
ETHERNAUT
Technofantasy Role Playing Game
QUICKSTART

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game

QUICKSTART



"Il bene e il male sono concetti troppo astratti
perchè mortali, daemoni o dèi possano attenersi ad essi"

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game

Riconoscimenti

Questo manuale è il frutto di anni di storie scritte e raccontate, è un modo di vivere il gioco, intenso ed emozionante.
È *Etemenanki*, il mondo dove tanti amici hanno vissuto intrepide avventure, dove ognuno, nel bene e nel male ha lasciato un suo segno, una sua pietra d'angolo e un suo ricordo. Qui sono riportate le loro imprese e le gesta degli eroi, della luce e dell'oscurità, che con esse sono nati.
Dedicato a tutti coloro che hanno dato vita alle più grandi leggende di Kronhos.

Antonino Galimi

Ambientazione: ***Antonino Galimi***
Sviluppo Regolamento: ***Antonino Galimi***
Stesura: ***Antonino Galimi***
Editing: ***Antonino Galimi, Davide Cencini, Gaia Granata***

Illustrazione di Copertina: ***Silvia Pasqualetto***
Illustrazioni Interne: ***Francesco Gennari, Gaia Granata, Matteo Pagliari, Sabrina Normanni, Silvia Pasqualetto, Simone Tavecchio, Paolo Volpe, Vasco Gioacchini***
Design Grafico: ***Antonino Galimi, Gaia Granata***
Design Grafico scheda: ***Antonino Galimi, Gaia Granata, Luca Martinelli***
Logo: ***Antonino Galimi e Ctrl Print***
Logo Torre: ***Manuel Strali***

Contributi Aggiuntivi: ***Alberto Grignaffini, Davide Carcelli, Emanuele Missorini, Fabrizio Picone, Francesco Prosperi, Gaia Granata, Guido Campanini, Lorenzo Bellini, Luca Martinelli***

Proofreading: ***Alberto Grignaffini, Davide Cencini, Gianfranco Monfardini, Tina Furger***

Ringraziamenti speciali: ***Alessandro Cremonesi, Gaia Granata, Lorenzo Bellini, La Compagnia Senza Nome, lo Staff Etemenanki, la mia famiglia per il sostegno, la piccola Lucrezia e il piccolo Enrico: che possano vivere infinite avventure sul mondo di Kronhos***

Dedicato al ***Genna*** e al ***Gorro***, che sono lì, in qualche taverna di Babilonia, che brindano e ci sorridono ancora.
Playtestato da:
Alberto "Tharos" Grignaffini, Alice "Cici" Miglioli, Cosimo "Kal" Panigoni, Daniele "Hassan" Zeppellini, Eliana "Eloire " Pretto, Emanuele "Lele" Verducci, Fabiana "Yasura" Quagliotti, Fabrizio "Mra" Picone, Gaia "Visnja" Granata, Giacomo "Uriel" Ramacciotti, Gianfranco "Monfa" Monfardini, Giulia "Lumi" Di Lorenzo, Guido "Gufo" Campanini, Katia "Ipazia" Guidetti, Lorenzo "Shiveron" Bellini, Lorenzo "Dragan" Pelagatti, Luca "Iuria" Moretti, Luca "Slamashad" Martinelli, Lucrezia "Elethaia" Lanzi, Marco "Cucciolo" Bolzoni, Marzio "Thanior" Lucotti, Matteo "Drauka" Dongiovanni, Pier Luigi "Shuren" Chierici, Roberto "Aristocles" Baldini, Simone "Re Boia" Bellengi, Thore "Tgiuro" Meyer, Tommaso "Green Boy" Muzzini e da tantissimi altri amiche ed amiche a cui va tutto il nostro affetto e ringraziamento di cuore.

Etemenanki, i loghi, i simboli, i disegni, la terminologia specifica e l'ambientazione di questo manuale sono di proprietà di Antonino Galimi. Tutto il suddetto materiale è protetto dalle leggi del copyright, ogni riproduzione o uso non autorizzato del materiale o dell'artwork contenuto in questo volume senza un permesso scritto del proprietario dei diritti è proibita. É vietata la riproduzione anche parziale ai fini di profitto personale o aziendale con ogni mezzo di comunicazione. È altresì permesso riprodurre la scheda solo per uso personale o utilizzare il libro per finalità giornalistiche o pubblicitarie dello stesso.

Etemenanki tratta di argomenti che potrebbero risultare offensivi o ferire la sensibilità di alcuni. Ogni riferimento ad atti di crudeltà, schiavismo, discriminazioni, situazioni estremizzate o inneggiamento alla guerra è solo il riflesso di un mondo di fantasia ispirato alla lunga storia umana riadattato in questa sede in veste ludica e non vuole rappresentare in alcun modo le ideologie degli autori né dei collaboratori, né vuole spingere il lettore a vedere in esse null'altro che un gioco.
Ogni riferimento a persone, fatti, simbologie o ideologie realmente accadute è puramente casuale e non intende offendere nessuno.

Questo Quickstart è assolutamente indicativo di quello che sarà il manuale completo di Etemenanki, Technofantasy Role Playing Game. Questo regolamento non è da ritenersi definitivo completo. Nel Manuale Base vi sarà tutto il necessario per avere una piena esperienza di gioco per Etemenanki Technofantasy Role Playing Game.

Indice

PREFAZIONE 4

CAPITOLO 1
Etemenanki: Cenni e il Gioco di Ruolo 5

Etemenanki e il Mondo di Kronhos ... 5
I continenti di Kronhos ... 5
Gli Eterni ... 5
Etemenanki: Il Gioco di Ruolo ... 6
Il Tutore degli Eventi ... 6
Il Personaggio Giocante ... 6
Aggiungere dettagli ... 6
Personaggi non Giocanti ... 6
Materiale necessario ... 7
Come si gioca ... 7
Le Prove ... 7
Il Turno di Gioco ... 9
Consigli per Giocare Meglio ... 9
La Morale ... 9

CAPITOLO 2
Caratteristiche, Scheda, Stirpi e Gilde 10

Caratteristiche in breve ... 10
Modificatori delle Caratteristiche Principali ... 10
Caratteristiche Principali ... 10
Caratteristiche Derivate ... 11
Iniziativa delle Azioni ... 11
Altre Caratteristiche ... 12
Le Abilità in breve ... 13
Le Abilità Speciali ... 13
Le Abilità Primarie ... 13
Scheda esplicativa ... 14
Le stirpi di Babilonia in breve ... 16
Le Gilde di Babilonia in breve ... 19
Gli Eterni e la Guerra Senza Tempo in breve ... 25

CAPITOLO 3
Combattimento in breve 25

Combattimento per punti ... 25
Unità di tempo ... 26
L'iniziativa ... 26
Combattimento in mischia, scansata, parata, armato contro non armato e rottura delle armi ... 26
Combattimento in mischia con più avversari ... 26
Combattimento A Terra, In Ginocchio o Immobilizzato ... 26
Rottura delle armi e delle Armature ... 27
La Protezione delle Armature ... 27
Attacco Fortuito ... 27
Sorpresa ... 27
Fuggire ... 27
Incantesimi e Poteri in combattimento ... 27
Combattimento con armi a distanza ... 28
Evitare un attacco a distanza ... 28
Gli Stati ... 28

CAPITOLO 4
Incantesimi, Poteri e Divinità 29

La magia di Kronhos ... 29
Elevare un Incantesimo ... 29
Incantesimi dell'Avventura ... 30
Lista incantesimi PG: Bystrozulutogero ... 30
Lista incantesimi PG: Samarth ... 30
Lista incantesimi PG: T70E ... 30
Lista incantesimi PG: Ksetodblis ... 30
Le scuole Matematiche ... 30
Alchimia ... 30
Attivazione degli Oggetti Magici ... 30
L'Invocazione ... 31
Cenni sugli dèi babilonesi ... 31
Credenti,Accoliti, Sacerdoti e Santi ... 31
Sacro Ordine Templare ... 31
Dèi superiori ... 31
Esempio: Wakon ... 32

CAPITOLO 5
Equipaggiamento 33

Moneta e baratto ... 33
Equipaggiamenti ... 33
Armature ... 34
Armi ... 34
Armi da Mischia ... 35
Armi a Distanza ... 35
Munizioni per Armi a Distanza ... 36
Attrezzatura varia ... 36

CAPITOLO 6
Cenni di Ambientazione 38

Il Mondo di Babilonia ... 38
Il Cronoverso e Kronhos ... 39
La Trascendenza Temporale ... 39
Le Epoche di Kronhos ... 38
Cenni sullo Shasbet e le Città Satellite ... 40
Cariche e situazione politica di Babilonia ... 45
I Quartieri di Babilonia ... 46
Il Calendario Babilonese ... 49
La Canzone della Compagnia Senza Nome ... 49
Glossario, lingue e modi di dire ... 50

CAPITOLO 7
Avventura Introduttiva
Etemenanki: La Soglia del Cielo 52

APPENDICE 69

Tabelle, mappa e schede Avventura Introduttiva

Il primo embrione di Etemenanki prende forma durante un caldo pomeriggio estivo del 1987.

Le scuole erano finite e mi cimentavo nelle mie prime esperienze con i giochi di ruolo.

Inizio a immaginare un'ambientazione in cui il Sacro Ordine Templare difende la Torre di Etemenanki, al centro della Città di Babilonia, dalle guerre religiose che orde di fanatici combattono tra loro durante la festa dei Cento Culti. Un'ambientazione in cui innumerevoli divinità che vengono professate, più o meno barbaramente, per imporsi sui fedeli. Una Torre al centro del Cronoverso da cui giungono creature da ogni mondo e tempo, portando con sé la loro scienza e la loro fede.

Le letture d'infanzia legate alla mitologia antica e in particolare a quella babilonese, il primo approccio con il fantasy classico e più profondamente con il genere "Sword and Sorcery", la forte cultura pop della metà degli anni '80, l'invasione dei manga e dei fumetti influenzarono pesantemente la mia mente di ragazzo e mi diedero l'ispirazione per creare un nuovo, infinito mondo di avventure.

Era un'epoca molto particolare. Trovare giocatori era difficile, dire che giocavi di ruolo ancora di più, ma io e la Compagnia Senza Nome, il mio gruppo di gioco, non ci siamo mai fatti di questi problemi. Quando avevo più tempo libero a disposizione gestivo sei gruppi a settimana, tutti coinvolti in questa nostra ambientazione. Nostra, perché ogni giocatore che abbia camminato nello Shasbet vi ha lasciato, nel bene o nel male, un'impronta, ha dato una mano a costruire la storia e le leggende che molti altri hanno potuto vivere e continuare grazie a loro. Nostra, perché oggi, dopo che nel 1999 Etemenanki è stata portata in una campagna LARP (Gioco di Ruolo dal Vivo) tutt'ora attiva, la reputo ormai qualcosa che appartiene a tutti noi, narratori e giocatori di Etemenanki.

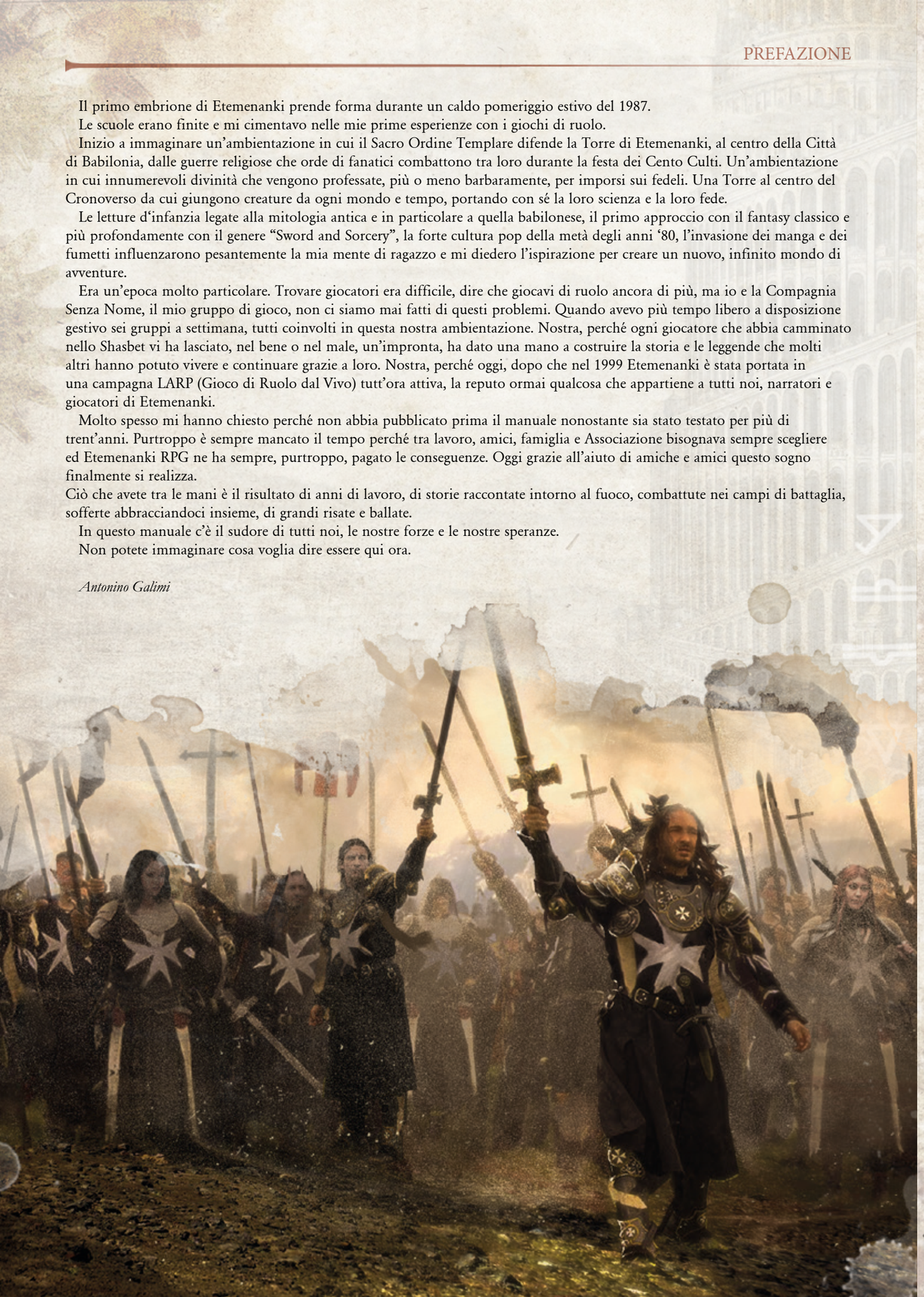
Molto spesso mi hanno chiesto perché non abbia pubblicato prima il manuale nonostante sia stato testato per più di trent'anni. Purtroppo è sempre mancato il tempo perché tra lavoro, amici, famiglia e Associazione bisognava sempre scegliere ed Etemenanki RPG ne ha sempre, purtroppo, pagato le conseguenze. Oggi grazie all'aiuto di amiche e amici questo sogno finalmente si realizza.

Ciò che avete tra le mani è il risultato di anni di lavoro, di storie raccontate intorno al fuoco, combattute nei campi di battaglia, sofferte abbracciandoci insieme, di grandi risate e ballate.

In questo manuale c'è il sudore di tutti noi, le nostre forze e le nostre speranze.

Non potete immaginare cosa voglia dire essere qui ora.

Antonino Galimi



Capitolo 1

Etemenanki: Cenni e il Gioco di Ruolo

Etemenanki e il Mondo di Kronhos

Al centro del Cronoverso, nel punto di congiunzione fra tutti gli spazi e le ere temporali, esiste il gigantesco pianeta Kronhos. In balia delle inimmaginabili forze degli Elementi, le quattordici potenze che hanno plasmato il Creato e lo governano. Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra e Vuoto sono i tangibili Elementi Naturali; Caos, Mente, Morte, Ordine, Realtà, Tempo e Vita sono gli eterei Elementi Astrali. Queste entità regnano supreme su tutte le terre: non esiste regione che sfugga al loro controllo, sebbene vi siano luoghi in cui una predomini sulle altre, ed altri luoghi, invece, dove tutte si bilanciano, come nei millenari regni di Etemenanki.

Tu e i tuoi compagni state per avventurarvi in questo mondo. Molte delle avventure che vivrete si svolgeranno nella città di Babilonia, dove si erge la Torre infinita di Etemenanki, il punto focale del Cronoverso.

Qui incontrerai mille insidie, cadrai in situazioni dalle quali l'intelligenza, l'astuzia o forse solo l'intervento benevolo di un qualche dio potranno tirarti fuori. Potrai diventare tanto potente da sedere sul Trono Ossidiano di Babilonia, oppure zi cacciato come il più stolto tra gli stolti dalla Corte dei Miracoli del Quartiere dei Viandanti. Tutto ti sarà possibile con l'arguzia e un po' di fortuna! Grandi imprese, crociate benedette o assassinii perpetrati nelle ombre. Questo e molto altro ti aspetta nel mondo di Kronhos, oltre la Torre della Celestiale Sapientia di Babilonia: cosa aspetti allora? Coraggio, varcane i cancelli, *raisind*...

I Continenti di Kronhos

Oltre alla Città di Babilonia, collocata nel continente di Etemenanki, esistono altri sei continenti che tratteremo in maniera più approfondita in successivi manuali (*Libri delle Lande*). Ognuno di questi è caratterizzato da un Elemento Astrale. Inoltre, in tutto il Cronoverso si subisce quella che viene chiamata *Trascendenza Temporale*. Questa è una sorta di "bolla" che non permette a certe tecnologie o a determinate magie di poter esistere in un dato luogo.

Nel Quickstart che stai leggendo vi sarà solo una breve introduzione del mondo di Etemenanki, che potrai scoprire attraverso l'avventura introduttiva del *Capitolo 6,* studiata appunto per dare un'infarinatura dell'ambientazione a PG appena giunti su Kronhos, attraverso la Soglia dei Mondi all'interno della Torre di Etemenanki.

Gli Eterni

Dall'alba dei tempi, sin da quando furono creati, gli Eterni si combattono incessantemente e senza pietà. Moriranno, ma la loro morte non sarà vera morte finché il loro Magister Aeternum non soccomberà a sua volta, cosicché tutta la Genia non potrà avere né fine né pace. Le pedine sono schierate sulla scacchiera, nessuno sfuggirà alla Guerra Senza Tempo!

Ab'Nathot creò gli Eterni per donare speranza, ma già alla loro nascita comprese il dolore che avrebbero portato e li distrusse. Per scherzo del fato alcuni di essi si salvarono e riuscirono a tramandare il loro potere e a creare altri come loro, così da continuare a combattersi per ambire al Dono degli Unici Dèi.

Attenzione! Nel Quickstart l'Opzione di gioco degli Eterni per i PG sarà presente limitatamente nell'avventura, troverete tutto nel Manuale Base.

La vista è sconfinata, sembra di poter osservare ogni mondo esistente, o anche solo immaginato da un qualche folle pensatore di universi...

Tutti gli elementi naturali ed astrali convergono verso la Torre, e in essa si deformano muovendosi in modi misteriosi anche ai più eruditi studiosi delle imperiali università babilonesi.

La Torre di Etemenanki è una colossale Soglia dei Mondi, o meglio, l'incrocio di ogni portale dimensionale del Cronoverso, l'insieme di tutti gli universi spaziali e temporali del Creato...

Da essa si può giungere da ogni luogo e tempo esistente od anche solo generato dai pensieri di creature supreme ed antiche. Intorno alla Torre si estende, come una macchia di sangue che sgorga da una ferita sempre aperta, la quasi infinita città di Babilonia: la Città Immortale, con i suoi immensi quartieri-città. Ogni quartiere ha leggi speciali e un satrapo che lo governa come un regno a sé stante, ma sempre sottomesso all'Impero Nero di Mors Ghota I, l'inumano signore di tutto lo Shasbet, il deserto di sabbia nera che circonda Babilonia e le Città-Satellite che ne subiscono la feroce dominazione. Ma, non tutte le Città-Satellite accettano di buon grado il regno dell'Imperatore vampiro, poiché i non-morti, dopo aver conquistato lo Shasbet, hanno trasformato i mortali in Riquiati, servi dei morti, utili solo come cibo o forza lavoro, tranne nei rari casi in cui la nobiltà o l'ingegno non li rendono degni di esistere all'interno della crudele macchina imperiale.

L'Impero si trova in una costante guerra con le Città Insorte, sempre affamato di materie prime per mantenere la titanica Legione Nera, un oceano di guerrieri perennemente occupati a sedare rivolte, o in marcia sui fronti di guerra, per combattere contro gli Insorti, in ogni angolo dello Shasbet...

Etemenanki: Il Gioco di Ruolo

Un Gioco di Ruolo (*GDR*) è un particolare tipo di gioco di società in cui un gruppo di giocatori si riunisce per vivere insieme un'avventura dove si mescolano narrazione e combattimento. I giocatori dovranno collaborare tra loro per la riuscita delle proprie imprese.

Uno di essi prenderà il ruolo di narratore, detto anche *Tutore degli Eventi* (*TdE*), che gestirà l'ambiente esterno e narrerà la storia. Gli altri, nel ruolo dei protagonisti, interpreteranno un *Personaggio Giocante* (*PG*) da loro ideato. Il combattimento, quando necessario, avverrà tramite il lancio di alcuni dadi e l'uso delle statistiche del proprio PG.

Fantasia e doti d'impersonificazione sono elementi essenziali per un corretto e divertente svolgimento dell'azione. Il giocatore s'immedesimerà totalmente nel proprio PG, che acquisirà spessore e personalità man mano che le vicende da lui vissute prenderanno forma.

Le ambientazioni in cui un Gioco di Ruolo si può sviluppare sono molteplici e spaziano da quelle *Fantasy* più tradizionali (*High Fantasy, Gothic Fantasy, Sword&Sorcery*) a quelle Urban e *Modern Fantasy*, dal *Cyberpunk* alla *Fantascienza Spaziale* fino ad arrivare agli scenari *Post Apocalittici*. *Etemenanki GDR* è un gioco di scelte e di sopravvivenza in un'ambientazione *Techno-Fantasy* particolarmente dura e crudele.

Il Tutore degli Eventi

Tra le potenze che hanno plasmato il Creato, la più forte è il Tempo: colui che lo scandisce dirige i destini delle innumerevoli *Stirpi* e imperi che prosperano su Kronhos. Costui è il *Tutore degli Eventi* e suoi sono i sacri sigilli e gli empi segreti nascosti nelle trame del Creato.

Uno dei giocatori dovrà assumere il ruolo del *Tutore degli Eventi* (*TdE*). Il TdE non è altro che l'arbitro di gioco, colui che dovrà conoscere perfettamente le regole, narrare gli scenari e guidare i *Personaggi Giocanti* (*PG*) nell'insidioso mondo di Kronhos. Il TdE è una figura completamente imparziale. Egli non può interagire con i PG, se non tramite gli eventi e i *Personaggi non Giocanti* (*PnG*) che interpreterà e farà loro incontrare.

Il Personaggio Giocante

Il *Personaggio Giocante* (*PG*) non è altro che l'alter ego del giocatore, che vivrà (o morirà) sia secondo le scelte di quest'ultimo sia seguendo il fato stabilito dai dadi. Ciascun giocatore dovrà creare il proprio Personaggio secondo le regole della *Creazione del Personaggio* per poi raffinarlo attraverso la sua recitazione e le sue idee. Per l'avventura introduttiva del Quickstarter, i PG sono già creati. Troverete tutte le Regole di Creazione, nel Manuale Base.

Ogni Personaggio ha una propria scheda che verrà compilata dal giocatore durante la sua creazione e che costituisce la sua "carta d'identità". Vi saranno riportati i punteggi delle *Caratteristiche* e delle *Abilità* che serviranno al PG per superare le *Prove*, inoltre vi si potranno annotare gli equipaggiamenti di cui il PG entra in possesso, i tesori e le informazioni necessarie a progredire nelle avventure. Il resto della scheda potrà aiutare il giocatore a costruire una storia pregressa del suo PG con le tabelle degli *Eventi* e del *Rango* che lo indirizzeranno nella costruzione della sua vita. Naturalmente i giocatori sono liberi di aggiungere, in accordo col TdE, particolari significativi alla storia dei loro PG.

Aggiungere dettagli

Quando si costruisce un PG bisogna attribuirgli una serie di caratteristiche. Il giocatore può scegliere di creare un alter ego simile a se stesso, per poterlo interpretare più facilmente, o magari optare per qualcosa di completamente diverso. Interpretare il proprio PG può essere la parte più divertente del gioco.

A prescindere dalle avventure che vivrai, il tuo alter ego avrà sia una propria personalità che delle statistiche date dalla casualità in fase di creazione. Starà a te scegliere come interpretare questi parametri e probabilmente, più peculiari saranno, più ti divertirai.

Se giocherai un debole mago, ti potresti muovere a piccoli passi stando sempre attento a quello che succede intorno. Un'assassina si muoverà senza farsi notare strisciando nell'ombra; d'altro canto, una fiera legionaria affronterà ogni situazione con fermezza e risolutezza. Un folle avrà l'andatura incerta e la voce gracchiante, a differenza di un duellante damerino che sarà sempre pronto ad arricciare il naso per ogni imperfezione... altrui!

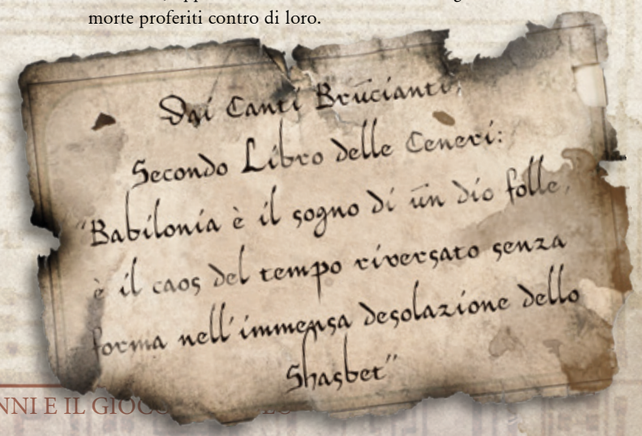
Se non avete idee, non fatevi problemi a iniziare traendo ispirazione da luoghi comuni o dai personaggi dei vostri libri o film preferiti. Potrete aggiungere in seguito un tic, una frase ricorrente per poi darvi, nel tempo, ai più perfezionati virtuosismi. Siate sempre fedeli alla condotta morale che vi siete prefissati, curate anche il vestiario del vostro Personaggio e come esso si presenta agli altri; un nobile, anche se decaduto, probabilmente cercherà sempre di avere abiti costosi e alla moda, mentre un mercenario si potrebbe anche vestire di stracci prediligendo un'armatura funzionale e comoda per la lotta.

Un altro punto interpretativo molto importante è legato al modo di parlare: una sacerdotessa avrà cura di utilizzare termini aulici e ricercati, mentre un ladruncolo potrebbe essere uno sboccato avanzo di fogna. Anche in questi casi è importante caratterizzare in modi differenti, magari parlando velocemente o lentamente, tartagliando, urlando, sussurrando o mostrando difetti di pronuncia.

Quando parlate, fatelo sempre in prima persona, siete voi che state interagendo con il mondo.

Personaggi non Giocanti

Tutti gli abitanti di Kronhos che i giocatori incontreranno nel corso delle loro avventure sono chiamati PnG. Saranno interpretati dal TdE, ed è tramite loro che egli arricchirà gli intrecci che avvolgeranno i PG: potranno essere fedeli amici e servitori, oppure insidiosi nemici resi folli da giuramenti di morte proferiti contro di loro.



Materiale necessario

Per giocare ad *Etemenanki: Technofantasy Role Playing Game* servono dadi, matite, schede che trovi in fondo al manuale, fogli di carta e fantasia. Il sistema di gioco utilizza tutti i tipi di dadi numerici normalmente in commercio: il dado a due facce (*D2*) che si può sostituire con qualsiasi dado in cui i numeri dispari varranno sempre 1 e i numeri pari sempre 2, a quattro facce (*D4*), a sei facce (*D6*), ad otto facce (*D8*), a dieci facce (*D10*), a dodici facce (*D12*), a venti facce (*D20*) e a cento facce (*D100*), che si può sostituire usando due dadi da dieci di cui uno sarà usato per le decine e il secondo per le unità.

Se viene richiesto di tirare un numero preciso di dadi, esso verrà posto davanti al tipo di dado. Ad esempio, per tirare tre dadi a quattro facce il testo dirà: 3D4.

Attenzione! Se per vari motivi bisogna dividere un risultato o un valore, va arrotondato sempre il risultato per difetto.

Come si gioca

Per prima cosa, seguendo la *Regola della Sessione Zero*, tutti i membri insieme decideranno che temi di massima potrà contenere la storia, in modo che persone più sensibili possano giocare senza rimanere turbate dalla narrazione. In questa fase è anche importante inquadrare lo stile di gioco del gruppo: se si preferiscono avventure epiche, o comiche oppure più esplorative, d'investigazione o di combattimento. Ogni gruppo ha un suo stile e il segreto del divertimento è scegliere quello giusto.

Poi, devi creare il tuo PG secondo le regole del *Capitolo 2: Caratteristiche, Scheda, Stirpi e Gilde*, poi il TdE dovrà preparare un'avventura o utilizzarne una già pronta.

Nel corso della partita, il TdE dovrà narrare ai giocatori lo svolgimento della storia cercando di renderla il più possibile coinvolgente e realistica. Per riuscirci dovrà fornire una descrizione dettagliata di ogni ambiente in cui i PG si muoveranno e dei PnG che essi incontreranno. I giocatori, dal canto loro, dovranno descrivere ad alta voce le azioni che compiranno i loro PG. Affinché tutti possano partecipare al gioco, è basilare utilizzare il *Giro di Parola*. Il TdE dovrà, ogni volta che i giocatori intendono compiere delle azioni di gruppo, partire da quello alla sua sinistra e chiedere cosa intenda fare, per poi passare al successivo, fino a completare il giro in senso orario.

> Ad esempio: ***Xal***, ***Visnja***, ***Marcus*** e ***Zelya*** entrano in una stanza. Il TdE descrive loro l'ambiente:
> *"Qui dentro è tutto in disordine. C'è una grossa scrivania al centro, mentre sul lato destro notate un armadio illuminato dalla fievole luce che penetra attraverso una finestra socchiusa. Un tappeto rosso copre un pavimento in legno vecchio. Alcune lanterne rischiarano la stanza e su una sedia appoggiata al muro alla vostra sinistra c'è una figura che sembra addormentata. Cosa fate?"*
> ***Xal***, che è il giocatore seduto alla sinistra del TdE, dichiarerà di voler controllare il corpo sulla sedia; poi starà a ***Visnja*** decidere di ispezionare la scrivania, mentre ***Marcus*** vorrà guardare dentro l'armadio e infine ***Zelya*** controllerà dalla finestra che non ci sia nessuno in strada. In base alle decisioni dei giocatori, il TdE dovrà narrare le conseguenze di ogni scelta effettuata.

A volte il TdE non potrà limitarsi a descrivere ciò che i PG vedono, ma dovrà anche interpretare i PnG.

Ecco un altro semplice esempio di sviluppo di una scena in cui si combinano questi due elementi. ***Shiveron*** (Lorenzo), ***Ignir*** (Alice), ***Kire*** (Marco) entrano nella taverna di ***Ordo l'Unto***. Il TdE descriverà l'ambiente:

> *"La porta si apre cigolando. Venite investiti da un odore acre e da una babele di rumori e voci che discutono tra loro in molte lingue diverse. Vedete una taverna con diversi tavoli, dove sono sedute molte creature appartenenti alle stirpi più disparate che si fermano e vi fissano appena entrate. Un nano vestito da oste vi viene incontro sorridendo: "Salve, posso aiutarvi in qualche modo?"* (qui il TdE dovrà recitare la voce del nano).
> ***Lorenzo*** risponderà facendo rivolgere ***Shiveron***, il suo PG, al cameriere:
> *"Salve amico, hai un tavolo libero?"*
> Il TdE replicherà che il nano sorride e gli risponde:
> *"Certo, seguitemi!"*, per poi accompagnarli a un tavolo.
> Tra i compiti del TdE rientra anche gestire l'uso delle abilità dei giocatori.
> Mentre i PG attraversano la locanda, ***Alice*** chiederà al TdE se qualcuno degli astanti li fissa con eccessivo interesse. Qui il TdE potrà fargli eseguire una Prova nell'*Abilità Osservare* e, ammettendo che sia riuscita, gli potrà rispondere:
> *"Ignir nota che nel tavolo nell'angolo a destra tre figuri incappucciati guardano insistentemente nella vostra direzione. I volti si vedono a malapena, ma la pelle sembra particolarmente pallida."*

Quando non devono agire, i PG possono parlare liberamente tra di loro ogni volta che lo desiderano.

Attenzione! Anche nel Gioco di Ruolo ci sono dei limiti da rispettare. Se ad esempio un PG non possiede l'*Abilità* "Volare", il giocatore non potrà descrivere al TdE che questi spicca il volo.

Le Prove

Il sistema di gioco è un *Reverse D20*, detto da noi: *Systemenanki*. Più basso è il risultato che si ottiene dal D20 nelle *Prove*, meglio è!

Molto spesso per affrontare una situazione i PG dovranno sostenere delle *Prove*, che consisteranno solitamente in tiri di dado legati alle proprie *Caratteristiche* o *Abilità Primarie*. Le *Abilità Primarie* non verranno presentate nel Quickstart, essendo una regola opzionale del gioco, ma saranno descritte completamente nel manuale.

In base al risultato, le *Prove* premieranno col successo l'azione o ne decreteranno il fallimento. Ogni azione compiuta dai PG avrà delle conseguenze e il TdE deve essere sempre pronto a descriverle.

Si effettuano delle *Prove* quando si deve affrontare un pericolo, oppure occorre verificare di quali nozioni il tuo PG è in possesso.

Per effettuare una *Prova* bisogna tirare un D20 e sottrarre il risultato ottenuto dal valore sul quale si è eseguita la Prova:

Valore della Caratteristica o dell'Abilità – Tiro D20 = Risultato

- Se il risultato è positivo si dichiarerà: *Bonus "Risultato"*
- Se il risultato è negativo si dichiarerà: *Malus "Risultato"*

Alcuni esempi di *Prove*:

Yasura (Fabiana) trova una pergamena con strani simboli inscritti sopra. Il TdE le chiede di effettuare una *Prova* sulla *Caratteristica* di *Logica* in cui lei ha un valore di 12. ***Fabiana*** tira il dado da 20 e totalizza un 14, quindi non comprende cosa vi sia scritto sulla pergamena e il TdE glielo riferirà. Se invece avesse totalizzato un punteggio di 12 o inferiore sul dado, sarebbe riuscita a comprendere il significato delle parole sulla pergamena e il TdE le avrebbe detto quel che vi è scritto.

Dragan deve effettuare una *Prova* sulla Caratteristica del *Fascino*, in cui ha un valore di 18, e un'altra sulla *Caratteristica* della *Tenacia*, in cui ha un valore di 10. Ipotizziamo che in entrambi i casi ottenga un 13 sul tiro di un D20. Nella *Prova* di *Fascino*, sottraendo il proprio valore dal tiro, arriva ad avere un *Bonus* di 5. Nella *Prova* di *Tenacia* ha un *Malus* di 3, essendo -3 il risultato della sottrazione.

Un risultato negativo (*Malus*) non significa necessariamente che la *Prova* sia fallita, come vedremo più avanti.

Esistono due principali tipi di *Prove* nel GDR di *Etemenanki*: le *Prove di Contrasto* e le *Prove di Difficoltà*.

Prove di Contrasto

Le *Prove di Contrasto* si chiamano così perché si tirano in contrapposizione a un avversario o una situazione avversa.

Ipotizziamo che il tuo PG voglia convincere un'altra creatura ad aiutarlo: entrambi dovranno tirare un D20 tenendo conto delle *Caratteristiche* coinvolte nella prova e confrontare i rispettivi risultati. Di seguito un esempio di *Prova di Contrasto* tra la *Caratteristica* del *Fascino*, usata per convincere un PnG, e la *Caratteristica* della *Logica* attraverso cui il PnG oppone resistenza.

Dragan deve convincere ***Hassan***, un mercante gestito dal TdE, a fargli uno sconto sulla vendita di una spada. Dopo uno scambio verbale recitato, necessario per poter effettuare la *Prova*, dovrà tirare un D20 sulla suo *Fascino* il cui punteggio è 13. Il tiro del D20 è 18, quindi ***Dragan*** ha totalizzato un Malus di 5 sulla sua *Prova (Fascino 13 – tiro D20: 18 = -5)*. Hassan ha *Logica* 8, tira a sua volta il D20 e ottiene un 17, totalizzando così un *Malus* di 9 *(Logica 8 – tiro D20: 17 = -9)*. Avendo ***Dragan*** un *Malus* minore, ha superato il contrasto con l'avversario, convincendo il mercante a scontargli il prezzo della spada.

Sempre basato su *Prova di Contrasto* è il combattimento, in cui l'*Offensiva* dell'attaccante si scontrerà contro l'*Offensiva* dell'attaccato. Anche in questo caso chi avrà un risultato più elevato (*Bonus* maggiore o *Malus* minore) avrà vinto la *Prova di Contrasto*.

Aller, che ha un'*Offensiva* pari a 12, si lancia in combattimento contro ***Hamnet***, che ha invece *Offensiva* 8. Al suo primo assalto ottiene un 5 sul tiro di un D20, totalizzando un *Bonus* di 7 punti. ***Hamnet*** nel difendersi tira la sua *Offensiva* che è 8 e totalizza sul D20 un 14, quindi ha un *Malus* di 6 punti. ***Aller*** riesce in questo modo a superare le difese di ***Hamnet*** ed infliggere i danni della sua ascia sul malcapitato.

Nelle *Prove di Contrasto*, in pratica, vince chi ha il punteggio assoluto migliore, sia esso il *Bonus* più alto o il *Malus* minore.

Un esito pari in una *Prova di Contrasto* produce conseguenze diverse a seconda della situazione. Nelle *Prove* non basate sul combattimento, occorrerà semplicemente ripetere il tiro il *Turno* successivo, fino a ottenere un vincitore. Nelle *Prove* legate al combattimento, invece, il *Turno* sarà considerato un pareggio e si procederà al successivo, a meno che uno dei contendenti non stia lottando disarmato. In tal caso, questi subirà i danni inflitti dall'arma dell'avversario.

Nelle *Prove di Contrasto* un risultato di 20 sul D20 rappresenta una *Prova Ostile*, con l'automatico fallimento di essa, mentre un risultato di 1 sul D20 rappresenta una *Prova Ardua*, con un successo automatico nel caso si stia tirando per resistere a un contrasto o per difendersi in caso di un attacco.

Prove di Difficoltà

Le *Prove di Difficoltà* si effettuano quando si deve superare una determinata difficoltà inerente solo al tuo alter ego: ad esempio arrampicarti su un albero, elevare una magia, o anche semplicemente cercare qualcosa di nascosto.

In questo caso un punteggio *Bonus* equivale a un successo e un punteggio *Malus* a un insuccesso.
In questo tipo di *Prova* il TdE può assegnare un modificatore di difficoltà, che rientrerà nei seguenti valori:

Banale	***Bonus di 20*** modificherà di un +20 il suo valore
Molto Facile	***Bonus di 10*** modificherà di un +10 il suo valore
Facile	***Bonus di 5*** modificherà di un +5 il suo valore
Normale	Nessun modificatore
Difficile	***Malus di 5*** modificherà di un -5 il suo valore
Molto Difficile	***Malus di 10*** modificherà di un -10 il suo valore
Impossibile	***Malus di 20*** modificherà di un -20 il suo valore

A seconda delle situazioni dei valori nelle *Abilità* o nelle *Caratteristiche* dei PG, il TdE può decidere di concedere il successo o il fallimento automatico della *Prova*.

Ad esempio: sfondare una sottile porta di legno è facilissimo per un guerriero di alto livello, mentre infilare le mani nelle tasche dell'Imperatore potrebbe andare al di là delle possibilità di un giovane ladro di strada. Suggeriamo di dare il successo automatico a tutte le *Prove Banali*.

Nelle *Prove di Difficoltà* un risultato di 20 sul D20 rappresenta una *Prova Ostile*, con l'automatico fallimento di essa, mentre un risultato di 1 sul D20 rappresenta una *Prova Ardua*, con un successo automatico.

