



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLA GUERRA:

COMBATTIMENTO, CHIAMATE E DANNI,
MACCHINE D'ASSEDIO, LEGGI E NOBILTÀ

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.
PROPRIETÀ di ETEMENANKI

Indice

SISTEMA DI COMBATTIMENTO	3
MORTE DI UN PERSONAGGIO	3
DANNI E POTERI DELLE ARMI	4
DANNI NORMALI DELLE ARMI	4
DANNI MATERIALI DELLE ARMI	4
DANNI ELEMENTALI DELLE ARMI	5
DANNI SPECIALI DELLE ARMI	5
EFFETTI DELLE ARMI	6
ARMI TECNOLOGICHE	7
DICHIARAZIONI SPECIALI AI COLPI SUBITI	8
CHIAMATE SPECIALI	8
CHIAMATE DEI MASTER	8
CHIAMATE DI SOCCORSO	8
STRUTTURE IN GIOCO	9
STRUTTURE	9
Macchine da Guerra	10
LE LEGGI DI BABILONIA	11
Processo ed interrogatorio	11
Crimini di Primo Grado	12
Crimini di Secondo Grado	12
Crimini di Terzo Grado	12
Crimini di Quarto Grado	12
NOBILTA' BABILONESE	13

SISTEMA DI COMBATTIMENTO

In Babilonia il sistema di combattimento è basato sulla reale interazione tra giocatori con armi in lattice apposite per giochi di ruolo dal vivo. Ogni giocatore ha un punto ferita di base per ogni locazione (testa, torso, le due braccia e le due gambe); ogni danno subito viene scalato dai punti ferita rimanenti nella locazione colpita, o dagli eventuali punti armatura posseduti nel caso si indossino armature. Quando una locazione scende a zero punti ferita diviene inutilizzabile. Nel caso di un braccio il giocatore dovrà lasciare cadere tutto ciò che ha nella mano del braccio ferito e non potrà più utilizzarlo prima di venire curato; nel caso di una gamba il personaggio dovrà zoppicare e non potrà più correre; nel caso della testa e del torso il personaggio avrà subito una ferita mortale ed entrerà immediatamente in stato di Coma. Ulteriori danni ad una locazione già a zero punti ferita non avranno ulteriori effetti e la locazione rimarrà a zero punti ferita fino a quando non sarà curata. Tutte le armi e le armature devono essere portate ai master prima dell'inizio dell'evento per verificarne l'idoneità; se ritenute inadatte non potranno essere utilizzate nell'evento ad insindacabile giudizio dei master.

Durante il combattimento andranno seguite le seguenti regole (oltre al normale buonsenso):

- E' 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 caricando il colpo (con un angolo sufficiente di rotazione).

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

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Quando una locazione vitale (testa o tronco) di un personaggio scende a zero punti ferita, questo è considerato in Coma. Il "Tempo di Coma" è pari a 5 minuti, nei quali il personaggio può ricevere le cure necessarie per tornare cosciente. Al termine dei cinque minuti di Coma il personaggio muore. Successivamente il personaggio entrerà nel "Periodo di Rinascita" della durata di 5 minuti, durante i quali il corpo non potrà ricevere cure di alcun tipo. Alla fine di questo periodo il personaggio ritornerà cosciente al massimo dei Punti Ferita grazie al potere dell'Arcano, eventuali Punti Armatura non naturali non saranno recuperati se non con riparazioni.

Nel "Tempo di Coma" e "Periodo di Rinascita" le uniche chiamate che un personaggio inerme può subire sono "Fatal!", "Mortal!" e "Oblio!".

Un personaggio che è nel "Tempo di Coma" o nel "Periodo di Rinascita" subisce il danno speciale "Fatal!", a meno che non sia stato il danno che ha subito per entrare in Coma, entrerà nuovamente nel "Tempo di Coma" contando 5 minuti, alla fine dei quali il personaggio morirà definitivamente.

All'interno di una "Zona Mortal" (Circolo Rituale, interno delle Gilde e altre definite dai Master) un personaggio che è nel "Tempo di Coma" si calcola come se avesse subito il danno "Fatal!".

Un personaggio che ha subito la chiamata "Mortal!", "Oblio!" o che è morto all'interno di una "Zona Mortal" dovrà recarsi Fuori Gioco, dal primo Master che incontra e consegnargli la scheda e tutti gli oggetti e monete che possedeva col personaggio precedente, dato che è morto definitivamente.

Un personaggio che decide volontariamente di porre fine alla propria esistenza per mano propria subirà automaticamente la chiamata "Effetto!" "Mortal!".

