potere senza dover attendere dopo il **TRI**, ma possono essere utilizzati in questo modo solamente *Cartellini Invocazione* del culto della *Realtà* o della *Terra*.

Quando si utilizza un Potere nella formula si deve sempre specificare il Livello a cui questo viene utilizzato. Il Livello è a scelta del Giocatore che utilizza il Potere, ma non potrà mai essere superiore al proprio. Chiunque sia bersaglio di un Potere può decidere di resistervi, dichiarando **"NO EFFETTO!"** se il proprio Livello è superiore al Livello a cui il Potere è utilizzato. Nel caso in cui il Potere abbia un Livello uguale o superiore a quello del bersaglio non sarà possibile resistervi e si dovranno subirne gli effetti.

Un Potere può essere disperso solamente utilizzando un *Cartellino Invocazione* come dispersione, e solamente su sé stessi.

SCHEDA PERSONAGGIO ETEMENANKI

La Scheda è scaricabile a sé stante nella sezione download del sito www.etemenanki.it

Ogni **Personaggio** ha inizialmente a disposizione **500 Punti Esperienza (PX)** che può spendere per acquistare alcune **Abilità Generiche**. Non è necessario spendere tutti i 500 PX. In fase di creazione è possibile anche acquistare una **Stirpe** del **Personaggio** tra tutte quelle permesse dall'ambientazione (Vedere **Libro delle Stirpi**). Ogni **Stirpe** possiede uno specifico costo in PX poiché comporta l'acquisizione di determinati vantaggi. È obbligatorio abbigliarsi e truccarsi affinché la propria **Stirpe** sia comprensibile e individuabile per tutti i **Giocatori**, pena la revoca delle **Abilità** che deriverebbero dall'acquisizione della **Stirpe** specifica, fino a quando il costume e il trucco non siano all'altezza dei canoni prescritti. Tutti i **Personaggi** conoscono e sono in grado di parlare la lingua dell'ambientazione (*Raisind*).

TUTTI I PERSONAGGI GIOCANTI POSSIEDONO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, USO DELLE ARMI, USO DEGLI SCUDI.

Nome:		Cognome:			
Nato/a a:					il:
Residente a:	Via:	n.	Cap:		
Cellulare:	E-Mail:				
Nome Personaggio:			Deità:		
Shaddakh:			Stirpe: (Costo PX:)		
Abilità e Limitazioni di Stirpe:					Livello:
ABILITA' GENERICHE					
<u>ABILITA'</u>	<u>PX</u>	<u>ABILITA'</u>	<u>PX</u>	<u>ABILITA'</u>	<u>PX</u>
I PERSONAGGI POSSIEDONO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, ARMI DA CORPO A CORPO, ARMI DA TIRO, ARMI DA LANCIO, SCUDO					
Addestramento Fisico 1	150	Incantesimi da Mago di 1° Grado §	100	Pozioni ed Elisir 1	100
Ambidestria	40	Incantesimi da Mago di 2° Grado §	100	Pronto Soccorso 1	40
Armatura 1: Cuoio	40	Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado*	100	Riconoscere Oggetti Falsi	40
Armatura 2: Anelli	40	Incantesimi da Sacerdote di 2° Grado*	100	Tecnologia 1	50
Armatura 3: Piastre	40	Leggere e Scrivere	10	Veleni e Filtri 1	100
Biologia	50	Mercanteggiare	20	COSTO STIRPE	
Botanica	50	Mineralogia	50	PUNTI ESPERIENZA TOTALI	
Discerni Magia	50	Occulto	50	PUNTI ESPERIENZA RIMASTI	

§: Mentre utilizza questa abilità il personaggio non può indossare al massimo Armatura 1: Cuoio.

*: Le Armi e le Armature permesse ai Sacerdoti variano da deità a deità (Vedere manuale: **LIBRO DELLE FEDI**)

CR: Corazza PV: Punto/i Vitale

N.B.: Tutte le Abilità con un numero dopo il nome devono sempre essere acquisite in ordine crescente.