Prove Palesi e Celate

Normalmente le *Prove* vengono tirate dal giocatore palesandole al resto del tavolo. D'altro canto, il TdE può decidere se mantenere il proprio tiro *Palese* o *Celato*, cioè effettuarlo dietro lo schermo del TdE, in modo che solo lui possa sapere il risultato della *Prova*.

Allo stesso modo, se un PG comprende qualcosa grazie a una sua *Prova*, il TdE dovrà informarlo in forma riservata. Questi non è tenuto a rivelare al resto del gruppo le informazioni che ottiene. Gli altri PG non sapranno nulla finché questi non deciderà di metterli al corrente.

Alcune *Abilità* o situazioni richiedono che l'esito della *Prova* del PG rimanga celato. In questo caso sarà sempre il TdE a tirare il dado dietro lo schermo, sia per se stesso che per il giocatore.

Il Turno di Gioco

Le azioni del gioco si svolgono nel corso di *Turni*.

Un *Turno* dura circa 6 secondi nel tempo di gioco ed è dedicato alle *Azioni* dei PG, che agiscono tutti contemporaneamente. Nel *Turno di Gioco* i PG possono utilizzare le loro *Caratteristiche* e le loro *Abilità* per combattere, interagire con i propri compagni, con i PnG, con degli oggetti o con l'ambiente. Ogni giocatore avrà a disposizione un suo *Round di Azione* (*Rd*) in cui potrà compiere un'azione o anche non fare nulla.

È importante che il *Turno di Gioco* venga sempre rispettato, in modo che tutti possano giocare.

Per decidere chi inizia si dovrà innanzitutto calcolare quale PG si muoverà per primo basandosi sul suo punteggio di *Iniziativa*. A quel punto partirà *l'Azione* del PG/ PnG con l'*Iniziativa* più alta e si proseguirà a scalare fino al PG/ PnG con l'*Iniziativa* più bassa.

Anche i PnG parteciperanno al Turno di Gioco inserendosi al giusto posto in base al loro valore di *Iniziativa*.

Al di fuori del combattimento, le azioni dei PG sono considerate libere e il TdE può farle compiere senza calcolare l'*Iniziativa*. Tuttavia se due o più PG volessero intraprendere la stessa *Azione*, agirà prima colui che ha l'*Iniziativa* più alta.

Consigli per Giocare Meglio

Giocare di ruolo è divertente solo se viene vissuto come un'esperienza immersiva. Pertanto, è consigliabile immedesimarsi nel proprio PG per tutta la durata della seduta di gioco, evitando per quanto possibile distrazioni come l'utilizzo di smartphone o la presenza di una televisione accesa nella stanza. In questo modo potrete assaporare al massimo l'esperienza.

Per creare l'atmosfera, un sottofondo musicale adatto può essere un buon aiuto. Ad esempio, i giocatori che entrano in una locanda potranno apprezzare un sottofondo di musica irlandese o tzigana, mentre all'interno di un sotterraneo maledetto una musica sepolcrale aiuterà a comunicare tensione e durante una battaglia dei brani epici renderanno tutto più divertente. Il TdE si può perfino sbizzarrire, oltre che con una buona recitazione, giocando con l'illuminazione della stanza.

Nell'*Appendice* alla fine del manuale troverete alcuni nostri consigli su come ottenere il massimo dalle vostre sessioni di gioco.

La Morale

Nel mondo di Etemenanki, la morale, cioè cosa è giusto e cosa è sbagliato, è un criterio prettamente individuale.
"Il bene e il male sono concetti troppo astratti perché mortali, daemoni o dèi possano attenersi ad essi."

Non vi è una precisa direttiva morale tra gli abitanti del Nero Shasbet. Un seguace del Pantheon dell'Ordine cercherà sempre di portare i dettami della sua divinità tra i popoli, anche a costo di compiere atti abominevoli, mentre un seguace del suo Pantheon opposto, il Caos, potrebbe anche cercare di convertire al proprio culto dei seguaci, insegnando loro semplicemente l'accettazione del diverso senza alcun atto di violenza.

I PG apparterranno a una Shaddakh (una compagnia) che agirà come una fratellanza di pari, perché in un mondo così ostile, solo avendo la forza di una famiglia si può sopravvivere. All'esterno della Shaddakh non vi è pietà e pietà non dovranno avere neanche i PG verso coloro che gli sono ostili, se vorranno vedere un'altra alba.

È sottinteso che questo non significa che dovranno sfiorare comportamenti criminali: esistono delle Leggi, esiste un Impero, esiste una società con delle norme di comportamento e potranno esserci delle conseguenze.

I PG avranno una linea guida di gioco basata sul loro *carattere*, sulle loro *ossessioni*, sulle loro *fobie* e sulle loro *abitudini*. Tale linea guida, che saranno i giocatori stessi a decidere, dovrà essere assolutamente rispettata.



Capitolo 2

Caratteristiche, Scheda, Stirpi e Gilde

Per le schede dei PG dell'avventura introduttiva, tutte le *Caratteristiche* e i *Modificatori* sono già calcolati. Questo capitolo è esclusivamente esplicativo, dato che per l'avventura contenuta nel Quickstart i PG sono prefatti. Nel Manuale Base si avranno tutte le regole necessarie per creare un PG da zero, comprese le *Tabelle* per la *Creazione Casuale del Personaggio*: dalla scelta della *Stirpe* e della *Corporazione* (che si possono decidere casualmente o meno), agli *Eventi*, le *Divinità*, il *Carattere* (anch'esso sceglibile o casuale), le *Abitudini*, le *Ossessioni*, le *Fobie*. Tutto per rendere ogni PG unico e sfaccettato.

A pag. 14 troverete una scheda esplicativa.

Caratteristiche in breve

Le *Caratteristiche* danno un valore numerico alle peculiarità del PG. Più il valore della *Caratteristica* sarà elevato, più il PG eccellerà in quell'aspetto; più sarà basso, minori saranno le sue capacità. Un valore in una *Caratteristica* pari a zero esprimerà un'attitudine nulla. Quindi, le *Caratteristiche* potranno, già in base al loro valore, dare una specifica caratterizzazione al tuo PG.

Il valore medio di una *Caratteristica* per un uomo comune si aggira intorno al 10. Un PG molto intelligente, ad esempio, avrà un valore di *Logica* di 14 o superiore, mentre un PG molto debole avrà un valore di *Potenza* di 5 o inferiore.

Un mostro di melma avrà un valore di *Fascino* di 0, una stella marina un valore di *Logica* di 0, mentre un drago avrà una *Potenza* di 60.

Il tuo PG verrà creato con dei valori di partenza nelle proprie *Caratteristiche*. Nel corso del gioco, avrai la possibilità di migliorarle.

Ogni *Caratteristica*, a seconda del punteggio posseduto dal PG, offre un *Modificatore*. Il *Modificatore* è un *Bonus* (se positivo) o un *Malus* (se negativo) che si somma a determinati valori specifici per ogni *Caratteristica*.

Modificatori delle Caratteristiche Principali

Sono i valori che vengono inseriti nella finestrella sopra il cerchio della Caratteristica relativa.

Attenzione! Nel Quickstart i *Modificatori* sono già calcolati.

Caratteristiche Principali

Le *Caratteristiche Principali* sono le qualità più basilari del tuo PG.

Mana (MN): l'energia mistica che ogni essere possiede e la sua predisposizione alle arti magiche o divine. È una caratteristica fondamentale per Maghi e Sacerdoti.

Il valore della *Mana* si somma al totale dei *Punti Mistici* del PG. Con l'aumento di tale valore, o l'eventuale diminuzione, anche i punti a sua disposizione varieranno di conseguenza.

Il *Modificatore* della *Mana* si aggiunge alla *Corazza Mistica*. (vedere *Corazza Mistica*, pag. 12).

Logica (LG): la capacità mnemonica e intellettiva del PG, il suo saper ragionare, lo sfruttare al meglio le proprie conoscenze.

È una caratteristica fondamentale per tutte quelle Corporazioni che utilizzano le conoscenze.

Il *Modificatore* ai *Punti Livello* si applica a tutti i *Punti Livello* che si guadagnano con l'avanzamento di *Livello* o in qualsiasi altro modo (vedere *Livello*, pag. 12).

Tenacia (TN): la forza di volontà e la prontezza di spirito, la capacità di rimanere freddi in situazioni pericolose e di non farsi coinvolgere emotivamente se sotto pressione.

È una caratteristica fondamentale per tutte quelle Corporazioni che combattono spesso.

Il *Modificatore* della *Tenacia* si aggiunge al *Movimento* per formare l'*Iniziativa* e si utilizza per determinare l'*Iniziativa* di ogni azione non relativa all'uso di *Incantesimi* (vedere *Iniziativa*, pag 11 e 26).

Potenza (PT): la capacità di usare la propria forza muscolare. Influisce sul massimo ingombro e sulla determinazione dei *Danni* in combattimento.

È una caratteristica fondamentale per tutte quelle Corporazioni che vogliono infliggere danno in combattimento.

Il *Modificatore* ai *Danni* si aggiunge solo ai *Danni* che si infliggono nel combattimento corpo a corpo e con le armi da lancio (vedere *Danni*, pag. 12).

Ogni PG può trasportare solo un peso equivalente al suo *Ingombro Massimo* (questa regola non verrà utilizzata nel Quickstart).

Agilità (AG): rappresenta la prontezza di riflessi e la manualità. È una caratteristica fondamentale per tutte quelle Corporazioni che compiono azioni furtive e di precisione.

Il *Modificatore* all'*Offensiva* si aggiunge all'*Offensiva* del PG (vedere *Offensiva*, pag. 11).

Fascino (FS): il modo di porsi verso gli altri, il carisma personale, l'aurea di autorevolezza o l'innata simpatia.

È una caratteristica fondamentale per tutte quelle Corporazioni che amano convincere e parlare.

Il *Modificatore* alle *Impressioni* si aggiunge al valore delle *Impressioni* nella *Tabella delle Impressioni*.

Questo valore si applica la prima volta che si interagisce con un PnG. Bisognerà fare riferimento alla *Tabella delle Impressioni*, in base al proprio *Modificatore* alle *Impressioni* aggiungendo i *Bonus* e i *Malus situazionali* e il punteggio di *Fama*.

In base al risultato si conoscerà l'atteggiamento che il PnG avrà nei confronti del PG. Naturalmente, durante il gioco questi atteggiamenti potranno modificarsi, sia in positivo che in negativo, in base alle giocate dei PG: è difficile che un PnG rimanga amichevole mentre stai cercando di derubarlo!

Attenzione! Non inseriamo qui la *Tabella delle Impressioni*, poiché i PnG del Quickstart saranno già descritti anche nei rapporti specifici verso i PG all'interno dell'avventura introduttiva.

Caratteristiche Derivate

Oltre alle *Caratteristiche Principali* vi sono anche le *Caratteristiche Derivate*, che sono ugualmente indispensabili per la vita del PG.

Le *Caratteristiche Derivate* stabiliscono le sue qualità più avanzate e vengono calcolate sulla base di altre *Caratteristiche Principali*. Alcune sono formate dalla somma dei valori di due *Caratteristiche Principali* dividendo il risultato per 2, il risultato viene arrotondato sempre per difetto, altre sono formate dalla somma delle *Caratteristiche* o dei *Modificatori* di esse con valori derivati dalla *Stirpe* o dalla *Gilda*.

Ogni *Caratteristica Derivata* è illustrata dettagliatamente ed è spiegato come generarla.

Empatia Magica (EM) = (*Mana* + *Livello*) /2: la *Caratteristica* che si utilizza per resistere alle influenze di natura mistica. Quando si subiscono alcuni *Incantesimi*, viene richiesta una *Prova* di *EM* per resistere ai loro effetti o subire minori conseguenze.

Sesto Senso (6S) = (*Logica* + *Mana*) /2: la sensazione che si prova quando c'è un pericolo imminente, può anche essere imputabile alle esperienze vissute. Sarà sempre e solo il TdE a richiedere questa *Prova* e potrà farla effettuare, ad esempio, prima di un agguato, in caso di pericoli nascosti, in caso di borseggio o se i PG vengono osservati.

Psiche (PS) = (*Logica* + *Tenacia*) /2: quanto più un PG sarà stoico e mentalmente stabile, resistente ai traumi psichici o alla paura dell'ignoto, tanto più la sua *Psiche* sarà elevata, quanto più sarà bassa tanto più il PG sarà prossimo alla pazzia o all'instabilità mentale.

La perdita permanente di *PS* viene sempre segnata nella casella *Malus Psiche* della scheda, e modificherà tutte le *Prove* di *PS* che il PG dovrà effettuare. Quando il PG fallisce una *Prova di PS* con un *Malus* di almeno 10, guadagnerà una *Malattia Mentale*

Attenzione! Nel Quickstart non applicheremo la regola sulle *Malattie Mentali*, ma daremo al PG che fallisce la *Prova* di *PS* con un *Malus* di almeno 10, uno stato di *Confusione* per 1D6 *Rd*. Spiegheremo nell'avventura introduttiva situazioni che potranno portare alla perdita di *PS*.

Nel Manuale Base troverete tutte le opzioni possibili, anche per il *Recupero* dei *Punti PS*.

Costituzione (CS) = (*Potenza* + *Tenacia*) /2: la resilienza fisica pura che deriva dalla propria forza di volontà e dagli attributi fisici. Si aggiunge al valore dei *Punti Vitali* del PG.

Con l'aumento della *Costituzione*, o l'eventuale diminuzione, i *Punti Vitali* varieranno di conseguenza. Si effettua la *Prova* quando il PG è sotto sforzo fisico o nel caso sia stremato e stia cercando di non crollare addormentato.



Movimento (MV) = (*Agilità* + *Potenza*) /2: la velocità base, che è espressa in metri per *Round*, varierà a seconda del peso trasportato e alla propria *Potenza*.

È influenzato dall'*Ingombro,* meccanica che nel Quickstart non viene utilizzata, essendo una regola opzionale.

Si effettua una *Prova di Movimento* quando il *PG* vuole compiere degli scatti o una *Prova di Contrasto* contro un inseguitore se si vuole tentare una fuga.

Per effettuare un'*Azione* di salto la *Caratteristica* di *Movimento* dovrà essere calcolata nel seguente modo:

- **Salto verso l'alto**: *Movimento* x 0,1 mt,
- **Salto in lungo**: *Movimento* x 0,4 mt.

Iniziativa delle Azioni

Determina la rapidità di intervento di una creatura, PG o PnG, durante uno scontro o un'azione.

Si calcola sommando il *Movimento* al *Modificatore* della *Tenacia*.

Come regola opzionale, se si utilizzano armi, si modifica ulteriormente aggiungendo l'*INI* dell'arma al totale nella relativa casella delle *Armi* nella scheda.

Chi ha l'*Iniziativa* più alta agisce per primo all'interno del *Turno di Gioco*, a seguire agiranno tutti i partecipanti all'*Azione,* a scendere fino a chi possiede l'*Iniziativa* più bassa.

Offensiva (OFF): la capacità combattiva. Tanto più sarà alta, maggiore sarà la capacità del vostro alter ego di attaccare e difendersi. Il valore dell'*OFF* deriva dall'*Offensiva Base* data dalla *Gilda* e dalla *Stirpe*, più il modificatore dell'*Agilità*, più eventuali avanzamenti dati dalla spesa di *Punti Livello* o da varie *Abilità*.

Punti Mistici (PM): la quantificazione dell'energia mistica. Il valore dei *PM* deriva dai *Punti Mistici Base* conferiti dalla *Gilda* di appartenenza, più il proprio valore di *Mana*, più eventuali avanzamenti dati dalla spesa di *Punti Livello* o da varie *Abilità*.

I *PM* si consumano con l'utilizzo di *Incantesimi*, *Poteri* o con l'attivazione di *Oggetti Magici*. Quando il numero dei *PM* arriverà a 0, il PG potrà utilizzare i propri *Punti Vitali (PV)* per usare la magia: consumando 2 *PV* si otterrà 1 *PM*.

> ***Aidan*** eleva un *Incantesimo* di *2° Grado* che gli consumerà 10 *PM*, ma ha solo 4 *PM*. Utilizzerà i suoi 4 *PM* e i rimanenti 6 *PM*. Gli costeranno 12 *PV*, poiché una volta elevata una magia, essa partirà consumando tutta l'energia necessaria.
> **Attenzione!** Durante l'elevazione di un incantesimo è possibile anche morire.

Per poter recuperare i propri *PM,* il PG avrà bisogno di dormire e nutrirsi adeguatamente. Sarà quindi necessario che effettui un *Ristoro*: dovrà nutrirsi e riposarsi a seconda delle necessità della propria *Stirpe*; in questo modo ripristinerà *PM* pari al proprio punteggio di *MN*.

Attenzione! Non è possibile superare il proprio massimale di *PM*, con qualsiasi tipo di recupero.

Punti Vitali (PV): la salute complessiva, ovvero la capacità di resistere alle ferite. Il valore dei *PV* deriva dai *PV Base* dati dalla *Gilda* scelta, più il proprio valore di *Costituzione (CS)*, più eventuali avanzamenti dati dalla spesa di *PL* o da varie *Abilità*.

Se i *PV* scendono sotto lo 0 si cade in uno stato comatoso che porterà alla perdita di 1 ulteriore *PV* a ogni *Rd*. All'inizio di ogni *Rd* di *Coma*, dopo aver perso il *PV*, si potrà tentare una *Prova* di *CS*.

Se il PG supera la *Prova*, questi rimarrà in *Coma Stabile* senza perdere ulteriori *PV*. Il *Coma Stabile* è comunque uno stato temporaneo.

Dopo un numero di ore pari al valore della sua *CS*, il PG ricomincerà a perdere 1 *PV* per *Rd* fino a quando non verrà curato o morirà. A questo punto non sarà più possibile rientrare in un *Coma Stabile*. Il *Coma* è uno stato in cui la creatura non può compiere nessuna *Azione* e non può interagire con l'ambiente esterno in nessun modo.

Se il punteggio della *CS* viene superato in negativo, per il PG ferito sopraggiungerà la morte.

Ad ogni *Ristoro*, nutrendosi e riposando a seconda delle necessità della propria *Stirpe*, il PG recupererà la propria *CS* in *PV*.

Attenzione! Un PG non potrà comunque mai, in ogni caso, superare il proprio massimale di *PV* con qualsiasi tipo di recupero.

Danni (DN): sono le ferite che vengono inflitte durante il combattimento o in qualsiasi altro modo. Ogni volta che una creatura subisce *Danni*, essi vengono scalati prima dalla *Corazza* e poi i restanti dai *PV*.

Le armi infliggono *DN* variabili in base alla loro tipologia. Ad esempio, una spada infligge, quando colpisce, 2D8 *DN*.

Corazza (CR): la protezione fisica che la creatura possiede. Una *Corazza* può essere di origine naturale, derivante da vestiti e armature, o dalla combinazione di entrambe. Il valore della *CR* va sottratto dai *Danni (DN)* che si subiscono.

> Klaus è un Mannaro con *Corazza Naturale (CR:* 1), *Vestiti* (*CR*: 1) e *Armatura di Cuoio* (*CR*: 2), avrà quindi un totale di *CR* 4. Se subirà un colpo di spada che infligge, ad esempio, tirando i 2D8, un 10 *DN*, prima di detrarli dai suoi *PV* dovrà sottrarre il valore della sua *CR*
>
> 10 *DN* - *CR* 4 = 6 *DN*

Corazza Mistica (CM): la protezione mistica che la creatura possiede. Una *Corazza Mistica* può essere di origine naturale, o derivante da oggetti magici o divini, o dalla combinazione di entrambe. Il valore della *CM* va sottratto esclusivamente da qualsiasi tipo di *Danno (DN)* derivante da Incantesimi che infliggono ferite, come a esempio l'*incantesimo di impatto* o i *fulmini*.

La *CM* può essere sommata alla *CR* in caso di *Danni* non diretti.

Fama (FM): il grado di notorietà che il PG possiede. Può assumere sia valori positivi che negativi.

Il punteggio di *FM* si applica a tutti i tiri di dado relativi alle *Abilità Primarie* del *Fascino* e alla *Tabella delle Impressioni*

Attenzione! Non inseriamo qui la tabella né le specifiche della *Fama*, poiché i PnG del Quickstart sono già descritti anche nei rapporti specifici verso i PG nell'avventura introduttiva.

Punti Livello (PL): ogni volta che compirà un'impresa o supererà una sfida, il PG guadagnerà esperienza e con essa, salendo di *Livello*, otterrà dei *PL*. Quando ne avrà accumulati a sufficienza potrà incrementare le sue *Caratteristiche* o le sue *Abilità*.

Attenzione! Non inseriamo qui la *Tabella dei Punti Livello* poiché i PG del Quickstart sono già stati sistemati con gli incrementi relativi. L'unico PG con alcuni *PL* disponibili è Bystrozuluntogero "L'Ignavo", Gremlin Alchimista.

I *PL* possono anche essere consumati per compiere un'*Azione Eroica:* quando un PG vuole compierne una può, prima di effettuare una *Prova*, consumare 1 *PL* per aggiungere un *Bonus* di 20 da applicare al suo tiro del D20. Questo *Bonus* sarà valido solo per la singola *Prova*.

> ***Drauka*** è in combattimento contro un temibile Orrore dello Shasbet e sa che il prossimo colpo potrebbe essere importante. Consuma quindi 1 *PL* per compiere un'*Azione Eroica* e modificare la sua *OFF* con un *Bonus* di 20.

Attenzione! Non si può spendere più di 1 *PL* per *Azione Eroica*.

Livello (LV): attraverso lo svolgersi delle avventure, il PG acquisirà *Punti Esperienza* che gli permetteranno di crescere di *LV*, in questo modo potrà aggiungere *Abilità* o gli *Incrementi* di queste, acquisibili solo a determinati *Livelli*.

Nel Manuale Base saranno riportate tutte le regole relative alla crescita dei PG.

Punti Esperienza (PX): ogni volta che sopravvivrà ad un combattimento, risolverà un enigma, supererà una missione o salverà il gruppo da un'intricata situazione, il PG acquisirà *PX*, che saranno distribuiti dal TdE alla fine di ogni seduta di gioco. I *PX* gli permetteranno di crescere di *Livello*.

Nel Manuale Base saranno riportate tutte le regole relative alla crescita dei PG.

Avanzamenti: sono l'insieme dei valori che il PG accrescerà attraverso la spesa dei *Punti Livello (PL)*.

Per esempio, se con i *PL* deciderà di incrementare i *PV*, il risultato di questo incremento verrà segnato nella casella degli *Avanzamenti* dei *PV*.

Altre Caratteristiche

Esistono *Caratteristiche Anagrafiche,* definite *Tratti*, come il *sesso*, il colore degli *occhi*, della *pelle* e dei *capelli*, l'*altezza* e il *peso* che vengono decisi dal giocatore seguendo il profilo della *Stirpe* scelta.

La *Vista* è un'*Abilità Speciale* innata della *Stirpe*. Invece, l'*Età* è un *Tratto* che viene tirato in base alla *Stirpe* scelta.

Altri *Tratti* che vengono tirati sulle relative tabelle o imposti dalla *Stirpe* o dalla *Gilda* scelte, sono:

Le *Limitazioni,* che sono imposizioni che il PG deve obbligatoriamente seguire a causa delle sue attitudini di *Stirpe* e di *Gilda* / *Corporazione*, altrimenti perderebbe la possibilità di utilizzare le *Abilità* da esse derivanti.

Il *Carattere*, che è composto dagli aspetti comportamentali più pressanti, molto importante per seguire la linea recitativa del PG.

Le *Ossessioni*, forme di comportamento irrefrenabili che il PG dovrà obbligatoriamente seguire, anche a suo discapito.

Le *Fobie*, le paure più recondite del PG.

Le *Abitudini*, aspetti comportamentali leggeri che il PG segue inavvertitamente.

Le Abilità in Breve

Le *Abilità* sono le conoscenze e le competenze fisiche e mentali del PG. Si dividono in due categorie: la prima è quella delle *Abilità Speciali*, che non hanno bisogno di essere utilizzate per le *Prove,* ma che danno *Bonus* fissi, dato che queste non hanno *Gradi* né possono essere incrementate se non con altre *Abilità Speciali* in ordine crescente. Le seconde sono le *Abilità Primarie* che hanno quattro *Gradi* di crescita e possono essere incrementate durante la carriera del PG. Le *Abilità* inizialmente sono assegnate in base alla *Stirpe*, al *Rango*, alla *Gilda* e alla *Corporazione*.

Le Abilità Speciali

Sono abilità particolari innate o acquisibili tramite la crescita di *Livello* all'interno della propria *Gilda*. Non necessitano quasi mai di essere provate con tiri di D20, ma danno solitamente *Modificatori* fissi o effetti e poteri che utilizzano *Prove* particolari per aver esito.

Le schede dei PG dell'avventura introduttiva, sono già specificate e descritte, ma ogni *Stirpe* e *Corporazione* del Manuale Base avrà sue *Abilità Speciali* specifiche.

Le Abilità Primarie

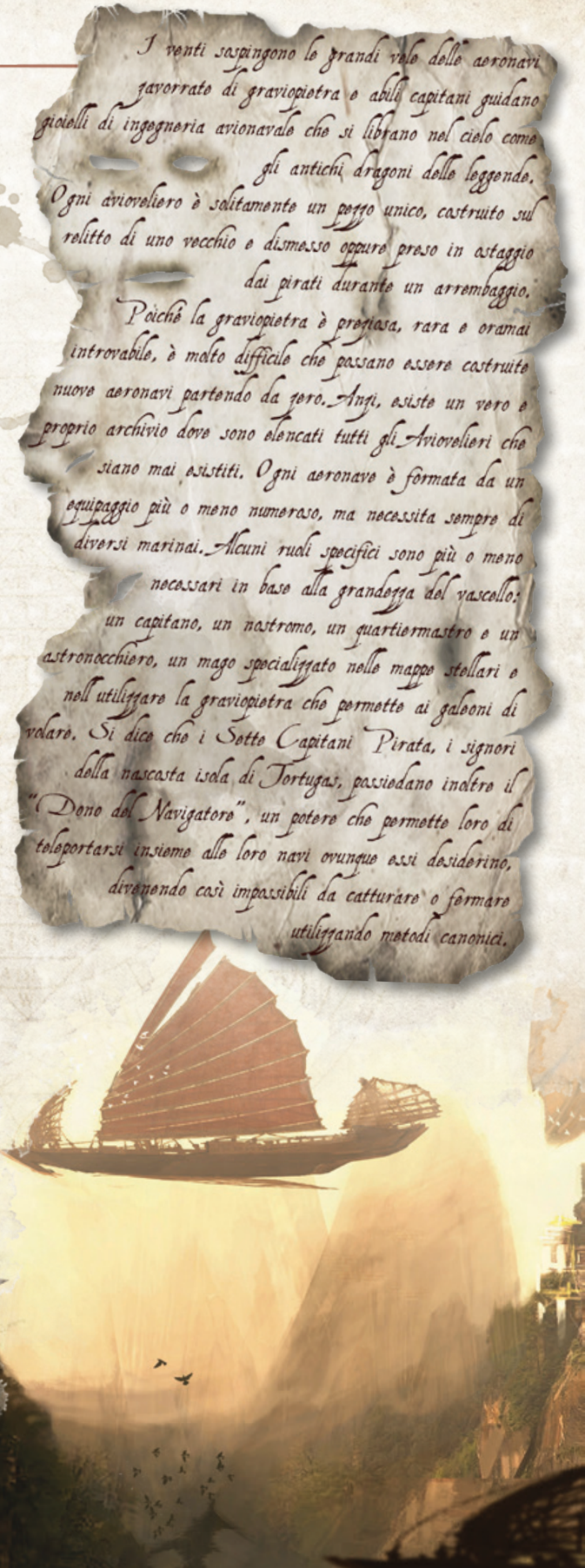
Attenzione! Le *Abilità Primarie* sono una regola opzionale, anche se il loro utilizzo rende il gioco molto più completo. Il TdE può invece utilizzare il valore di *Caratteristica* come punteggio dell'*Abilità* relativa.
Ad esempio, per fare una prova di persuadere, può usare semplicemente il *Fascino*.

In questo Quickstart, essendo una regola opzionale, non inseriremo le *Abilità Primarie*, ma saranno tutte descritte con i loro quattro *Gradi* nel Manuale Base. Le *Abilità Primarie* permettono di rendere il gioco vario e conferiscono alle Corporazioni unicità e specializzazione.

Nell'avventura introduttiva, per semplificare il gioco, verranno richieste ai PG direttamente le *Prove* relative alle *Caratteristiche*.

Esempio di *Prove* di *Abilità Primarie* convertite all'uso delle *Caratteristiche* (*Abilità = Caratteristica relativa*):

- Salire su un tavolo con un salto (*Acrobatica = Agilità*)
- Cantare un ritornello (*Intrattenere = Fascino*)
- Cercare di contrattare uno sconto da un oste (*Mercanteggiare = Fascino*)
- Muoversi silenziosamente (*Nascondersi = Agilità*)
- Resistere alla fatica (*Resistenza = Tenacia*)
- Cercare un passaggio segreto (*Osservare = Logica*)
- Comprendere dei Glifi o simboli magici (*Glifi e Pergamene = Mana*)
- Cavalcare una bestia da soma (*Cavalcare = Potenza*)



Scheda Esplicativa

Giocatore

Nome Personaggio: BYSTROZULUNTOGERRO "L'IGNAVO"

Stirpe: GOBELYN | Etnia: GREMLIN | Archetipo: FATATO VIVENTE

Gilda: MAGDUM | Corporazione: ALCHIMISTA

Sesso: M | Peso: 22KG | Altezza: 085MT | Vista: INFRAVISIONE

Occhi: ROSSI | Capelli: / | Pelle: VERDASTRA | Età: 34

Limitazione: CLEPTOMANIA / PORTASFORTUNA / CODICE / VOLGARE

STAZZA PICCOLA / REFRATTARIO TECNOLOGIA

Caratteri: PIGRO. BUGIARDO. INFIDO

Ossessione: SCOPRIRE UNA POTENTE MAGIA. IL POTERE

Fobie: DOMATOFOBIA (CASE). ERGOFOBIA (LAVORO)

Abitudini: PARLARE A BASSA VOCE

Deità: CAOS



CS + Gilda + Avanzamenti: 3 + 15 + 7 = Punti Vitali Totali: 25

MN + Gilda + Avanzamenti: 16 + 30 + 6 = Punti Mistici Totali: 52

PV

PM

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo; 2/19 = Locazione; 20 = Ostile

[12/22] Testa — Abiti: Rt__ — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 0

[14/15] Braccio SX — Abiti: 1 Rt 16 — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 1

[14/17] Braccio DX — Abiti: 1 Rt 16 — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 1

[2/3/4/5/6/7] Torso — Abiti: 1 Rt 16 — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 1

Corazza Naturale: 0 Rt__ — Scudo: — Varie: — Totale: 0

[8/9/10] Gamba SX — Abiti: 1 Rt 16 — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 1

[11/12/13] Gamba DX — Abiti: 1 Rt 16 — Armatura: Rt__ — Varie: — Totale: 1

Corazza Mistica — Varie: — Totale:

2 PL Punti Livello; +1 Mod. MN Corazza Mistica; +1 Mod. LG ai Punti Livello; -2 Mod. TN Iniziativa; -2 Mod. PT Danni; +3 Mod. AG Difensiva; -2 Mod. FS alle Impressioni; 3 FS Fascino

1 LV Livello; 16 MN Mente; 14 LG Logica; 4 TN Tenacia; 3 PT Potenza; 23 AG Agilità

8 EM Empatia Magica; 15 GS Segno Stirpe; 9 PS Psiche; 3 CS Costituzione; 13 MV Movimento

Malus Psiche; -2 Mod. TN; 11 INI Iniziativa

4 OFF Offensiva Base + 2 Offensiva Gilda + -1 Offensiva Stirpe + 3 Mod. AG + / Avanzamenti + / Mod. Vari

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi	PUGNALE Tipo: P			STAFFA MAGDUM Tipo: B									PUGNO Tipo: B		
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 4	0	-2	2	0	/	4							/	/	4
Danni: Mod. PT -2	2D4	-2	-4	2D4	/	-2							1D2	/	-2
Iniziativa: 11	+3	-2	12	0	/	11							/	/	11
Gittata/Colpi per Rd	10/1	Rt Rottura	16	/	Rt Rottura	/		Rt Rottura			Rt Rottura		/		

Movimento	MV: 13	9	6	3	1	Eterno:	Grado:
Ingombro Massimo	6	12	18	24	30	Punti Esperienza:	

Abilità Primarie	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
X Acrobatica (AG)	5	+3	+2	
Addestrare (FS)	-2	-2		
X Alchimia (LG)	6	+1		+5
Arte (MN)	1	+1		
X Ascoltare (LG)	3	+1	+2	
Camuffare (FS)	-2	-2		
Cavalcare (PT)	-2	-2		
X Conoscenza [Geologia (LG)]	4	+1		+3
X Botanica (LG)	4	+1		+3
X [Chimica (LG)]	4	+1		+3
X Crittografia (LG)	3	+1		+2
X Elevare (MN)	4	+1		+3
Falsificare (AG)	3	+3		
X Galateo (FS)	0	-2	+2	
X Glifi e Rune (MN)	4	+1		+3
X Informazioni (FS)	0	-2	+2	
Interrogare (TN)	-2	-2		
X Intimidire (TN)	-2	-2		
X Intrattenere (FS)	0	-2	+2	
X Istruzione (LG):	7	+1		+6
ARCAICO BABILONESE ALKEMEIAN				

Abilità Primarie	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
X Linguaggi (LG):	7	+1	+2	+4
ALKEMEIAN. ARCAICO. GOBELYN				
X Medicina (LG)	3	+1		+2
Mercanteggiare (FS)	-2	-2		
Mestiere:				
Nascondersi (AG)	5	+3	+2	
Nuotare (PT)	-12	-2		
Occultare (LG)	1	+1		
X Occulto (MN)	6	+1		+5
X Osservare (LG)	3	+1	+2	
Persuadere (FS)	-2	-2		
Psicologia (LG)	1	+1		
X Rapidità di mano (AG)	5	+3	+2	
Resistenza (TN)	-2	-2		
Scassinare (AG)	3	+3		
X Sopravvivenza (TN)	0	-2	+2	
X Storia e Miti (LG)	4	+1		+3
Tattica (LG)	1	+1		
Tecnologia (LG)	1	+1		
Teologia (LG)	1	+1		

Abilità Speciali

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): -1

- ALKEMEIAN 1
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI DA MAGO 1° GRADO
- INOSSERVATO
- RICETTARIO 1
- SFORTUNA

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: KHAIMANZIA:		4PM
- DISCERNI MAGIA		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS PERCEPISCO LA MAGIA"		
INDIVIDUA TUTTO CIÒ CHE SI CREATO DI UNAURA MAGICA		
- LUCE		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS LUCE"		
SCATURISCE NELLA MANO UNA LUCE		
- PRESSIONE		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS A TERRA"		
PROVA DI RM O LA VITTIMA RIMANE IN STATO ATTERRATO		
- SILENZIO		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS SILENZIO"		
PROVA DI RM O LA VITTIMA RIMANE IN STATO MUTO		
- CONFUSIONE		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS CONFUSIONE"		
PROVA DI RM O LA VITTIMA RIMANE IN STATO CONFUSO		
- GOFFAGGINE		
"... LASCIA CADERE CIÒ CHE HAI IN MANO"		
PROVA DI RM O LASCIA CADERE QUELLO CHE HA NELLE MANI		
- EVOCAZIONE MINORE		
"PER IL POTERE MINORE DEL CAOS TI EVOCO"		
EVOCA UN ELEMENTALE MINORE DEL CAOS		

Nome	Effetti	Costo
RICETTE CURA MINORE		
CONFUSIONE		
BARRIERA MINORE		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1 MALUS D'INCOMPETENZA		
PER LE PROVE DI ALCHIMIA UTILIZZA LA CARATTERISTICA LOGICA		
PER LE PROVE DI NASCONDERSI UTILIZZA LA CARATTERISTICA AGILITA'		

Eventi | Note

FOBIA AMICO INFLUENTE NELLA GILDA DEI LADRI. BINOCOLO FURTO POVERTA'

Rango Sociale di Origine: SERVO — Eterni Rimbri:

Equipaggiamento

	Peso
VESTITI (Lvl 1)	05
ZAINO PICCOLO	05
PUGNALE	05
KIT ALCHIMISTA	05
KIT INGREDIENTI	05
POSATE	02
BINOCOLO (-3 prove di osservare)	05
STAFFA MAGDUM	1
Radici di Circe: 3	15
Borsello Monete	05-04
Peso Totale:	68

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr): 58
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gechelli e Grimm:
Proprietà:

Cavalcatura:

Le stirpi di Babilonia in breve

Non troverai mai, nella vastità di tutto il Cronoverso, un crogiuolo di *Stirpi* diverse variegato come a Babilonia! Passeggiando tra le bancarelle del Quartiere dei Mercanti vedrai creature con le carni miste agli Elementi discorrere con esseri metà animali e metà umani; nei vicoli nascosti, scaltre *Metafaine* cercano di vendere ogni tipo di mercanzia a creature nate dalla stessa materia dei sogni o degli incubi. Qualsiasi chimera abbia mai popolato le tue fantasie abita i palazzi e le vie della Città Immortale!

Babilonia è popolata da innumerevoli *Etnie* che vivono in una sorta di armonia razziale. Non esiste una chiusura di casta tra le varie *Stirpi*, la maggior parte di esse coesiste pacificamente e sempre di nuove ne nascono o giungono, tra le intricate vie dell'Immortale Città Senza Porte.

Centinaia di *Stirpi* diverse camminano ogni giorno sotto la protettiva ombra della colossale Torre di Babilonia. Molte sono native della città, altre sono giunte attraverso le Soglie dei Mondi, ma tutte vivono in ogni momento la sfolgorante bellezza della Città Senza Porte. Ognuna di loro gonfia le pulsanti arterie di Babilonia, e si dice che la stessa città decida chi la abiti, chi vi deve giungere e chi vi deve nascere, facendo scomparire nel nulla chiunque Essa non desideri.

Origini delle Stirpi di Kronhos

Molte *Stirpi* provengono dalla Torre di Etemenanki, la quale è, anche, una Soglia dei Mondi: una sorta di portale sempre aperto verso gli infiniti mondi del Cronoverso.

Altre *Stirpi* si crede siano originarie di Kronhos stesso, il pianeta dove tutte coesistono. Attraverso lo studio degli antichi tomi e dalla tradizione popolare dei Raccoglistorie, si è riusciti a risalire ad almeno sette Stirpi Primigenie, ma esse non risultano in alcun modo dominanti rispetto alle Stirpi Viandanti, cioè quelle giunte dalla Torre. Lo stanziamento delle *Stirpi* sul pianeta Kronhos, o nello specifico nel continente di Etemenanki, non è strettamente settoriale, anche se molti territori sono più popolati da una *Stirpe* rispetto a un'altra.

Una peculiarità che condivide la maggior parte delle *Stirpi* è il viaggiare costantemente attraverso le terre conosciute.

Nella città di Babilonia esistono quartieri abitati per la maggior parte da specifici ceppi etnici, come da esempio il Quartiere di Sotto, quasi completamente popolato dai prolifici e pericolosissimi *Lurrrgas*, i rattoidi, mentre il Quartiere Emuriano è abitato per la maggior parte dagli schivi *Zeetash*, i rettiloidi.

La maggior parte della città è un crogiuolo di *Stirpi* che coabitano tra loro - più o meno - serenamente.

Cultura delle Stirpi di Kronhos

Livello culturale e *Stirpe* sono cose ben diverse, anche se ci si aspetta che un *Aelf'Er*, un elfo, possieda un'istruzione ben maggiore rispetto a quello di un *Hur-Kur*, un orco. Tuttavia, si tratta di un retaggio del *Rango* e sicuramente della *Gilda* d'appartenenza.

Essendo quella babilonese una società mista si possono sicuramente incontrare dotti letterati di origini *Ashauri*, gli insettoidi, quanto ignoranti scaricatori di porto di stirpe *Naramei*, felinoidi.

Quindi, non vi è mai un limite culturale, quanto piuttosto una tendenza in base alle attitudini del singolo.

Naturalmente troveremo sempre più individui di *Stirpi* con attitudini mentali nell'Accademia dell'Antica Magdum degli usufruitori di magia, così come *Etnie* dalle sviluppate caratteristiche fisiche nella Legione Nera Babilonese.

Ogni *Stirpe* possiede una profonda cultura personale con miti, eroi, storie e tradizioni uniche, che spesso si fondono con quelle della città dove vivono, rendendo ineguagliabile la ricchezza culturale di Kronhos rispetto a quella di molti altri mondi del Cronoverso.