DANNI E POTERI DELLE ARMI

Nel combattimento l'effetto dei colpi portati con armi deve essere dichiarato ad alta voce: in questo modo chi subisce il colpo potrà tenere conto dei danni subiti e degli effetti derivanti, oppure dichiarare a sua volta eventuali immunità. La dichiarazione del colpo si compone di una chiamata di DANNO (obbligatoria) ed una chiamata di EFFETTO (facoltativa). Non è possibile dichiarare nella stessa chiamata due DANNI, mentre dichiarare due EFFETTI implica che il danno associato è sempre del tipo base per l'arma utilizzata ("CIOP!" per armi da taglio e "BLAM!" per armi da botta). Ad esempio posso dichiarare "ARGENTO!" (danno) "A TERRA!" (effetto), ma non "ARGENTO!" (danno) "FUOCO!" (danno). Se dichiaro "VELENO!" (effetto) "A TERRA!" (effetto) con una mazza il danno associato è "BLAM!" (danno base delle armi da botta) anche se non dichiarato.

Se chi riceve il colpo ha delle specifiche immunità al danno od agli effetti dovrà dichiararlo dopo aver ricevuto il colpo: dovrà quindi dichiarare a voce alta "NO EFFETTO a...". Se si è immuni al DANNO dell'arma non si subisce nemmeno l'effetto eventualmente dichiarato (non subendo danni fisici dal colpo non si subiscono le conseguenze degli effetti), mentre se si è immuni all'effetto (od agli effetti) e non al danno, il danno viene comunque considerato anche se non gli effetti associati.

DANNI NORMALI DELLE ARMI

Sono i danni base delle diverse armi.

- **CIOP!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Taglio o pugnali/accette/shuriken da lancio.

Può anche non essere dichiarato.

- **BLAM!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Botta o fionde o oggetti da lancio tipo sassi.

- **KABLAM!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Botta su creature viventi, ma infligge 10 Punti Struttura di Danno ad una Struttura.

- **STORDISCI!** : Infligge un Danno Normale da stordimento; può essere dichiarato con qualsiasi arma da mischia, sia da botta che da taglio, ma non da armi da lancio, tiro o fuoco.

- **PUNTA!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Tiro (frece) e da Fuoco. **Può anche non essere dichiarato.**

DANNI MATERIALI DELLE ARMI

Sono i danni che derivano dai materiali di cui le armi sono fatte.

- **ARGENTO!** : Infligge un Danno materiale da argento e permette di influenzare le creature che possono essere ferite solo da armi d'Argento; produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature.

- **ETERNIUM!** : Infligge un Danno da eternium e permette di influenzare le creature che possono essere ferite solo da armi di Eternium. Il materiale è completamente indistruttibile e l'arma ignora le chiamate **Oggetti distrutti!** e **Oggetti magici distrutti!**

- **MITHRIL!** : Infligge un Danno da mithril e permette di influenzare le creature che possono essere ferite solo da armi di Mithril; produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature.

- **NATURALE!** : Infligge un Danno che influenza le creature che possono essere ferite solo da armi d'osso, legno, ossidiana, chitina o altri elementi naturali diversi dal metallo.

- **SELENITE!** : Infligge un Danno da selenite ed influenza le creature che possono essere ferite solo da armi di Selenite; produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature. Un arma di Selenite può essere impugnata soltanto dai seguaci dei seguenti culti: **Morte, Caos, Mente, Vuoto.**

DANNI ELEMENTALI DELLE ARMI

Sono i danni che derivano dagli elementi naturali di cui sono infuse le armi che li infliggono.

- **GELO!:** Infligge un Danno da Freddo. produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature.
- **FUOCO!:** Infligge un Danno da Fuoco; produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature.
- **ZAP!:** Infligge un Danno da Elettricità. produce effetti particolari ad alcuni tipi di creature.

DANNI SPECIALI DELLE ARMI

Sono i danni che derivano dalla natura arcana, divina o tecnologica delle armi:

- **A ZERO!:** La locazione colpita subisce 10 danni; i danni vengono prima scalati dai punti armatura ed eventuali danni rimasti vengono scalati dai punti ferita. Se si possiede l'”Immunità ad A ZERO!” si subisce comunque 1 danno dalla chiamata “A ZERO!”.
- **ANNIENTA “..”!:** Infligge un Danno “EFFETTO!” “FATAL!” al tipo di creature nominate (ad esempio Annienta Elfi! Farà un danno “EFFETTO!” ”FATAL!” agli Elfi); tutte le altre creature subiscono un danno “EFFETTO!” “CRASH!”.
- **ARTEFATTO!:** Infligge un Danno a qualunque creatura: non potrà mai essere dichiarato il **NO EFFETTO!**.
- **CRASH!:** La locazione colpita subisce 5 danni; i danni vengono prima scalati dai punti armatura , ma eventuali danni rimasti non vengono scalati dai punti ferita. Ad esempio un'armatura con 3 P.A. che subisce un danno “CRASH!” viene distrutta, ma non vengono inflitti danni alla locazione sottostante; un danno “CRASH!” in una locazione priva di armatura o con tutti i punti armatura distrutti infligge 5 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge (bisogna lasciarlo cadere) finché non viene riparato. Se si possiede ”Immunità a CRASH!” si subisce comunque 1 danno dalla chiamata “CRASH!”. Se si indossano due armature sovrapposte necessiteranno due “CRASH!” prima per l'armatura più esterna e poi per l'altra.
- **MAGICO!:** Infligge un Danno Magico.
- **RELIQUIA!:** Infligge un Danno a qualunque creatura, non potrà mai essere dichiarato il **NO EFFETTO!**. Infligge due Danni ai Metastrali: Daemoni, Angeli, ecc...
- **SVENTRA “..”!:** Infligge un Danno “EFFETTO!” “DIRETTO!” al tipo di creature nominate (ad esempio Sventra Maghi! Farà un danno diretto ai maghi); tutte le altre creature subiscono un danno Magico.
- **FATAL!:** Qualunque locazione colpita uccide sul colpo la creatura; dopo i normali 5 minuti di Coma la creatura morirà definitivamente (non conterà i 5 minuti di morte per l'abilità dell'arcano) e dovrà essere resuscitata con il rituale appropriato. Il Danno “FATAL!” infligge 50 danni alle creature che considerano i punti ferita come una sola locazione (Avatar, mostri o l'abilità Berserk).
- **MORTAL!:** Qualunque locazione colpita uccide sul colpo la creatura (senza aspettare i 5 minuti di coma) ed uccide l'arcano. Il personaggio non potrà risorgere e dovrà essere resuscitato con il rituale appropriato. Il Danno “MORTAL!” infligge 50 danni alle creature che considerano i punti ferita come una sola locazione (Avatar, mostri o l'abilità Berserk).
- **OBLIO!:** Il danno più terribile che qualunque creatura possa subire. Qualunque locazione colpita uccide sul colpo la creatura (senza aspettare i 5 minuti di coma) ed uccide l'arcano. L'esistenza stessa della creatura viene cancellata dai ricordi di tutto il creato e non potrà essere resuscitata nemmeno con un rituale. Il Danno “OBLIO!” infligge 100 danni alle creature che considerano i punti ferita come una sola locazione (Avatar, mostri o l'abilità Berserk).

EFFETTI DELLE ARMI

Se si è immune ad una chiamata di effetto, si subisce comunque il DANNO dell'arma.

- **ACIDO!:** Oltre al Danno dell'arma, infetta il Personaggio, che subirà un "EFFETTO!" "A ZERO!" in tutte le locazioni dopo 2 minuti; continuerà a subire il danno ogni 2 minuti fino alla morte o fino alla rimozione dell'effetto Acido. Se il Personaggio muore e viene resuscitato l'acido svanisce.
- **A TERRA!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "**Repulsione**" (1° Livello della Cronomanzia).
- **COMA!:** Qualunque locazione colpita uccide sul colpo la creatura; dopo i normali 5 minuti di Coma la creatura entra nel "Tempo di Rinascita". Il Danno "COMA!" infligge 30 danni alle creature che considerano i punti ferita come una sola locazione (Avatar, mostri o l'abilità Berserk).
- **CONFUSIONE!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "Confusione" (1° livello della Oniromanzia).
- **DIRETTO! :** Il Danno dell'arma viene considerato direttamente sui punti ferita della locazione, senza tenere conto dell'eventuale armatura. Le Armi da Tiro o da Fuoco hanno di base questo effetto (con Armi da Fuoco il colpo è sempre considerato al Tronco). L'Effetto "DIRETTO!" infligge 2 danni alle creature che considerano i punti ferita come una sola locazione (Avatar, mostri o l'abilità Berserk).
- **DISINTEGRAZIONE!:** La locazione colpita subisce un danno "A ZERO!" e l'effetto della chiamata "OGGETTI DISTRUTTI!".
- **DOPPIO!:** La locazione colpita subisce 2 volte il danno della chiamata (la creatura colpita subirà due danni al posto di uno).
- **FRENESIA!:** Il personaggio che subisce questo effetto sarà costretto ad attaccare la creatura più vicina al massimo delle sue possibilità per una durata di 30 secondi.
- **MALATTIA!:** Oltre al Danno dell'arma, infetta il Personaggio, che subirà un "EFFETTO!" "A ZERO!" in tutte le locazioni dopo 6 minuti; continuerà a subire il danno ogni 6 minuti fino alla morte o fino alla rimozione dell'effetto Malattia. Se il Personaggio muore e viene resuscitato la malattia svanisce.
- **PARALISI!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "**Bloccapersona**" (2° Livello della Cronomanzia).
- **SHOCK!:** La creatura colpita, in qualsiasi locazione, sviene a terra. Per 10 secondi non può essere risvegliata, e se non viene scossa resta svenuta per 5 minuti.
- **SILENZIO!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "Silenzio 1" (1° livello della Cronomanzia).
- **VELENO!:** Oltre al Danno dell'arma, infetta il Personaggio, che subirà un "EFFETTO!" "A ZERO!" in tutte le locazioni dopo 4 minuti; continuerà a subire il danno ogni 4 minuti fino alla morte o fino alla rimozione dell'effetto Veleno. Se il Personaggio muore e viene resuscitato il veleno svanisce.