Linguaggi delle Stirpi di Kronhos

Ogni *Stirpe* conosce perfettamente la propria lingua d'origine e il Volgare (spesso erroneamente chiamato "*Babilonese*" nella zona geografica dello Shasbet), una lingua base comune parlata da più o meno tutti gli abitanti di Kronhos, formata da un miscuglio di parole provenienti da vari dialetti, probabilmente creata dai mercanti durante tutti i loro traffici e viaggi nel corso dei millenni.

Usi e costumi delle Stirpi di Kronhos

Gli usi e i modi di vestire dipendono maggiormente dalla zona geografica di provenienza rispetto alle tradizioni della *Stirpe* di appartenenza, anche se molte di esse amano utilizzare particolari tipi di vestiario. I *Morduk*, gli squaloidi, preferiscono abiti comodi per combattere, i *Fey*, fatati, amano le vesti colorate e chiassose, i *Kusarikk*, minotauri, vestono pelli grezze e poco lavorate. Naturalmente, anche in questo caso, sono i gusti del singolo a prevalere.

Gli usi, come retaggio culturale, sono generalmente legati al luogo dove i PG abitano, ma ogni *Stirpe* ha usanze proprie e particolari, di cui di solito è estremamente gelosa: ad esempio il "Rito del Metallo Urlante" dei *N'Kè*, nani, non ha mai avuto spettatori non appartenenti a questa *Stirpe*, mentre la "Danza delle Zanne di Sangue" degli *Yargoel*, un'*Etnia* di metahyene della stirpe *Urydimm*, i canoidi, è famosa per l'efferatezza con cui viene compiuta ed è spesso utilizzata come spettacolo nelle arene babilonesi.

Eroi e leggende delle Stirpi di Kronhos

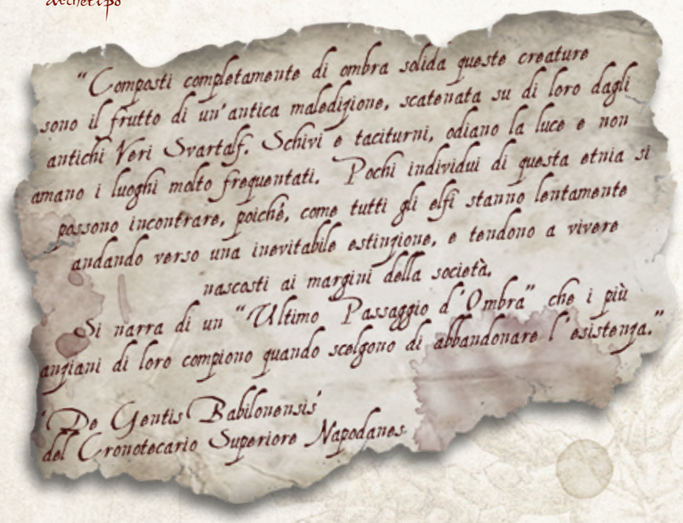
Migliaia sono gli eroi e le leggende di cui narrano le tradizioni orali delle *Stirpi*. Molti sono cantati nelle taverne, altri sono divenuti dei veri e propri modi di dire: come "Beldrak", parola che significa coraggioso, che proviene dall'eroe ***Beld Drakonen***. Nella storia di Babilonia troverai imprese epiche e crudeli entità che hanno creato le più grandi leggende di questo mondo! Per conoscerle ti basterà studiare gli "Annales" di ***Napodanes*** o semplicemente frequentare la taverna di ***Ordo l'Unto*** nel Quartiere dei Mercanti di Babilonia.

Esempio di Stirpe dal Manuale Base

Nelle schede dei PG dell'avventura introduttiva vedrete una scelta di sette *Etnie* giocanti tra le cinquantacinque che conterrà il Manuale Base.

Rimanete sintonizzati tramite la nostra newsletter, durante il Kickstarter pubblicheremo sicuramente delle anticipazioni sulle altre *Etnie*! In questo manuale ne riportiamo una, che non sarà presente tra i PG giocabili nell'avventura introduttiva, come esempio di come è strutturata un'*Etnia* giocante, non mettiamo le altre poiché nelle schede introduttive avrete già tutto quello che serve per giocare!

Stirpe → Aelf'Er (Nome comune: Elfi)
Etnia → *Angralfar* (Nome comune: Elfo delle Ombre)
Archetipo → *Vivente*



Tratti

Ciclo vitale	Indifferente	*Occhi*	Neri, Grigi, Rossi
Dieta	Onnivoro	*Capelli*	Ombra
Peso Medio	20 Kg	*Pelle*	Ombra
Altezza Media	1.50 Mt	*Età Iniziale*	70+3D8 anni
Vista	Infravisione	*Età Massima*	Immortale

Limitazioni

- *Asociale*: tendono a non avere empatia, freddi nei rapporti con le altre creature. Hanno un *Malus* di 2 su tutte le *Prove* del *Fascino* e delle *Abilità* del *Fascino*.
- *Fotosensibile*: subiscono un *Malus* di 1 su tutti i tiri di dado alla luce del sole, anche se sono completamente vestiti. Subiscono doppio *Danno* da qualsiasi fonte di energia luminosa.
- *Odio verso gli Svartalf*: odiano gli *Svartalf* e subiscono un *Malus* di 20 alle *Impressioni* verso di loro.

Caratteristiche

Costo PL:	50	*Mana (MN):*	+2
Logica (LG):	/	*Tenacia (TN):*	-1
Potenza (PT):	-3	*Agilità (AG):*	+3
Fascino (FS):	+1	*Offensiva (OFF):*	-1
Danni naturali (DN):	1D4	*Corazza Naturale (CR):*	0

Abilità Primarie

(+2 su ognuna nella casella Stirpe e sono trattate tutte come Abilità di Gilda, per essere aumentate)

Ascoltare, *Camuffare*, *Glifi e Rune*,*Intimidire*, *Linguaggi*: Aelf'Er, *Nascondersi*, *Occulto*, *Occultare*, *Resistenza*.

Abilità Speciali

- *Affine alle Ombre*: subiscono metà dei *Danni* da qualsiasi fonte di energia legata al *Mondo Esterno Immateriale dell'Ombra*.
- *Furtivo*: possiedono un *Bonus* di 5 alle *Prove* di *Nascondersi* e *Camuffare*.
- *Immune Malattie*: non subiscono nessun effetto dalle malattie naturali.
- *Immune Veleni*: non subiscono nessun effetto dai veleni naturali.
- *Inappetente*: mangiano e bevono la metà di un essere umano.
- *Semincorporeo*: i *Danni* non magici gli infliggono sempre 2 *Danni* in meno.

"Ombre solide, dai sentimenti e le passioni dell'Ombra stessa..."
De Gentis Babilonensis, le ombre dello Shasbet.

Descrizione

Particolarmente legati alla magia, sono esili e poco potenti, propensi a risolvere le situazioni più pericolose con la fuga o i sotterfugi. Non hanno una terra d'origine, di conseguenza si possono trovare senza problema in qualsiasi parte di Kronhos, anche se prediligono luoghi poco illuminati e ancor meno frequentati.

- *Aspetto*: gli occhi sono profondi ed innaturali, come tutti gli *Aelf'Er* non posseggono pupilla né iride, ma una sclera di colore pieno. La loro statura è inferiore a quella della maggior parte degli elfi mentre il resto del corpo è completamente color ombra, così come lo sono i capelli.
- *Longevità*: l'immortalità per età della stirpe elfica gli appartiene, almeno finché, molto anziani, non sentono una totale indifferenza verso l'esistenza, che li porta al "Sonno della Coscienza", un misterioso e inspiegabile stato che li conduce ad una morte rapida e incomprensibile.
- *Atteggiamento*: taciturni e schivi, non amano discutere né farsi eccessivamente notare.
- *Lingua*: la loro voce sembra provenire da lontano e a volte riecheggia, come se subisse una sorta di eco. La lingua parlata è l'*Aelf'Er*, la stessa lingua di tutti gli elfi.
- *Religione*: spesso sono fedeli dell'elemento naturale del Vuoto, elemento a cui sono molto legati a livello mistico, ma possono essere seguaci e Sacerdoti di qualsiasi culto.
- *Storia*: durante l'Epoca della Creazione, alla caduta dei Grandi Imperi Elfici i clan predominanti, gli *Alfar* e gli *Svartalf*, si scontrarono in una guerra fratricida. Gli *Svartalf*, sconfitti, dovettero rifugiarsi tra il sottosuolo e il Mondo Esterno Superiore della Morte, ove gli *Alfar*, benedetti dalla Vita, non li avrebbero mai inseguiti. Gli *Angralfar*, un clan minore estremamente neutrale, non si schierarono per nessuno dei contendenti. Gli *Alfar* allora li condannarono a custodire il Cancello delle Ombre, una sorta di portale tra i Mondi Esterni entro cui erano fuggiti gli *Svartalf*. La vicinanza al portale, influenzato direttamente dal Mondo Esterno Immateriale dell'Ombra, data la particolarità della stirpe *Aelf'Er* di adattarsi agli elementi, trasformò permanentemente la loro struttura fisica, facendoli divenire delle creature d'ombra, anche se le tradizioni raccontano che furono i *Veri Svartalf* a causarne la trasformazione. Da questo nasce l'odio imperituro tra i due clan.
- *Feste*: non hanno particolari festività a parte i funerali che sono riti misteriosi denominati: "Ultimo Passaggio d'Ombra".

- *Rapporti*: i rapporti con gli altri popoli sono indifferenti, a parte un odio imperituro verso gli *Svartalf*.
- *Nomi*: molti nomi sono legati alle antiche tradizioni elfiche. Come tutti gli elfi possiedono anche nomi neutri che possono essere usati sia dalle femmine che dai maschi o dagli individui che non definiscono la loro sessualità, pratica comune negli elfi molto antichi.

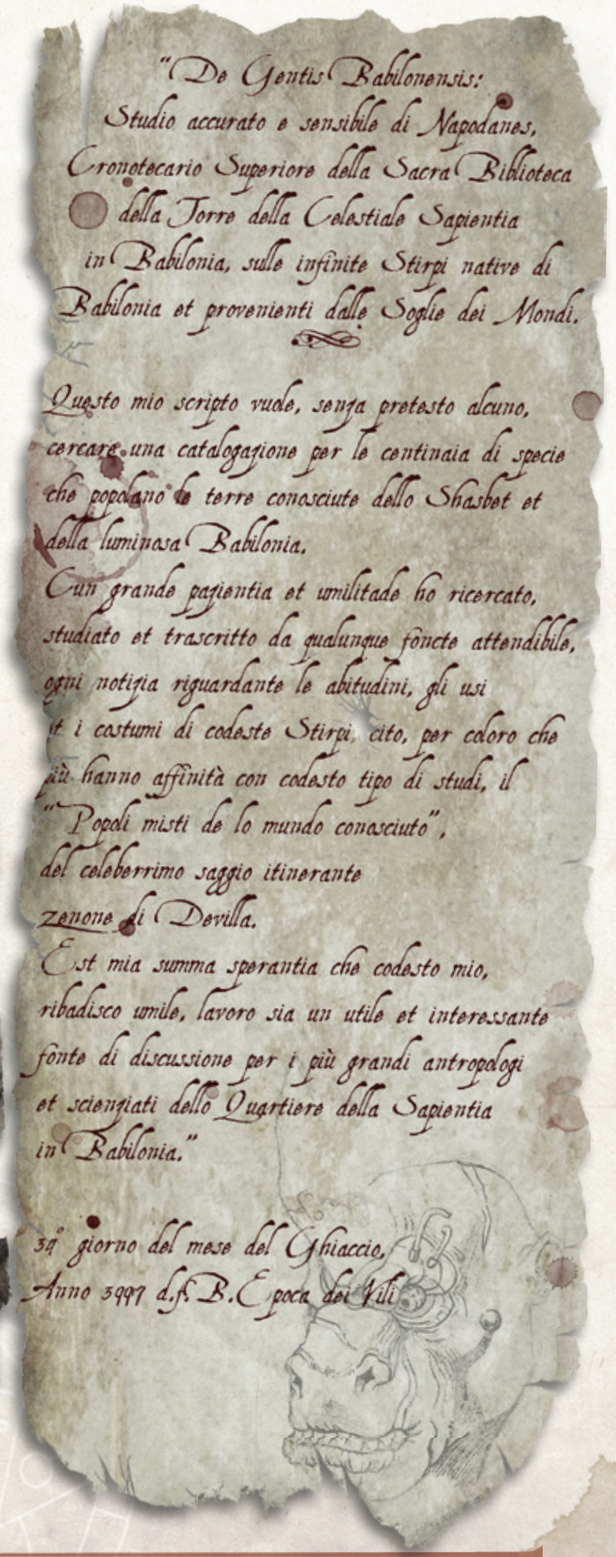
Puoi scegliere il nome o tirare un D10 sulla seguente tabella:

D10	Femminili	Maschili	Neutri
1	Elethaya	Ellarihon	Talies'In
2	Lucyann	Thyll	Vyrhi
3	Lorlael	Tynn	Egnaliedl
4	Kalynn	Elymhyll	R'Hal
5	Elpharan	Lomalldil	Tug'Hal
6	Rubynia	Alhamat	Kayleren
7	Myria	Bharyell	Yandhel
8	Vyhellael	Fynlialt	Idr'Iall
9	Kalgwen	Math'Iel	Dairieill
10	Amalthea	Kylh	Serin'Hal

"Pacifici vivevano nell'ombra dei regni,
maledetti furono per la loro quiete,
condannati eternamente a vivere tra due Mondi,
in cui in entrambi sono stranieri..."

Dagli Alti Canti dei Prediletti Aelf'Er





Le Gilde di Babilonia in breve

L'origine delle *Gilde* nasce dall'ispirazione alle Consorterie Naniche, prime vere e proprie strutture di mutua assistenza per coloro che seguivano tutti una stessa via o professione. Esse sorreggono l'economia e la struttura sociale di Babilonia. Ogni PG appartiene ad una della quattro *Gilde* in base alle sue attitudini e di queste è, solitamente, un fiero sostenitore!

Esistono distaccamenti delle Gilde in ogni città di Kronhos e degli altri Mondi del Protettorato, l'insieme di tutti i mondi conosciuti del Cronoverso. A volte può variare il nome e alcuni intenti, ma la struttura è sempre quella delle Grandi Case, come anche vengono chiamate.

Anche tu, se sei un *raisind*, troverai una Grande Casa che ti ospiterà.

Nell'immensa città di Babilonia, molti sono i poteri che si contendono il dominio: compagnie di ventura, potenti satrapi che governano i Quartieri, società segrete, ricchi signorotti, misteriosi stregoni, ambiziosi ribelli e molti altri, i cui nomi e intenzioni rimangono un enigma.

Tra questi, le quattro *Gilde* mantengono uno strenuo equilibrio cercando di portare avanti quella che è definita la "Pax Babiloniensis": un delicato sistema di compromessi che permette, almeno in apparenza, di tenere saldamente Babilonia nelle mani dell'***Imperatore Mors Ghota I***.

I Castaka, coloro che rappresentano le varie Caste in cui è divisa la popolazione babilonese, appartengono per la maggior parte alle *Gilde*. Queste sono chiamate anche Grandi Case e sotto di esse vi sono le Corporazioni, o Piccole Case.

I Fuoricasta sono i reietti che non fanno parte dei Castaka e solitamente sono criminali disperati e di bassa lega.

Le *Gilde*, tuttavia, pretendono una devozione assoluta: una volta che si entra a far parte di una Grande Casa, questa non potrà essere cambiata. Colui che vota la sua vita alla *Gilda* viene ripagato del servizio e della devozione con potere politico e piastre, la moneta di Babilonia, oppure gli viene semplicemente permesso d'imparare *Abilità* specifiche, negate a coloro che non hanno scelto questa via. Inoltre, i più degni tra coloro che sono iscritti ad esse hanno la possibilità di accedere ai segreti più nascosti dell'intera Babilonia.

Le *Gilde* si trovano nei palazzi di potere di ogni Quartiere, affinché ovunque vi sia un loro rappresentante e nulla avvenga senza il controllo o la supervisione degli equilibratori dell'Impero.

Così come il potere politico è gestito dalla Legione, i Sapienti controllano la fede, i Magdum la conoscenza ed i Mercanti le contrattazioni, il tutto sotto l'egida dell'Impero e del Sinodo Nefarita, l'immorale senato imperiale.

Quando si entra a far parte di una Casta, di una Gilda, si viene marchiati con un tatuaggio, diverso per ognuna e riconoscibile tra i membri della stessa, e se ne diviene proprietà assoluta. La Gilda diventa la nuova casa dell'affiliato, la nuova "famiglia", o "Grande Shaddakh", a cui si deve obbedienza e fedeltà.

Si narra che ci sia una sorta di "guerra segreta" tra le Gilde, silenziosa e lacerante, anche se nessuna dichiarerà mai apertamente il proprio disprezzo per le altre.

Nonostante questo, vi è una chiara competizione tra la Sacra Gilda dei Sapienti e l'Accademia dell'Antica Magdum nei termini di utilizzo degli incantesimi: i Sapienti tacciano i Magdum di rubare l'energia per elevare gli incantesimi dai Nexus, gli incroci delle linee elementali naturali ed astrali, corrompendo in questo modo il naturale ordine del Creato; a loro volta i Magdum affermano che nella loro debolezza i Sapienti devono implorare gli dèi di elemosinargli il potere che solo i veri magdum possiedono. D'altro canto, la Legione Nera Babilonese non leva mai il suo "protettivo" sguardo dagli intrighi dell'Onorevole Gilda dei Mercanti.



L'Accademia dell'Antica Magdum

L'Accademia della Magdum studia le misteriose vie della Magia, che i suoi membri chiamano, e così sono chiamati a loro volta, Magdum. Le conoscenze superiori della Magdum sono patrimonio dell'Accademia, che le serba gelosamente da chi non ne è membro e disdegna, se non osteggia, tutti coloro che praticano la Magia al di fuori di essa.

Lo studio della Magdum si articola in dodici approcci, chiamati Scuole, che mirano ad impiegare in maniera differente lo stesso bagaglio di formule e conoscenze.

Gli approcci sono: la Scuola dell'Hordomanzia che ha un criterio equilibrato, e utilizza la Magdum per bilanciare le forze del Creato. La Scuola della Nigromanzia, aggressiva ed utilizza la Magdum per ferire e uccidere. La Scuola della Cronomanzia, riflessiva ed utilizza la Magdum per conoscere e apprendere. La Scuola dell'Oniromanzia, istintiva ed utilizza la Magdum per affascinare e manipolare le menti. La Scuola di Taumaturgia, pacifica ed utilizza la Magdum per proteggere e difendere. La Scuola della Khaimanzia, caotica ed utilizza la Magdum per portare disordine. Le Scuole Elementali si dividono in Aereomanzia, che studia la magia dell'Aria, Biomanzia, della Terra, Piromanzia, del Fuoco, Idromanzia, dell'Acqua, Criomanzia, del Ghiaccio, Geomanzia, della Pietra.

Esiste un tredicesimo approccio, solitamente non insegnato, l'Aetheromanzia, la magia del Vuoto.

A chi entra nell'Accademia viene chiesto di abbracciare la Scuola che meglio interpreta la sua volontà e i suoi desideri, sapendo che non potrà mai più cambiare questa scelta, poiché è atto di Alto Tradimento per un Magdum utilizzare Vie diverse dalla propria ed è quasi impossibile, tranne pochissimi e molto rari casi, possedere più di un Nexus.

Uno stesso *Incantesimo* può essere volto per diversi usi da diverse persone, secondo la Scuola di appartenenza.

Le Scuole operano tutte per il bene dell'Accademia, che diviene per gli Allievi una casa e una Shaddakh, una famiglia. Ogni allievo per poter utilizzare i Nexus della magia dovrà vestirsi solo con abiti del colore relativo alla Scuola di Magia stessa. L'Accademia della Magdum inoltre insegna diverse metodologie, divise in Corporazioni, che raccolgono gli usi più difficili e misteriosi della Magdum. Solo pochi studenti più meritevoli sono ammessi all'interno di queste.

Le Corporazioni dell'Accademia dell'Antica Magdum sono parecchie, alcune le presenteremo in questo manuale, altre nel manuale base e in libri futuri ed altre ancora potrebbero nascere nel tempo.

Nelle schede dell'avventura introduttiva presenteremo solo gli Alchimisti, che studiano la Magdum nella materia inanimata e come questa può influenzare gli esseri viventi con la creazione di composti alchemici, e i Cavalcaonde, una Corporazione da poco accettata, dove i suoi allievi cercano di incanalare le Lyne Sfrenate, quelle fuori dal controllo dei maghi.

Altri esempi di Corporazioni sono: i Bibliotecari, coloro che studiano e custodiscono le biblioteche segrete e le conoscenze più nascoste e misteriose dell'Accademia. I Brandomanti, coloro che studiano la via della guerra mediante la Magdum, divenendo difensori e protettori dell'Accademia stessa. I Collezionisti abili ricercatori e contrattatori di magia e componentistica di ogni tipo e genere, che si dice usino le anime per lanciare gli incantesimi. I Consuntiomanti, maghi che traggono il potere dalla Consunzione che giungono dalle perdute Lande della Dannatio. I Disarcanisti, coloro che rubano la magia da ciò che li circonda, gli Elementalisti, coloro che studiano le forze basilari della natura, e come queste possono essere piegate al proprio volere attraverso Rituali di grande potenza, gli Esoteristi, coloro che studiano la Magdum nei simboli e nei glifi, e come questi possono creare potenti artefatti e i Magniloquenti, coloro che praticano la Musica delle Sfere e le sue influenze sul Creato.

L'Accademia è gestita come una rigida e inflessibile università. È retta da un Concilio di Primi ArciMagdum, i quali nominano fra di essi una sorta di rettore, il Primo ArciMagdum Supremo, che ha potere di vita e di morte sugli studenti.

Chi fra gli Allievi si mostra più degno e abile, nonché fedele all'Accademia, può ambire a divenire una sorta di tutore o professore, secondo una rigida gerarchia articolata per Scuola. Ciò che ha appreso verrà tramandato, ma pure arricchito dalla propria esperienza personale, ai più giovani. Il fine ultimo è la comprensione della Magdum in tutte le sue forme, il controllo manifesto di ogni Magia o artefatto, il dimostrare ai Sapienti chi detiene il vero potere nell'Impero, il soppiantare la loro debole élite con una ben più forte magocrazia. I Sacerdoti sono guardati con rispetto per il loro ruolo, ma con sdegno per il loro esiguo potere, giacché devono pregare per avere ciò che i Magdum si prendono attraverso la propria esclusiva volontà. Coi Mercanti si sono spesso avuti scambi utili, ma vanno tenuti d'occhio, poiché vi sono state altrettante truffe condotte ai danni di Magdum poco avveduti... E tutte le attività più "particolari" dell'Accademia vengono gestite lontano dalla Legione, affinché mai abbiano l'occasione di ficcare il naso negli affari dei Magdum. È altrettanto vero che in molte indagini la Legione abbia chiesto all'Accademia consulenze "soprannaturali", e riconosca pertanto la sua importanza e potere.

"Mie sono le Vie della Magdum, mio il Potere assoluto, poiché Io ho raccolto dal Creato ciò che solo i preti piangendo possono ottenere dagli dei e nessuno potrà mai negarmi il Tutto, dato che Io sono l'essenza stessa della Magdum"

Ozymandias, Il Sorridente, Primo Arcimagdum Supremo ArciOniromante dell'Accademia dell'Antica Magdum, anno 4.020 d.f.B.



La Legione Nera Babilonese



La Legione Babilonese è l'esercito dell'Impero, con poteri di polizia e di milizia cittadina, divisa in Corpi regolari e speciali detti Corporazioni. L'obbligo di servire l'Imperatore si concretizza nel servire la legge e farla rispettare per i Corpi regolari, mentre per le Corporazioni, significa spesso compiere missioni particolari o seguire la propria via marziale.

La somma carica della Legione, scelta dall'Imperatore stesso, è il Tribunus Generalis Praetorio: sotto di lui, e da lui scelti, vi sono i Praefecti, Capitani preposti a guidare i singoli Corpi regolari che formano il grosso della Legione. Ai Praefecti rispondono gli ufficiali del proprio Corpo, secondo una rigida gerarchia, sino ad arrivare ai Legionari semplici. Il Tribunus detiene poteri speciali, la sua parola è legge, poiché egli porta con sé la volontà dell'Imperatore.

Le Corporazioni sono di ridotta entità numerica, pertanto essere ammessi al loro interno è un grande onore, i Capi Corporazione godono di una carica equivalente a quella di un Praefectus.

La Legione tiene gli occhi puntati su tutto ciò che avviene a Babilonia, in particolare sulle attività delle altre Gilde.

I Mercanti meritano la massima attenzione, poiché le loro attività spesso infrangono la legge, ma anche l'Accademia ha più volte spinto il proprio interesse "scientifico" oltre i confini di ciò che è lecito. I Sapienti stessi non devono mai ritenersi al di sopra della legge, sebbene, fra tutte le Gilde, siano quella che crea sicuramente meno problemi.

La parola di un legionario in servizio è legge!

Il suo desiderio: servire l'Imperatore e Babilonia. Nessuno può intromettersi in questa sacra missione e le pene per coloro che infrangono la legge sono pesanti, dolorose e senza possibilità d'indulgenza.

Le prime notizie di un corpo scelto di combattenti si hanno dall'Epoca della Speranza, quando l'***Imperatore Uri*** fu aiutato a difendere Babilonia dall'attacco di Zemargard, da un gruppo di legionari guidati da un veterano di nome ***Orgher di Sen*** che si sacrificò insieme a tutti i suoi compagni nella difesa della Città. Poi, nel 2.541 d.f.B., in seguito alla prima caduta del Sacro Ordine Templare, il primo nucleo della Legione, uscì dalla Città Antica e iniziò a pattugliare la Città Senza Porte per mantenere l'ordine mentre tutto era devastato dalla guerra civile. Con la pace dei Quattordici e la restaurazione del Sacro Ordine Templare nel 2.597 d.f.B., la Legione divenne un'istituzione con pieni poteri militari e di polizia, delegando ai Templari il compito di polizia esclusivamente religiosa.

Nell'ultimo secolo, inoltre, con la ristrutturazione della *Gilda* nella Legione Nera, è facile incappare in giudizi sommari per le strade di Babilonia in cui un Magistrato della corporazione dei Burocrati sostiene processi estemporanei a criminali appena catturati, senza che si svolga un vero e proprio giudizio. Questo ha fatto sì che i tempi tecnici della giustizia babilonese siano divenuti enormemente più rapidi.

Dall'anno 4.012 d.f.B., la Legione Nera si trova in uno stato di guerra continua, dati i numerosi nemici dell'Impero Nero. Infatti, molte legioni sono permanentemente stanziate sui confini delle Città Traditrici e lungo il vallo sulle Lande di Nessuno, dove sopravvivono le Bande dei Dannati che chiamano questi luoghi le Libere Terre della Dannatio. Molti corporativi inoltre, dopo l'addestramento tra le file della Legione, hanno abbandonato la parte militare della *Gilda* per seguire ambizioni personali anche lontane dalla fedeltà all'Impero Nero.

La Corporazione della Legione che prenderemo in esame in questo Quickstart, dato che vi è la scheda di uno dei PG dell'avventura introduttiva, è quella degli Hexerker: composta dai più sanguinari e violenti tra i guerrieri babilonesi.

Gli Hexerker spesso schiavi od orfani addestrati fin da piccoli dalla T.E.S.C.H.I.O., la lega degli Hexolottatori, a combattere nelle arene nelle squadre di Hexoball per divertire il

"Dopo più di cento anni di guerre l'Impero è stremato, ma come una bestia ferita è ancora più feroce e crudele. L'Imperatore dicono sia completamente impazzito, la sua stirpe crudele e sadica. La Legione combatte su troppi fronti ed i suoi eroici soldati si consumano in trincee oltre la morte stessa. I mercanti devono trovare sempre nuovi mercati neri per sopravvivere, a rischio di essere condannati per alto tradimento. Sapienti e Magdum sono preoccupati, poichè dai Mondi Esterni strane influenze giungono attraverso strappi nella Trama del Creato, come se qualcosa, o qualcuno, avesse leso la stessa struttura del Cronoverso..."

pubblico. Al contrario dei Gladiatori, che sono maestri di stili e combattimento, gli Hexerker sono delle bestie assetate di sangue. Il loro fine è infliggere più dolore possibile nel più breve tempo e vincere a tutti i costi le partite ed i campionati, anche a cagione della propria salute. Per questo motivo gli vengono innestati gli "Heximpianti", delle protesi bioniche o biogenetiche che li potenziano, costringendoli però ad assuefarsi all'Hexoina, una particolare proteina sintetizzata dai technocerusici che li porterà comunque ad una morte certa o alla follia.

Altre Corporazioni che troverete nel Manuale Base o in manuali futuri sono: i Burocrati, maestri dell'eloquenza e delle leggi imperiali, i Cavalieri, signori dell'onore e ultimi veri eroi di Kronhos, i Fabbri, maestri artigiani e incredibili forgiatori d'armi,i Guardiavia, abili scout che si muovono con disinvoltura tanto nelle intricate città quanto nella natura e che conoscono il segreto delle Soglie, i Gladiatori, maestri del combattimento e della guerra.

"Li vedete incedere, fieri leoni dalla folta criniera, per le Strade di Nessuno: essi sono la Legge, la suprema autorità. Essi sono la Mano e la Voce stessa del Santo Imperatore! Guai a chi di voi oserà contrastarli. Onori all'Imperatore!"

Aurelios Alexander Augustus, Tribunus Generalis Praetorio della Legione Babilonese nell'anno 4.005 d.f.B



L'Onorevole Gilda Mercanti



Coloro che danno un prezzo a tutto, da una semplice spada alla vita di uno schiavo. Se cerchi qualsiasi cosa, stai sicuro di poterla trovare in questa Gilda: dalle informazioni ai lavoretti più "particolari". Al suo interno potrai incontrare commercianti, artigiani, lottatori, dame di compagnia, avvocati, notai, esattori, ambasciatori neutrali e professionisti di lavori non proprio legali, ed ottenere ogni genere di servizio.

Materie prime, alimenti, costruzioni: i Mercanti gestiscono le fondamenta stesse dell'Impero. Da semplici banditori nelle piazze, ora hanno eretto grandi edifici ed uffici, costruendo un colossale impianto di burocrazia, un labirinto del quale solo loro conoscono l'uscita.

Le guerre possono portare disgrazia o fortuna, sempre che si sia abbastanza abili da sfruttarle. Nel corso della storia, la *Gilda* dei Mercanti è sopravvissuta a ogni conflitto, continuando anzi ad arricchirsi ed a crescere in potere e benessere.

Il potere è gestito dalle cariche più alte tramite riunioni segrete particolari in cui solo alcuni sono invitati. I Signori dei Mercanti, conosciuti come Principi, nelle rare occasioni in cui compaiono in pubblico spesso indossano una maschera per celare la loro vera identità, anche se negli ultimi tempi alcuni di loro hanno optato per svelarsi pubblicamente.

Gli scontri intestini alla *Gilda* sembrano in questo momento scoraggiati in virtù di problemi più impellenti con le altre Gilde, tuttavia la "meritocrazia" su cui i Mercanti fondano il proprio prestigio, ovvero conta di più chi guadagna di più, è macchiata col sangue versato in dissidi interni, "casuali" incidenti e vere e proprie guerre per accaparrarsi fette del mercato.

Il Sommo Contrattatore muove verso l'alto o verso il basso i Mercanti più o meno meritevoli, che si trovano a sguazzare in una vera e propria "piscina di squali". L'obiettivo finale della *Gilda* rimane comunque il monopolio da parte della stessa. La creazione di una grande Banca gestita dalla *Gilda* è un altro passo vero questo scopo. Vizi, intrighi, astuzia, sono solo strumenti con

cui arrivare a controllare la cosa più concreta e allo stesso tempo immateriale dell'impero: la ricchezza.

Al momento i rapporti con la Legione Babilonese sono tesi, dovuti al fatto che la loro imparzialità non è cosa che si riesca a comprare col denaro, mentre i Mercanti sono spesso snobbati e disdegnati dai Sapienti, che si ritengono più elevati rispetto alle questioni "materiali" di cui i primi si occupano.

Con l'Accademia non vi sono accordi ufficiali, ma il commercio di componenti e ingredienti magici si è solitamente rivelato proficuo per entrambi i partiti.

Le Corporazioni della Mercanti presenti in questo Quickstart, con le relative schede dei PG dell'avventura, sono quella dei Cerusici, maestri della scienza medica e della farmacologia, e quella della Corte dei Miracoli, abili ladri di città, formidabili trasformisti e borseggiatori.

Altre Corporazioni che troverete nel manuale base o in manuali futuri sono: i Cacciatori di Teste, per i quali qualcuno vale solo se è ricercato. I Duellanti, provetti e orgogliosi spadaccini dalle dubbie qualità morali. I Meccanomorchiati, meccanici in grado di costruire con rottami mirabolanti... rottami, ma funzionanti. I Mercenari, prezzolata carne da guerra, pronti a vendersi al miglior offerente. I Sicofanti, spie abilissime, coloro che tutto ascoltano e tutto conoscono. La Voarcadumia: assassini senza scrupoli. Pochi sono gli adepti che vengono scelti per entrare a far parte di questa società segreta. Sono creature spietate, per cui il valore di qualsiasi esistenza è nullo.

Anche le Sette Amanti, le Corporazioni criminali di Kronhos, si dice appartengano all'Onorevole, ma è meglio non parlarne apertamente...



La Sacra Gilda Sapienti



"I Sapienti sono i potenti di Babilonia: vicini agli Dei come i figli prediletti, perseguono il loro volere governando le ignave genti di Babilonia. La conoscenza è potere e non ve ne è di più grande di quella donata dagli Dei stessi. Chi, meglio di coloro che parlano alle divinità, può governare questa città meretrice? Chi deve essere rispettato e temuto più degli eletti dagli Dei?"

Dissertazione di Amalaris il Saggio al Concilio Interreligioso del 1.266 d.f.B.

È la sacra scuola della teologia, la guida per coloro che intraprendono il cammino tra le innumerevoli religioni babilonesi.

Già dall'Epoca della Creazione vi sono testimonianze di gruppi sacerdotali che predicavano la voce degli Unici Dei, creature così potenti da non necessitare del Karma delle preghiere, ma nonostante questo, deliziati dalla venerazione degli esseri inferiori. In quell'epoca poco si sa sullo sviluppo di un nucleo comune di credenti. Così come, se non negli "Archivi Meccanici" della chiesa della Santa Realtà di Uri, si conosce poco o nulla della situazione di culti differenti dalla stessa Realtà durante la cupa Epoca del Dolore, dove le macchine quasi estinsero ogni creatura vivente e predicavano la purezza degli Dei-Meccanici. Nella conseguente Epoca degli Eroi abbiamo, invece, una rinascita della religione con il giungere dei "Nuovi Dei" e il formarsi di culti ben definiti al servizio dei Re-Leggendari delle Città-Mitiche. Qui ogni regno aveva un suo pantheon diverso dagli altri e quando scoppiavano guerre tra civiltà diverse, ognuna cercava di imporre le sue divinità sugli altri. Con l'Apocalisse alla fine dell'Epoca degli Eroi, dei "Nuovi Dei" ne sopravvissero

ben pochi, e nessuno fu più venerato nella seguente Epoca della Speranza.

Nel "Giorno del Grande Bagliore" quando la foresta di Smeraldo dello Shasbet divenne un grigio deserto e migliaia di mortali ascesero al grado divino divenendo i "Giovani Dei", nacque ufficiosamente la Gilda dei Sapienti.

Nella Città dei Cento Culti, Babilonia, si sparse timore e follia, finché un giorno essi non parlarono a dei prescelti che divennero i loro adepti. Allora si costruirono templi e sorsero chiese ancora più grandi; i Sacerdoti cominciarono pellegrinaggi per portare in tutto il mondo conosciuto il verbo dei loro signori. Assieme ai nuovi culti, però, si diffusero le sanguinose lotte tra le migliaia di divinità per la supremazia, anche all'interno dello stesso Pantheon: i Sacerdoti erano ormai divenuti guerrieri, più che saggi pastori di anime.

Molte divinità caddero e al culmine di tanto dolore e disperazione, nel 1.266 d.f.B., ***Etementaki***, il costruttore della Torre della Celestiale Sapientia, intervenne per interrompere la guerra. Fu allora che ***Amalaris il Saggio*** indisse il primo Concilio Interreligioso della storia: tutti i più potenti Sacerdoti si radunarono nella Grande Sala dei Daeva, sotto la Torre, e costituirono la Sacra Gilda dei Sapienti.

Il primo Patriarca fu lo stesso ***Amalaris***, Primo Cronotecario del culto di Isgadrill. Egli comprese la necessità di sfogare in qualche modo le tensioni che si accumulavano per la coesistenza di culti avversi, prima che queste minassero l'esistenza stessa della *Gilda*. Decise quindi, sotto consiglio di ***Etementaki***, di istituire la Festa dei Cento Culti, che ha luogo ogni anno durante il capodanno babilonese il primo giorno del mese del Fuoco.

La Festa nacque come momento di pace e riconciliazione tra i vari culti, ognuno dei quali inneggiava ai propri dei con rituali, canti e danze. Col passare dei secoli tuttavia la Festa dei Cento Culti degenerò nuovamente in uno sfoggio di violenza, fanatismo e guerra tra i seguaci delle numerosissime divinità di Babilonia. E così, ogni anno, le schiere dei credenti s'incontrano nelle Strade di Nessuno, per mondare il Creato dalla blasfemia dei nemici del proprio credo.

Tutti i Sapienti sono accomunati dall'antipatia nei confronti degli adepti della Magdum, i maghi. Agli occhi dei servi degli dèi, essi non sono altro che folli che ambiscono al controllo delle forze elementali, senza chiederne il permesso alle divinità che le incarnano.

In questo Quickstart sono presenti PG di due Corporazioni della Sacra Gilda dei Sapienti: un Cavalcadaemoni, furiosi cacciatori di *daemoni* che vivono una folle crociata senza fine verso le creature abominevoli dell'oscurità e un Sacerdote-Scienziato della Corporazione del Templio-Laboratorio, seguaci della Realtà che innalzano la scienza e la tecnologia come unica verità.

Altre Corporazioni saranno presenti nel manuale base e in manuali futuri, come i Divinatori, che sono il lungo sguardo di controllo per coloro che non professano la fede come dovrebbero, ricercatori di reliquie perdute. I Prescelti, guerrieri sacri degli dèi, primo baluardo di ogni crociata. Il Sacro Ordine Templare, una guardia armata che provvede a dirimere le controversie tra Sacerdoti, a proteggerli dai loro nemici e a condannarli in caso di eresia. I Simbolisti, portatori delle antiche scritture divine e conoscitori dei Veri Nomi del Creato. I Teurghi, coloro che officiano i rituali e parlano alle divinità.

"Nessun compromesso"

Patriarca di Ferro Cortez, nell'anno 4.011 d.f.B.



Gli Eterni e la Guerra Senza Tempo in breve

È scritto nei presagi e nelle profezie che un giorno gli Eterni si riuniranno e si combatteranno l'un l'altro; quel giorno molte Genie, le famiglie degli Eterni, conosceranno l'ebbrezza del Vero Potere, quel giorno, molte Genie conosceranno l'Oblio!

Questa è la "Guerra Senza Tempo". Tutti ne sono vittime e i veri artefici di essa vivono nell'ombra, nell'attesa di raccogliere ciò che gli Unici Dèi promisero ai vincitori della contesa, che vedrà il fratello uccidere il fratello.

Alla nascita alcune creature sono scelte per ospitare parte dell'essenza di una Genia di cui ne saranno Eterni, così sono chiamati questi prescelti. Essi potranno essere uccisi solo se sarà distrutto il Tarocco che si manifesta sui loro corpi esanimi. Toccandolo, vittima e carnefice verranno proiettati nel Mondo Remoto Eterno. Qui, mentre sul Primo Mondo non passerà neanche un millesimo di secondo, si svolgerà l'ultima battaglia tra i Corpi Aetherici dei contendenti!

Nel Manuale Base ogni PG possiede un *Eterno*, il quale gli dona particolari Abilità che acquisisce in base al proprio *LV*.

Nel Quickstart il concept degli Eterni non sarà giocabile, ma sappiate che è una tipologia di gioco avanzata che permette di rendere i PG molto più resistenti ai fini della sopravvivenza e interessanti sul lato della storia di Kronhos, sia a livello narrativo che di *Poteri* aggiuntivi. In pratica gli Eterni si combattono tra loro e uccidendosi assorbono i poteri (i *PL*) degli altri e incrementano i loro con *Abilità Speciali* specifiche per ogni Genia.



Capitolo 3

Combattimento in breve

"Questa è l'Arte della Guerra!"

Udra, Campione dell'Arena della Corporazione dei Gladiatori della Legione Nera Babilonese

Combattimento per Punti

Ogni *Rd* di combattimento:

- Annuncio degli intenti dei PnG

Il TdE espone cosa i PnG sembra stiano per fare.

> I PG sono attaccati da dei predoni delle Lande della Dannatio. Il Tde descriverà che alcuni di essi estraggono le armi da corpo a corpo (*INI* da corpo a corpo), uno estrae un "bastuono" (*INI* da attacco a distanza), mentre il loro capo inizia a salmodiare agitando forsennatamente le braccia (*INI* per elevare un incantesimo).

- Annuncio degli intenti dei PG

Il TdE chiede ad ogni giocatore cosa vuol far compiere al proprio PG per quel *Rd*. Ogni *Rd* l'*Iniziativa* può cambiare in base alle azioni che si vogliono fare.

- Calcolo delle *Iniziative*

Inizierà ad agire il PG o il PnG con l'*INI* più alta per quel *Rd*, e via di seguito gli altri in decrescendo fino a giungere al PG o PnG con l'*INI* più bassa.

L'*Iniziativa* si calcola in base alle *Azioni* che si intraprendono.

È molto importante che le azioni in combattimento si svolgano più velocemente possibile, in modo da dare al gioco l'idea del susseguirsi frenetico delle azioni.

Alcune azioni eseguibili in un *Rd* di combattimento:
(nel Manuale Base sarà presente ogni opzione possibile)

- Attacco

Calcolando tutte le relative opzioni.

  - *Movimento* e *Attacco*
  - Metà del *MV* e attacco con *OFF* dimezzata.
  - Metà del *MV*, estrazione dell'arma (-5 all'*INI*) e attacco con *OFF* dimezzata.
  - Metà del *MV* e interazione con un oggetto/creatura immobile.

- Attacco con Armi Distanza
  - Utilizzo di un'arma da lancio, da tiro o da fuoco a distanza con tutte le relative opzioni.
  - Utilizzo di un'arma da lancio, da tiro o da fuoco in corpo a corpo: tutti i nemici adiacenti possono effettuare un *Attacco Fortuito* in risposta immediata all'attacco, anche se non è il loro *Rd* di attacco.
- Elevare un Incantesimo/Utilizzo di un Potere
  - Elevare un *Incantesimo* / utilizzare un *Potere* a distanza o di corpo a corpo con tutte le relative opzioni.
  - Elevare un *Incantesimo* / utilizzare un *Potere* specifico in corpo a corpo: tutti i nemici adiacenti possono effettuare un *Attacco Fortuito* in risposta immediata all'*Incantesimo*/*Potere*, anche se non è il loro *Rd* di attacco.
  - *Incantesimo*/*Potere* in movimento: metà movimento elevazione di *Incantesimo* / uso del *Potere* con *Malus* di 10 sul tiro alla relativa *Prova*.

- Fuga
  - Si può fuggire al massimo del suo *MV*, dando però a tutti i nemici adiacenti dal punto di partenza e che si trovano adiacenti in tutta la linea di movimento, la possibilità di un attacco fortuito con un *Bonus* di 10 all'*OFF* in risposta immediata alla *Fuga*, anche se non è il loro *Rd* di attacco. Se si è circondati da almeno quattro nemici di stazza pari al PG, non si può fuggire.

Unità di tempo

Le unità di misura del tempo durante il combattimento in *Etemenanki, Technoeantasy Role Playing Game* sono tre: Il *Round* (*Rd*), il *Turno (Tr)* e il *Tempo (Tp)*.

Il *Round* corrisponde circa a sei secondi ed è il principale metodo per dare un ordine allo scontro. In esso si possono portare a termine un numero limitato di attacchi o si può intraprendere qualsiasi altra azione possibile nello stesso lasso di tempo. Il vostro combattimento sarà composto da una serie variabile di *Rd* che caratterizzeranno l'efficacia e la sveltezza della vostra azione.

Il *Turno* è l'insieme del *Rd* di azione dei PG e quello degli avversari, che sono contemporanei in senso temporale.
Il tuo *Rd* di attacco e il *Rd* di attacco dell'avversario corrispondono ad un solo *Tr*. Ad ogni nuovo *Tr* tutti possono compiere azioni nuove, anche ricalcolando per questo l'*Iniziativa*.

Il *Tp* invece corrisponde a 10 *Rd* (1 minuto) e viene utilizzato di solito per azioni di ricerca, movimento lungo o di classica interazione tra PG o PnG.

L'iniziativa

Per mettere ordine all'interno di un combattimento è necessario scandire le azioni dei PG e dei PnG secondo una determinata priorità che verrà decisa all'inizio di ogni *Rd*.

In questo modo sarà possibile decidere in maniera non arbitraria chi dovrà essere il primo a compiere la propria azione, il secondo e via di seguito. Per ottenere questo basterà quantificare la rapidità del PG o del PnG nel compiere quello che si è prefissato.

Velocità dell'azione:

Iniziativa (INI)=Modificatore della Tenacia (TN)+ Movimento (MV)

Tutte le *Azioni*, dal combattere a usare *Abilità* o *Caratteristiche* o *Elevare Incantesimi* o usare *Poteri* o muoversi hanno il medesimo valore di Iniziativa.

Attenzione! Se volete utilizzare le regole opzionali, si possono aggiungere anche le *Iniziative* delle Armi

Combattere con Armi = INI + Iniziativa dell'Arma (ogni arma ha un suo punteggio specifico di Iniziativa)

Chi possiede il valore più alto avrà diritto a portare a termine la propria azione per primo, mentre per il seguito del *Rd* basterà continuare ad applicare in maniera decrescente i risultati dell'*Iniziativa*. In caso di *Iniziativa* pari agiranno contemporaneamente. È importantissimo per chiunque cercare di ottenere l'*Iniziativa* più alta in quanto, anche se il PG fosse più debole del proprio antagonista, la possibilità di agire per primo potrebbe garantirne la sopravvivenza o potrebbe permettergli di riuscire a fuggire prima di esserne impossibilitato.

Per una creatura è comunque possibile ritardare la propria azione alla fine del *Rd*. Se più creature ritardano l'azione agirà per ultimo chi ha l'*Iniziativa* più alta e gli altri agiranno prima di lui in ordine decrescente.

Particolare è il caso di un *Elevatore di Incantesimi* che può ritardare la sua azione al fine di disperdere l'*Incantesimo* di un avversario, essendo possibile disperdere solo se si possiede *INI* maggiore del nemico, ma si ritarda l'azione apposta per preparare la dispersione.

Combattimento in mischia, scansata, parata, armato contro non armato e rottura delle armi

Si risolve tirando il D20 e facendo un confronto tra l'*OFF* di chi attacca e l'*OFF* di chi si difende, chi vince la *Prova* di *Contrasto* ha la meglio.

Nel caso vinca l'attaccante questi avrà diritto a infliggere i *DN* provocati dalla propria arma. Nel caso vinca il difensore, questi potrà scegliere se aver schivato il colpo o se essere andato a cozzare l'arma contro quella dell'avversario. O, nel caso l'attaccante avesse attaccato senza armi, per infliggergli i *DN* della propria arma.

Attenzione! Nel Quickstart non utilizzeremo le opzioni della *Rottura* delle armi.

Se una creatura disarmata attacca una creatura armata e quest'ultima para il colpo, logicamente all'attaccante vengono inflitti i *DN* dell'arma come se avesse subito un attacco.
Quando si tira il D20 per colpire, in base al numero che totalizzate sapete già in che *locazione* colpirete l'avversario, se quest'ultimo non riuscirà a schivare o parare.

Attenzione! Nel Quickstart non useremo la regola opzionale delle *locazioni*. Le schede dei PG e PnG saranno già sistemate per non utilizzare questa regola. Se si ottiene un 20 sul D20 dell'*OFF*, si fallisce sempre in automatico la *Prova*.



Se avete colpito, toglierete il valore della *Corazza* (*CR*) della locazione dai *DN* inflitti dall'arma e il risultato saranno i *PV* persi dal nemico. Ogni arma procura un determinato numero di *DN* come specificato nel *Capitolo Equipaggiamento*.
Come per tutte le *Prove di Contrasto*, quando si combatte si utilizza la formula:

OFF – Tiro del D20 = Risultato

Aller attacca con una daga ***Hamnet*** che si difende con un martello. Il primo ha un punteggio di *OFF* di 6 ed ottiene 9 sul D20 (Valore *OFF*: 6 - Tiro del D20: 9 = *Malus* di 3).
Il difensore, ***Hamnet*** ha una *OFF* di 3 e ottiene 4 sul D20 (Valore *OFF*: 3 – Tiro del D20: 4 = *Malus* di 1).
Hamnet in questa maniera sarà riuscito a neutralizzare il colpo portatogli in quanto nel confronto tra i due risultati ha ottenuto il punteggio migliore. Può scegliere se *Schivare* o *Parare*.
Se invece ***Aller*** avesse avuto ragione su ***Hamnet***, il colpo sarebbe entrato e avrebbe inflitto i *DN* della sua daga (2D6) + il *Bonus* della *PT* di ***Aller*** che è un +3, + la *Maestria* di ***Aller*** che gli aggiunge un +1 per un totale di 2D6+4 *DN*. Calcoliamo che ***Aller*** avrebbe tirato con i D6 un 3 e un 5 = 12 DN su ***Hamnet***. ***Hamnet*** è protetto da un'armatura di cuoio borchiato che da *CR* 2, quindi *DN* 12 – *Cr* 2 = 10 *DN* da togliere ai *PV* attuali di ***Hamnet***. Un bel colpo!

Attenzione! Nelle regole del Quickstart non c'è differenza tra *Scansata* e *Parata*.

Combattimento in mischia con più avversari

Il numero massimo di esseri che possono attaccare un bersaglio di grandezza umanoide è di **quattro** con armi a una o a due mani, fino ad arrivare a **otto** se almeno in quattro utilizzano armi in asta. Un avversario davanti, uno dietro, due ai fianchi e i quattro sulla diagonale se utilizzano delle armi in asta.

Tutti gli assalitori, a partire da un minimo di due, riceveranno un *Bonus* di 5 all'*OFF*.

Udra e ***Jorgensen*** stanno attaccando un nemico insieme. ***Udra*** ha un *OFF* di 8 e ***Jorgensen*** di 6. Con il *Bonus* di 5 si troveranno ad avere rispettivamente *OFF* 13 e *OFF* 11, finché saranno in soprannumero contro un bersaglio singolo.

Combattimento A Terra, In Ginocchio o Immobilizzato

Durante un combattimento esiste la possibilità che uno dei due contendenti cada in ginocchio o che addirittura finisca steso per terra. Se questo accade, per rialzarsi occorre un *Rd* dalla posizione prona, per rialzarsi dalla posizione atterrata perderà le *Azioni* del *Rd* e subirà un *Attacco Fortuito* da tutti gli avversari.

Nel qual caso che non ci si voglia rimettere in piedi, ma si voglia combattere dalla posizione in cui si è, la propria *OFF* sarà modificata con un *Malus* di 2 nel caso della posizione inginocchiata e con un *Malus* di 5 in quella sdraiata.

Rottura delle armi e delle Armature

La *Rottura (RT)* rappresenta la resistenza di un'armatura, di un'arma o degli oggetti agli impatti.

Attenzione! Questa meccanica nel Quickstart non è utilizzata.

La Protezione delle Armature

Le armature proteggono dalle armi sottraendo dai *DN* che vengono inflitti nella *Locazione* il loro valore di *CR*.

Ogni pezzo di armatura toglie un determinato valore di *OFF* a colui che l'indossa, in base al tipo stesso di armatura. Questo per rappresentare la difficoltà di movimento nell'indossarle.

Esistono *Abilità Speciali* che permettono di ridurre questi *Malus*.

Attacco Fortuito

È un attacco che si svolge sempre gratuitamente nel *Rd* dell'avversario se questi è adiacente.

È generato da diversi fattori, come ad esempio un avversario che in corpo a corpo eleva un *Incantesimo* in corpo a corpo o utilizza un'arma a distanza sempre in corpo a corpo, oppure che fugge dal combattimento.

Anche un risultato di un *Colpo Ostile* può generare un *Attacco Fortuito*. Se si lo si usa nel *Rd* di colui che lo subisce, non preclude mai lo svolgimento delle proprie azioni nel proprio *Rd*.

Sorpresa

Ai PG potrà accadere qualche volta di cadere in un agguato, o in una trappola tesa da qualcuno per tentare di catturarli o di eliminarli. L'assalitore dovrà in ogni caso risultare perfettamente nascosto e non dovrà essere notato sino allo scattare dell'agguato.

L'assalito per evitare di essere colto di sorpresa dovrà superare una *Prova di Contrasto* di *Sesto senso (6S)* contro l'abilità *Nascondersi* dell'assalitore, in modo da accorgersi tempestivamente di ciò che sta per accadere. Nel caso la *Prova* riesca dovrà applicare un *Malus* di 5 alla propria *INI* per il primo *Rd* di combattimento. Se fallisce perde automaticamente l'*INI* (*INI* 0) e subisce un *Malus* di 5 all'*OFF* per quel *Rd*.

Attenzione! Chi attacca di sorpresa attacca sempre per primo.

Fuggire

Trovandosi in un combattimento corpo a corpo e avendo la necessità di fuggire si può tentare di farlo. Fuggendo si darà però la possibilità a tutti i nemici adiacenti e quelli di fianco alla linea di fuga di effettuare un *Attacco Fortuito* con un *Bonus* di 10 sull'*OFF* nel *Rd* della fuga.

Se si è circondati da almeno 4 nemici di stazza uguale o maggiore di chi vuole fuggire, la fuga è impossibile.

Incantesimi e Poteri in combattimento

Se un PG si trova in un combattimento e desidera elevare un *Incantesimo* o usare un *Potere* utilizzerà sempre la propria *Iniziativa*

Alcuni *Incantesimi*/*Poteri* necessitano di *Rd* di preparazione e se si viene attaccati durante la preparazione, ci si potrà difendere, ma con un *Malus* di 5 alla propria *OFF*.

Elevare un *Incantesimo* o utilizzare un *Potere* in corpo a corpo permette a tutti i nemici adiacenti di effettuare un *Attacco Fortuito* in risposta immediata all'*Incantesimo*/*Potere*, anche se non è il loro *Rd* di attacco. Ci si potrà difendere dall'*Attacco Fortuito* con un *Malus* di 5 all'*OFF*.

Nel caso in cui l'attaccante riesca a portare a termine il proprio attacco e a passare la *Corazza (CR)* dell'assalito, quest'ultimo subirà i *DN*, ma potrà comunque elevare l'*Incantesimo* o utilizzare il *Potere* che stava preparando spendendo il doppio del costo necessario. Nel caso fallisca anche la *Prova* di *Elevare* o di *Attivazione*, il costo risulterà quadruplo.

Nel caso non subisca nessun *DN*, tutto procederà normalmente.

Si può *Elevare un Incantesimo* / utilizzare un *Potere* in movimento, solo muovendosi al massimo a *MV*/2 e elevazione di *Incantesimo* / attivazione del *Potere,* con *Malus* di 10 sul tiro alla relativa *Prova*.

"Scendo in battaglia solo dopo che conosco la via della vittoria."

Avuxai Nakaar, Guardiavia della Legione Nera Babilonese

Combattimento con armi a distanza

Oltre alle *armi da mischia* è possibile utilizzare tutti i vari tipi di armi che colpiscono a distanza. Al contrario del combattimento in mischia, non si utilizza la *Prova di Contrasto*, ma esclusivamente la *Prova di Difficoltà*: per colpire un bersaglio a distanza bisogna superare una *Prova di Offensiva* con *Modificatori* dati dalla distanza, dalla grandezza del bersaglio e dalle avversità climatiche o situazionali. Questo tipo di armi risulta micidiale in molti casi perché si può riuscire a ferire gravemente un nemico ancora prima che questo giunga a portata.

Per colpire un bersaglio bisogna calcolare i *Modificatori* all'*OFF*, tirare il D20 e ottenere un numero minore o uguale all'*OFF* modificata.

Attenzione! Nel Quickstart non è utilizzata la regola completa, e i PG che utilizzano armi a distanza hanno già tutto calcolato sulla scheda.

Corpo a corpo con armi a distanza

Se si attacca in corpo a corpo con un'arma a distanza, l'avversario ha diritto ad un *Attacco Fortuito* con un *Bonus* di 5.

Evitare un attacco a distanza

Se si tenta di evitare un attacco a distanza si perde il proprio *Rd* di azione per quel *Turno*.

Esiste la possibilità di evitare un unico attacco a distanza visibile, cioè di cui si possa vedere chiaramente la traiettoria. Se il colpo non è in area visiva si può comunque tentare una *Prova di Difficoltà* di *Sesto Senso*, che se superata dà modo di tentare la *Scansata*.

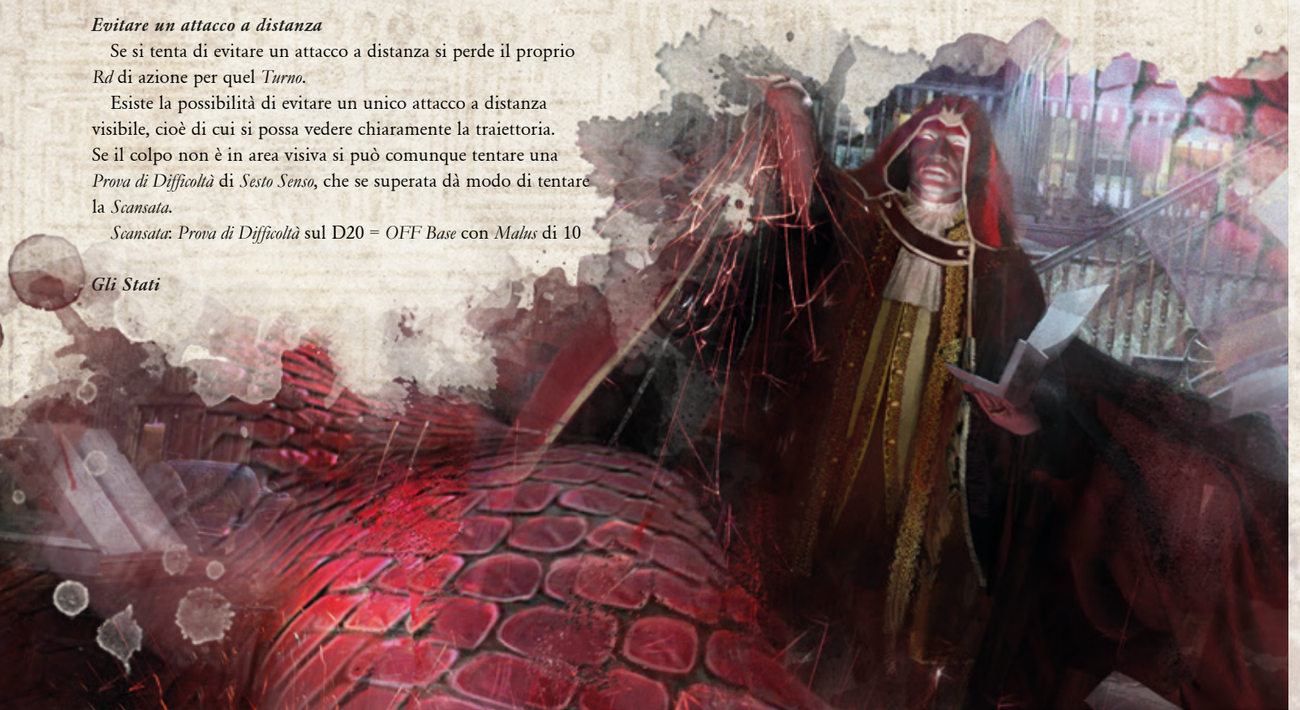
Scansata: *Prova di Difficoltà* sul D20 = *OFF Base* con *Malus* di 10

Gli Stati

- *Accecato:* non vede, *Malus* di 5 all'*OFF* e gli avversari hanno un *Bonus* di 5 all'*OFF*. Non può fare *Azioni* che necessitino dell'uso della vista.
- *Addormentato*: va a *MV* 0, non può compiere nessuna azione. Se verrà attaccato subirà direttamente un *Colpo Arduo* dall'avversario. Quando verrà svegliato subirà lo stato *Svenimento*
- *Atterrato*: ½ *MV* e *OFF*, gli avversari hanno un *Bonus* di 5 all'*OFF*. Se si vorrà rialzare perderà le *Azioni* del *Rd* e subirà un *Attacco Fortuito* da tutti gli avversari
- *Coma*: va a 0 *PV* e ne perderà 1 a *Rd* finché non verrà soccorso con *Medicina* o *Poteri*, se la vittima raggiungerà la propria *CS* in negativo, morirà immediatamente
- *Concentrato*: non può compiere nessuna *Azione* nel *Rd* di *Concentrazione* e il *Rd* dopo ha un *Bonus* di 3 su tutti i tiri di dado. Se verrà attaccato durante il *Rd* di *Concentrazione* gli avversari avranno un *Bonus* di 3 all'*OFF*
- *Confuso*: ½ Mv e Malus di 3 a tutti i tiri di dado.
- *Difesa*: non attacca nel suo turno di *Attacco* e nel turno di *Difesa* gli avversari avranno un *Malus* di 3 all'*Offensiva*
- *Dissanguamento*: perde 1 *PV* a *Rd* finché non termina il tempo o non verranno bendate le ferite
- *Incapacità*: subirà *Confusione* e tutti gli arti diverranno inutilizzabili.
- *Muto*: non può parlare, né elevare incantesimi.
- *Paralizzato*: va a *MV* 0, non può compiere nessuna azione. Se verrà attaccato subirà direttamente un *Colpo Arduo* dall'avversario
- *Sordo:* non sente, Malus di 2 all'OFF e gli Avversari hanno un Bonus di 2 all'OFF. Non potrà fare Azioni che necessitino dell'uso dell'udito.
- *Svenimento*: perdita di coscienza. Subisce *Accecato, Incapacità, Paralizzato* e *Sordo* finché non verrà svegliato o colpito, poi lo stato diverrà *Atterrato*. Subisce *Confusione* per 1D6 *Rd*.

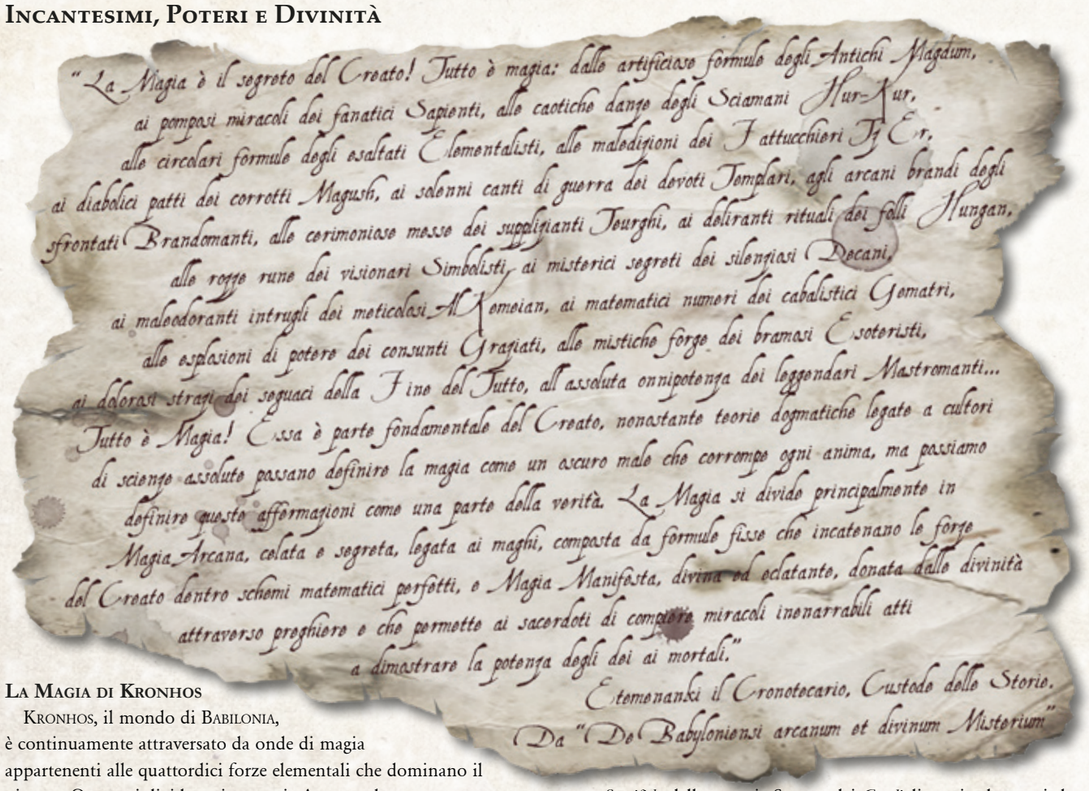
"Le urla dei miei nemici sono l'icore per i miei dei della brutalità! Loro amano la loro figlia impetuosa!"

Trukdak, Hexerker della Legione Nera Babilonese



Capitolo 4

Incantesimi, Poteri e Divinità



La Magia di Kronhos

Kronhos, il mondo di Babilonia, è continuamente attraversato da onde di magia appartenenti alle quattordici forze elementali che dominano il pianeta. Queste si dividono in energie Astrali, che permeano il destino di ogni essere: il Caos, l'Ordine, la Morte, la Vita, la Mente, la Realtà e il Tempo; e in forze Naturali, che costituiscono la sostanza stessa del Creato: il Fuoco, l'Acqua, la Pietra, il Ghiaccio, la Terra, l'Aria ed il Vuoto. Queste onde di energia influiscono pesantemente sulla magia che permea Kronhos e in base alla natura dell'onda la magia di una Scuola diviene più o meno potente. Comunemente il loro nome è Lyne e i punti d'incontro tra loro si chiamano Nexus.

La magia si divide principalmente in: *Sortilegi*, cioè gli *Incantesimi* utilizzati dai Maghi, e i *Miracoli*, gli *Incantesimi* usati dai Sacerdoti. All'atto pratico vi è poca diversificazione tra gli effetti finali dei due tipi di *Incantesimi*, ma sono sostanziali le diversità.

Un altro tipo di magia è la *Magia Matematica*, l'*Algdum*, basata su formule precise in cui il livello dell'usufruitore è ininfluente. Questa è la magia che tutti possono imparare, la magia delle piccole cose, nulla al confronto della potente Magdum o dei portentosi Miracoli.

Tutto è intriso di quella scintilla comunemente chiamata "magia". Che provenga da ciò che si definisce *Magdum* o da un riflesso della potenza degli dèi, esistono persone eccezionali capaci di creare materia dal nulla, ferire con la sola forza delle loro parole o persino richiamare in vita i morti.

Gli *Incantesimi* vengono divisi in cinque *Gradi* di potere, dal 1° e 2° *Grado* si conoscono gli *Incantesimi Minori*, al 3° *Grado* gli *Incantesimi Maggiori*, al 4° Grado gli *Incantesimi Superiori* e al 5° *Grado*, i segreti e misteriosi *Incantesimi Supremi*.
Tutti gli incantatori conoscono le *Magie Generiche* e le *Magie Specifiche* della propria Scuola dei *Gradi* di magia che possiedono.

Nel Quickstart inseriremo solo gli incantesimi di 1° *Grado* che conoscono i PG dell'avventura introduttiva.

"Questo posto è malato. Io lo curerò."

Jakob, Inquisitore della Sacra Chiesa della Realtà

Elevare un Incantesimo

Elevare (MN): solo gli usufruitori di *Magia Arcana* o *Divina* possono acquisire questa *Abilità*. Rispecchia la conoscenza della magia pratica di ogni tipo. Ogni volta che si vuol lanciare un incantesimo bisogna:

- Recitare con ampi gesti e frasi appropriate. Non esiste una regola su quali gesti e quali frasi devono essere usate, ma deve risultare ovvio ed udibile da almeno 10 metri che si sta preparando un *Incantesimo*, anche se non è necessario far comprendere quale *Incantesimo* si stia preparando. È necessario che si adotti un tono di voce molto alto e si compiano gesti ampi!
- Dichiarare l'*Incantesimo* ed eseguire una *Prova di Difficoltà di Mana* (secondo il regolamento ridotto del Quickstart). Se non si supera la *Prova*, l'*Incantesimo* partirà, ma si consumeranno il doppio dei *PM*. Se si supera la *Prova*, l'*Incantesimo* ha il suo normale costo. Per resistere ad alcuni ***Incantesimi*** è richiesta una prova di contrasto tra l'*Empatia Magica (EM)* della vittima e l'*Abilità Elevare* o la *Caratteristica* di *Mana*.

- Pronunciare la formula senza sbagliarla, altrimenti si paga in automatico il doppio dei *PM*
  Attenzione! Questa è una regola opzionale

  Attenzione! Il PG di ***T70E***, solo per l'elevazione dei suoi *Incantesimi*, calcola il suo valore di *MN* a 10.

I Maghi consumano 4 *PM* per ogni *Incantesimo*, mentre i Sacerdoti spendono 5 *PM*.

Se si totalizza un 20 sul D20 nella *Prova* per *Elevare* un *Incantesimo*, si avrà una *Magia Ostile* e si dovrà tirare sulla *Tabella della Magia Ostile*.
Se invece si totalizza un 1 sul D20 nella *Prova*, si avrà una *Magia Ardua*.

Attenzione! Nel Quickstart la meccanica che riguarda le *Magie Ostili* e le *Magie Ardue* non sarà utilizzata, essendo una regola opzionale.

Incantesimi dell'Avventura

Per il Quickstart abbiamo limitato gli incantesimi ai soli di 1° *Grado* utilizzati dai PG.

Incantesimi Generici di 1° Grado comuni a tutti:

- **Discerni magie**
- Formula: *"In nome minore del/della *elemento* / per il potere minore del/della *elemento*, percepisco la magia"*
  Individua tutto ciò che è dotato di un'aura magica
- **Luce**
  Formula: *"In nome minore del/della *elemento* / per il potere minore del/della *elemento*, luce"*
  Scaturisce nella mano una luce
- **Pressione**
  Formula: *"In nome minore del/della *elemento* / per il potere minore del/della *elemento*, a terra"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde entra in stato *Atterrato*
- **Silenzio**
- Formula: *"In nome minore del/della *elemento* / per il potere minore del/della *elemento*, silenzio"*
- *Prova di Contrasto* con l'*EM* della vittima, che se perde entra in stato *Muto*

Lista incantesimi PG: Bystrozuluntogero (Khaimanzia)

- **Confusione**
  Formula: "*Per il potere minore del Caos, confusione*"
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde entra in stato *Confuso*
- **Goffaggine**
  Formula: *"Per il potere minore del Caos, lascia cadere ciò che hai in mano"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde lascia cadere quello che ha nelle mani
- **Evocazione Minore**
  Formula: *"Per il potere minore del Caos, ti evoco"*
  Evoca un Elementale Minore del Caos che lo servirà per 1 *Rd* ogni 2 *LV* dell'evocatore: *OFF* 3, *DN* 2D4, *INI* 10, *CR* 1, *PM* 10, *PV* 10, *MV* (volo) 10, *EM* 10

Lista incantesimi PG: Samarth (Hordomanzia)

- **Sonno**
  Formula: *"In nome minore dell'Ordine, sonno"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde entra in stato *Addormentato*
- **Riparazione**
  Formula: *"In nome minore dell'Ordine, riparo questo oggetto"*
  Ripara un oggetto o cura un sintetico di 2d4 *PV*
- Esorcismo minore
  Formula: *"In nome minore dell'Ordine, ti esorcizzo"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima che se perde ed è un Extramondo Minore, ritorna nel suo mondo

Lista incantesimi PG: T70E (Tecnomanzia)

- **Impatto**
  Formula: *"In nome minore della Realtà, ti colpisco"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde subisce 2D4 *DN*, se vince subisce la metà per difetto
- **Paralisi**
  Formula: *"In nome minore della Realtà, paralisi"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde entra in stato *Paralizzato*
- **Riparazione**
  Formula: *"In nome minore della Realtà riparo questo oggetto"*
  Ripara un oggetto o cura un Sintetico di 2d4 *PV*

Lista incantesimi PG: Ksetodblis (Taumanzia)

- **Crea nutrimento**
  Formula: *"Per il potere minore della vita, creo nutrimento"*
  Crea nutrimento per sostenere una creatura per 1 giorno
- **Cura minore**
  Formula: *"Per il potere minore della vita curo questa ferita"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde viene curato di 2d4 *PV (si può perdere volontariamente)*
- Paura ai non morti
  Formula: *"Per il potere minore della vita non morto, fuggi da me"*
  Prova di Contrasto con l'*EM* della vittima, che se perde fugge in d alla massima velocità

Le scuole Matematiche

La *Magia Matematica* è basata su formule precise, su ben delineati e semplici movimenti, ma è anche una magia che fondamentalmente tutti possono apprendere.
Sono magie legate agli oggetti magici che si attivano attraverso l'uso dei *PM* di coloro che utilizzano gli artefatti.

Alchimia

È la disciplina che permette di creare i composti grazie alle abilità specifiche della *Corporazione*.

L'*Alchimista* del gruppo conosce già le formule per creare determinate pozioni. Quando trova degli ingredienti utilizzabili, attraverso una *Prova di Difficoltà* di *Logica*, può creare un composto, pozione, elisir o filtro, per tipo che conosce al giorno.

Attivazione degli Oggetti Magici

Per attivare un *Oggetto Magico*, la creatura spende solitamente dei PM per attivare gli effetti desiderati. Si necessita spesso anche di una parola di attivazione, definita *Parola di Potere*.

L'Invocazione

Nel Manuale Base, l'*Invocazione* dei Sacerdoti ha effetti particolari, nel Quickstart abbiamo già segnato sulla scheda gli effetti semplificati.

Cenni sugli dèi babilonesi

"Si dice che i culti di Babilonia siano infiniti quanto i suoi abitanti, forse questo è vero, ma so con certezza che nel quartiere Sacerdotale potrai trovare un dio per ogni tuo pensiero, per ogni tuo umore e per ogni tuo desiderio."

Primo Mondo: viene chiamato il piano materiale

Nel continente babilonese sono venerati quattordici dèi principali e cinquantasei dèi vassalli, più un numero variabile di culti minori di semidèi, per la maggior parte *daemoni* o *cherubini* superiori scesi sul Primo Mondo e adorati da popolazioni barbare o culti segreti.

Nel mondo di Kronhos gli dèi sono una presenza oppressiva e onnipresente, ogni momento della vita di qualsiasi creatura è osservato dai signori elementali e astrali, che sono sempre pronti a premiare un fedele o punire un eretico.

Se qualcuno offendesse un dio in un qualsiasi modo sarà punito in base all'offesa arrecata: fulmini dal cielo di tale potenza da causare la morte dell'eretico, l'apparizione di piaghe su tutto il corpo, malattie, cecità, l'arrivo di servitori elementali o astrali del dio pronti a punire l'autore dell'offesa.

Al contrario, un buon credente avrà sempre i favori del dio, se si ricorderà di pregarlo frequentemente, offrirgli sacrifici di vario genere e donare offerte alla chiesa. Gli dèi si dividono in due pantheon, uno Astrale ed uno Elementale. Ogni pantheon è formato da sette dèi superiori, uno per elemento, ed ogni dio superiore guida quattro divinità vassalle. I due pantheon non sono assolutamente in contrasto tra loro, anzi. Le inimicizie si attuano principalmente tra elementi opposti:

Pantheon Naturale	
Opposti	
Fuoco	Acqua
Terra	Aria
Pietra	Ghiaccio
Opposto a tutti	
Vuoto	
Pantheon Astrale	
Opposti	
Ordine	Caos
Vita	Morte
Realtà	Mente
Neutrale a tutti	
Tempo	

I babilonesi non possono scherzare con gli dèi, quest'ultimi sono spietati, crudeli e tengono di poco conto la vita dei loro seguaci. Un babilonese può permettersi di convertirsi ad un altro dio poche volte nella sua esistenza.

Credenti, Accoliti Sacerdoti e Santi

Tutti venerano e rispettano gli dèi a Babilonia, dai semplici credenti ai santi, e non vi è maggiore offesa che essere atei.
Gli dèi rispondono alle richieste d'aiuto dei fedeli, ma solo se questi svolgono sacrifici e rituali degni, altrimenti la loro ira si scaglierà sugli stolti adoratori. Un fedele che vuole essere iniziato ai misteri di un particolare culto deve prima diventarne un accolito. Quando l'accolito supera il periodo di purificazione e arriva ai requisiti per divenire Sacerdote del suo culto, diversi per ogni Sacerdote, può tentare il rito d'acquisizione e donare la propria anima al dio venerato. Divenuto Sacerdote dovrà sempre obbedire ai comandamenti della propria religione, altrimenti perderà i benefici ed i poteri e tutti i fedeli leggeranno su di lui la runa dell'infamia, fino a quando non sarà confessato da un sacerdote superiore del proprio culto ed avrà superato una prova di difficoltà relativa all'offesa arrecata al dio. Ogni dio dona diversi poteri ai propri Sacerdoti, in base al livello di questi ultimi ed al potere del dio stesso. I santi sono Sacerdoti di estremo potere così vicini al dio da essere circondati da un aurea di energia relativa all'elemento venerato.

Sacro Ordine Templare

I *Templari* sono il braccio armato della fede, fungono da difensori dei Sapienti di ogni credo, ma al contempo giudicano le loro azioni. Essi possono arrestare qualsiasi Sapiente e non, se scovato professare o invocare culti diversi dal proprio, oppure comportarsi in maniera non adeguata alle Leggi dei Cento Culti, le leggi religiose. Perseguitano gli eretici ed i blasfemi, e possiedono il potere di poter entrare armati nei circoli rituali senza essere colpiti dagli strali divini, come invece accade per tutti gli altri mortali.

Dei superiori

Quattordici sono gli dèi superiori a capo dei pantheon.
Gli dèi superiori dei culti Naturali sono:

- **Dio superiore del Fuoco: *Surtur***, *la Fiamma del Crepuscolo*
- **Dio superiore dell'Acqua: *Wakon***, *colui che domina le onde*
- **Dea-Dio superiore della Terra: *Grawdomn***, *il Druida Arboreo*
- **Dea superiore dell'Aria: *Rann,*** *dai Diecimila Venti Confusi*
- **Dio superiore della Pietra: *Wotan,*** *il Padre Possente*
- **Dio superiore del Ghiaccio: *Kiier,*** *il Padre dei dragoni*
- **Dio superiore del Vuoto: *Hariman,*** *Colui che non Conosce Luce*

Gli dèi superiori dei culti Astrali sono:

- **Dio superiore dell'Ordine: *Horus,*** *il Supremo Ordinatore*
- **Dio superiore del Caos: *Maghogh,*** *il Primordiale Caos*
- **Dea superiore della Vita: *Ishtar,*** *la Grande Madre Fertile*
- **Dea superiore della Morte: *Tad-Murah,*** *l'Imperatrice Nera*
- **Dio superiore della Realtà: *Uri,*** *il Custode della Concretezza*
- **Dea-Dio superiore della Mente: *Azael,*** *il Daemone Visionario*
- **Dio superiore del Tempo: *Ysgadrill,*** *il Guardiano dell'Eternità*



Nel Manuale Base troverete tutte gli Dèi Superiori di Kronhos. In questo manuale ne riportiamo uno, come esempio di come è strutturato un culto.