ARMI TECNOLOGICHE

Per le armi da fuoco tecnologiche si utilizzano dei Cartellini Colpo, che dovranno essere strappati quando vengono utilizzati per poter effettuare la dichiarazione di danno. I colpi delle armi da fuoco si considerano sempre al tronco, a meno non si possiedano abilità speciali particolari.

Arma	Dichiarazione	Costo di ricarica per Colpo
Pistola	“DIRETTO!”	1 P.M.
Fucile a pompa	“DIRETTO!” e “A TERRA!”	2 P.M.
Mitragliatore	“DIRETTO!” area 90° 5 m	1 P.R.
Laser	“DOPPIO!” “DIRETTO!”	1 P.R.
Taser	“PARALISI!”	1 P.R.
Pistola al plasma	“EFFETTO!” “A ZERO!”	10 P.R.
Cannone al plasma	“MORTAL!”	20 P.R.
Quantico	“EFFETTO!” “DISINTEGRAZIONE!”	30 P.R.
Bomba a mano	“BLAM!” “A TERRA!” in raggio 3metri	2 P.R.
Armi da corpo a corpo laser	“MAGICO!” “FUOCO!”	1 P.R. (una batteria ad Evento)
Armi da corpo a corpo vibro	“DIRETTO!”	3 P.R. (una batteria ad Evento)
Armi da corpo a corpo quantiche	“EFFETTO!” “CRASH!”	5 P.R. (una batteria ad Evento)
Arma da corpo a corpo azoto	“MAGICO!” “GELO!”	1 P.R. (una batteria ad Evento)
Guanto kobo	Pugno “SHOCK!”	8 P.R. (una batteria ad Evento)
Bomba incendiaria	“FUOCO!” “A TERRA!” in raggio 3metri	2 P.R.
Bomba stordente	“CONFUSIONE!” in raggio 3metri	2 P.R.
Bomba chimica	“VELENO!” in raggio 3 m	3 P.R.
Pistola acido	“DIRETTO!” “ACIDO!”	3 P.R.
Pistola elettrica	“DIRETTO!” “PARALISI!”	2 P.R.

DICHIARAZIONI SPECIALI AI COLPI SUBITI

Sono le dichiarazioni che chi possiede speciali immunità od abilità deve fare quando riceve il colpo o diviene bersaglio dell'incantesimo. Se si è immuni ad una chiamata o ad un effetto, ma non si dichiara il "no effetto", si subiscono tutti gli effetti come se non si possedesse l'immunità.

- **NO EFFETTO!:** Il colpo o l'incantesimo o l'Abilità non ha causato Danno né avuto altri effetti; se l'immunità riguarda un danno od un effetto si dovrà dichiarare a cosa si è immuni (ad esempio l'immunità al danno elementare "FUOCO!" dovrà essere dichiarata come "NO EFFETTO! A FUOCO!").
- **RIFLESSO!:** Subisce il colpo o l'incantesimo o l'Abilità, ma la infligge a chi gliela causata.

CHIAMATE SPECIALI

Sono le dichiarazioni speciali che hanno effetti sugli equipaggiamenti posseduti.

- **OGGETTI DISTRUTTI!:** Tutti gli oggetti non magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente
- **OGGETTI MAGICI DISTRUTTI!:** Tutti gli oggetti magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli oggetti divini, gli artefatti e le reliquie).
- **OGGETTI DIVINI DISTRUTTI!:** Tutti gli oggetti divini nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli oggetti magici, gli artefatti e le reliquie).
- **TERRORE ORDINE "N"!:** Tutte le creature di Ordine uguale o inferiore a "N" subiscono l'effetto dell'incantesimo "**Paura**" (2° Livello della Morte/Mente).
- **EFFETTO!:** La chiamata Effetto deve sempre essere associata ad un'altra dichiarazione: questa sortisce i suoi effetti superando qualsiasi immunità posseduta dal bersaglio (che non potrà in nessun caso dichiarare in risposta un NO EFFETTO).