Pantheon dell'Acqua

Wakon

Colui che Domina le Onde

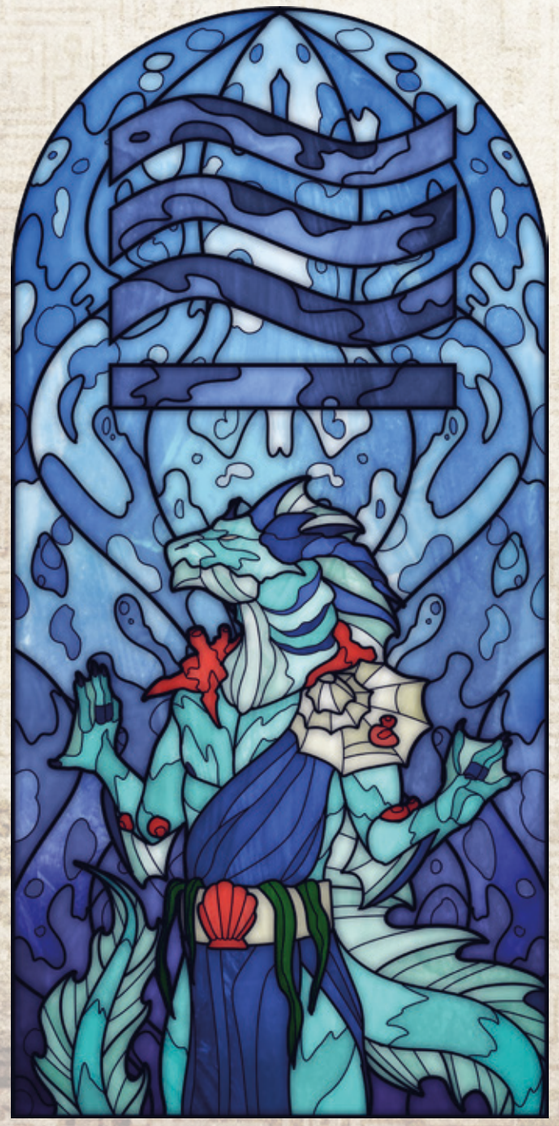
Uno dei Sei Guardiani del Creato asceso a divinità dopo una guerra senza quartiere contro l'Eresiarca Oscuro, sfruttando un potere segreto ed infinito legato ai Graal del Creato. Durante l'Epoca del Caos cercarono di distruggerlo, ma Wakon grazie alle profezie di un fedele di nome Grehor seppe come fermare la sua caduta e trucidò Ea, un'Arcimaga che avrebbe preso il suo posto come divinità Suprema dell'Acqua

Wakon era un potentissimo mago Cavalcaonde e per questo in più di un'occasione i suoi seguaci hanno collaborato o sono entrati in contrasto d'interessi con l'Accademia dell'Antica Magdum.

Protettore: dei mari, dei fiumi, dei laghi, dei pozzi, delle piogge, della magia forsennata.

Credo: Proteggere qualsiasi riserva d'acqua o creatura acquatica, dissetare gli assetati.

Simboli Sacri: una goccia azzurra, una giara, una Nereide



Divinità Vassalle

Acheloos
Servo del Grande Abisso

I seguaci di Acheloos sono persone onorevoli, lente a perdonare e rancorose, con una ferrea memoria per gli smacchi. Hanno una fitta serie di codici morali, al punto che si dice che gli Acheliti le abbiano create per rendersi l'esistenza ricca di rancore.

Protettore: dei tritoni, dei disonorati, del rancore.

Leviathan
Signore di Tutte le Bestie Marine

I suoi seguaci sono votati alla protezione delle creature dell'Acqua. Man mano che la loro affinità con l'ambiente acquatico aumenta, il loro corpo diventa sempre più somigliante al loro bestiale signore, sino alla completa mutazione in animale, apoteosi dei Santi del culto.

Protettore: delle bestie marine, delle acque tumultuose, dei maremoti.

Dagon
Il Signore delle Profondità

Il signore delle profondità nascoste di ogni fiume. Da lui prende il nome il più grande corso d'acqua navigabile dello Shasbet per questo i naviganti sono soliti offrire al fiume doni prima di ogni partenza.

Protettore: dei naviganti, dei fondali, delle emozioni nascoste della rivalsa.

Shoni
Principe delle Paludi

I suoi sacerdoti sono vincolati ad un forte senso dell'onore, che il dio impone come una morale distorta. La sconfitta di un avversario però, non si conclude con un colpo di grazia, ma con una lenta agonia per la gloria del dio.

Protettore: delle paludi, dei samurai, dell'agonia, del sadismo

Capitolo 5

Equipaggiamento

"Dovunque tu vada non troverai mai un posto in cui, con un po' d'iniziativa, ci si possa arricchire più facilmente. La cosa difficile è, una volta che sei ricco, non essere nel punto dove arriverà la coltellata fatale."

Uydr Suat, Sicofante dell'Onorevole Gilda dei Mercanti

In questo capitolo descriveremo alcune armi ed equipaggiamenti che troverete nell'Avventura Introduttiva.

Nel Manuale Base vi sarà una scelta enormemente più ampia di materiali.

Moneta e baratto

Le ricchezze muovono tutto ciò che ruota intorno alla Torre, tranne la fede. Il baratto è spesso usato come valida alternativa a ogni tipo di negoziazione.

La moneta d'uso principale di Babilonia è la Piastra, che è divisa in diversi tipi di pezzi in base al valore ed al materiale. La Piastra è riconosciuta ed accettata in tutte le Città Satelliti come moneta sovrana, ed il suo valore è lo stesso su tutto il territorio dell'Impero. Negli altri territori di Kronhos, la Piastra è comunque valutata in base al suo peso in materiale e vi sono, nelle sedi dell'Onorevole Gilda dei Mercanti delle varie nazioni, uffici di cambio dove la moneta può essere convertita con quella locale.

Esistono sei tagli di Piastra:

- **Piastra Imperiale (pi),** coniata in una lega d'Olialcoln Cupo, un cristallo nero indistruttibile d'origine misteriosa. Ne sono state forgiati pochissimi esemplari durante l'Epoca della Speranza dalla Zecca Imperiale e poi non è più stata coniata. Viene utilizzata di rado, essendo più un simbolo di ricchezza che una vera e propria moneta. È di forma ottogonale e riporta sul lato della testa una ziggurat in rilievo a quattro gradoni, con incisioni su ogni gradone e il simbolo dello Shasbet sulla sommità, mentre sul lato della coda riporta la torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  Il valore nominale è di 16 Piastre Reali, il suo cambio reale è intorno alle 30 Piastre Reali, ma può arrivare fino alle 100.

- **Piastra Reale (pr)**, coniata in oro. È di forma esagonale e riporta sul lato della testa due dei più grandi Graviogaleoni Volanti mai costruiti, questi mezzi trasportarono molti superstiti della fine dell'Epoca degli Eroi nelle terre dello Shasbet, mentre sul lato della coda vi è la torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  Il valore nominale è di 4 Piastre Mercantili.

- **Mezza Piastra Reale,** coniata in elettrum, una lega d'oro e argento. È di forma esagonale e riporta sul lato della testa due dei più grandi Graviogaleoni Volanti mai costruiti, questi mezzi trasportarono molti superstiti della fine dell'Epoca degli Eroi nelle terre dello Shasbet, mentre sul lato della coda vi è la Torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  Il valore nominale è di 2 Piastre Mercantili.

- **Piastra Mercantile (pm),** coniata in argento. È di forma romboidale e riporta sul lato della testa le due lune di Kronhos, la sferica Selene e la piramidale Plesse, mentre sul lato della coda vi è la Torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  Il valore nominale è di 4 Piastre Servili.

- **Doppia Piastra Servile**, coniata in una lega di rame e argento. È di forma triangolare e riporta sul lato della testa il Basilisco dello Shasbet, mentre sul lato della coda vi è la Torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  Il valore nominale è di 2 Piastre Servili.

- **Piastra Servile (ps),** coniata in rame. È di forma triangolare e riporta sul lato della testa il Basilisco dello Shasbet,mentre sul lato della coda vi è la Torre di Etemenanki circondata da iscrizioni cuneiformi.
  In assoluto è la moneta più umile.

Oltre alla Piastra con l'inizio dell'Epoca del Tramonto è stato introdotto il pagamento in Fiale d'Argento, contenenti sangue pregiato. Le fiale possono avere diverso valore a seconda della tipologia di sangue. Questo tipo di pagamento viene prediletto soprattutto dalla casta dei *Rabisu Caynin*, i Vampiri, più nobili.

È comunque molto facile che i mercanti preferiscano il baratto per portare a termine i loro affari.

Molti sono gli oggetti unici, soprattutto quelli d'origine magica, e dare un prezzo a tutto è spesso difficile.

Esistono anche monete intermedie e monete di altri regni che verranno specificate nel Manuale Base.

Equipaggiamenti

I PG dell'avventura introduttiva possiedono già i loro equipaggiamenti, ma sarà possibile trovare all'interno delle Sale, o acquistare nella Sala del Merciaiolo, oggetti vari, alcune armi e pezzi di armatura.



Armature

Attenzione! Nella Quickstart non utilizzeremo la regola opzionale delle *Locazioni*, ma calcoleremo che le armature diano una *Corazza* globale da cui scalare i Danni seguendo la formula:

Danni – Corazza = Punti Vitali persi.

Le armature aggiungono un *Modificatore*, solitamente negativo, all'*OFF,* per rappresentare l'ostacolo che dà al muoversi e al combattere l'indossare armature sempre più pesanti.
Nelle regole complete che troverete nel Manuale Base, per ogni pezzo di armatura si aggiunge il *Modificatore* specifico.

Con le regole del Quickstart, si possono indossare insieme: *Vestiti + un tipo di armatura + un elmo + uno scudo* e sommare i totali di *Corazza* di ognuno e i malus totali all'*OFF*.
I PG presenti nell'avventura introduttiva avranno già le loro armature in scheda, ma potranno recuperarne altre... se ci riusciranno.

Nella Sala del Merciaiolo o in altre situazioni si potranno recuperare alcune armature, qui un riassunto delle armature trovabili.
Nel Manuale Base ci saranno tutte le armature possibili dell'ambientazione e tutte le regole per costruirle.

Attenzione! Nella *Tabella delle Armature* non inseriamo la *Rottura*, né il *Peso,* poiché nel Quickstart non verranno usate le relative regole opzionali.

Tabella delle Armature

Armatura	Descrizione	CR	Malus OFF	Costo
Abiti	Vestiti di varia foggia in tessuto resistente che proteggono il corpo	+1	0	30
Elmo di cuoio	Calotta di cuoio lavorato con cuciture grezze che protegge la testa	+1	0	90
Camaglio ad anelli	Camaglio a cuffia intrecciata a maglia di metallo che protegge la testa	+3	-1	180
Corpetto di Cuoio	Giacca di cuoio lavorato con cuciture grezze che protegge il torso	+1	0	160
Cotta di Maglia	Veste intrecciata a maglia di metallo che protegge il torso	+3	-2	510
Tuta Biomeccanica	Tuta in tessuto tecnologico intrecciato che protegge il corpo	+3	0	1000
Corazza a Bande	Corazza di bande di metallo collegate da giunture in cuoio che protegge il torso	+4	-2	760
Corazza di Piastre	Corazza composta da piastre di ferro e acciaio collegate tra loro	+5	-3	960
Tecnocorazza	Corazza di fibre tecnologiche intrecciate che protegge il torso	+5	-1	1500
Scudo di legno	Piastra di legno con manico imbracciabile. Protegge tutte le locazioni	+1	-1	180
Scudo rinforzato	Piastra di legno e metallo con manico imbracciabile. Protegge tutte le locazioni	+2	-2	300

Armi

Le armi si dividono principalmente in *armi da mischia*, a cui appartengono le armi a una mano, le armi a due mani, le armi in asta a due mani, e *le armi a distanza*, a cui appartengono le *armi da fuoco*, le armi da lancio e le armi da tiro.

Tutte le armi possiedono un *Tipo* specifico in base alle loro caratteristiche peculiari.

Attenzione! Nelle *Tabelle delle Armi* non inseriamo la *Rottura,* né il *Peso* poiché nel Quickstart non verranno usate le relative regole opzionali.

Tipo:

- *Arma da botta (B)*: atta a infliggere danno contundente mediante percossa o impatto.
  ► Martello, mazza, tetsubo, bastone
- *Arma a fuoco (F)*: utilizza l'energia cinetica dei gas in espansione da una carica di scoppio per scagliare delle pallottole. Può anche utilizzare forme di energia più avanzate come il laser o il plasma. Il danno inflitto è spesso da ustione e penetrazione.
  ► Revolver, archibugio, fulgidatore, bastuono
- *Arma da punta (P)*: costruita per colpire di punta il bersaglio, molte non prevedono la presenza del filo sulla lama, ma solamente la punta acuminata necessaria per penetrare o sfondare.
  ► Stiletto, kriss, fioretto
- *Arma da taglio (T):* atta a infliggere danno da taglio e lacerazione.
  ► Spada, spadone, kaskara, daga





Armi da Mischia

Legenda

- *B: Botta*
- *P: Punta*
- *F: Fuoco*
- *T: Taglio*

Alcune creature subiscono più o meno *Danni* in base al *Tipo* di arma che le colpisce.

- *OFF*: il *Modificatore* dell'arma sull'*OFF base*
- *INI*: il *Modificatore* dell'arma sull'*INI*
- *GITT / CpR:* gittata dell'arma, ovvero a quanta distanza può colpire / Colpi per *Rd*. Determina quanti colpi può tirare ogni Rd di combattimento
- Costo: il costo dell'arma in Piastre Reali

Tabella delle Armi da Mischia

A una mano	Descrizione	Tipo	OFF	DN	INI	GITT / CpR	Costo
Bastone	Bastone di legno pesante	B	0	2D4	+1	-/-	34
Daga	Spada corta in metallo con lama molto robusta	T	-1	2D6	+3	-/-	48
Fioretto	Lama sottile e flessibile in metallo, con una cocca paramano	P	0	2D6	+4	-/-	40
Kriss	Pugnale dalla lama ondulata a doppio taglio, spesso di ossidiana	P	0	3D4	+3	-/-	50
Martello	Bastone corto con piccolo maglio in metallo all'apice	B	-2	2D8	-2	-/-	58
Sfondagiaco	Pugnale molto appuntito; +2 DN contro le Cotte di Maglia	P	-2	2D6	+1	-/-	42
Spada	Lama dritta in metallo, ad uno o due tagli, dall'elsa a croce	T	-2	2D8	-2	-/-	70
Terbutje	Mazza di legno ricoperta da schegge ossee o spuntoni	B	-1	2D6	0	-/-	36
Zaghnal	Ascia doppia dei nomadi dello Shasbet con lame frastagliate	T	0	3D4	+1	-/-	50
A due mani	**Descrizione**	**Tipo**	**OFF**	**DN**	**INI**	**GITT / CpR**	**Costo**
Mazza d'arme	Più pesante della mazza da guerra e con la testa irta di punte	B	-3	4D4	-5	-/-	90
Kaskara	Spadone dei nomadi dello Shasbet con lama frastagliata	T	-3	3D8	-3	-/-	130
Lancia Corta	Lancia di legno con punta acuminata in metallo	P	-3	3D6	-1	-/-	80
In Asta a Due Mani	**Descrizione**	**Tipo**	**OFF**	**DN**	**INI**	**GITT / CpR**	**Costo**
Alabarda	Ascia sulla sommità laterale dell'asta, bilanciata da una lama	T	-2	4D4	-3	-/-	90
Godiendar	Grossa mazza interamente ricoperta di metallo pesante	B	-4	5D4	-5	-/-	70
Kumade	Testa ad uncino con, nella parte opposta un punteruolo	P	-2	3D8	-3	-/-	84

Armi a Distanza

Tabella delle Armi a Distanza

Armi da fuoco	Descrizione	Tipo	OFF	DN	INI	GITT / CpR	Costo
Pistolotto	Pistola monocolpo ad avancarica per Biglie. *Ricarica*: 1 *Rd*	F	+1	2D6	+8	20 /1	150
Revolver	Pistola con tamburo a 6 colpi per Pallottole Reg. *Ricarica*: 1 *Rd*	F	+2	3D6	+10	30 /2	250
Fulgidatore	Pistola laser con incavo per Batteria Laser. *Ricarica*: 2 *Rd*	F	+3	2D8	+12	30 /1	400
Armi da lancio	**Descrizione**	**Tipo**	**OFF**	**DN**	**INI**	**GITT / CpR**	**Costo**
Chakrom	Fascia di metallo ad anello con bordo esterno affilato	T	0	3D4	+6	30 /1	60
Giavellotto	Lancia di legno con punta rinforzata in metallo	P	-3	4D4	-3	40 /1	80
Malleus	Piccolo martello con testa in metallo e manico corto in legno	B	0	2D4	+3	15 /1	38
Armi da tiro	**Descrizione**	**Tipo**	**OFF**	**DN**	**INI**	**GITT / CpR**	**Costo**
Arco	Arco semplice, caricabile solo con frecce	P	0	3D4	+5	90 /1	58
Arco dello Shasbet	Arco più lungo del normale, caricabile solo con frecce	P	0	2D8	+7	100 /1	80
Balestrino	Balestra piccola, caricabile solo con verrettoni piccoli o aghi	P	0	2D8	+7	40 /1	80
Fionda	Striscia di cuoio libera, caricabile con biglie, sassi o simili	B	0	2D4	+2	30 /1	10





Munizioni per Armi a Distanza

In base al tipo di munizione che si utilizzano, si possono applicare dei *Modificatori* ai valori dell'arma.

Tabella delle Munizioni per Armi a Distanza

Munizioni	Descrizione	Tipo	OFF	DN	INI	GITT / CpR	Costo
Verrettone Piccolo	Proiettile con punta metallica e coda senza piume per balestrino	P	/	/	/	- / -	1
Freccia di Precisione	Proiettile leggero con punta metallica e coda piumata per arco	P	+1	-2	/	x 2 / 1	5
Freccia	Proiettile con punta metallica e coda piumata per arco	P	/	/	/	- / -	1
Biglia	Proiettile sferico di metallo per fionda o per pistolotto	B/F	/	/	/	- / -	1
Sasso	Proiettile da fionda di pietra dalla forma irregolare	B	-1	-2	/	- / -	0
Pallottola Regolare	Proiettile in metallo per pistole/fucili di calibro regolare	F	/	/	/	- / -	5
Pallottola Irregolare	Proiettile in metallo per pistole/fucili di calibro irregolare	F	-1	+4	/	x 2 / 1	10
Batteria laser	Batteria per armi laser con carica da 10 colpi	F	/	/	/	- / -	100

Attrezzatura varia

Durante l'avventura introduttiva, si potranno trovare o acquistare le seguenti attrezzature varie

Attenzione! Non inseriremo il *Peso* poiché non viene applicata la regola opzionale dell'*Ingombro.*

- **Acciarino e miccia**
  Descrizione: utili per accendere velocemente un fuoco in qualsiasi condizione ambientale; entrambi per essere utilizzati devono essere asciutti.
  Costo: 1 pr
- **Bende**
  Descrizione: non dimenticatele mai, senza di esse non si può tentare di curare.
  Costo: 5 per 10 pezzi
- Borraccia da un litro
  Descrizione: contenitore in pelle atto a conservare i liquidi
  Costo: 6 pr
- **Bussola**
  Descrizione: incomprensibile apparecchio proveniente dalle Lande della Dannatio. Indica sempre la stessa direzione ed alcuni accademici affermano che possa essere utile per orientarsi.
  Costo: 300 pr
- **Candela di sego**
  Descrizione: oggetti utili per vincere le tenebre; la maggior parte della popolazione usa quelle di sego.
  Luce 4 mt di *Rg*, durata 4 ore.
  Costo: 1 pr la dozzina
- **Cannocchiale**
  Descrizione: strumento utile in marineria per potenziare le capacità visive delle persone; assai raro e costoso.
  Bonus di 8 all'Abilità Osservare.
  Costo: 300 pr
- **Carte da gioco normali o truccate**
  Descrizione: utili per passare il tempo durante il proprio turno di guardia. Sono usate per un gioco tradizionale, chiamato "il gioco del Garash". Le carte truccate conferiscono un *Bonus* di 5 all'*Abilità Rapidità di Mano* se si bara giocando a carte.
  Costo: normali 2 pr, truccate 20 pr
- **Catena sottile**
  Descrizione: manufatti metallici di difficile fabbricazione usati generalmente in associazione ad argani di navi o delle porte cittadine; le catene sottili servono soprattutto ad impedire la fuga dei prigionieri.
  Costo: 8 pr al metro
- **Cetra**
  Descrizione: strumento a corda dal suono armonioso
  Costo: 24 pr
- **Chiodi da roccia**
  Descrizione: oggetti in metallo dalla considerevole lunghezza con un grosso foro nella parte non appuntita, usati per creare appigli su roccia o muri.
  Costo: 2 pr per 50 pezzi
- **Clessidra**
  Descrizione: strumento usato per misurare il tempo; i modelli più diffusi sono ad 1-2-4-6-12-24 ore.
  Costo: 60 pr
- **Corda sottile**
  Descrizione: oggetto polivalente, generalmente fornito in rotolo da 10 metri.
  Costo: 3 pr al metro
- **Dadi normali o truccati**
  Descrizione: uno dei tanti giochi fatti per passare il tempo e perdere i propri soldi.
  Truccati danno un *Bonus* di 5 all'*Abilità Rapidità di Mano* se si bara giocando a dadi.
  Costo: normali 1 pr, truccati 18 pr
- **Faretra**
  Descrizione: sacca per contenere frecce per arco o dardi da balestra. Ha una capienza di 20 pezzi..
  Costo: 8 pr
- **Fischietto**
  Descrizione: strumento usato per attrarre l'altrui attenzione o per comunicare dei segnali prestabiliti.
  Costo: 4 pr
- **Flauto**
  Descrizione: strumento a fiato in legno dolce
  Costo: 18 pr
- **Foglio di pergamena**
  Descrizione: di origine animale, è alla base della cultura.
  Costo: 5 pr
- **Gessetti**
  Descrizione: sono sia bianchi che colorati; i *teurghi* non dovrebbero mai uscire senza.
  Costo: 1 pr per 20 pezzi

- **Gong**
  Descrizione: strumento a timpano di rame
  Costo: 30 pr
- **Lampada**
  Descrizione: strumento atto ad illuminare, facilmente trasportabile e che può essere appoggiato per mantenere la sua funzione.
  Illumina per 10 mt di *Rg*, durata 6 ore per carica d'olio.
  Costo: 15 pr
- **Lente d'ingrandimento**
  Descrizione: a detta di alcuni un oggetto magico. Serve per ingrandire e volendo per accendere un fuoco in presenza del sole.
  Costo: 60 pr
- **Libro bianco da cinquanta pagine**
  Descrizione: insieme di fogli di carta rilegati insieme; può essere completamente bianco, scritto e disegnato a mano, oppure può essere anche, molto raramente, stampato.
  Costo: 200 pr
- **Mandolino**
  Descrizione: strumento a corda simile a una piccola chitarra.
  Costo: 24 pr
- **Mortaio e pestello**
  Descrizione: strumento in uso ad erboristi ed apotecari per ricavare sostanze attive dai vegetali o sostanze inerti dai minerali.
  Costo: 16 pr
- **Occhiali**
  Descrizione: oggetto piuttosto raro, chi ne fa uso afferma che esso sia in grado di correggere i difetti visivi. Annerendo parzialmente le lenti si ottiene un presidio atto a salvaguardare la vista su deserti di ghiaccio o di sabbia.
  Costo: 45 pr
- **Olio combustibile**
  Descrizione: è il combustibile indispensabile per poter utilizzare una qualsiasi lampada.
  Costo: 2 pr per carica
- **Portapergamene**
  Descrizione: cilindro cavo costruito con materiale impermeabile atto a conservare e proteggere fogli di pergamena o di papiro.
  Costo: 12 pr
- **Profumo**
  Descrizione: utile alle classi ricche per non sfigurare, mantenendo la convinzione che lavarsi faccia male alla salute.
  Costo: 30 pr il decilitro
- **Sacchetto di cuoio**
  Descrizione: sacchetto di cuoio per portare monete, ingredienti, biglie per fionda o qualsiasi altro materiale si voglia.
  Costo: 5 pr
- **Sapone**
  Descrizione: a Babilonia questo prodotto non ha un gran mercato, ma ricordate che una buona igiene è un pilastro della prevenzione delle malattie! Sarebbe ridicolo morire per un'infezione, quando potreste affrontare una fine da eroi.
  Costo: 17 pr
- **Scala di corda**
  Descrizione: strumento per facilitare l'arrampicata su superfici più o meno ripide; viene usata su aeronavi o su navi tradizionali.
  Aggiunge un *Bonus* di 6 nelle *Prove* dell'*Abilità Arrampicarsi.*
  Costo: 6 pr al metro
- **Set da cucito**
  Descrizione: è utile qualora vogliate produrvi da soli i vostri travestimenti.
  Costo: 3 pr
- **Set da scrittura**
  Descrizione: include inchiostro nero e colorato, penne, ceralacca, sabbia e rotoli sia di pergamena che di papiro.
  Costo: 48 pr
- **Spazzola**
  Descrizione: oggetto per la cura dei propri peli o capelli.
  Costo: 4 pr
- **Specchio di vetro**
  Descrizione: non è uno strumento usato esclusivamente per soddisfare la propria vanità; può essere utile in svariati modi anche nel corso di una avventura. Lo specchio di vetro è assai raro e costoso.
  Costo: 50 pr
- **Tamburo**
  Descrizione: strumento a timpano dal suono potente.
  Costo: 18 pr
- **Tarocchi**
  Descrizione: l'opinione comune su questi tipi di carte è divergente. Ciascuno dei lettori dovrà rassegnarsi o abituarsi a familiarizzare con essi. Sono rappresentati in essi gli Eterni.
  Costo: 6 pr
- **Torcia**
  Descrizione: strumento di illuminazione primitivo. Illumina un *Rg* di 7 metri per 1 ora.
  Costo: 5 pr
- **Tromba**
  Descrizione: strumento a fiato in ottone.
  Costo: 30 pr



Capitolo 6

Cenni di Ambientazione

Il Mondo di Babilonia

"Il bene e il male sono concetti troppo astratti perchè mortali, daemoni o dei possano attenersi ad essi."

Etementaki, il Costruttore della Torre

Etemenanki, Technofantasy Role Playing Game ha un'ambientazione molto ampia, sviluppata in più trent'anni di lavoro.

Al centro esatto del Cronoverso, sorge la Torre della Celestiale Sapientia e, intorno ad essa, sorge la Città di Babilonia, un'accozzaglia multicolore dove le tecnologie più disparate coesistono con culture primitive.
Da tutti i continuum temporali, *Stirpi*, creature ed oggetti, persino terre ed edifici, vengono attratte e ghermite dalla Torre della Celestiale Sapientia, diventando così babilonesi a tutti gli effetti e apportando alla Città Immortale le loro conoscenze e la loro cultura.

Si dice che i *raisind,* i viandanti, siano creature a cui è stata concessa una seconda possibilità, dato che spesso l'ultima cosa che ricordano prima di giungere attraverso la Torre della Celestiale Sapienta di Babilonia dal loro mondo d'origine, è la loro cruenta morte, un disastro naturale, un violento incidente o un naufragio...

Sono pochi i *raisind* che ricordano completamente la loro vita precedente all'arrivo a Babilonia, ma nessuno fatica ad adattarsi al mondo di Kronhos; man mano che si imparano gli usi e i costumi della città, molte delle memorie che si avevano prima di giungere tendono lentamente a perdersi e spesso un *raisind* che viene riconosciuto subito dai babilonesi come uno straniero riuscirà in poco tempo ad adattarsi alla sua nuova vita integrandosi perfettamente con l'ambiente circostante.

Su Kronhos, l'angosciante e sempiterna presenza degli opprimenti dèi, spietati signori degli Elementi, controlla ogni passo delle creature mortali. Ogni abitante deve rammentare di venerarli ogni giorno della sua esistenza, con sacrifici e preghiere, poiché non vi è nulla di più ignobile che essere ateo, e le maledizioni dei fanatici non falliscono mai i bersagli su coloro che disprezzano i Cento Culti di Babilonia. È la polizia religiosa, il Sacro Ordine Templare, a proteggere i culti e giustiziare gli atei e gli eretici. Essere processati spesso è sinonimo di morte certa, quindi anche se si proviene da altri mondi è sempre consigliabile avere una fede forte e generosi dèi come protettori.

Nella Città Immortale e nel Nero Shasbet, chiunque ti guardi avrà sempre una luce di disprezzo negli occhi, e un amico non sarà mai tale se potrà guadagnare qualcosa vendendo la tua pelle. È la brama di potere a guidare le scelte di ogni babilonese, ma ricorda: esisterà sempre qualcuno più potente di te in grado di schiacciarti come la più misera delle formiche!

Etemenanki, Technofantasy Role Playing Game è un mondo di magia e scienza: su Kronhos potrai camminare a fianco di barbari che legano spadoni a due mani dietro la schiena e incontrare pistoleri che nascondono armi da fuoco rugginose negli stivali.

La tecnologia è utilizzata e diffusa, ma non sempre funziona. La corruzione vive anche nei materiali, persino in quelli più puri, e a volte questi sono troppo consumati o semplicemente inadatti rispetto alle conoscenze degli intraprendenti accademici, rivelandosi invenzioni letali.
Non di rado si vedono in cielo, tra i dirigibili e le bestie volanti, volare piccoli relitti di aerei che intrepidi piloti guidano, riuscendo persino a non schiantarsi contro i colossali palazzi e le isole volanti del Quartiere del Cielo!
Ma non esiste solo questa sporca tecnologia, fatta di materiali consumati e di relitti, a Babilonia: emissari dell'Impero degli Eroi, dalle armi di luce o Svartalf, elfi oscuri, dalle appendici bioniche, si vedono a volte camminare lungo le vie vicine al Quartiere delle Alte Scienze. La loro pericolosità è indubbia e sono pochi i pazzi che osano sfidarli, ma ancora meno sono coloro che mancano di rispetto a un Sacerdote o ridono di un Magdum, poiché il potere dei Sacerdoti è grande, così come la loro influenza e Magdum, a cui le forze elementali si piegano, sono potenti ed evitati.

Un Impero dominato dal Culto della Realtà a Nord dello Shasbet

In ogni caso, è bene non sottovalutare mai nessuno tra i *raisind* che camminano per le vie elementali della Grande Città, perché non è dato sapere quale delle loro mani vibrerà un colpo fatale.

Oltre lo Shasbet, il deserto di sabbia nera che circonda Babilonia, vi sono altre terre, altri popoli e regni, ma per i babilonesi sono solo leggende, così come per quei popoli lo è Babilonia. La Città e l'immenso deserto circostanti sono chiusi in una sorta d'isolazionismo, dato che traggono tutto ciò di cui hanno bisogno dalle poche terre ancora floride che le circondano.
Vi è un infinito Creato oltre Babilonia, illuminato dalle due lune, la bianca e tonda Selene e la rossa piramidale Plesse, ma forse a causa di una qualche innaturale influenza, gli abitanti della Città, non sembrano essere interessati a ciò che si trova oltre al Deserto Nero, ed anche un *raisind*, un viandante, dopo qualche tempo che è giunto, non trova più nessun desiderio di tornare nella sua terra natia.
Il razzismo su Kronhos non esiste, almeno non quello dettato dalla differenza di *Stirpe,* dato che nelle lande babilonesi la miriade di creature che vi vive coesiste senza attriti. Tuttavia, sebbene la *Stirpe* non sia un ostacolo, a Babilonia una rigida divisione in Caste separa tutto e tutti, e a stento si vedono appartenenti di Caste di Gilde diverse muoversi insieme.

Creato: l'insieme di tutto ciò che esiste

Selene e Plesse

Ormai, dei Satrapi corrotti ed un Imperatore stanco ed annoiato portano avanti una politica di favori e privilegi ai danni dei meno abbienti, mentre al popolo non rimane null'altro che pregare degli dèi ignobili ed insensibili...

Eppure vi fu un tempo, circa un centinaio di anni fa, quando ascese al trono imperiale ***Marduk I***, il Benedetto da tutti gli dèi, in cui la Città Immortale visse l'apice della sua gloria...ed ora, nella piena Epoca del Tramonto, con l'attuale imperatore ***Mors Ghota I***, quell'età di gloria è dimenticata.

Dopo più di cento anni di guerra l'Impero è stremato, ma come una bestia ferita è ancora più feroce e crudele. L'Imperatore dicono sia completamente impazzito, la sua stirpe crudele e sadica. La Legione combatte su troppi fronti, ed i suoi eroici soldati si consumano in trincee dove la morte stessa. I mercanti devono trovare sempre nuovi mercati neri per sopravvivere, a rischio di essere condannati per alto tradimento. Sapienti e Magdum sono preoccupati, poichè dai Mondi Esterni strane influenze giungono attraverso strappi nella Trama del Creato, come se qualcosa o qualcuno avesse leso la stessa struttura del Cronoverso.

Il Cronoverso e Kronhos

Il Cronoverso è l'infinito universo che contiene nel suo esatto centro Kronhos, il Primo Mondo, e che quindi crea un tramite verso ogni universo temporale e spaziale esistente nel Creato.

Sul Primo Mondo, oltre alla Città di Babilonia, collocata nel continente di Etemenanki, esistono altri sei continenti, ognuno di questi caratterizzato da un elemento astrale.

- Etemenanki l'Immortale, dominata dal Tempo
- Askandaria la Landa Desolata, dominata dalla Morte
- Avalonia dai Mille Sogni, dominata dalla Mente
- Gondwana del Lussurreggiante impero di Emur, dominata dalla Vita
- Lemuria il Continente Sotterraneo, dominata dal Caos
- Mu la Luminosa, dominata dall'Ordine
- NeoAtlantis la Perfetta, dominata dalla Realtà

Impero di MetaRettili all'interno di Gondwana

I continenti erano Mondi Astrali che furono attratti e unificati nel pianeta Kronhos durante l'Epoca della Creazione. In realtà, nelle Cronache Aen'Khuvul'Erniane si narra di un unico continente che si spezzò in sette parti alla fine dell'Epoca della Creazione.

Inoltre, in tutto il Cronoverso si subisce quella che viene chiamata *Trascendenza Temporale*. Questa è una sorta di "bolla" che non permette a certe tecnologie o determinate magie di poter esistere in un dato luogo.

"All'improvviso una luce accecante mi abbagliò gli occhi, restai immobile, mentre intorno a me sentivo vociare in lingue incomprensibili e una sensazione di calore m'invadeva il corpo. Appena mi abituai alla luce, mi accorsi di trovarmi in uno spiazzo dove alle mie spalle si trovava una colossale torre la cui cima si perdeva tra le nuvole, mai vidi un'opera tanto temibile, neanche nel misterioso Egitto dove vidi le grandi piramidi degli antichi faraoni.
Davanti a me si trovavano invece immensi giardini labirintici di rampicanti e cespugli. Mi tolsi il pesante zaino, imbracciai il fucile, anche se nulla mi sembrava pericoloso o alieno... persino le strane Stirpi a cui appartenevano le creature che senza fermarsi passavano innanzi a me, con le loro vesti da studiosi e i loro corpi che parevano scherzi della natura o incroci tra animali e uomini. Non chiesi nulla a nessuno mentre iniziai ad incamminarmi verso il verde labirinto, cercando la via di casa.
Il mio nome è Jean Vitomer ed ero un granatiere di Napoleone Bonaparte, ora vivo delle teste dei criminali come Cacciatore di Taglie. Il mio fucile non mi ha mai abbandonato, mentre l'uniforme, venduta a qualche mercante i giorni susseguenti al mio arrivo, mi ha dato da mangiare e da sopravvivere.
Babilonia è strana, sconfinata e a tratti bellissima, niente a che vedere con Parigi, ma forse tutto questo è solo un sogno e tra breve sentirò la tromba della sveglia e il mio comandante che ci ordina la disposizione per la battaglia di Lipsia."

Dal diario del Tenente Vitomer, dei Cacciatori di Teste del Quartiere dei Mercanti, 18° giorno del mese dell'Aria, Anno 3991 d.f.B., Epoca dei Vili

La Trascendenza Temporale

La *Trascendenza Temporale* è una sorta di "bolla" che non permette a certe tecnologie o determinate magie di poter esistere in un dato luogo. Se una creatura dovesse entrare in una zona dove la *Trascendenza Temporale* è "*Primeva*" tutti gli attrezzi tecnologici smetterebbero di funzionare e la magia sarebbe più potente. Altresì, se un mago dovesse penetrare in un luogo dove la *Trascendenza Temporale* è "*Progreva*", la sua magia ed i suoi oggetti magici non avrebbero nessun effetto, mentre la tecnologia funzionerebbe in maniera ottimale.

A parte nel continente di Etemenanki, in cui si trova la Città di Babilonia, dove la *Trascendenza Temporale* è "*Medieva*" e permette una coesistenza dell'*Alta Magia* e della *Tecnologia Suprema*, tutti gli altri continenti tendono ad essere collocati in bolle di *Trascendenza Temporale* estremi.

I tre stadi della *Trascendenza Temporale* sono:

- *Primeva*: qualsiasi tecnologia superiore a semplici meccanismi non funziona. Le armi da fuoco, le armi ad energia o di tecnologia superiore si inceppano. La bionica si spegne ed i mezzi a carburante non funzionano. La magia è molto potente, gli incantesimi costano automaticamente la metà per eccesso dei *Punti Mistici (PM)* e chi deve superare una *Prova* di *Empatia Magica* subirà sempre un *Malus* ulteriore di 5 su ogni tiro.
- *Medieva*: non vi sono modifiche sostanziali, tutto funziona secondo le regole di base. Tecnologia e magia coesistono.
- *Progreva*: qualsiasi tecnologia funziona perfettamente. Qualsiasi arma avrà sempre un *Bonus* di 2 su ogni tiro di dado quando viene utilizzata. Le armature tecnologiche guadagnano +2 alla *Corazza*. La bionica raddoppia i *Modificatori* che apporta, mentre i mezzi a qualsiasi tipo di carburante consumano la metà.
  La magia è debole, gli incantesimi costano il doppio dei *PM* e chi deve superare una *Prova* di *Empatia Magica* avrà sempre un *Bonus* ulteriore di 5 su ogni tiro.

Le Epoche di Kronhos

Diverse sono le Epoche che sono passate dalla nascita del mondo, ognuna ha portato leggende e storie mitologiche incredibili, che si perdono nei meandri dei tempi e nei miti.

- **Epoca della Creazione**
  Dall'inizio dei tempi a circa il 20.000 p.f.B.
  Elemento dominante: Tempo
- **Epoca del Dolore**
  Dal 19.000 p.f.B a circa il 7.000 p.f.B.
  Elemento dominante: Realtà
- **Epoca degli Eroi**
  Da circa il 7.000 p.f.B all'anno 0 d.f.B.
  Elemento dominante: Ordine
- **Epoca della Speranza**
  Dall'anno 0 al 1.238 d.f.B.
  Elemento dominante: Vita
- **Epoca del Caos**
  Dal 1.238 d.f.B al 2.815 d.f.B.
  Elemento dominante: Caos
- **Epoca dei Vili**
  Dal 2.815 d.f.B al 4.011 d.f.B
  Elemento dominante: Mente
- **Epoca del Tramonto**
  Dal 4.011 d.f.B
  Elemento dominante: Morte

Cenni sullo Shasbet e le Città Satellite



Nel Deserto dello Shasbet vi sono dodici Città Satellite. Queste sono gemme preziose che riposano tra le sabbie dello Shasbet, ognuna diversa e meravigliosa e protetta da un Pantheon Astrale o Elementale specifico. Ognuna di loro è governata da un Satrapo o da un concilio che fa le veci dell'Imperatore stesso; vi sono altresì alcune città che possiedono una sorta d'indipendenza, ma che pagano comunque un tributo all'Impero.

Esistono inoltre migliaia di oasi e piccoli villaggi non segnati sulle mappe, ma che possiedono un'importanza essenziale per le rotte carovaniere e la sopravvivenza degli abitanti del Nero Deserto dello Shasbet.

Il Nero deserto dello Shasbet

Una landa sconfinata di fine sabbia nera, senza speranza di vita e crudele con gli esseri viventi quanto un furioso dio della Morte. La distesa è completamente inospitale, a parte per alcune *Stirpi* come il bestiale *Shasbet-Kur*, l'orco dello Shasbet, e gli antichi draghi d'acciaio, ma sotto di essa si trovano i segreti di tutte le epoche, nascoste alla vista da sepolcri calcarei e da memorie ormai perdute.

Oltre il deserto, dicono alcuni viaggiatori ritenuti savi quanto un sacerdote del Caos, vi sono terre fertili, nazioni prospere e felici dove il giogo degli Eterni non esiste e la Guerra Senza Tempo è solo una frase senza senso.

Le catene montuose più rilevanti sono: i monti Dormienti a nord di Nemu, la Città Volante, con picchi che toccano i 3'000 metri d'altezza con numerose caverne abitate da draghetti del deserto e pipistrelli delle sabbie, i monti Rakim, a nord di Talmù, la Città Fucina dello Shasbet, sono più collinari tra le catene montuose e prevalentemente spogli, ma sede di un numero esorbitante di miniere di metalli vari ed eccezionalmente diversificati. I monti Suma, a sud di Tarek, la Città del Vuoto, sono un rifugio per numerose tribù di *Shasbet-Kur*, gli orchi dello Shasbet, e di altre genie *Hur-Kur* e, narrano i miti degli orchi, gli stessi monti sono costituiti dalle ossa e dai resti degli *dèi* orcheschi uccisi dai grandi eroi orchi in epoche passate. I monti Zabdum invece si dice siano il passaggio per le terre nascoste degli *Ur-Svartalf* e di altre *Stirpi* del sottosuolo dello Shasbet, e sono luoghi spesso evitati dalle carovane.

Il fiume Dagon attraversa tutta la parte abitata del deserto, dando in questo modo vita alle città ed unendole tra loro attraverso stretti commerci fluviali. Numerosi sono i suoi affluenti, che prendono semplicemente il nome della città associato a *Dagon* nel tratto di passaggio vicino a questa. Esso nasce e si tuffa in tre diversi mari: il mare Eterno, bacino idrico di Babilonia, ricco di pesce e sede della marina imperiale; il Mar degli Antichi che si dice sorto dal sangue di un antico dio il cui corpo dorme nel fondo dello stesso e il Mar di K'lyd, abitato da ogni sorta di spirito elementale dell'Acqua.

A sud di Talmù si trova la Valle dei Decaduti, una depressione dove giacciono i resti di una perduta civiltà enormemente più antica di Babilonia, la zona ha però nomea di essere infestata ed i pochi sciacalli di artefatti che vi si addentrano, tornano difficilmente per raccontare ciò che hanno visto.
Un'altra depressione importante è chiamata Valle del Dolore e si trova a sud delle rovine della città di Namesh, ora completamente avvolta da una moltitudine di Non Morti che si trascinano, come lo sciabordare delle maree, da qui il nome "Mare dei Morti".

Leggende parlano anche delle rovine di una città-alveare dove vivono e depongono le uova i giganteschi *Semenun*, i vermi dello Shasbet, che si muovono come mastodonti tra le nere e sottili sabbie del deserto.

Le Città dei Nomadi del Deserto

Sono città costituite da carovane viaggianti che si ergono temporaneamente intorno a fiorenti oasi, ma che non permangono mai troppo a lungo nello stesso luogo al fine di non subire l'egemonia dell'Impero. Si muovono in base alle stagioni e sempre in maniera differente. Spesso sono formate da Liberi Mercanti, che assaltano le vie carovaniere dell'Onorevole Gilda dei Mercanti.

Sono molti gli Insorti che scelgono la via del nomadismo, così come molti cacciatori di *Ushul'Pa'Eh*, di Non Morti, che sfruttano le carovane per viaggiare tra le città ed assassinare i non morti più influenti.



Babilonia e le Città Satellite

Babilonia

La Città ha una forma circolare ed è strettamente divisa in vari quartieri, all'interno dei quali i babilonesi lottano per la supremazia così come per la sopravvivenza. Al centro di essa si trova la Torre della Celestiale Sapienza dalla quale come radici si diramano le Strade di Nessuno, che insieme alle Vie Elementali rappresentano l'unico modo di muoversi tra i quartieri.

Babilonia è governata dall'***Imperatore Mors Ghota I***, rinchiuso nel suo immenso palazzo nella Città Antica, mentre i Senatori del Sinodo Nefarita e i Satrapi dei quartieri amministrano le sue leggi.

A Babilonia regna l'elemento astrale del *Tempo*.

"...Vedi figlio, questa è Babilonia, Babilonia la bella, la lussuriosa, la santa, la corrotta, la luminosa e l'oscura... Questa è Babilonia, il nostro mondo, tutto quello che ci è stato dato, tutto quello in cui crediamo e in cui dobbiamo credere. Vedi figlio i confini del creato, vedi i cancelli senza mura della Città, vedi oltre solo il nulla dello sconfinato deserto dello Shasbet, perchè oltre Babilonia vi è solo il nulla, dato che in essa gli dei hanno riversato l'esistenza stessa, i loro peccati, le loro virtù, le loro gioie ed i loro tormenti; e noi, figlio, ne adoriamo tutti i giorni l'immane possanza, perchè solo questo c'è dato di fare. Vedi figlio questa è Babilonia..."

Antico canto Ashira dai diari di Etementaki,
Sommo Cronotecario della Sacra Torre della Sapienza di Babilonia,
53° giorno del mese del Fuoco, Anno 4.000 d.f.B., Epoca dei Vili

Come un fiore nel deserto, Babilonia si trova nel centro della nera desolazione dello Shasbet, e la sua millenaria torre si staglia verso il cielo perdendosi fra le alte nuvole del pianeta Kronhos. Ricca di vizi e di virtù, dai vicoli pregni di criminali e prostitute, ai giardini pensili dei poeti, è questo il volto della Città Senza Porte, il volto di Babilonia, in eterno bilico tra il marciume dei Culti Eretici degli Dei Oscuri e l'ineguagliabile purezza dei Sacerdoti dei Templi Luminosi.

Etementaki, costruttore della Torre della Sapientia, dall'alto della sua dimora ha visto la città nascere e cadere innumerevoli volte e ogni volta risorgere dalle sue ceneri, più bella, più pura e più corrotta di prima. Babilonia è un'amante lussuriosa di cui non si può fare a meno, è una vergine vestale che ti inonda di cure e di attenzioni; ma è anche una madre snaturata che abbandona i propri figli in mezzo ad uno dei diecimila vicoli che si snodano sotto di essa.

Babilonia copre un territorio di circa 9.000.000 km², al cui interno coesistono il deserto dello Shasbet, foreste, fiumi, oasi, paludi e città minori che gravitano tutte attorno alla città stessa.

Bytia

Alleata dell'Impero grazie all'aiuto delle Libere Compagnie, essa è collocata direttamente a sud di Babilonia e del mare Eterno.
A governare è una stregocrazia guidata dalla ***Saga Ana***, una misteriosa e immortale strega. Qui i Sacerdoti detengono molto meno potere politico rispetto ad altre città, ciononostante da anni lavorano con lo scopo di destabilizzare il centro di governo e scalzare gli stregoni a favore di una teocrazia.
Chi ha soggiornato in questa città testimonia che mai in vita sua e in nessun altro luogo ha sperimentato sogni o incubi di tale intensità; alcuni sono addirittura giunti ad affermare che i loro desideri si sono avverati, mentre altri che i loro incubi e le loro peggiori paure si sono materializzate. La Città dei Sogni e degli Incubi esiste contemporaneamente in tre Mondi diversi.
Questo pare il potere di Bytia, ove l'elemento astrale della Mente regna sovrano.

Cheja-Oni

Alleata dell'Impero, la città di Cheja-Oni non è altro che un'immensa penisola situata nel mare di K'Lid. Essa è costituita da migliaia di edifici abitati anche, e soprattutto, al di sotto del livello del mare, collegati tra loro in superficie da elaborati e altissimi ponti. Il controllo politico è esercitato dalla locale Gilda dei Mercanti in forma di una sorta di Repubblica.
Famosa in tutto lo Shasbet per le sue sete e i suoi mastri artigiani, in realtà quando calano le tenebre e si alzano le leggere nebbie che traspirano dal mare, la città si popola di strane ombre. La notte è governata dai dissidi che antichi clan risolvono tra loro attraverso l'inganno e l'assassinio. L'Impero qui recluta i suoi migliori assassini, i suoi più fedeli messaggeri. Cheja-Oni sembra essere legata con un patto di onore e morte al ***Nero Imperatore Mors Ghota I***.
L'elemento naturale dell'Acqua sostiene la Città dei Veli.

Elunae

Il Fronte Bianco, dove la Maschera Bianca guida ogni possibile attacco verso l'Impero Nero Babilonese.

Un immenso giardino perennemente fiorito nel mezzo di un deserto mortale e inospitale: ecco Eluna, la Città della Vita! Qui il Papa-Re, Pater Vitae del culto della Vita, governa una città pressoché priva d'ogni forma di criminalità. Ogni singolo abitante è invitato a lavorare per il bene dei suoi concittadini e gli stranieri che causano problemi vengono rapidamente allontanati ed esiliati nel deserto. Uniche creature a non avere assolutamente accesso alla città sono gli *Ushul'Pa'eh*, i Non Morti, così come qualunque seguace del culto della Morte.

L'elemento astrale della Vita protegge la Città Bianca dalle mefitiche influenze del Nero Shasbet.

Ghoam

Alleata dell'Impero, ma, si dice, capitale dei Dominor, il Fronte Interno di coloro che vorrebbero la caduta del ***Nero Imperatore***. Sorge alle pendici e all'interno delle colline che la separano da Shutezar e da Cheja-Oni. Si trova all'aria aperta solo per minima parte, dato che il resto della Città di Cristallo si sviluppa nel sottosuolo in un intrico di gallerie e saloni scolpiti nel ghiaccio eterno. La Nobiltà Nera, le più antiche famiglie nobiliari dello Shasbet, hanno qui le loro origini poiché Ghoam esisteva prima della fondazione della stessa Babilonia.
Intrighi e complotti sono all'ordine del giorno, poiché gli annoiati patrizi amano giocare con le esistenze di coloro che li circondano. Tutto è politica nella Città dei Morti Eterni, dato che per prima fin dalle epoche più giovani Ghoam è sempre stata popolata per la maggior parte da *Ushul'Pa'Eh*, Non Morti, che un tempo, grazie alla "Tradizione della Maschera" celavano la loro vera natura ai viventi. La stessa "Festa dei Mille Volti" nasce in questo luogo per commemorare la grandezza della Nera Nobiltà dello Shasbet. Nulla può cambiare nella città di Ghoam, vassalla dell'elemento naturale del Ghiaccio.

Namesh

Il Fronte Meccanico, dove regna l'Equazione dell'Anti-Esistenza, il cui fine è la distruzione di ogni forma di esistenza organica.
Ad est di Babilonia, nei pressi della Valle del Dolore, si ergeva molto tempo fa la città fortezza di Namesh, perla tecnologica dell'Impero, fanaticamente fedele alla Realtà. Sfavillanti palazzi di ceramiacciaio svettavano al di sopra delle mura di adamantio, l'Eccelsia, la Sacra Chiesa della Scientia, organizzava e gestiva in maniera perfetta la produzione e l'esportazione dei più avanzati e potenti manufatti tecnologici. Improvvisamente, la città venne assediata da misteriose macchine senzienti corrotte dall'elemento della Morte, chiamate Nechromec. A nulla valsero gli sforzi dei reggenti della città e dei rinforzi mandati da Babilonia: il Grande Templio-Laboratorio dell'Eccelsia esplose con un fragoroso boato e la città, evacuata, venne sacrificata facendo detonare il reattore creatomico che si trovava nelle sue viscere. Ad oggi di Namesh si sa solo che è sorta al centro delle rovine un'immensa piramide meccanica sulla cui sommità siede su un avanzatissimo technotrono il ***Messia di Metallo***, portatore dell'Equazione dell'Anti-Esistenza e salvatore di ogni entità sintetica di Kronhos. Circondata dal mare dei Morti, un'immensa armata di cadaveri incoscienti che continua ad abbattersi su di essa, la Città Santa dell'elemento astrale della Realtà attende il Giorno dell'Ultimo Sincretismo.

Nemu

Alleata dell'Impero, alle pendici dei monti Dormienti si trova ancorata Nemu, un arcipelago di isole di graviopietra sospese sulle sabbie del Nero Deserto dello Shasbet. La città è di piccole dimensioni se confrontata con le altre, ma di sicuro la più spettacolare: nell'isola principale la povertà non esiste e gli abitanti conducono vite agiate alla luce di incredibili edifici di cristallo. Non bisogna però lasciarsi ingannare da questa meraviglia, poiché i cittadini di Nemu, sebbene per la maggior parte rispettosi delle leggi, hanno un temperamento piuttosto discontinuo e non è raro che semplici conversazioni si trasformino in sanguinose risse o rivolte. Il governo stesso della città è stato più volte sovvertito con ripetuti colpi di stato. Poiché in questo luogo si dice abbia sede la Vrijbuiter, la Corporazione della Filibusta, a cui appartengono tutti i pirati ed è guidata dai sette Grandi Capitani. A Nemu si trovano numerosi astrologi e profeti: una delle più singolari profezie sostiene che una notte il cielo risplenderà, un uragano spazzerà su Nemu radendo al suolo i suoi palazzi, il tempio di Ran verrà dissacrato e la città dell'elemento naturale dell'Aria precipiterà al suolo per venire inghiottita dalle sabbie del Nero Deserto dello Shasbet.
L'elemento naturale dell'Aria domina tra le tempeste la Città dei Venti.

Rotra

Dopo la catastrofe conseguita al "Frastuono del Nulla" vi sono poche notizie concrete sul suo fato. Il granaio dello Shasbet ha subito un destino tragico e crudele a causa, stando alle fonti Imperiali, della malvagità e della spietatezza degli Insorti dei Sette Fronti. In questo luogo, tempo fa, avreste incontrato menti illuminate che da decenni studiavano un modo per riportare alla vita il Nero Deserto dello Shasbet, avreste ammirato la democrazia che reggeva la città favorendo lo svilupparsi di tutte le attività conosciute, dalla scienza alla Vera Magia in Gilde seconde solo a quelle dell'Eterna... Ma ora tutto questo non esiste più. A Rotra nacque il culto di Shaud, il Signore del Deserto, con i suoi Sacerdoti maestri nell'arte dell'Imposizione. Essi predicano la libertà, la fratellanza e l'uguaglianza, tutti concetti per i quali i babilonesi non sono certo pronti.
L'elemento naturale della Terra regnava su questa oasi nel deserto, oggi sede solamente di macerie e informazioni discordanti sul suo disgraziato destino.

Salnek

Città alleata all'Impero, a sud di Utif sorge la città dei *Golem*. In questo luogo un tempo sorgeva la Torre dell'Al'Kemeian, sede di una potente setta di Al'Kemeian specializzati nella creazione e nel controllo di esseri sintetici creati tramite la magia: i primi *Golem*. La storia tramandata sostiene che qualcosa nelle onde della Magdum cambiò, gli schiavi *Golem* si ribellarono e in dieci notti e nove giorni massacrarono quasi tutti i loro creatori e rasero al suolo la Torre. La maggioranza di essi erano *Golem di Pietra*, che costruirono sulle macerie della torre la loro città. Col passare dei secoli altre *Stirpi* la abitarono e alcuni dei *Golem* migrarono verso Babilonia. Tutto l'apparato governativo, sottomesso all'Impero e all'Arcidruco Satrapo della città, è tuttora costituito da soli quindici *Golem* che consigliano di comune accordo il satrapo su tutte le questioni riguardanti la città e che, si dice, siano gli ultimi sopravvissuti dal tempo della distruzione della Torre dell'Al'Kemeian. Tutti gli altri *Golem* di Salnek furono creati successivamente e sono tutti dotati di libero arbitrio. La città è stata consacrata all'elemento naturale della Pietra.

Shutezar

Il Fronte Cremisi, la Città Prigione dove l'Impero, prima della ribellione, ammassava i suoi più pericolosi prigionieri. Ora uno dei Fronti più pericolosi e letali a causa della completa follia dei suoi generali: i Signori della Distruzione.
Si dice che un tempo fosse una meravigliosa città risalente all'epoca della stessa Babilonia, sede di ricchi mecenati, artisti, poeti e scultori... Tutto ciò sembra paradossale se confrontato con l'attuale Shutezar: un sito quasi completamente in rovina, se si escludono i pochi palazzi appartenenti ai Signori della Distruzione, in costante guerra tra loro e in preda all'anarchia più assoluta. Le mura sono contorte, strade e ponti non portano quasi mai nello stesso luogo, volti folli e mostruosi appaiono riflessi nei vetri e negli specchi. Gli abitanti stessi della città, per la maggior parte, non sono che deformi figure ricurve avvolte in pesanti pastrani o in armature decadenti. Dalla suprema Torre del Drago Imperatore del Caos si odono le strazianti urla del Re d'Ottone, ***Igor Vosbtok***, antico dittatore della Città Cangiante, ora ridotto in uno stato di delirio dovuto alle mutazioni senza fine che straziano e rigenerano in un ciclo infinito la sua mente e il suo corpo.
L'elemento astrale del Caos domina questa terra con tutta la sua diabolica corruzione.

Talmù

Il Fronte Bruciato, dimora dei barbari ribelli all'Impero, formidabili nella guerra e nelle armi.
Situata tra Rotra e i monti Rakin, la città è retta da una tirannia guidata dai Capiculto degli dei del Pantheon del Fuoco.
Qui troverete le migliori armi e le più resistenti armature del continente, qui ogni casa è una fucina, ogni fabbro un vero artista della forgiatura, ogni famiglia annovera almeno un combattente.

Il sole non penetra mai la fitta coltre di fumo e fuliggine che ricopre Talmù, sprofondandola in una notte eterna resa rossa e arancione dai fuochi perennemente accesi delle fucine e dal Palazzo delle Fiamme Imperiture, un enorme edificio dedicato al dio Surtur, le cui pareti a precipizio sono costituite non di pietra o metallo, bensì da fuoco reso solido dalla magia e dalle costanti preghiere innalzate dai Sacerdoti. Vige la legge del più forte e, infatti, si lascia correre sui crimini minori, per concentrarsi su quelli più gravi puniti con spietata efficienza in crude esibizioni pubbliche.
L'elemento naturale del Fuoco è motore delle vite, come delle morti, degli abitanti di Talmù.

Tarek

Alleata dell'***Imperatore Mors Ghota I*** prima dei tempi della sua ascesa, è situata a nord ovest di Babilonia. Là, dove nasce il fiume Dagon, si erge Tarek, città raggiungibile attraversando una gola a guardia della quale si dice si trovino sette dragoni elementali. In un tempo lontano la città fu distrutta dal drago d'acciaio ***Tiamat*** tra le inascoltate richieste d'aiuto rivolte all'Impero dell'epoca. Oggi ***Tiamat*** stessa è risorta ed ascesa a divinità del Vuoto grazie a un misterioso Priorato di *Ojen*, i MetaDraghi, corrotti, e governa quella stessa città che un tempo distrusse, ma che oggi la osanna in quanto divinità loro protettrice. Tarek è una città di disperazione e nichilismo, l'angoscia attanaglia chiunque vi abiti e anche il solo passaggio dalla Città Vuota lascia un segno indelebile nelle anime di chi la visita.
Tarek è dominata dall'elemento naturale del Vuoto.

Utif

La città prende il proprio nome da un'*Etnia* di *N'Kk*, nani, che consacrò le propria esistenza alla distruzione del Caos e che qui si radunarono per giurare fedeltà al Pantheon dell'Ordine. Indubbiamente, Utif è la più incrollabile alleata di Babilonia, tanto più per dovere, rispetto che alla fedeltà politica verso l'attuale Imperatore. La città è sempre stata fedele all'Impero e lo sarà per sempre, indipendentemente da chi sarà governato.
I Legiferatori, i Sacerdoti dell'Ordine, pattugliano giorno e notte le strade: ogni quartiere della città è presidiato da un piccolo drappello di Legionari armati, poiché la criminalità non rappresenta più nemmeno un vago ricordo nelle menti degli abitanti di Utif. La città è retta da una rigidissima dittatura burocratico-militare, a capo della quale si trova il Supremo Legiferatore. A Utif hanno sede i maggiori tribunali dell'Impero e i più grandi Mercati di Schiavi di tutto lo Shasbet.
L'elemento astrale dell'Ordine domina su questa città, i cui palazzi sono sormontati da cupole dorate e al cui centro si trova

un'enorme piramide a gradoni, alla vetta della quale si trova la statua di un *MetaFalco*: costui è il DIO HORUS, protettore e giudice implacabile di chiunque soggiorni in UTIF.

Zemargard

Il FRONTE ERRANTE: insorti che vogliono la caduta dell'IMPERO solo per sostituirsi ad esso.

Da quanti secoli LILITH, regina semi-divina di questa leggendaria città, tenta di far capitolare l'IMPERO BABILONESE? Si dice che alcune carovane l'abbiano avvistata a nord est di BABILONIA, presso la catena nord dei monti RAKIN. Queste non sono che illazioni provenienti da menti ottenebrate dai miraggi del NERO DESERTO: ZEMARGARD non ha mai avuto sito geografico, non esistono strade o fiumi che possano condurre alla CITTÀ VIVENTE. Forse un giorno sarete capaci di trovarla o, forse, quel giorno sarà lei a trovare voi, poiché essa vaga insaziabile alla ricerca del sangue che nutre le sue mura e le sue piramidi di antracite ossidiana.
L'elemento astrale della MORTE regna con tutta la sua eterna e decadente potenza sulla mortale e invincibile nemica di ogni vivente.

Le Lande della Dannatio

Il FRONTE DANNATO, lì dove rombano i BLINDOCARRI, dove il forte vince, dove le bande combattono. Lì dove il ***Signore della Dannazione*** getta il suo lungo sguardo sulla TERRA DEL DOMANI DOMANI. In questi territori di consuntione e radiazione, dove gli antichi manufatti dei PREDECESSORI hanno lasciato solo morte e distruzione regnano i DANNATI in una sempiterna lotta per il territorio e per le poche risorse prime, tra la follia della consuntione ed il desiderio di ribellione, bande di disperati viaggiano alla ricerca di vendetta contro l'IMPERO. Ma vendetta per cosa? I DANNATI sono stati per secoli rinchiusi all'interno del QUARTIERE DELLA DANNAZIONE DI BABILONIA, una prigione a cielo aperto dove venivano costretti a cibarsi dei propri simili, di sostenersi attraverso rottami, a combattere per un barile di petrolio o qualche artefatto tecnologico che potesse permettere loro di sopravvivere... Molti anni fa quest'equilibrio si ruppe. All'interno del quartiere si trovavano nascoste delle DOMUS dei PREDECESSORI, una sorta di antichissimi bunker che nascondevano segreti tecnologici dell'EPOCA DEL DOLORE, un tempo passato in cui la scienza dominava le vite dei mortali e terminato a causa di un misterioso evento apocalittico. In questi bunker si trovavano le macchine creatomiche, giganteschi androidi da battaglia utilizzati dai più grandi guerrieri della TECNOCASTA dell'epoca. Anche se l'origine si crede sia degli *Atavici*, i nani scienziati dell'EPOCA DELLA CREAZIONE, in queste macchine creatomiche vi erano delle celle di clonazione dove i DANNATI più valenti venivano clonati dopo la morte dallo stesso ***Signore della Dannazione***, anche lui un clone di uno dei più antichi PREDECESSORI.

Con il passare dei millenni le camere divennero imperfette e dai cloni nascevano spesso esseri deformi. Un giorno il ***Signore della Dannazione*** riuscì ad attivare una di queste potenti macchine ed essa distrusse le mura che tenevano imprigionati i DANNATI e si trascinò verso l'esterno, portando un grande esodo di DANNATI verso le LIBERE LANDE, la terra promessa del DOMANI DOMANI. Qui si pensa che la macchina atomica esplose, o semplicemente smise di funzionare, o che le radiazioni che emanava divennero così letali che la dovettero abbandonare. In ogni caso i DANNATI riuscirono a sfuggire all'IMPERO con essa, o con più macchine... i BUROCRATI nascondono gli annales con questa storia e poco si conosce dei dettagli della fuga. Si sa però che i DANNATI riuscirono a raggiungere le TERRE DEL DOMANI DOMANI e lì il ***Signore della Dannazione***, dopo aver conquistato FORTE TENACIA ed aver sconfitto tutti i LEGIONARI, fondò le LIBERE TERRE DELLA DANNATIO, dove solo il forte sopravvive, dove la consuntione uccide e dove la SACRA RADIANZA dona a tutti la LUCE DELLA VERITÀ.

Che cosa vogliono i DANNATI da BABILONIA? Vendetta e distruzione. Non si sa cosa giri nelle loro teste... gli svalvolati FIGLI DELLA MORCHIA, i migliori nella riparazione di meccanismi, o i forti DANNATI DOMINATORI che cercano la guerra e nuove armi da poter utilizzare, i REDENTORI RADIOATTIVI guidano le loro fedi, gli SFRENATI STILLATI invece producono distillati potentissimi che portano una creatura ad avere forze soprannaturali... per poi morire... Semplicemente morire, tra atroci sofferenze. Le VERGINI INVIOLABILI sono una comunità di sole donne protette dal SIGNORE DELLA DANNAZIONE su cui nessuno delle altre bande può mettere mano a meno che esse stesse non vogliano. Esiste poi la banda degli avidissimi RAZZIATORI RAPACI e molte altre bande minori, ma tutte hanno un solo fine: quello di distruggere la CITTÀ IMMORTALE e portare su di essa solo radianza e consuntione.

Essi sono i figli non voluti di KRONHOS, gli abbietti reietti della desolazione, orfani malvoluti della spietata madre BABILONIA... Ed esigono la distruzione di tutto.

Altre città dello Shasbet

XCADRIS la città santa del NULLA, attende silente, nascosta agli occhi di ogni creatura, mentre il suo popolo di folli seguaci della FINE DI TUTTI I TEMPI cresce lentamente e dissenatamente continua ad innalzare blasfeme preghiere verso il TITANO DEL NULLA: ***Arm'Gheddn***.

Esistono poi innumerevoli oasi più o meno grandi sparse nell'immenso deserto, alcune poco conosciute, alcune già scomparse nelle fameliche sabbie dello SHASBET. Dalla nascosta SAMATRA, l'oasi dei luminosi, dove si dice nascano i *chaerubiti* mandati dagli DÈI della luce per purificare Babilonia; alla fucina di GILMOUR, dove i seguaci della REALTÀ forgiano armi da fuoco, contravvenendo ai dettami imperiali, fino alla decantata GRACELLIAN, un'oasi neutra dove il commercio di ogni genere lecito ed illecito è assolutamente benvisto, se non anche favorito. Famosa negli ultimi anni dell'EPOCA DEI VILI fu l'oasi di SURRA-MANN-RA, ritrovo di celebri traditori dell'Impero.

Ogni città ha una sua storia, un suo satrapo ed ordinamento, vi sono in molte di esse quasi tutte le GILDE presenti con variazioni di forma da luogo a luogo, ad esempio a BYTIA, la CITTÀ DELLA MENTE, la SACRA GILDA DEI SAPIENTI è retta dalla chiesa di AZAEL, DIO della MENTE, mentre non ci sono tracce di membri del TEMPLIO-LABORATORIO della REALTÀ. Inoltre, ogni città ha una sua principale squadra di HEXOBALL, lo sport tradizionale di Babilonia, che partecipa al TORNEO DELLE SABBIE SCARLATTE DELLO SHASBET.

CARICHE E SITUAZIONE POLITICA DI BABILONIA

Impero Nero Babilonese

L'IMPERO è retto dal potere assoluto dell'IMPERATORE, assistito da un senato di cento consiglieri, il SINODO NEFARITA, a sua volta guidato da un PRIMO CONSIGLIERE che regge il COLLEGIO DEI SETTE APKALLU.

Subito sotto il senato si trova l'ADUNANZA DELLA TENEBRA, organo aristocratico delle principali BEITH, casate vampiriche. Al servizio dell'IMPERO opera l'UFFICIO DEI CONTEMPLATORI e l'ORGANO DELLE EUMENIDI.

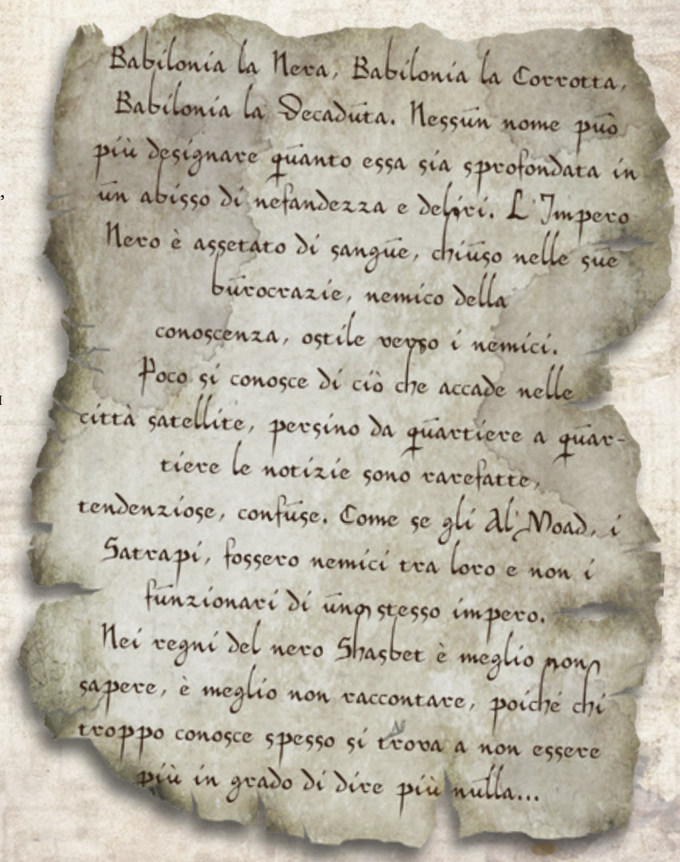
Sotto queste strutture politiche si trovano le *Gilde Babilonesi*:
IMPERATORE: ***Mors Ghota I****, Imperatore Nero, Campione dell'Imperatrice Nera, Prescelto di Tad'Murah, Guardiano della Sala Korshad, Signore del Nero Shasbet, Protettore del Trono Ossidiano, Santo della Morte, Generale delle Legioni babilonesi, Custode delle Leggi e della Nobiltà, ArciMaestro della Tenebra della Beith Ghota*
PRIMO CONSIGLIERE: ***Gran Visir Tak-Onah,*** *il Necrarchitetto, Voce del Sinodo Nefarita*
SINODO NEFARITA: i CENTO CONSIGLIERI dell'IMPERATORE al cui interno si trova il COLLEGIO DEI SETTE APKALLU, i capi consiglieri:
- *Gran Visir,* ***Tak-Onah,*** *il Necrarchitetto*
- *Gran Guardiasigilli,* ***Gredis Notofile***
- *Gran Giudice,* ***Yama-no-Darit***
- *Gran Conciliatore,* ***Dragomiro Trani*** (scomparso)
- *Gran Precettore,* ***Ludovico Sforza***
- *Gran Interrogatore,* ***Fernandez Torque***
- *Gran Apologeta,* ***Pater Zilot Alukà***

ADUNANZA DELLA TENEBRA: CONCILIO DEI MAESTRI DELLA TENEBRA, i capifamiglia delle BEITH (Casate) vampiriche più importanti alla corte dell'Impero Nero.

Molte BEITH vampiriche servono TAD'MURAH e il ***Nero Imperatore Mors Ghota I*** e ognuna col passare dei secoli si è affinata ad un particolare compito o attitudine. Ognuna di esse è rappresentata nel SINODO NEFARITA da un MAESTRO DELLA TENEBRA, uno per famiglia, nell'ADUNANZA DELLA TENEBRA un consiglio interno delle casate vampiriche. Essi sono le guide delle BEITH e i più puri tra i vampiri, il loro potere è indiscusso. Ogni membro della famiglia è legato empaticamente al proprio MAESTRO DELLA TENEBRA.
TRIBUNUS GENERALIS PRAETORIO: ***Sir Amastar Vlad-Kalimar Upyr***
UFFICIO DEI CONTEMPLATORI: INFORMATORI e DIVINATORI IMPERIALI
EUMENIDI: Organo indipendente dei "GENTILI", le Spie e gli Assassini Imperiali
SACRO ORDINE TEMPLARE, solo per le questioni religiose
SATRAPI DEI QUARTIERI / SATRAPI DELLE CITTÀ SATELLITE / PRAEFECTUS DELLE LEGIONI BABILONESI
CONCILIO DELLE GILDE BABILONESI: ne fanno parte tutti i CAPI GILDA delle quattro GILDE.
Le Gilde hanno pari poteri tra loro, a parte la Legione Nera che ne è anche organo di controllo.
ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM
PRIMO ARCIMAGDUM SUPREMO:
ArciOniromante Ozymandias*, il Sorridente*
CONCILIO DEGLI ARCIMAGDUM / PATTO DEGLI ARCIMAGDUM
LEGIONE NERA BABILONESE, LEGIO ZIGGURAT
TRIBUNUS GENERALIS PRAETORIO: ***Sir Amastar Vlad-Kalimar Upyr,*** *Voivoda d'Ascandaria, Gran Siniscalco dell'Apocalisse, PrimoMaresciallo del Nero Impero*
ONOREVOLE GILDA MERCANTI
SOMMO CONTRATTATORE: ***Vicerè Principe Mercante Daraniel-Stremo Rosaden,*** *il Re Verde*
SIMPOSIO DEI PRINCIPI MERCANTI: concilio segreto formato da sette potenti PRINCIPI MERCANTI
SACRA GILDA SAPIENTI
MATRIARCA-PATRIARCA DELLA GILDA SAPIENTI: ***Mal'Akh Matriarca-Patriarca del Caos****, Primo Mastrobestia, Flagello degli Afflitti, Araldo di Colui a cui Nessuno Sfugge, Portatore dell'Eterno Tormento, Guardiavarco del Cancello delle Spine, Unico tra i Santi di Maghogh, Sacra Mannaia dei blasfemi, Patrono dei Prescelti dell'Entropia, Uccisore dei Sette Sviscerati, Boia di Tamgrahm il Luminoso, Nemico degli Insorti, Colui che piegherà Shutezar alla Vera Fede.*
CONCISTORIO DEI CARDINALI DELLA SACRA GILDA SAPIENTI

Tutti gli appartenenti alle GILDE vengono chiamati CASTAKA, poiché appartengono alle quattro CASTE principali della vita economica e politica babilonese. Ogni CASTAKA possiede sul corpo il tatuaggio relativo alla GILDA d'appartenenza, che viene estirpato nel caso si venga cacciati da essa.

La vita a BABILONIA è molto selettiva e il non appartenere ad una CASTA, essendo quindi un FUORICASTA o un parìa, equivale ad essere trattato come un cittadino di terza classe. Potremmo paragonare i CASTAKA a nobilotti senza un reale titolo, ma con la certezza di appartenere a una "famiglia" che pretende tutto, ma ti protegge in caso di bisogno e ti insegna tutto ciò che necessiti per sviluppare le tue doti.



I Quartieri di Babilonia

I quartieri si svilupparono subito dopo la fondazione di Babilonia ai piedi della Torre della Sapientia. Da allora sono teatro delle vite e delle non vite degli abitanti di Babilonia e delle lotte tra i poteri che tramano nell'ombra. Ogni quartiere è governato da un satrapo, un vicerè, che lo gestisce politicamente in nome dell'Imperatore. Inoltre, vi è anche un Sommo Carceriere, appartenente ad una preminente casata vampirica fedele a Tad'Murah, che si occupa del controllo della popolazione vivente che diverrà cibo per i dominatori *Non Morti*.

Nel Manuale Base vi sarà la descrizione completa di ogni quartiere della Città Immortale.

Al centro della città si trova, intorno alla Torre, il Quartiere della Sapienza e la Città Antica dove risiede l'Imperatore.

Andando verso l'esterno si trovano il Quartiere Sacerdotale, con le principali chiese di tutti i culti del pianeta; il Quartiere dei Negromanti, un tempo grande ed ora limitato ad una decina di caseggiati, perennemente coperto da teli neri che non permettono alla luce di filtrare verso il suolo; il Quartiere dei Mercanti dalle diecimila bancarelle colme dei più disparati oggetti.

Sul confine col Quartiere dei Mercanti si trovano i piccoli Quartiere delle Luci e Quartiere degli Artisti, dove puoi trovare ogni tipo di intrattenimento e distrazione.

Gli immensi quartieri elementali sovrastano il resto della città: il Quartiere del Cielo, con le sue immense rocce di graviopietra che levitano in aria, attaccate tramite enormi catene di aethernium al terreno; il Quartiere delle Fiamme con le sue eterne fornaci; il Quartiere delle Acque Calme sul fiume Dagon, un porto per vascelli nautici; il Quartiere dell'Humus con le foreste di smeraldo e i campi coltivati carichi di frutti; lo sterile Quartiere della Pietra, sul confine di Babilonia col Nero Deserto dello Shasbet; il sotterraneo Quartiere dei Ghiacci perso nelle viscere della città e il Quartiere dell'Oblio, al cui centro si trova un portale aperto sul regno del Nulla. Altri e nuovi Quartieri sono stati costruiti nelle ultime centinaia di anni, ognuno con uno specifico ruolo ed importanza, ognuno che vive e prospera all'ombra del Nero Impero babilonese.

"Colossali templi e sperduti necropoli ci cingono l'anima, contesa nei banchetti divini; attendiamo solo di essere chiamati, al fine di servire i nostri signori come solo la loro gloria e la nostra devozione ambiscono..."

Canto iniziatico sacerdotale

Quartiere	Funzione_
Città Antica	Residenza dell'Imperatore di Babilonia
Dell'Abisso	Residenza della Fazione Oscura
Delle Acque Calme	Porto per vascelli nautici
Degli Al'Kemeian	Sede delle nuove scuole di Alchimia
Delle Alte Scienze	Sede dei Laboratori di Ricerca
Degli Artisti	Residenza degli artisti
Dei Cerusici	Sede della Scuola delle Arti Cerusiche
Del Cielo	Porto per i vascelli volanti
Della Concordia	Sede delle Sale della Pace
Del Crepuscolo	Residenza della Fazione del Crepuscolo
Della Dannazione	Prigioni e lavori forzati
Emuriano	Residenza degli inviati dell'Impero Emuriano
Delle Fiamme	Inceneritore e discarica
Dei Fatati	Residenze delle creature fatate
Dei Ghiacci	Arene Gladiatoriali e campi da Exoball
Dei Giusti	Residenza della Fazione Luminosa
Dell'Humus	Foreste e campi coltivati
Del Labirinto	Impossibile Labirinto dell'Arcano del Matto
Delle Leggi	Sede dei Tribunali
Delle Luci	Sede delle sale da gioco
Dei Magdum	Sede delle gilde di magia
Dei Mercanti	Sito dei mercati principali
Dei Miracoli	Sito delle chiese minori
Dei Negromanti	Residenze dei negromanti
Dei Nobili	Residenze dei ricchi e nobili
Dei Nomadi	Punto di partenza delle carovane dei Nomadi
Dell'Oblio	Portale per il regno del Nulla
Orchesco	Accampamenti delle razze dei pelleverde
Dei Perduti	Rovine dei cultisti della Fine di Tutti i Tempi
Delle Piaghe	Accampamenti dei malati e dei morenti
Della Pietra	Residenze dei poveri
Sacerdotale	Sito delle chiese superiori
Della Sapientia	Università e sito della Torre
Di Sotto	Rovine sotterranee abitate dai Lurrgas
Dei Sudari	Residenze e cimiteri dei Non Morti
Templare	Sede del Templio del Sacro Ordine dei Templari
Dei Titani	Residenza dei seguaci dei nuovi culti dei Titani
Dei Viandanti	Residenza dei Viandanti appena giunti



CAPITOLO 6

Le Strade di Nessuno

I quartieri di Babilonia si possono paragonare a piccole città circondate da altissime mura e divise tra loro da viali sinistri ed abbandonati: le Strade di Nessuno. La notte i cancelli dei quartieri vengono chiusi poiché in queste diramazioni le leggi imperiali sono difficilmente applicabili. Qui banditi e reclutatori, che cercano stolte creature da vendere nei mercati, attendono nell'ombra sventati passanti da poter aggredire. Difficilmente qualcuno savio camminerà solitario in queste vie abbandonate dalla gloria degli dèi, a meno che non stia cercando guai o inconsapevoli vittime...

I Graviotreni

La "Strada Illuminescente", la sopraelevata costruita sulle bianche mura delle Strade di Nessuno, collega tutti i quartieri della Città Immortale. Nonostante il costo proibitivo di ogni viaggio che si aggira almeno sulle 300 piastre reali per le tratte più brevi, è molto utilizzata dai nobili per la sicurezza e la bellezza del paesaggio che si osserva dai finestrini dei graviovagoni.

Le Vie Elementali

Babilonia è attraversata dalle sei Vie Elementali, sei grandi arterie su cui confluisce tutto il traffico veicolare e pedonale della Città Immortale. Ognuna di esse si dipana dal centro della città, partendo dalla Torre stessa e sono le seguenti:

La Via del Fuoco che conduce verso nord passando attraverso la Porta del Sole Eterno.

La Via dell'Aria che conduce verso nord-ovest attraverso la Porta dei Venti Confusi.