CHIAMATE DEI MASTER

Sono chiamate che influenzano che influenzano i tempi di gioco e solamente i master possono utilizzarle.

- **GIOCO FERMO! Oppure un fischio lungo col fischietto:** Tutte le creature nel raggio uditivo devono bloccarsi istantaneamente come se fossero paralizzate.
- **IN GIOCO!:** Inizia o riprende l'azione di gioco.

CHIAMATE DI SOCCORSO

Sono chiamate da utilizzare per segnalare un possibile pericolo per l'incolumità di un giocatore e fermare l'azione di gioco per soccorrere un infortunato.

- **UOMO A TERRA!:** può essere utilizzata da chiunque, viene usata quando un giocatore si ferisce accidentalmente durante il gioco. Tutte le azioni in gioco nel raggio di 5 metri devono essere sospese immediatamente.

STRUTTURE IN GIOCO

STRUTTURE

Durante gli eventi esiste la possibilità di trovare, o di portare, strutture in gioco. Queste si dividono in strutture dell'organizzazione e strutture dei Campi.

Le strutture dell'organizzazione sono:

Tipo di Struttura	Descrizione	Punti struttura
Gilde	Si dividono in Legione, Mercanti, Accademia e Sapienti. Qui i giocatori possono trovare vari generi di oggetti, iscriversi alle Gilde e richiedere di entrare nelle corporazioni.	Indistruttibile
Arene	In queste strutture, solitamente collegate alla Gilda della Legione, si possono svolgere vari generi di contese militari, giochi gladiatori ed addestramenti dei legionari.	Indistruttibile
Circoli Rituali	In queste strutture è possibile svolgere i rituali, sia quelli "di Gilda" (Sapienti o Magdum), sia altri rituali. NOTA: entrare in un circolo rituale armati è considerato offesa verso le divinità ed il trasgressore verrà colpito da un fulmine che lo porterà a zero punti ferita al tronco. Fanno eccezione le armi benedette dei Templari ed alcune lame rituali.	Indistruttibile

Le strutture dei campi sono:

Tipo di Struttura	Descrizione	Punti struttura	Costo
Tenda Comando	Il centro di comando di ogni Fazione. Contiene lo Scrigno di fazione. Dimensioni minime 3x3 m.	Indistruttibile	Gratis (Ogni fazione può avere una sola Tenda Comando)
Cancello Base	Il cancello base di ogni accampamento.	100 Punti Struttura di base + bonus in base alla rappresentazione del cancello	Gratis Il cancello deve essere rappresentato. + 2 P.R. Per ogni 50 Punti struttura aggiuntivi che si desidera acquistare.
Mura Base	Le mura di ogni accampamento; si considerano alte 3 metri e bloccano la visuale.	Indistruttibile se non da abilità speciali	Gratis
Torri di Guardia	Torri di guardia che permettono di utilizzare armi a gittata e/o incantesimi dalle torri verso entrambi i lati del muro di cui fanno parte (max 2 persone per torre). Chi si trova su una Torre di Guardia non può essere attaccato con armi da corpo a corpo.	Indistruttibile se non da abilità speciali	2 P.R. e 2 P.M. Ogni torre (deve essere rappresentata, dimensioni minime 1x1 m)
Maschio	Torri di guardia che permettono di utilizzare armi a gittata e/o incantesimi dalle torri verso entrambi i lati del muro di cui fanno parte (max 4 persone per maschio). Chi si trova su un Maschio non può essere attaccato con armi da corpo a corpo.	Indistruttibili se non da abilità speciali	5 P.R. Per ogni maschio (deve essere rappresentato, dimensioni minime 1,2x1,2m)

Fossato	Un fossato che circonda l'accampamento, rendendo impossibile penetrarvi. Per utilizzare l'abilità Scavalcare Recinzioni sarà necessario possedere un "Rampino" e ci si impiegherà il doppio del tempo.	Indistruttibile	5 P.R. Deve essere rappresentato da bandierine blu intorno al campo (ogni 3 metri)
Ponte Levatoio	Permette di chiudere l'accesso al cancello del campo. Per attaccarlo è necessario un Ponte Mobile.	500 Punti Struttura	4 P.R. Acquistabile solo se si possiede anche un fossato.