La Via della Pietra che conduce verso nord-est attraverso la Porta dei Monoliti.

La Via del Ghiaccio che conduce verso sud-ovest attraverso la Porta degli Antichi Inverni.

La Via della Terra che conduce verso sud-est attraverso la Porta dell'Abbondanza.

La Via dell'Acqua che conduce verso sud attraverso la Porta delle Maree.

Esistono anche vie aeree e sotterranee, ma non sono reputate molto sicure...



Babilonia l'Antica, Babilonia l'Eterna, Babilonia la Splendida, Babilonia l'Immortale. Ogni aggettivo può essere adatto a un mondo dalle mille sfaccettature, dove l'angosciante e sempiterna presenza delle opprimenti divinità, spietati signori degli elementi astrali e naturali, controlla ogni passo delle creature mortali. La brama di potere guida le scelte di molti babilonesi, ma non sono pochi coloro così idealisti, o così folli, da seguire le vie dell'onore. Ciò che ogni abitante della Città ricorda è che sempre bisogna venerare gli dèi, in ogni giorno della propria vita, con tributi e preghiere, poiché non vi è nulla di più ignobile e letale che essere dichiarato ateo.

La Città è un accozzaglia multicolore di Stirpi ed edifici dove le tecnologie più disparate coesistono con le culture primitive. Da tutti i continuum temporali, creature ed oggetti, persino terre ed architetture, vengono attratte e ghermite dalla Torre della Celestiale Sapientia, diventando così babilonesi a tutti gli effetti e apportando alla Città Immortale le loro conoscenze e la loro cultura. Sul pianeta Kronhos dunque potrai camminare a fianco di barbari che legano spadoni a due mani dietro la schiena e pistole rugginose nascoste negli stivali.

Potrai giungere da qualsiasi luogo o tempo per avventurarti tra le impervie strade della Città Immortale.

La tecnologia esiste, ma è poco utilizzata poiché non sempre funzionante, dato che la corruzione dimora anche nei materiali più puri.

Diverse sono le Caste, o Gilde, che popolano la Città. Tra tutte domina la Sacra Gilda dei Sapienti che sovrintende la vita spirituale di ogni abitante del Nero Shasbet. Esclusivamente dei suoi membri il magistero di officiare riti in onore delle divinità, e loro è la grazia di poterne interpretare il capriccioso volere. Sono pochi i pazzi che mancano di rispetto ad un Sacerdote, poiché la loro influenza è grande. Ancora meno sono gli stolti che ridono di un Magdum, poiché le forze elementali si piegano al suo volere. L'Accademia dell'Antica Magdum è la Gilda dove gli Alteri, coloro che nascono dotati di potere arcano, vengono istruiti per poter plasmare al proprio volere il Creato. Un potere inviso persino agli stessi dèi.

La Legione Nera Babilonese si occupa del mantenimento dello status quo e delle difese dei territori e dei protettorati della Città Immortale, costituendone l'esercito regolare. Amministra la giustizia e fa rispettare le leggi, rappresenta la volontà dell'Imperatore Mors Ghota I sulle sue genti.

Ultima, ma non per importanza, è la Casta dei Mercanti, rappresentata dall'Onorevole Gilda dei Mercanti, coloro che si infiltrano in ogni transazione possibile, coltivando i propri scopi ed inseguendo l'etica del profitto a tutti i costi, arricchendo di giorno in giorno le proprie fortune.

In ogni caso, è buon uso non sottovalutare mai nessuno tra i raisind, i viandanti, che camminano per le vie della Grande Città, perché non è dato sapere quale sia la mano che vibrerà un colpo fatale, e neppure cosa si celi dentro l'animo degli abitanti della Città Senza Porte...

IL CALENDARIO BABILONESE

La datazione del calendario babilonese parte dalla Fondazione della Città. d.f.B., dopo fondazione di Babilonia.

Il calendario babilonese è diviso in sei mesi elementali da 60 giorni ciascuno ed ogni sette anni si aggiunge un mese del Vuoto da 30 giorni. Ogni mese a sua volta è diviso in circa 8 settimane e una settimana in sette giorni astrali. Mentre i mesi sono dedicati agli elementi naturali (Fuoco, Acqua, Ghiaccio, Pietra, Terra, Aria), i giorni della settimana invece sono devoti agli elementi astrali (Vita, Morte, Ordine, Caos, Realtà, Mente, Tempo).

La settimana inizia con l'Ishtarek per poi proseguire con l'Heleiek, Maatek, Maakenkiek, Uriek, Faerek e terminare con l'Ysgadek.

Il giorno è diviso in tre blocchi da 8 ore di cui ogni 7 ore, l'ottava ora è dedicata alla preghiera agli dèi. Il primo blocco dalle ore 00.00 alle ore 8.00 viene chiamato Ysghal, il secondo blocco dalle 8.00 alle 16.00 viene chiamato Maathal e il terzo blocco dalle 16.00 alle 24.00 viene chiamato Heleihal.

Per ogni anno elementale naturale ci sono sette anni elementali astrali. Le annate elementali partono dall'inizio di ogni Epoca, è una datazione che utilizzano praticamente solo i Burocrati ed i saggi, mal funzionale per il popolo babilonese che preferisce utilizzare la datazione normale.



La Canzone della Compagnia Senza Nome

Questa canzone fu scritta per onorare la Compagnia Senza Nome, i Guardiani del Creato, i campioni dell'Epoca degli Eroi, gli Eterni del Mondo, coloro che hanno dato vita alle più grandi leggende di Babilonia e che senza i quali, Kronhos non esisterebbe più. Il loro destino dopo un'esistenza passata per la salvezza del Creato fu diverso per ognuno di essi e molto è divenuto leggenda:

M'ra, un *nano barbaro* divenuto monaco del clan Kam, morì combattendo contro ***Ira***, un campione dei Cavalieri dell'Apocalisse ed ascese come divinità vassalla della Pietra.

Wakon, un *ojen idromante* di immane potenza riuscì, grazie all'artefatto divino "Deus Mundi", ad ascendere come divinità superiore dell'Acqua.

Illian, portatore del Fuoco, di stirpe *umana* fu uno spietato *inquisitore*, ma il suo destino è misterioso, così come le sue scelte alla fine dell'Epoca del Caos dopo lo scontro con ***Tradimento***.

Errand dell'Aria, nessuna traccia se non il suo nome ci rimane...

Harion del Ghiaccio, un *seraphyn gladiatore*, morto sul Gwyndunap, il Ponte del Destino, per fermare la cavalcata dei morti affinché i suoi compagni potessero tornare nel mondo dei vivi, ed ora anche a Heleimr si cantano gli eroi...

Aldraven, della Terra, un *templare*, il sacrificio fino all'estremo, si dice che il suo destino sia legato a quello di ***Illian*** e che ora siano schiavi di un dio al fine di pagare un antico debito...

Questa è la storia
di un'antica Compagnia,
Girava Senza un Nome
ed ora se n'è andata via.
Eroi presi per caso
del destino sono in balia
e di questa bizzarra sorte
ne hanno fatto la loro via.
Quanto tempo è passato,
eroiche le loro imprese,
epici i combattimenti
per la gloria e per la fede.
Ed io che posso dire,
di loro vi potrò cantare:
M'Ra testardo di roccia
Wakon come l'onda del mare
Illian il sangue al fuoco
Errand come l'aria volare
Harion il ghiaccio, la forza
Aldraven la terra per cominciare
Quanto tempo è passato
non basta certo una canzone
per rendere giustizia
alla Compagnia Senza Nome.

Glossario Babilonese

- *Adhurma*: oggetto o azione giusta, esatta.
- *Agat*: gloria.
- *Amastar*: eroe.
- *Aruk*: idiota.
- *Atorih*: abile, capace.
- *Babilonico*: di Babilonia, utilizzato dai nobili per indicare la differenza dal volgare "babilonese".
- *Beith*: casata.
- *Beow*: volgare.
- *Dahat*: conoscenza, sapere.
- *Druco*: empio, ricolmo di potere oscuro. È il titolo dei più potenti tra i servi di Tad'Murah.
- *Dusash*: legame, amicizia.
- *Egibi*: abile a far denaro.
- *Etemenanke*: luogo dove la terra si congiunge al cielo, La Torre della Celestiale Sapientia.
- *Etementaki*: il Costruttore della Torre.
- *Gentile*: indica spesso un membro delle Eumenidi, i sicari imperiali.
- *Griserd*: donna volitiva, eroica, coraggiosa.
- *Hadjit*: vigliacco, Traditore. Per i dissidenti dell'Impero è sinonimo di Eroe.
- *Iud*: violento, becero e manesco.
- *Khorshad*: "Senza Rivali", coraggioso.
- *Khàna*: casa.
- *Kushuà*: "Sono soddisfatto", compiaciuto.
- *Jantth*: affine agli elementi, ritualista talentuoso.
- *Luseslı*: bellezza.
- *Magdum*: mago appartenente all'Accademia.
- *Nagisti*: maledizione.
- *Nefarita*: oscurità, nascosto, potere autoritario celato.
- *Obolos*: ombre che si aggirano per Babilonia portando a termine le esistenze degli abitanti
- *Odlichno*: perfetto
- *Pantheon*: insieme di divinità che hanno in comune lo stesso elemento o la stessa essenza.
- *Raisind*: una creatura viandante che è appena giunta dalla Torre da un altro Mondo.
- *Rhadesh*: "Grazie infinite".
- *Sala della Delizia*: case d'intrattenimento.
- *Shruz*: tipico piatto babilonese servito nelle taverne più becere, non si sa di cosa sia composto.
- *Serdab*: cripta.
- *Shaddakh*: il gruppo, il senso di famiglia che si crea intorno ad una compagnia.
- *Shah*: dominatore.
- *Shikar*: caccia.
- *Suatt*: "Scappa!", scappare, nel gergo dei bassifondi.
- *Torre della Celestiale Sapientia*: Etemenanki.
- *Tortugas*: isola volante dall'ubicazione sconosciuta nei pressi di Nemu, covo di pirati e tagliagole.
- *Traditore*: Il traditore della Magdum
- *Trono Ossidiano*:il trono dell'Imperatore, si usa anche per definire l'Impero.
- *Tuk*: "Attenzione!", pericolo.
- *Ukredalh*: maledetto, parola di radice oscura entrata nel linguaggio corrente.
- *Ukretath*: oggetto o azione sbagliata, errore.
- *Wirn*: dormire il sonno dei giusti.

Parole in babilonese e loro traduzioni in varie lingue

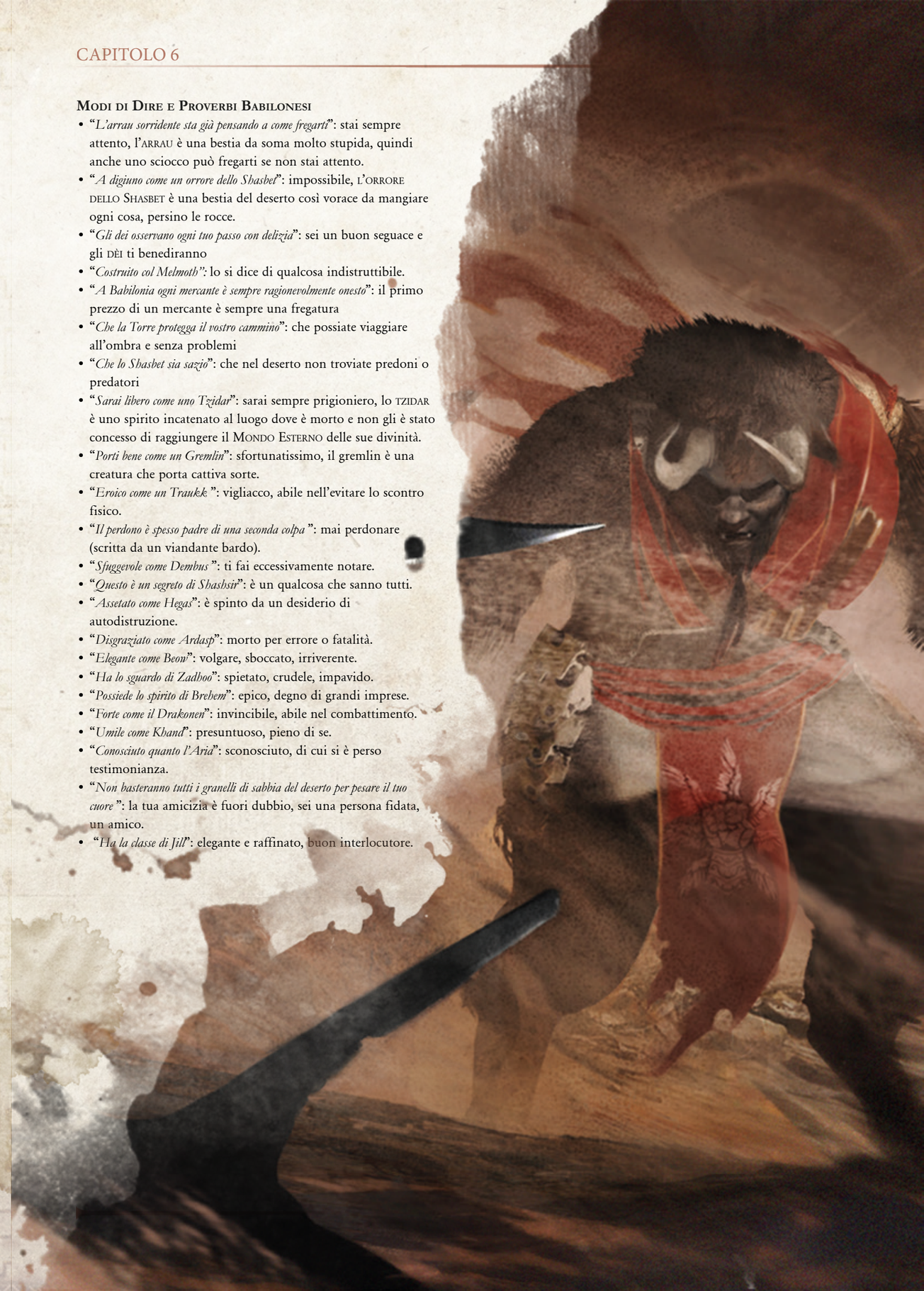
Molte lingue sono dialetti derivati dai principali ceppi razziali parlati, divenendo a volte dei miscugli di differenti linguaggi. Non è raro quindi trovare babilonesi che si esprimono con parole di *Stirpi* differenti dalla loro. Per esempio nelle contrattazioni tra mercanti è molto utilizzato il nanico del ceppo *Ak'Bn*, nelle Sale della Delizia è molto di moda usare parole in *Aelf'Er,* l'elfico, e nei porti l'*Hur-Kur*, l'orchesco, è il dialetto principale, con qualche accezione di *Emuriano*. L'eretico è usato dai cultisti degli dèi oscuri o perduti, mentre i maghi ed i Sacerdoti amano discorrere in arcaico.

Babilonese	Arcaico	Aelf'Er	N'Kk	Hur-Kur	Nomade
Acqua	Idros	Krake'ar	Fum	Dagosh	Dag'O
Alta Magia	Magdum	Er	Eredu	Kramkrum	Ozym'yl
Aria	Aer	Altiellar	Valk	Kran	Ete
Arma	Telum	Flaliallar	Ildut	Kurgan	Spad'yl
Bello	Pulcher	Aelf	Na	Spillaut	Etel
Brutto	Turpis	Tol'Er	Okkue	Munji	Krem
Buongiorno	Ave	Aelf'Nall	Ud	Xturr	Aad
Caos	Caos	Cainarar	Kazad	Tkurda	Menì
Città	Urbs	Mund	Tan	Dukk	Bab'yl
Come ti chiami?	Quid nomen?	Vael Nall?	Duted?	Gullahdat?	Sumen?
Denaro	Piastrum	-	Piatru	Dull	Pi
Deserto	Desertum	Saha	Shab	Sbettu	Shas
Dolore	Dolor	Aludel	Tolon	Satuk	Tiz
Fuoco	Piros	Vukiarar	Surdak	Zurtaz	Talum
Ghiaccio	Crios	Sidhasar	Tult	Kiet	Nan't
Imperatore	Imperator	Mund'Alfar	Mekkrot	Kush Khan	Bab'er'wa
Legionario	Legionarius	Flal'Ark	Tundh	Krazd	Lgion
Magia	Algdum	All'Er	Eredu	Kramkrum	Ozym'yl
Mago	Magdum	Alliel'Er	Eredu	Kramkruma	'Dum
Mente	Mentis	Jill'ar	Ron	Ashantu	Byt
Mercante	Mercator	Sah'Ark	Ban	Loggu	Ban
Mi chiamo "X"	"X" mihi nomen est	"X" Nall	Du "X"	Gullah "X"	Su "X"
Morte	Mortis	Svart'Arar	Dukkat	Disgudash	Uz't
Nemico	Inimicus	Xardarar	Zek	Kraalez	Ghait
Nulla	Oblios	Ar'Magw	Magwwe	Ddoonn	Xca
Ordine	Ordinis	Hor'ar	Kad	Distkurda	Utifan
Oscuro	Umbrae	Svart'Arar	Dum	Krum	Pless'yl
Pietra	Geos	Naniallar	Ak	Akun	Ete
Potere	Potentia	Alshil	Krez	Kumez	Wa
Quanto costa?	Quan emit?	Vael Baell?	Ba Dut?	Gushad?	Ba Dut?
Realtà	Veritas	Ur'ar	Mekk	Disazha	Wan'n
Sacerdote	Feziales	Ysg'Ark	Lotha	Ashantu	Crotecar
Sangue	Sanguis	Aelf'Ater	Lud	Kraaluu	Blued
Tempo	Tempus	Daev'Iar	Rotek	Disddoonn	Roen
Terra	Terra	Saharar	Venz	Uddo	An
Vita	Vita	Aelf'Arar	Nuta	Gudash	Lut
Vuoto	Aether	Haliallar	Volok	Shudesh	Tark

CAPITOLO 6

Modi di Dire e Proverbi Babilonesi

- "*L'arrau sorridente sta già pensando a come fregarti*": stai sempre attento, l'arrau è una bestia da soma molto stupida, quindi anche uno sciocco può fregarti se non stai attento.
- "*A digiuno come un orrore dello Shasbet*": impossibile, L'orrore dello Shasbet è una bestia del deserto così vorace da mangiare ogni cosa, persino le rocce.
- "*Gli dei osservano ogni tuo passo con delizia*": sei un buon seguace e gli dèi ti benediranno
- "*Costruito col Melmoth":* lo si dice di qualcosa indistruttibile.
- "*A Babilonia ogni mercante è sempre ragionevolmente onesto*": il primo prezzo di un mercante è sempre una fregatura
- "*Che la Torre protegga il vostro cammino*": che possiate viaggiare all'ombra e senza problemi
- "*Che lo Shasbet sia sazio*": che nel deserto non troviate predoni o predatori
- "*Sarai libero come uno Tzidar*": sarai sempre prigioniero, lo tzidar è uno spirito incatenato al luogo dove è morto e non gli è stato concesso di raggiungere il Mondo Esterno delle sue divinità.
- "*Porti bene come un Gremlin*": sfortunatissimo, il gremlin è una creatura che porta cattiva sorte.
- "*Eroico come un Traukk* ": vigliacco, abile nell'evitare lo scontro fisico.
- "*Il perdono è spesso padre di una seconda colpa* ": mai perdonare (scritta da un viandante bardo).
- "*Sfuggevole come Dembus* ": ti fai eccessivamente notare.
- "*Questo è un segreto di Shashsir*": è un qualcosa che sanno tutti.
- "*Assetato come Hegas*": è spinto da un desiderio di autodistruzione.
- "*Disgraziato come Ardasp*": morto per errore o fatalità.
- "*Elegante come Beow*": volgare, sboccato, irriverente.
- "*Ha lo sguardo di Zadhoo*": spietato, crudele, impavido.
- "*Possiede lo spirito di Brehem*": epico, degno di grandi imprese.
- "*Forte come il Drakonen*": invincibile, abile nel combattimento.
- "*Umile come Khand*": presuntuoso, pieno di se.
- "*Conosciuto quanto l'Aria*": sconosciuto, di cui si è perso testimonianza.
- "*Non basteranno tutti i granelli di sabbia del deserto per pesare il tuo cuore* ": la tua amicizia è fuori dubbio, sei una persona fidata, un amico.
- "*Ha la classe di Jill*": elegante e raffinato, buon interlocutore.



Capitolo 7

L'Avventura Introduttiva

Etemenanki, La Soglia del Cielo
di Antonino Galimi

Introduzione per l'ambientazione

L'avventura si svolgerà all'interno della Torre della Celestiale Sapientia di Etemenanki, la Soglia dei Mondi da cui giungono da tutto il Cronoverso - l'insieme di tutti gli universi spaziali e temporali - creature, divinità, tecnologie e parti di mondi che divengono parti di Kronhos stesso, il pianeta al centro di tutto il Creato.

La Torre è una sorta di creatura senziente in continua mutazione con spazi interni che sfidano le geometrie euclidee, così come la struttura di molte strade dei quartieri della città di Babilonia. L'interno della Torre di Etemenanki è tendente all'infinito, dato che si muove su ogni Mondo esistente e non esistente. Se volesse, potrebbe trattenere al suo interno chiunque per sempre...

La descrizione degli spazi potrà variare enormemente da sala a sala della Cronoteca, la biblioteca all'interno della Torre dove è custodito ogni libro scritto, non scritto o che sarà mai scritto. I Cronotecari, i bibliotecari-sacerdoti del dio del Tempo Ysgadrill, si muovono raccogliendo le testimonianze dei *raisindi*, i viandanti, appena giunti dalle varie Soglie dei Mondi di cui è disseminato l'interno della Torre di Etemenanki.

I *raisindi* qui troveranno creature appartenenti alle Gilde, le strutture sociali che reggono l'Impero Nero di Babilonia, e saranno messi alla prova per entrare in esse e divenire parte del mondo di Kronhos. Al contempo scopriranno che esiste la "Guerra Senza Tempo" degli Eterni, che sarà approfondita nella seconda avventura ufficiale di *Etemenanki, Technofantasy Roleplaygame: "Il Labirinto Eterno"*.

Questa avventura vuole essere una semplice introduzione all'ambientazione, con narrazioni semplici che accompagneranno i giocatori alla scoperta di un nuovo mondo.

Non è assolutamente complessa come struttura e molto modulare, anche per TdE, Tutori degli Eventi, alle prime armi. In ogni caso per qualsiasi dubbio contattateci!

I PG si ritrovano all'interno della Torre della Celestiale Sapientia di Babilonia, sono tutti molto storditi e i loro ricordi sono confusi. Uno può ricordare un lampo di luce bianca, un altro un fulmine nero che lo ha colpito, un altro ancora si ricorda di essersi semplicemente addormentato, oppure della sua morte su un campo di battaglia o in un freddo letto a causa di una grave malattia. Nei background sulle schede dei PG, vi è spiegato come essi sono giunti in questo luogo.

I PG sono creature appena giunte da altri mondi o semplicemente da luoghi lontani rispetto a Babilonia, e lentamente dimenticheranno molti dettagli del loro mondo d'origine a causa della *Trascendenza Temporale*, ma la Città Senza Porte sarà pronta ad abbracciarli e farli divenire parte di essa.

Nessuno conosce il motivo per cui si viene rapiti, sembra a volte che la Torre dia una seconda possibilità di esistenza a chi viene scelto. I PG avranno modo di muoversi in essa e scoprire il loro destino in una semplice avventura che gli mostrerà un po' del mondo di Etemenanki. L'idea degli autori è quella di mostrare un pezzo alla volta l'ambientazione, attraverso il muoversi dei PG attraverso le varie sale. Il TdE potrà naturalmente ampliare le descrizioni, ma suggeriamo sempre di far scoprire più lentamente possibile il mondo in cui i PG si affacceranno in modo da mantenere la meraviglia della scoperta. La posizione delle sale nella mappa, nonostante sia ben definita, può cambiare anche durante il procedere dell'avventura. Come dicevamo, la geometria all'interno della Torre è suscettibile e starà anche a voi decidere quanto. Per esempio, tornando da un corridoio il Tde potrebbe far ritornare i PG nella **Sala della Soglia (1)**, se hanno già ricercato tutto il possibile nella zona antecedente. Fate incontrare ai PG tutti i PnG, date il senso di un'ambientazione misteriosa e infinita. Inoltre, alcune sale avranno la possibilità di uscire dalla Torre, mantenete la regola che i PG possano trovare realmente l'uscita dopo che avranno visitato almeno una decina di sale, perché è solo dopo quel momento la Torre deciderà che sono degni di camminare sulle strade di Babilonia.

Ogni sala darà uno scorcio di cosa i PG potranno trovare nella Città Immortale e delle prove da superare per poter continuare il loro cammino verso l'uscita. Quando deciderete che avranno esplorato a sufficienza e non avranno trovato alcuna uscita, potrete introdurre la **"Sala Verso Babilonia" (22)**.

Attenzione! Nelle descrizioni delle sale non vengono nominati i corridoi, starà al TdE descriverli in base al passaggio dal quale i PG sono arrivati. Inoltre, se non specificato, ogni volta che attaccheranno qualcuno, interverranno una decina di *Daeva Minori* che cercheranno di paralizzarli. Per qualsiasi dubbio o suggerimento non abbiate timore a contattarci sulla pagina: *Etemenanki Technofantasy Role Playing Game*, saremo pronti a supportarvi e aiutarvi a scoprire l'incredibile mondo di Kronhos!

Introduzione per le regole

Nel Quickstart abbiamo ridotto e semplificato notevolmente le regole, in modo da rendere il sistema di *Etemenanki* il più agile possibile per principianti o per coloro che si avvicinano per la prima volta a questa tipologia di GDR. In *Etemenanki, Technofantasy Role Playing Game* ogni PG può cercare di compiere ogni azione possibile, naturalmente nei limiti del regolamento, ma ci saranno PG più portati per queste determinate azioni. Ad esempio, non utilizzando la regola opzionale delle *Abilità Primarie*, ogni *Prova* verrà eseguita sulle *Caratteristiche*. In base alla Gilda o alla Corporazione di appartenenza si avranno più o meno possibilità: se i PG trovano una pergamena con strane iscrizioni mistiche sopra, potranno provare a leggerla superando una *Prova di Difficoltà* di *Logica*, ma solo se appartengono alle Gilde dell'Accademia o della Sapienti potranno comprenderne il significato. Infatti, un Legionario o un Mercante non avranno le basi conoscitive per capirlo. Tenete altresì sempre conto la *Regola dell'Arduo*! Se esce un 1 sul D20, la Prova di Difficoltà è sempre automaticamente passata! Non si sa mai, magari hanno visto quegli stessi simboli sul cappello di uno stregone che gliene ha parlato ubriaco in una taverna...

Atto 1

Seconde possibilità

Le varie sale che i PG potranno visitare sono qui di seguito descritte. Troverete la *Mappa dell'Avventura* nell'*Appendice* a pag. 69.

Il fine ultimo dell'avventura è dare ai PG un'infarinatura dell'ambientazione e portarli ad entrare nelle Gilde Babilonesi. Lasciate ai PG una buona libertà di movimento. Considerate che se tenteranno di rubare o vandalizzare materiale della Torre, senza averne il permesso, interverranno i Daeva che, la prima volta che accadrà, li paralizzeranno per qualche minuto e li avvertiranno con una voce nella testa che non dovranno rifarlo o saranno per sempre resi incapaci di compiere altri danni. Se lo dovessero comunque rifare, i *Daeva* li pietrificheranno permanentemente e il PG, o i PG coinvolti, cesserà di giocare l'avventura. Non è obbiettivo dei PG distruggere o derubare la Torre, ma bensì comprendere Etemenanki ed arrivare alla Città di Babilonia!

I PG si ritrovano improvvisamente all'interno della Torre. Nei loro background è narrato l'ultimo momento prima di giungere dalla Soglia dei Mondi. Saranno notevolmente confusi, ma sentiranno di essere legati in qualche modo ai PG davanti a loro, come scelti da un'inevitabile destino.

Attenzione! Tutte le parti in *corsivo* possono essere lette ai giocatori dal TdE. Le altre parti danno informazioni che i PG potranno estrapolare superando *Prove* adeguate o con le giuste domande e investigazioni.

1) Sala della Soglia

È la sala centrale in cui i PG si risveglieranno.

Descrizione da leggere ai PG:

Sbattete gli occhi, la vista si fa più nitida e vi accorgete di essere all'interno di una colossale biblioteca: tutto intorno a voi colonne che sembrano scolpite nel legno, piene di libri, rotoli e strani schermi verdastri, si perdono verso soffitti a volta altissimi dove levitano strane sfere di luce grigio-argentea. Intorno a voi c'è una miriade di strane creature dalle forme a dagli abiti più bizzarri, uomini e donne dalle teste animali, umanoidi dalla pelle chiarissima e dalle orecchie a punta, strane bizzarie tecnorganiche. Tutti sono vestiti in abiti delle più svariate fogge, ma che evidenziano una base culturale alta, attestata anche dal fatto che sono intenti a consultare libri e documenti e a discorrere elegantemente e a bassa voce tra loro in una lingua a tratti incomprensibile. Tutti sono amalgamati l'un l'altro come se fosse la normalità.

Le pareti sono ricoperte di rotoli di pergamena, tomi e tavolette, e vi sono strane piccole finestre di vetro che emanano luci azzurre dall'interno. Ci sono alcune statue molto strane di varie forme umanoidi, poste senza un basamento in posizioni dinamiche e in modo casuale nella sala, ma estremamente realistiche. Nonostante la moltitudine di persone, il silenzio è quasi assoluto.

I PG ricordano chi sono e la loro precedente vita, ma non comprendono il motivo per cui si trovano in questo luogo. Avranno il tempo di dialogare tra di loro, descriversi agli altri e conoscersi, per poi decidere di esplorare il luogo dove si trovano. Nella scheda avranno già una spiegazione di quello che gli altri PG gli ispirano come rapporto o sensazione, e dovranno seguire quel suggerimento interpretativo per poter riuscire a giocare appieno il PG. Ci sono molti spunti nei rapporti tra i PG per riuscire ad imbastire un bel gioco interpersonale.

Informazioni sulla Sala della Soglia: *un'immensa sala con sette porte ad arco di varie forme e fogge che portano a tanti rispettivi corridoi. Il soffitto del salone non si vede, perdendosi in strati di aria rarefatta e tutto, dalle pareti alle colonne e ricoperto da libri, tavolette incise, rotoli di pergamene e schermi di vetro verdastro luminoso. A vari livelli vi sono delle sorte di balconate volanti con scrivanie barocche su cui creature consultano i tomi della Cronoteca. La luce è diffusa in maniera gentile, senza che possa dare fastidio, ma permettendo un'ottima visuale di lettura.*

Le creature intorno ai PG li eviteranno per la maggior parte.

Se provano a leggere i libri non comprenderanno cosa vi è scritto, come se le lettere cambiassero forma. Se ***T70E*** prova a connettersi con una delle macchine con gli schermi verdi, potrà, superando una *Prova di Difficoltà* di *Logica* con un *Malus* di 5, connettersi a essa e porgli delle domande. La macchina potrà rispondergli con le informazioni generali sulla biblioteca e su Babilonia. Se chiede una mappa della biblioteca, si formerà un'immagine di una mappa, ma continuerà a cambiare forma costantemente.

L'unico che sembra aver un po' di interesse verso di loro è un *tehu*, un Metaibis, un umanoide dalla testa di ibis, un uccello con un lungo e sottile becco ricurvo. È vestito con abiti azzurro bluastri molto eleganti e tiene sotto il braccio sinistro diverse pergamene. Se gli viene rivolta la parola, si mostrerà distaccato evitando i PG ed andandosene a meno che non gli si rivolgano a lui ***Dragan*** o ***Samarth***, che hanno dei valori di *Fascino* adeguati per rapportarsi con lui, oppure la ***Silente*** con cui condivide la divinità venerata. In questo caso egli potrà dare le seguenti informazioni, con una voce melliflua e molto pacata:

- "*Io sono Ebl, sacerdote dell'Aria e studioso di Esoteria Elementale applicata all'elemento succitato. Appartengo alla stirpe Ornhasesh, etnia Tehu, il popolo del cielo.*"
- *"L'esoteria elementale è lo studio dei glifi e delle simbologie magiche applicati agli elementi."*
- *"Vi trovate nella più grande biblioteca del Cronoverso."*
- *"Non vi è un'unica uscita, ve ne sono diverse, ma è la torre che sceglie se siete degni di Babilonia."*
- *"Raisindi, vuol dire che siete viandanti da altri mondi"*

Dopo questo scambio di parole ***Ebl*** proseguirà la sua ricerca nella Cronoteca, altro nome della Torre, salutando e spiccando il volo verso l'alto. Nel caso venga attaccato cercherà immediatamente la fuga volando via.



Se qualcuno dovesse toccare i libri appariranno vicino a loro una decina di *Daeva del Tempo*, le sfere argentee citate prima.

Un Daeva



I PG potranno prendere i libri, ma non riusciranno a leggere quanto c'è scritto poiché la loro *empatia temporale* (la meccanica mistica che permette ai *raisindi* di allinearsi a Kronhos ed ai suoi linguaggi) non è ancora stabilizzata. Se cercheranno di rubare qualcosa o vandalizzarlo oppure attaccheranno delle altre creature, i *Daeva* eleveranno degli incantesimi di *Paralisi* contro il colpevole, finché l'aggressore non sarà tornato alla ragione. Se l'aggressore persevererà, i *Daeva* lo pietrificheranno per 30 minuti. Alla terza volta lo pietrificheranno per sempre.

Paralisi

"In nome superiore del Tempo, Paralisi 3 minuti"

Prova di Contrasto di *Empatia Magica (EM)* della vittima contro *Mana* del *Daeva* (19) o rimane paralizzata per 3 minuti.

Paralisi 30min

"In nome superiore del Tempo, Pietrificazione 30 minuti"

Prova di Contrasto di *EM* della vittima contro *Mana* del *Daeva* (19) o rimane pietrificato per 30 minuti.

Pietrificazione

"In nome superiore del Tempo, Pietrificazione"

Prova di Contrasto di *EM* della vittima contro *Mana* del *Daeva* (19) o rimane pietrificato per sempre.

Dopo che i PG si saranno confrontati tra loro, apparirà un *Nommo*, un Elementale Minore della *Terra*, uscendo all'improvviso dal pavimento.

Un Nommo



Descrizione da leggere ai PG:

(da leggere con un marcato accento inglese)

"Warrhâben raisindi, benvenuti viandanti, che la Torre non levi mai la sua ombra benevola dai vostri passi! Cosa state cercando nella Torre della Celestiale Sapientia di Babilonia?" Con voce roca sentite queste parole provenire dal pavimento. Chinando lo sguardo verso il basso vedete una piccola creatura alta meno di un metro, sembra fatta di terra e sterpi uniti tra loro in maniera casuale, il viso scolpito su una sorta di maschera di terracotta ha una fisionomia simile a una maschera delle tragedie.

I PG avranno la possibilità di fare domande al *Nommo*, che gli risponderà con degli stralci di ambientazione. Qui il TdE dovrà estrapolare le risposte da dare. Il *Nommo* non potrà dire altro in aggiunta e utilizzerà una punta di presunzione nelle risposte che darà. Amerà comunque discorrere anche di banalità con i PG e gli farà diverse domande sulla loro provenienza e sui loro mondi di origine.

"Questa è Babilonia e si trova sul pianeta Kronhos nel sistema stellare di Kroneus. Uri, il nostro primo imperatore, giunse moltissimi anni babilonesi fa in questo luogo insieme a molti popoli a seguito di una grande migrazione.

A quel tempo queste terre erano chiamate "la Foresta di Smeraldo dello Shasbet" ed al centro di questa foresta vi era questa torre colossale che si perdeva nei cieli. Egli allora fondò una città e, in onore della Torre, la chiamò come una mitica città del suo mondo d'origine.

Kronhos appunto è questo pianeta, chiamato anche Primo Mondo, poiché è il primo piano di esistenza ad essere stato creato, tutti gli altri che appartengono, insieme al Primo Mondo, al Cronoverso, sono mondi alternativi, elementali, astrali, eterei, paraelementali, inframondi, demipiani, e via così."

"Questo edificio è Etemenanki, la Torre della Celestiale Sapientia, il Luogo dove la Terra si congiunge al cielo, dove vi è tutto il sapere del Cronoverso, che è stato, che è e che sarà. È un luogo di conoscenza e cultura, altresì è una delle più potenti Soglie dei Mondi che esistano, ma sembra che sia solo a senso unico in direzione di Babilonia. Praticamente attraverso la Torre, giungono, creature, pezzi di città, artefatti e persino divinità, dai propri mondi d'origine per venire ad abitare qui nell'Immortale Babilonia. Però non c'è modo conosciuto per poter tornare indietro, forse... Si dice che vi siano altre Soglie dei Mondi che permettano il ritorno, ma sono spesso solo dicerie! Nel Monastero degli Infiniti Misteri forse un tempo qualche portale funzionava, ma ora credo siano tutte sballate! Il monastero si trova nel Quartiere dei Miracoli a Babilonia."

"Non siete stati rapiti, o meglio la Torre vi ha portato qui, ma pensate bene: qual è il vostro ultimo ricordo? Di solito Babilonia porta creature che stanno per morire o sono morte nel loro mondo originario, come se gli volesse dare una seconda possibilità, oppure perché il tuo destino è qui su queste terre, è una nuova vita in un mondo meraviglioso, ma crudele. E comunque ad arrau (grossi manzi da soma) donato non si guarda in bocca! Non siamo alieni, cioè, forse per voi si... Siamo alieni al vostro mondo, ma non come intendete voi… credo...

Comunque, queste creature che vedete con corpi umanoidi e teste di animali o dall'aspetto di statue di pietra o dalle fattezze non perfettamente vive appartengono alle infinite stirpi ed etnie che popolano Kronhos, come vi dicevo, non avendo più stirpi autoctone o meglio ve ne sono diverse, ma con le Soglie dei Mondi, tante sono le stirpi che vengono portate qui dai loro mondi originari, si adattano e vivono tra noi, importando la loro cultura, scienza, folklore e persino divinità! Sì, perché se in molti credono fermamente in qualcosa o qualcuno e riescono a generare sufficiente Karma, possono anche farlo ascendere ad uno stato divino! Meraviglioso... E da qui, guerre, crociate e massacri... Eh sì! A Babilonia non esiste quasi alcun tipo di discriminazione razziale, siamo in troppi e troppo diversi, devi per forza collaborare, fare affari o trattare con chiunque e non si guarda a che stirpe appartieni o se ruzzoli nel fango o parli in circapitachise, ma invece vi è un grandissimo contrasto religioso, l'ateismo è

un crimine, e anche un'idiozia! Gli dèi una volta all'anno, durante la Festa dei Cento Culti Pantheistici camminano tra i mortali, quindi è evidente che esistano, ma incitano costantemente i loro seguaci a far guerra ai propri nemici."

"Per ultimo, io sono un Nommo! Un elementale minore della Terra, nessuno parla attraverso di me, sono cosciente di me stesso e ho studiato alle Dotte Università della Torre della Celestiale Sapientia di Babilonia, laureandomi in Exatropologia applicata ai Viandanti provenienti da altri Mondi, con una tesi sulla Corporazione dei Trascorsi, e sono un Cronotecario, un sacerdote del Tempo, se permettete! Anzichenò!"

Poi li inviterà a seguirlo. I PG potranno farlo o potranno scegliere di muoversi da soli.

I sette corridoi portano ognuno in una direzione diversa.

Se lo seguiranno, il Nommo li porterà alla **Sala del burocrate (2)** dove i PG incontreranno il Burocrate addetto a indirizzarli verso gli Inclusori, i reclutatori delle Gilde.

Se invece vorranno andare in giro da soli e non seguire il *Nommo*, potranno anche cercare di fermare e parlare con alcune delle creature che si trovano in giro nella Cronoteca. Per scoprire quale creatura si trova più vicino a loro potranno tirare sulla *Tabella 1: Incontri Casuali della Torre* dell'*Appendice*.

Atto 2: La Torre Attende

0) Corridoi generici

Inseriamo una descrizione dei corridoi che il TdE può utilizzare, anche variata, quando i PG si muovono da una sala all'altra della Torre.