MACCHINE DA GUERRA

Le macchine da guerra descritte di seguito possono essere realizzate da qualsiasi giocatore con qualunque metodo a patto che NON utilizzino materiali esplosivi di alcun genere per il loro funzionamento e siano sicuri per chi le utilizza e per chi viene colpito dai proiettili. Prima di essere utilizzati è necessario avvertire con almeno una settimana di anticipo dalla data dell'Evento gli organizzatori e presentarli ai Master del Controllo Armi. Se questi, a loro insindacabile giudizio, li ritengono in qualunque modo pericolosi, tali armi non potranno essere utilizzate, pena l'allontanamento dall'Evento in corso. I proiettili devono **OBBLIGATORIAMENTE** essere realizzati in gommapiuma morbida e non devono contenere alcuna anima rigida. Come per le frecce, anche questi proiettili devono avere un diametro minimo di 10 Cm per evitare di rappresentare un pericolo per le parti sensibili, come gli occhi.

Macchina	Descrizione	Punti Struttura	Costo
Ariete	Infligge 10 danni ad un cancello. Non possono MAI essere utilizzati contro un giocatore, pena l'espulsione dall'Evento. Richiede un equipaggio di 4 persone con l'abilità Addestramento Fisico.	50 Punti Struttura	2 P.R.
Catapulta	I proiettili della Catapulta dichiarano il danno speciale "CRASH!" e l'effetto "A TERRA!" se colpisce una creatura; se colpisce una struttura infligge 20 Punti Struttura di danno. Può lanciare al massimo 3 proiettili per salva. Richiede un equipaggio di 4 persone: 2 con Addestramento Fisico per spostarla e 2 con l'abilità Tecnologia per operarla.	50 Punti Struttura	3 P.R.
Balista	I proiettili della Balista dichiarano il danno speciale "A ZERO!" se colpisce una creatura, oppure 10 Punti Struttura. Richiede un equipaggio di 2 personaggi: 1 con Addestramento Fisico per essere spostata ed uno con le abilità "Armi da Tiro" e "Tecnologia" per essere operata.	30 Punti Struttura	3 P.R.
Cannone	I proiettili del Cannone dichiarano il danno "EFFETTO!" "A ZERO!" se colpiscono una creatura, oppure 50 Punti Struttura. Può lanciare al massimo un proiettile per salva. Richiede un equipaggio di 3 personaggi: 2 con l'abilità Addestramento Fisico per essere spostato ed 1 con le abilità "Armi da Tiro" e "Tecnologia" per essere operato.	50 Punti Struttura	5 P.R.
Ponte Mobile	Permette di attaccare un cancello difeso da un Ponte Levatoio e da un Fossato. Deve essere trasportato da almeno due personaggi che non possono compiere altre azioni mentre lo portano.	100 Punti Struttura	3 P.R.

LE LEGGI DI BABILONIA

Babilonia possiede una legge inflessibile, dura e cruenta. Mettersi contro la Legione è spesso sinonimo di suicidio a meno che tu non possieda abbastanza piastre da comprarti la libertà. Solo i nobili godono di privilegi ed immunità dovute al loro rango, almeno fino a quando non contrariano un nobile di rango più elevato...

Ai comuni cittadini babilonesi è nota la cosiddetta Legge Semplice o Bassa Legge, un estratto dei contenuti del Codex Imperialis Babilonensis stilato dall'Arcidruco Antinuus Alius Augustus a seguito della conquista di Utif. Tale legge è qui presentata nella sua forma più esplicita, nota come XIII^a compilazione di Dreegnan Craxus Volcum, mentre il contenuto reale del Codex Imperialis Babilonensis, o Alta Legge, è di esclusiva competenza della corporazione dei Burocrati.

Le punizioni variano in base all'offesa arrecata come indicato nella seguente tabella.

Crimini	Punizioni
Primo grado	Ammenda (in base alla pena)
Secondo grado	Carcere (in base alla pena)
Terzo grado	Schiavitù (per un Evento)
Quarto grado	Morte (esecuzione in pubblico)

Leggi Speciali

- Un non-morto che subisca un crimine di Primo o Secondo grado, può richiedere l'aumento della pena di un grado di giudizio;
- Un crimine compiuto ai danni di un ufficiale della legione in servizio è da considerarsi di un grado di giudizio superiore;
- Un crimine compiuto da un legionario in servizio è aumentato di due gradi di giudizio, se è un ufficiale di tre gradi di giudizio (salvo differente decisione del reggente di Gilda);
- Un crimine compiuto da un legionario fuori servizio è aumentato di un grado di giudizio (non è cumulabile con la natura non-morta del colpito dal crimine);

Leggi e Templari

- Un Templare può applicare le leggi come se fosse un Centurione della Legione Babilonese;
- Un Templare può fermare ed interrogare qualsiasi babilonese per interesse del Sacro Tempio;
- Qualsiasi credente degli dei è obbligato ad aiutare un templare nell'esercizio delle sue funzioni;

PROCESSO OD INTERROGATORIO

Durante un processo o un interrogatorio può essere attivato un cerchio di verità (a discrezione dei master) – chiunque leda il gioco in quanto tale verrà allontanato per l'evento da Babilonia. Inoltre ad ogni inquisito verranno rimossi tutti i beni che porta con se sino al termine del processo e all'applicazione della condanna che, nel caso sia pecuniaria, verrà prelevata direttamente dai beni confiscati come meglio aggrada al reggente di Gilda.

Ogni inquisito ha la possibilità di chiedere un processo per direttissima ammettendo la pena: avrà la diminuzione della pena alla metà, ma solo per i reati di Primo e Secondo Grado.

Ogni inquisito ha la possibilità di chiedere l'ausilio di un avvocato (Burocrate) o in mancanza di questo potrà essere difeso dal proprio Ambasciatore.

Invocare gli Dei: solo e solamente se si è inquisiti di un reato di Quarto Grado si può chiedere di scontrarsi in arena (senza oggetti magici e senza magia) con un rappresentante di Babilonia; se ne esce vincitore avrà salva la vita, in quanto gli Dei lo avranno riconosciuto innocente.

Le proprietà dell'inquisito verranno requisite dall'autorità che presiede il processo (sia in caso di vittoria che di sconfitta) per essere quindi depositate nella rispettiva Gilda.

E' sempre possibile "affittare" un Duellante per farsi rappresentare nel duello.

CRIMINI DI PRIMO GRADO

Crimine	Ammenda
Ubriachezza molesta	1 P.M. o 1 ora di servizio presso una gilda
Furto di valore inferiore o uguale alle 5 P.R.	Deve restituire l'oggetto e versare un'ammenda pari al valore dello stesso (stimato dalla Legione) oppure pagare il doppio del valore dell'oggetto (se non può restituirlo) e 2 ore di servizio presso una Gilda
Condotta irrispettosa verso Capofazione	2 P.R. o 2 ore al servizio del Capofazione offeso
Rissa a mani nude	2 P.M. o 1 ora di servizio presso una Gilda
Offesa a carica minore accertata di gilda ES. Diacono, Avido, Ciambellano	2 P.R. o 2 ore di servizio presso la Gilda dell'offeso
Offesa a Cavaliere, Baronetto o Barone da nobile di grado inferiore o non nobile	1 P.R.

CRIMINI DI SECONDO GRADO

Crimine	Ammenda
Condotta irrispettosa verso Capogilda	5 P.R. o servizio forzato per un intero giorno alla Legione o alla Gilda del Capogilda offeso.
Incapace di pagare per un crimine di Primo Grado	Mezz'ora di carcere per P.M. da pagare
Offendere una guardia o un rappresentante della legge	1 ora di carcere e 1 P.R.
Furto Aggravato, reticente al furto o furto del valore superiore alle 5 P.R. e pari o inferiore alle 50 P.R.	Deve restituire l'oggetto e versare un'ammenda pari al valore dello stesso (stimato dalla Legione). Oppure pagare il doppio del valore dell'oggetto (se non può restituirlo). Oppure pagare il valore e 5 P.R. e carcere per 2 ore o lavori forzati presso una gilda
Rissa con armi o con l'utilizzo di magia	1 P.R. o carcere per 1 ora
Offesa a carica maggiore accertata di gilda (es. Vescovo, Precettore, calcolatore)	3 P.R. o 2 ore di servizio presso la Gilda dell'offeso
Offesa a Visconte, Conte o Marchese da nobile di grado inferiore o non nobile	3 P.R. e lavori forzati per 1 ora presso l'offeso
Istigazione ad un crimine di Primo o Secondo Grado	3 P.R. e l'ammenda relativa al crimine istigato

CRIMINI DI TERZO GRADO

Crimine	Ammenda
Offendere o Disobbedire a un templare	Schiavitù (per un Evento) e sequestro dei beni (pena alternativa da decidere tramite processo)
Frode o furto per un valore oltre le 50 p.r.	
Ateismo dichiarato	
Omicidio non intenzionale	
Spergiuro durante processo o interrogatorio	
Aggredire un rappresentante della legge in servizio	10 P.R. e l'ammenda relativa al crimine istigato
Istigazione ad un reato di Terzo o Quarto Grado	
Offesa a Duca o Principe da nobile di grado inferiore o non nobile	
Offesa a carica Superiore accertata di gilda (es. Arcivescovo, Mastro Magdum, Alto Venditore)	Schiavitù e 10 P.R.

CRIMINI DI QUARTO GRADO

Crimine	Ammenda
Istigazione ad offendere o aggredire un Elementalord, Capogilda o Capocorporazione	Morte definitiva
Aggredire un templare	
Rapimento	
Omicidio intenzionale	
Evasione	
Fuga dalla schiavitù	
Alto tradimento verso lo stato e l'Imperatore	
Aggressione o offesa a Elementalord, Capogilda, Capocorporazione accertati, con immediata amministrazione della legge da parte dello stesso, che ne diventa il garante.	
Professare un culto che leda un cittadino dell'Impero	

NOBILTÀ' BABILONENSE

Si può ottenere una carica nobiliare in due modi: per Spada o per Toga.

I nobili detti “di Spada” sono nominati direttamente dall’Imperatore o, più comunemente, dai suoi Satrapi (Viceré): si tratta sovente di signori della guerra, scaltri burocrati, maghi e sacerdoti che si sono messi in mostra o che spiccano per determinate capacità.

I nobili detti “di Toga” hanno invece comprato la propria posizione e si tratta spesso di mercanti desiderosi di guadagnarsi una posizione nelle caste più elevate. I soldi spesi finiscono a ingrossare le casse dei Viceré dei Quartieri, i quali a loro volta vedono la vendita delle cariche come un metodo per acquisire maggiore prestigio e influenza di fronte all’Imperatore. L’Imperatore o il Satrapo del Quartiere di appartenenza di un nobile può rimuoverlo a piacimento dal suo ruolo. Nel caso un nobile venga condannato per Eresia o Alto Tradimento perderà automaticamente la propria carica.

I Signori Astrali Elementali sono considerati i Satrapi del Quartiere corrispondente, mentre i Capi Gilda sono considerati i Satrapi del Quartiere della Gilda corrispondente.

Carica	Costo	Carica Militare Corrispondente
Satrapo (Viceré)	Conseguibile solo per nomina Imperiale	Praefectus
Principe	50 Piastre Reali (solo uno per Quartiere)	Centurione
Duca	40 Piastre Reali (solo uno per Quartiere)	Decurione
Marchese	30 Piastre Reali (solo due per Quartiere)	Primus Hastatus
Conte	23 Piastre Reali (solo tre per Quartiere)	Secundus Hastatus
Visconte	18 Piastre Reali (solo quattro per Quartiere)	Prior
Barone	13 Piastre Reali (solo cinque per Quartiere)	Prior
Baronetto	8 Piastre Reali (solo cinque per Quartiere)	Minor Prior
Cavaliere (Sir) o Dama	3 Piastre Reali	Minor Prior

BENEFICI DELLE CARICHE NOBILIARI

In tempo di guerra (proclamata dall’Imperatore), i Nobili ricevono una Carica temporanea in Legione per la durata delle ostilità, come indicato nella tabella precedente. La carica ha comunque valore sempre all’interno, e li solo, del Quartiere di cui si è nobile.

- Sir (o Dama): nessun beneficio particolare. I membri della Corporazione dei Cavalieri guadagnano in automatico questa Carica.
- Baronetto, Barone, Visconte: non possono essere condannati per Crimini di Primo Grado. Due Nobili di Carica più elevata oppure un Principe o un Satrapo possono negare questa immunità per un qualunque processo, cui però devono presenziare in qualità di testimoni o accusatori.
- Conte, Marchese: non possono essere condannati per Crimini di Primo o Secondo Grado. Due Nobili di Carica più elevata oppure un Principe o un Satrapo possono negare questa immunità per un qualunque processo, cui però devono presenziare in qualità di testimoni o accusatori. Guadagna 1 Piastra Servile addizionale per Giornata di Gioco, in quanto esenti da alcune tasse imperiali.
- Duca: non possono essere condannati per Crimini di Primo, Secondo o Terzo Grado. Un Principe o un Satrapo può negare questa immunità per un qualunque processo, cui però deve presenziare in qualità di testimone o accusatore. Guadagna 1 Piastra Mercantile per Giornata di Gioco, in quanto esenti da molte tasse imperiali.
- Principe: non possono essere condannati per Crimini di Primo, Secondo o Terzo Grado. Un Satrapo può negare questa immunità per un qualunque processo, cui però deve presenziare in qualità di testimone o accusatore. Guadagna 1 Piastra Mercantile per Giornata di Gioco, in quanto esenti da molte tasse imperiali.