Camminando siete costantemente distratti da ciò che vi circonda: le pareti della biblioteca sono di un legno molto chiaro tendente al grigio. Le pergamene, le tavolette, gli apparecchi tecnologici e i tomi che la compongono sembrano molto vecchi, altri hanno ancora le custodie e le copertine lucide, come se non fossero mai stati toccati. Vedete alla parete un grosso tomo aperto. Sembra un libro religioso o qualcosa del genere, le scritte sono antiche e non comprensibili, ma i disegni sono di una bellezza straordinaria. Volgete lo sguardo ai soffitti, sembrano essere alti almeno una cinquantina di metri e ovunque libri e altri apparati di conoscenza. Su vari livelli vedete dei balconi che si affacciano e sembrano esserci figure che si muovono consultando gli scritti.

Vi riprendete e continuate il vostro cammino. Entrate attraverso una porta ad arco su un corridoio a ponte: una passerella di radici intrecciate porta ad un'altra porta, e il ponte si affaccia su una sorta di torre anch'essa ricolma di tomi. Sotto almeno un centinaio di metri, vedi persone che si muovono in una sala con tavoli di consultazione mastodontici. Vi tenete al ponte mentre lo superate con timore e arrivate in una sala …

2) Sala della burocrate

Un ufficio disordinato con alle pareti piccoli stendardi delle quattro gilde babilonesi: la Legione Nera Babilonese, la Sacra Gilda dei Sapienti, l'Onorevole Gilda dei Mercanti e l'Accademia dell'Antica Magdum. Su un grosso tavolo al centro della sala si trovano centinaia di fogli e scartoffie varie, dove una strana creatura sta timbrando e archiviando documenti.

L'essere è *Wylv'Oniall*, una *hyottoko*, una creatura vestita con abiti in stile ottocentesco eleganti di color blu cobalto, con il busto umanoide, la testa glabra e molto affusolata, un solo occhio di color acquamarina, nascosto da una sorta di occhiale a monocolo e con la parte inferiore del corpo costituita da otto tentacoli, i cui apici sono avviluppati a dei timbri che continuavano a battere sulla scrivania con un ritmo assordante. È una Burocrate molto precisa e puntigliosa ed è pronta a indicare ai PG gli Inclusori, coloro che indicano ai *raisindi*, i viandanti, in che Gilda entrare e come non divenire un reietto fuoricasta.

Appena i PG entreranno, si fermerà e inizierà a chiedere:

"Salve, chi siete? Cosa cercate? In che gilda volete entrare? Perché proprio in quella? 1 Piastra Reale!"

Se i PG chiederanno spiegazioni, l'unica cosa che dirà sarà:

"Le gilde sono le Grandi Case di Babilonia! Dove passa tutto il vero potere politico ed economico dell'impero! Chiunque vi appartenga è un Castaka! Mentre chi non è in una gilda, viene trattato come un reietto e chiamato fuoricasta! Infamia e vergogna sui fuoricasta! Ogni Gilda specializza i propri membri in base alle attitudini di questi: la Legione Nera Babilonese addestra i migliori guerrieri dell'Impero. La Sacra Gilda dei Sapienti insegna le vie della fede ai Sacerdoti benedetti dagli dei. L'Onorevole Gilda dei Mercanti educa alla contrattazione e all'esercitare la nobile arte della retorica. L'Accademia dell'Antica Magdum istruisce gli Alteri, coloro che portano in loro il dono della magia! Queste sono le Gilde Babilonesi, dove ognuno di voi potrà trovare la giusta via e i giusti addestramenti al fine di divenire eccelsi nelle vostre abilità!"

Non ascolterà molto altro di quello che avranno da dire, ma appena gli daranno la moneta, darà ad ognuno un documento timbrato con il simbolo della Gilda scelta e gli indicherà la strada esatta per raggiungerla:

"Perfetto allora prosegua lungo il corridoio, alla grande Sala delle Gilde entri nel corridoio con il simbolo sul documento. Onori all'Imperatore! Ghad! Buona giornata!"

Se gli faranno particolari domande lei risponderà sempre con le frasi di inizio discorso. Non ha opinioni particolari e non gli interessa fare conversazione.

3) Sala delle Gilde

La sala è veramente maestosa con grandi stendardi con i simboli delle quattro gilde, trofei e quadri rappresentanti creature con abiti tipici delle Gilde corrispondenti. Alcune creature si muovono nella stanza un po' spaesate con in mano un foglio di pergamena.

I simboli delle Gilde li trovate nel *Capitolo 2,* Pag. 19.

Se ***Dragan*** vuole osservare cosa vi è sopra la pergamena deve superare una *Prova* di *Logica* e può notare che ogni foglio ha uno specifico simbolo uguale ad uno dei quattro simboli di gilda disegnati sugli stendardi appesi alle pareti. Se qualcuno vuole chiedere qualcosa alle creature con le pergamene esse ricambieranno parola solo con ***Dragan***, ***Samarth*** o ***Ksetodblis***, per il loro valore di *Fascino*. Scopriranno che hanno ricevuto la pergamena nella **Sala del burocrate (2)** e che sono appena giunti anche loro e non capiscono cosa stia succedendo. Il TdE può sbizzarrirsi con le descrizioni delle creature e dei mondi da cui raccontano di venire.

Ci sono quattro passaggi con sopra ognuno il simbolo specifico di una gilda, che danno accesso a corridoi che portano alle corrispettive Sale delle Grandi Case (le gilde).

I PG potranno accedere solo nella sala corrispondente al documento che hanno recuperato nella **Sala del Burocrate (2)**. Se non hanno recuperato il documento, non riusciranno ad entrare in nessuna sala. Dentro le stanze specifiche di ogni gilda, incontreranno l'Inclusore corrispondente.

Se i PG vorranno cercare di parlare con qualcun'altro potranno tirare sulla *Tabella 1: Incontri Casuali della Torre* dell'*Appendice*.

4) Sala della Legione Nera Babilonese

Attenzione! Solo ***Trukdak*** può entrare in questa sala e solo se possiede il documento con il timbro della Legione Nera Babilonese ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala con numerose armi alle pareti, attrezzi d'allenamento ed alcuni guerrieri che scambiavano qualche colpo tra loro per addestrarsi. Un umano dalla pelle pallidissima, completamente tatuata con strani simboli, sta allenando delle altre creature, mostrandogli alcune tecniche di combattimento. Appena ti vede sorride e ti fa cenno di estrarre le tue armi.

Aller Wenson è un *Ushul'Pa'Eh*, un Non Morto, Gladiatore della Gilda, un eccellente campione e un leale combattente. Attaccherà ***Trukdak*** per metterla alla prova con colpi di piatto che tolgono *PV* temporanei, che si recuperano con 10 *Rd* di riposo completo. Per questo combattimento, ***Trukdak*** non subirà la sua limitazione: *Iracondo*, che normalmente la farebbe combattere fino alla morte, poiché i colpi sono solo d'allenamento.

Aller Wenson
Tipologia: *Ushul'Pa'Eh-Trapassato Umano, Legione-Gladiatori*
Avversità: *Superiore*

Tratti

Ciclo vitale	Nessuno	*Occhi*	Marroni
Dieta	Onnivoro	*Capelli*	Rasato con barba nera
Peso	90 Kg	*Pelle*	Pallida
Altezza	1,84 mt	*Vista*	Trascendente

Caratteristiche

• *Livello*	18	• *Empatia Magica*	16
• *Mana*	15	• *Sesto Senso*	22
• *Logica*	14	• *Psiche*	16
• *Tenacia*	26	• *Movimento*	22
• *Potenza*	24	• *Agilità*	20
• *Costituzione*	25	• *Fascino*	9

Iniziativa	26	*Offensiva*	1
Danni		*Mazza 2D8+7*	
Corazza Mistica	1	*Punti Mistici*	15
Corazza	4	*Punti Vitali*	134

Combattimento

Non utilizzerà nessuna Mossa Speciale per questo combattimento.

Dopo che un contendente avrà perso 30 PV, ***Aller*** si fermerà:

"Non male, ragazza! Mi piaci hai stile e coraggio! La Legione ha proprio bisogno di gente come te! Sei pronta a ricevere il tatuaggio?"

Se ***Trukdak*** accetta, arriverà un attendente, un giovane *Kusarikk*, un minotauro, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore.

Se verranno fatte delle domande ad ***Aller***, questi conosce le informazioni relative alla Legione Nera Babilonese, che si trovano nel *Capitolo 2,* Pag. 19. Dopo questo ***Aller*** donerà all'Hexerker un medaglione col simbolo della Legione Nera Babilonese e la lascerà andare.

Se gli chiederà come si può uscire dalla Torre, ***Aller*** risponderà che sarà la Torre stessa a decidere quando e come.

Se non accetta di entrare in Gilda potrà continuare sulla sua strada.

5) Sala della Sacra Gilda dei Sapienti



Attenzione! Solo ***Samarth*** e ***T70E*** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro della Sacra Gilda dei Sapienti ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala con simboli sacri di ogni elemento appesi alle pareti. Statue e vetrate illuminate con le effigi degli dei di Babilonia rendono la stanza quasi opprimente. Un fortissimo odore di incensi pervade l'aria e al centro in uno stato si estasi, un sacerdote vestito di abiti di cuoio azzurro con folti piumaggi sul copricapo e sulle spalle. Alza le mani formando una coppa, verso Samarth e T70E e gli fa cenno di avvicinarsi.

Il sapiente è ***Xal***, un sacerdote del culto dell'Aria, con una *Prova* di *LG,* ***Samarth*** e ***T70E*** possono capirlo, della corporazione dei Divinatori. Astuto e abile politico, è una figura influente della Gilda ed è molto interessato ai *raisind*. Chiederà ai PG il loro culto e cosa rappresenta per loro il proprio elemento. Sarebbe importante che i PG comprendano il loro status di Sacerdoti e che devono professare la propria religione e cercare di convertire le altre creature al proprio culto. Naturalmente, essendo un'avventura introduttiva lasciamo molta libertà d'interpretazione. Dopo che entrambi avranno parlato del loro culto, ***Xal*** pronuncerà le seguenti parole:

"Bene! La fede è profonda in voi, la Gilda avrà buoni seguaci agli occhi degli dèi! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?"

Se i PG accettano, arriverà un *Elementale dell'Aria*, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore.

Se verranno fatte delle domande a ***Xal***, questi conosce le informazioni relative alla Sacra Gilda dei Sapienti, che si trovano nel *Capitolo 2,* Pag. 19

Dopo questo ***Xal*** donerà ai PG un medaglione col simbolo della Sacra Gilda dei Sapienti e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla Torre, egli risponderà che sarà la Torre a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare in Gilda potranno continuare sulla loro strada.



6) Sala dell'Onorevole Gilda dei Mercanti

Attenzione! Solo ***Dragan*** e ***La Silente*** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro dell'Onorevole Gilda dei Mercanti ottenibile nella **Sala del Burocrate (2)**.

Una sala ricolma di merci e materiali, in cui diversi mercanti stanno catalogando le ricchezze. Al tavolo centrale, una ragazza dai capelli biondi come l'oro, vestita di pelle nera e con un grosso coltellaccio in mano vi fissa da quando siete entrati. Sul tavola davanti a lei c'è appoggiato un grosso cappello di pelle nera a tesa larga e diverse taglie di criminali sparse. La donna fa girare il coltellaccio tra le mani e poi lo scaglia con abilità verso di voi, piantandolo nel pavimento a un metro dai vostri piedi.

La ragazza è ***Astryd***, una Cacciatrice di Teste, bella e letale. Fedelissima alla Gilda, guarda i PG di traverso e li tempesta di domande sulla loro provenienza. Spiegherà che se entreranno in Gilda diverranno proprietà di quest'ultima, ma che saranno protetti per ogni lavoro inerente alle loro abilità. La Gilda ha bisogno di gente sveglia e chiederà ai PG come hanno intenzione di far arricchire la Grande Casa dei mercanti. I PG dovranno capire che la Gilda vuole da loro del denaro e che dovranno versare delle piastre, oggetti preziosi o dimostrare la loro utilità. Dopo che entrambi avranno espresso le loro opinioni, ***Astryd*** pronuncerà le seguenti parole:

"Ottimo, avete fiuto per gli affari! Speriamo che non siate una moneta di oro dei folli! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?"

Se i PG accettano, arriverà un *Semun*, un metaverme, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo Il marchio non genera dolore. Se verranno fatte delle domande a ***Astryd***, essa conosce le informazioni relative all'Onorevole Gilda dei Mercanti, che si trovano nel *Capitolo 2,* Pag. 19. Dopo questo ***Astryd*** donerà ai PG un medaglione col simbolo dell'Onorevole Gilda dei Mercanti e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla Torre, ella risponderà che sarà la Torre a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare in Gilda potranno continuare sulla loro strada.



7) Sala dell'Accademia dell'Antica Magdum

Attenzione! Solo ***Ksetodblis*** e ***Bystrozuluntogero*** possono entrare in questa sala e solo se possiedono il documento con il timbro dell'Accademia dell'Antica Magdum ottenibile nella **Sala del Burocrate (2).**

Una stanza riccamente ornata di glifi magici e artefatti che emanano potere. Una figura femminile con delle piccole corna caprine e abiti rosso acceso in stile gitano, sta muovendo nell'aria dei piccoli elementali color ocra, che seguono il movimento delle sue dita come ipnotizzati. Su entrambe le mani porta un nastro cremisi ad unire il medio e l'anulare. Il colorito della ragazza rivela la sua natura di non morta, nonostante questo i suoi occhi sono profondi e carichi di umanità. Quando vede i due maghi, gli sorride e li invita ad avvicinarsi.

La maga è ***Visnja***, una *satyr*, una fatata, Oniromante di origini tzigan, con una *Prova* di *LG* i PG possono capirlo, della corporazione degli Elementalisti.

È molto preparata sulle questioni magiche ed elementali, ha dei modi da maestrina un po' puntigliosa. Chiederà ai PG della loro scuola di magia e cosa rappresenta per loro il proprio elemento. Sarebbe importante che i PG comprendano la connessione che i Magdum hanno col Creato e la loro potenza nei confronti dei Sapienti che devono pregare per avere un potere che i maghi hanno interiorizzato. Dopo che entrambi avranno parlato del loro Elemento, naturalmente essendo un'avventura introduttiva lasciamo molta libertà d'interpretazione, ***Visnja*** pronuncerà le seguenti parole:

"È importante che comprendiate il vostro potere, siete degli eletti, siatene orgogliosi! Siete pronti a ricevere il tatuaggio?"

Se i PG accettano, arriverà un elementale della mente, una sorta di folletto color cremisi, con in mano un marchio di metallo grigio traslucido che gli imprimerà alla base del collo. Il marchio non genera dolore. Se verranno fatte delle domande a ***Visnja***, essa conosce le informazioni relative all'Accademia dell'Antica Magdum, che si trovano nel *Capitolo 2,* Pag. 19.

Visnja donerà ai PG un medaglione col simbolo dell'Accademia dell'Antica Magdum e li lascerà andare. Se gli chiederanno come si può uscire dalla Torre, ella risponderà che sarà la Torre a decidere quando e come.

Se non accettano di entrare nella Gilda potranno continuare sulla loro strada.

Visnja



8) Sala della Cronarchivista

Pergamene e tavolette ovunque. Solo archivi dove sono inseriti dei rotoli che si perdono in altezza all'infinito. Su un piccolo scranno circondato da scrivanie ricolme di pergamene, una mummia sta esaminando dei tomi di storia. Completamente assorta nel suo lavoro non si accorge di chi entra. L'odore che emette è leggermente nauseabondo.

Tutti i PG tranne ***La Silente***, ***T70E***, ***Trukdak*** e ***Bystrozuluntogero***, devono superare una *Prova* di *Tenacia* o non possono avvicinarsi a esso.

Superato il trauma dell'odore mefitico della creatura vi avvicinate. Il corpo è putrescente emette un chiaro odore di malattia, come se fosse in cancrena. Essa alza il suo volto dagli occhi marci e secchi e vi guarda pronunciando le seguenti parole, con una voce roca e d'oltretomba:

"Ancora raisindi! Non facciamo in tempo a catalogare storie che già altre ne arrivano! Avete qualcosa di interessante da raccontare? Ma più importante, cosa state cercando a Babilonia? Perché la Torre vi ha scelto? In che modo entrerete nelle leggende? Cosa dovrò scrivere di voi? Dettate pure!"

E vedete che prende una piuma d'oca nera, la intinge in quello che sembra inchiostro ed attende le vostre parole.

I PG dovranno decidere cosa dire alla Cronarchivista. Saranno liberissimi di dire qualsiasi cosa, ma questa stanza li dovrebbe far pensare a cosa desiderano per il loro futuro e che sono legati a una sorta di destino comune. Essa si chiama ***Nufthep***, è una *Nekanathon*, una mummia, ed è una Cronotecaria Superiore, un alta sacerdotessa del dio del Tempo, ossessionata dalla catalogazione di ogni informazione possibile. I suoi modi sono distaccati e professionali, ma al contempo disponibile. Naturalmente, non potrà condividere troppe informazioni con dei *raisindi* appena giunti e lo spiegherà in modo molto semplicistico, come si spiegano le cose ai bambini. Per informazioni approfondite li manderà da ***Vuliticus***, un suo sottoposto che si trova nella **Sala del Cronarchivio (9)**.

Ma, potranno accedere al Cronarchivio solo se risponderanno ad un suo quesito, se non riusciranno a rispondere la **Sala del Cronarchivio (9)** sarà chiusa a loro da una forza invisibile e invalicabile.

"Allora, io ho un grosso problema con la catalogazione della biblioteca! La mia biblioteca è vastissima, migliaia e migliaia di volumi; questa biblioteca ha solo un grave difetto: i libri non sono ordinati secondo alcun ordine logico, e ciò crea una gran confusione. Così ho deciso di catalogare tutti i libri. Essendo io una persona molto precisa, però, ho proceduto in questo modo: catalogare tutti i libri più volte, a seconda di criteri diversi. Per esempio: prima per anno di edizione, poi per argomento, poi per autore, poi per lingua, ecc ecc…'
Per fare ciò ho fatto finora in questo modo:
ho preso un registro (un catalogo appunto) e ho cominciato a segnare, per esempio, tutti i libri scritti prima del 4.000 d.f.B. (dopo la fondazione di Babilonia); poi un altro catalogo e ho segnato tutti i libri scritti dopo il 4.000 d.f.B.; poi in un altro tutti i libri di storia; poi in un altro, il catalogo di tutti i libri scritti in Volgare (la lingua comune); poi il catalogo di tutti i libri scritti in elfico; poi il catalogo di tutti i libri scritti in nanico, e via dicendo.
Alla fine di questo immane lavoro (fatto a mano) mi sono ritrovata con un centinaio di cataloghi, e d'improvviso mi sono resa conto che anche quelli sono fisicamente dei libri, libri che si sono aggiunti alla biblioteca e che quindi vanno catalogati. E qui ho notato una cosa: alcuni cataloghi fanno parte dei libri che essi stessi catalogano, altri no.
Per esempio: il catalogo dei libri scritti in Volgare è ANCH'ESSO un libro scritto in Volgare! E quindi deve essere catalogato in sé stesso, in altre parole l'ultimo libro catalogato nel catalogo dei libri scritti in Volgare è "il catalogo dei libri scritti in Volgare".

E sono tanti altri i cataloghi che rispettano questa regola; per esempio il catalogo dei libri scritti dopo il 4.000 d.f.B. è un libro scritto dopo il 4.000 d.f.B., e quindi si auto-cataloga; e via dicendo.
Altri cataloghi invece non rispettano questa regola; per esempio: il catalogo dei libri di storia NON E' un libro di storia, quindi non aggiunge sé stesso in fondo all'elenco dei libri di storia; il catalogo dei libri scritti in Elfico NON E' scritto in Elfico, quindi non si cataloga; ecc...
A questo punto mi sono accorto che manca solo una cosa alla mia opera per poterla ritenere completa: i due cataloghi finali:
IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE SI CATALOGANO e IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE NON SI CATALOGANO.
Quindi in questi due nuovi cataloghi, in uno vi ho segnato tutti i cataloghi che aggiungono sé stessi in fondo, e nell'altro tutti i cataloghi che non aggiungono sé stessi in fondo.
Ed ora, per finire, deve solo decidere se questi due cataloghi finali si catalogano oppure no.
E qui viene il bello… infatti mentre è logico che IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE SI CATALOGANO si auto-cataloga, il problema sorge con l'altro, IL CATALOGO DEI CATALOGHI CHE NON SI CATALOGANO, perché se lo scrivo in fondo a sé stesso allora diventa un catalogo che si cataloga, e quindi non devo scriverlo essendo quello il catalogo di quelli che non si catalogano, ma se non ce lo scrivo diventa un catalogo che non si cataloga, e allora devo scrivercelo, ma se ce lo scrivo diventa un catalogo che si cataloga, e allora devo toglierlo…..
Cosa devo fare?"

L'unica risposta plausibile è che basterebbe aggiungere **il Catalogo dei Cataloghi dei Cataloghi che non si Auto-Catalogano**. Qualsiasi altra risposta indispettirà ***Nufthep*** che gli dirà cortesemente di andarsene. Nel caso non se ne vadano, arriveranno una decina di *Daeva* che li teletrasporteranno fuori dalla sala. Se invece risponderanno giusto la mummia gli risponderà:

"Geniale! Effettivamente sarebbe la soluzione perfetta!"
Si alza un po' barcollante e inizia a scartabellare sulla scrivania.
Ecco, questo potrebbe tornarvi utile nel vostro viaggio."
E vi porge dei rotoli di pergamena e un sacchetto.
Nel sacchettino ci sono 50 Piastre Reali d'oro, i rotoli sono delle Pergamene della Conoscenza: permettono di avere un Bonus di 2, se consultate durante le Prove inerenti.

Le pergamene sono:

- Pergamena della Medicina: *Bonus* alle *Prove* di *LG* inerenti la *Medicina* e la cura
- Pergamena della Scienza: *Bonus* alle *Prove* di *AG* quando bisogna riparare qualcosa di tecnologico.
- Pergamena della Contrattazione: *Bonus* alle *Prove* di *FS* quando bisogna mercanteggiare
- Pergamena dell'Alchimia: *Bonus* alle *Prove* di *LG* inerenti alla preparazione dei composti alchemici
- Pergamena della Teologia: *Bonus* alle *Prove* di *LG* inerenti alla religione
- Pergamena dell'Occulto: *Bonus* alle *Prove* di *MN* inerenti alla magia
- Pergamena della Rabbia: *Bonus* alle *Prove* di *TN* inerenti all'intimidire le creature

Poi torna a sedersi e continua:
"Ed ora se non avete bisogno di altro, andate pure che io devo redigere il Catalogo!"
E li congeda.

Nufthep



9) Sala del Cronarchivio

I PG si trovano in uno dei più grandi archivi d'informazioni di tutto il Cronoverso, ma non possono leggere nulla. Anche i *Golem di Carta* li eviteranno e continueranno il loro lavoro indefessi. Solo ***Vuliticus,*** uno *Sluagh,* un fatato, gli presterà attenzione.

Una sala colossale, all'apparenza infinita in ogni direzione. Ovunque documenti, pergamene, tavolette d'argilla, libri, tomi, lamine di metallo incise e schermi verdi che emanano luce. Qui sembra riversata una quantità di informazioni inusitata, ma purtroppo vergate in una lingua che nessuno di voi sembra comprendere. Alcuni golem di carta, strane creature costruite di carta con sopra numerosi simboli e trascrizioni, si muovono alacremente per portare gli scritti nei vari archivi. Non sembrano avere una coscienza e ogni loro movimento è automatico e atto a superare gli ostacoli per proseguire nel loro lavoro. Nessuno sembra interessarsi a voi. A parte una creatura seduta su una scrivania in un angolo che vi osserva. È un umanoide molto alto e magrissimo il cui volto è rasato, scavato e pallidissimo. È vestito con abiti simil monacali di un color grigio scuro ed al collo porta un ciondolo ligneo con una torre di babele incisa sopra. Porta degli occhialini mezzi rotti calati sul naso. La sua bocca quasi non si muove eppure senti la sua voce:

"Warrhâben Raisindi, benvenuti viandanti, bene bene, io sono Vuliticus, Cronotecario Maggiore del culto di Ysgadrill, Cosa state cercando?"

Senza guardarvi prosegue nel suo strano interrogatorio:

"Quando qualcuno giunge a Babilonia cerca sempre qualcosa... Ordunque vedrai che il fato avrà da parte qualcosa per te. Allora... non sia mai che noi lasciamo dei viandanti così disperati. Quando uscirai dalla Torre dirigiti verso il labirinto. È fatto di siepi, sembra qualcosa di innocuo ma non lo è. Presta molta attenzione!"

Dopo che i PG gli avranno fatto qualche domanda a cui il TdE potrà rispondere con le informazioni d'ambientazione che conosce dal Quickstarter, egli proseguirà:

"Bene, bene, bene! Mi piacciono i curiosi, quelli che non fanno una brutta fine, come accade di solito, scoprendo cose inconfessabili...
Si dice che la Torre di Etemenanki scelga le creature che giungeranno attraverso di essa poiché questi devono compiere un qualcosa di designato dal Fato, nulla è casuale qui nel Vertice Assoluto del Cronoverso. Quindi siete qui in cerca del vostro destino raisindi!"

Qui ci sono altre informazioni importanti che potrebbe dargli se i PG supereranno delle *Prove di Contrasto* del loro *FS* contro la *LG* di ***Voliticus*** (*LG*: 15)

"Il Labirinto degli Eterni è un luogo molto particolare, si sviluppa sia in superficie che nelle Babilonia di Sotto, le antiche città sotterranee. Una parte del Labirinto si trova qui nel Quartiere della Sapientia, appena fuori dalla Torre. Un'altra grossa parte è nel Quartiere dei Ghiacci, con l'entrata nella Grande Arena di Alexandros, invece la parte sotterranea non si sa per quanto si sviluppa. Questo qui è un labirinto arboreo, pieno di intricate vie, costruzioni, viandanti che vi si sono persi, creature di Altrotempo e strane insidie. Lì se ne sarete degni potrete entrare in una genia degli Eterni... Esso conduce in molti luoghi, ma diciamo che credo che a voi interessi l'uscita verso Babilonia. Diciamo che è la vera e propria prova per entrare nella Città Immortale. E sì, c'è un'entrata anche in queste sale… ma è una sala che conduce alla follia!"

Detto questo tornerà al suo lavoro e non darà più corda ai PG.

Voliticus



10) Sala Abbandonata

Una sala piena di ruderi e libri distrutti. Gli scaffali sono caduti preda del tempo e dell'incuria. Sembra che vi siano dei passaggi, ma ci vorrà un po' di lavoro per renderli agibili.

La sala è abbandonata a sé stessa ed è la casa di otto *parelementali della polvere* che attaccheranno il gruppo, non appena i PG si troveranno al centro della sala.

Parelemental della Polvere
Tipologia: *Elementale, Extramondo, Aria, Pietra*
Avversità: *Minore*

Tratti

Ciclo vitale	-	*Occhi*	-
Dieta	Energia	*Capelli*	-
Peso	-	*Pelle*	-
Altezza	1,20 mt	*Vista*	Infavisione

Caratteristiche

• *Livello*	18	• *Empatia Magica*	9
• *Mana*	18	• *Sesto Senso*	10
• *Logica*	2	• *Psiche*	2
• *Tenacia*	10	• *Movimento*	30
• *Potenza*	10	• *Agilità*	25
• *Costituzione*	10	• *Fascino*	18

Iniziativa	30	*Offensiva*	5
DN		*Folata 2D4*	
Corazza Mistica	0	*Punti Mistici*	20
Corazza	0	*Punti Vitali*	12

Abilità Speciali
- *Volo*: può volare per tanti *Rd* continuativi quanto è la sua *CS*, poi deve riposarsi per 3 *Rd*.
- *Semincorporeo*: i danni non magici gli infliggono sempre 2 *DN* in meno. *Bonus* di 5 sulle *Prove* di *AG* per nascondersi.

Limitazioni
- *Labile coesione:* se subisce un incantesimo di *Pressione* o una folata di vento a livello di tempesta, gli vengono inflitti 3D10 *DN*.

Descrizione

Creature provenienti dall'Intrapiano della Polvere. Sembrano dei mulinelli di polvere con piccole scariche elettriche bluastre al loro interno. Si nutrono di elettricità e dell'energia statica delle creature, cercando di intrappolarle al loro interno.

Combattimento

Attaccano sempre di sorpresa. Attendono le loro vittime e se queste non superano una *Prova di Difficoltà* di Sesto senso (*6S*) con un *Malus* di 5, perdono automaticamente l'*Iniziativa* e subiscono un *Attacco Fortuito* prima dell'inizio dello scontro.

Informazioni

Per conoscere le peculiarità di questa creatura sono necessarie *Prove* a *Difficoltà Maggiore* di *Mana (Occulto)*.

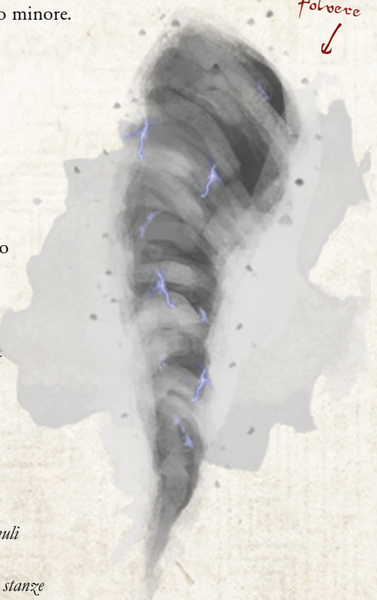
Ogni prova darà una specifica informazione relativa, a discrezione del TdE.

Sconfitte le bizzarre creature di vento, vedete che la confusione della lotta ha liberato una parte del pavimento, mostrando una stana anfora aperta da cui fuoriesce un leggerissimo vento.

Se i PG Maghi e Sacerdoti supereranno una *Prova di Difficoltà* di *MN* con un *Malus* di 10, riconosceranno un "Anfora delle Brezze", un oggetto magico minore.

Parelementale della Polvere

Anfora delle Brezze
Oggetto Magico Minore, Divino, Aria.
Se chi lo imbraccia pronuncia la Parola di Potere: "*Allhullhall*" e supera una *Prova* di *MN* spendendo 8 *PM*, può generare una folata di vento che replica l'incantesimo *Pressione*.



Potranno continuare a perlustrare la sala e liberare con 5 minuti di lavoro le uscite bloccate dalle macerie.

11) Sala del Pazzo

In questa sala disadorna e abbandonata ci sono diversi cumuli di libri, tavolette e pergamene abbandonate. Rispetto alle altre stanze della biblioteca tutto appare molto più datato, come se fosse stata costruita millenni prima delle altre. Non sembra che vi siano altre uscite a parte una grossa porta seminascosta sul lato est della stanza.

Controllando bene ed effettuando una *Prova* di *LG* si riesce a capire che sotto ad uno dei cumuli di libri vicino alla porta c'è nascosto qualcuno. Se i PG si avvicinano a quel cumulo e non si sono accorti della presenza devono superare una *Prova* di *6S* o rimarranno sorpresi. La creatura uscirà di colpo dal suo nascondiglio urlando e strepitando:

"Fermi, pazzi!!! Non andate oltre!!! Solo disperazione e follia dopo questa porta!!!"

L'essere è un *quenchi*, un metagatto, coperto di stracci e dal pelo rossastro e rovinato. Gli occhi sono spiritati e quasi fuori dalle orbite. Il suo parlare sarà esagitato, si mangerà anche le parole e descriverà tutto con ampi gesti.

"AHHHH! Voi non capite! Non… potete! Solo morte e distruzione! Disgrazia! L'esistenza buttata ai rovi! Per seguire… per seguire… la follia!!! Fermi! Fuggite sciocchi!!!"

Se i PG si avvicineranno alla porta nascosta:

Vedete la porta seminascosta da pezzi di librerie e drappi consunti. Sembra che qualcuno abbia fatto di tutto per nasconderla. È molto antica, colorata con diverse tinte che hanno oramai perso lo smalto a causa del passaggio del tempo. Sopra di essa ci sono simboli molto strani.

Con una *Prova di Difficoltà* di *MN* con un *Malus* di 10 i PG possono capire che i simboli non sono magici e che sono di origine antichissima. Sembrano legati al concetto dell'eternità.

Se si tratteranno troppo davanti alla porta o decideranno di aprirla, il ***Pazzo*** si parerà loro davanti cercando di ostacolarli. Se lo attaccheranno non si difenderà e cadrà morto al primo colpo che gli infliggeranno, indifferentemente dal *DN* subito.

La porta una volta liberata si aprirà facilmente verso la **Sala degli Eterni (12).**

12) Sala degli Eterni

Superato il ***Pazzo***, si aprirà facilmente la porta segreta che porterà ad una stanza dall'aspetto enormemente antico rispetto al resto della Torre.

Alle pareti numerosissimi arazzi che rappresentano strane creature intente a compiere azioni particolari, dall'aprire le fauci ad un mostro, al versare acqua da un'anfora. Alcuni sono distrutti ed irriconoscibili, altri molto rovinati, come se il tempo si fosse scagliato su di essi con una cieca crudeltà. La luce è soffusa e non ci sono aperture nella stanza rendendola, a tratti, opprimente. Al centro, su una sorta di altare di pietra nera, si trova una scatola di legno marcio aperta, al cui interno si può intravedere un mazzo di tarocchi antichissimo.

Gli arazzi rappresentano le Genie degli Eterni. Con una *Prova* di *MN* con un *Malus* di 5 possono comprendere che alcuni dei disegni sugli arazzi sembrano appartenere alle figure dei tarocchi babilonesi, che secondo le leggende, erano in origine 77. Se i PG utilizzano abilità o magie, possono vedere provenire dal mazzo dei tarocchi un'energia magica sconosciuta e potentissima. Se appena li toccheranno il TdE leggerà loro il seguente brano:

Appena le tue dita sfiorano il mazzo, senti un'energia millenaria penetrare nella tua anima. La confusione ti prende e barcolli per qualche attimo. Ti sembra di aver visto in un millesimo di secondo la storia del Creato, senza aver compreso nulla. Guerre, dolore, potere sconfinato, spiriti consumati. Immagini senza alcun senso, per te, continuano a susseguirsi nei tuoi pensieri e un'immagine si solleva, eterea, dal mazzo dei tarocchi e si fonde con te.

Il TdE farà tirare un D20 a ogni giocatore che avrà toccato il mazzo e gli dirà di che Eterno andrà a far parte per sempre, donandogli l'*Abilità Speciale: Eterno 1*

- *Rinascita*: quando il corpo di un Eterno muore, si manifesta sul suo torso il Tarocco che gli permetterà di ritornare in vita. Se un altro Eterno lo toccherà e spenderà 15 *PM* per ogni Grado dell'Eterno morto, superando una *Prova di Contrasto* di *EM*, che colui che è morto potrà scegliere di fallire automaticamente, potrà donargli la "Rinascita": il PG morto potrà tornare in vita il *Rd* seguente, al massimale dei *PV*, ma a 0 *PM*, in uno stato di *Confusione* per 1D6 *Rd*, perdendo però 1 punto permanente in tutte e sei le *Caratteristiche Base (MN, LG, TN, PT, AG, FS).*
- *Remissione*: può distruggere e assimilare un altro Eterno. Questa meccanica nel Quickstart non è spiegata, ma sarà esplicata nel Manuale Base.
- *Manifestazione*: può solo manifestare il Tarocco che sarà visibile solo ad altri Eterni. Se due o più Eterni s'incontrano (almeno 7 *Mt*) i possessori dovranno superare una prova di *EM*, altrimenti l'Eterno si manifesterà automaticamente, la prima volta che s'incontrano.
  Costo: 1 *PM* per *Turno di Gioco.*

Tabella degli Eterni

Per identificare il proprio Eterno bisogna tirare un D20 e segnare sulla scheda l'Eterno corrispondente al numero uscito e il *Grado 1°*.

	Eterno	Descrizione
1	Magdum	Colui che gioca con le forze elementali e ne domina le Linee
2	Celebrante	L'ammaliatrice, colei che porta la parola e ne nasconde le verità
3	Imperatrice	La dominatrice dietro il trono, colei che porta il sigillo della reggenza nascosto agli occhi dei più
4	Imperatore	Il re guerriero, colui che fronteggia il nemico con valore, colui che mostra lo scettro alle genti
5	Ierofante	Il maestro delle illusioni, il traviatore delle anime, il burattinaio che sfrutta gli ignavi e gli stolti
6	Amanti	Il passionale, colui che cerca l'esplosione di tutti i sentimenti e di tutte le emozioni
7	Carro	Il movimento, la strada da percorrere, il viaggio eterno verso la meta inarrivabile
8	Giustizia	La verità, la spada che spezza i peccati, la bilancia che equilibra i torti
9	Eremita	Il solitario che ricerca se stesso meditando, la via oscura della solitudine e della conoscenza
10	Ruota	La fortuna cieca ed imprevedibile, chi sfida la sorte e arride al fato avverso
11	Forza	La possanza feroce della forza bruta, l'istinto naturale della foga incontrollabile
12	Appeso	Chi si attacca alla vita con unghie e denti, la paura della morte in ogni sua forma
13	Morte	Il cambiamento, la trasmutazione di tutte le cose, il fine ultimo dell'essenza
14	Temperanza	L'eterno ciclo della rinascita, la benevolenza e la calma, l'essenza della vita
15	Diavolo	La corruzione in ogni sua forma, il colpevole di tutti i peccati, il suadente sobillatore
16	Torre	Il destino, le pagine già scritte di tutti gli eventi, le risposte senza domande, le radici del cielo
17	Stelle	La velocità, i colori che tendono all'infinito, il susseguirsi estenuante degli eventi
18	Luna	La cupa sorella dal volto pallido, l'annoiata madre, spettatrice imparziale
19	Sole	Il roboante e luminoso fratello, colui che impone la sua voce e che guida la sua gente
20	Giudizio	L'inflessibile giudice che addita coloro che camminano lontani dalla strada dei giusti

Dopo che tutti i PG avranno acquisito l'Eterno:

Sentite una voce dietro di voi e vedete il Pazzo vestito con abiti eleganti in stile rinascimentale di colore rosso e nero, in mano ha una maschera bianca con il viso diviso a metà le cui parti rappresentano una un sorriso e l'altra un pianto.

"Vi avevo avvertito… avete scelto la follia della 'Guerra Senza Tempo', il dolore degli Eterni, la loro immortale condanna! Avete scelto la sofferenza e la gioia che vi trascineranno in una battaglia senza fine contro mulini a vento. Qui nella corrotta Babilonia, tramerete nelle ombre o guiderete eroici mortali, ma il tempo infliggerà su di voi le sue sferzanti fruste, lasciandovi soli nella disperazione! Vi avevo avvertito! Solo una genia avrà ciò che hanno promesso gli Unici Dei, guardate i vostri compagni poiché un giorno dovrete sbranarli come solo i cani rabbiosi fanno. Avete scelto, ma chi può dire quale sia la giusta scelta! Benvenuti a Babilonia!"

Poi una risata isterica riempie la sala e il Pazzo scompare in una nube rosso e nera. Il mazzo dei tarocchi è scomparso.

Se i Pg hanno già visitato almeno dieci sale e volete far terminare l'avventura potete continuare a leggere il seguito, altrimenti fermate qui la descrizione e fateli muovere verso altre stanze.

…e dove c'era l'altare di pietra ora c'è una scalinata che porta verso il basso. L'uscita dalla Torre si è rivelata e porta verso il:

Labirinto degli Eterni!

L'avventura introduttiva è finita!



13) Sala del Fanatico

Una sala che è stata trasformata in quella che sembra la casa di un santone. Drappi bianchi alle pareti e rosari appesi. A terra molte ciotole dell'elemosina e in fondo alla sala un orco seduto nella posizione del loto. Ha lunghi capelli neri raccolti con i dread, la stirpe a cui appartiene sembra essere orchesca.

I PG dovranno effettuare una *Prova di Difficoltà* su *LG* con un *Malus* di 10 per comprendere che è un'etnia orchesca molto pacifica e legata alla spiritualità, i *Munj-Kur*.

Appena entrate l'essere si alza e vi viene incontro. È vestito di stracci e ha un lungo bastone nodoso. Gli occhi sono spiritati e inizia a urlare farneticando:

(da recitare con un accento molto marcato)

"Sarete mondi se monderete lo mondo!!! Abbandunate tutti li denari che portate veco! Liberateri dalla opulenza! Mettete tutto nelle ciotole e la salvezza sarà con tutti voialtri! Io sono lu monaco Zenone! E chi asculterà le mie prediche sarò salvo e libero da ogni malificio! Cosa andate cercando poveri peccatori? Miei giovani mentecatti, ignoranti e ributtanti!

Il monaco è un sacerdote di Idun, una divinità minore della Vita specializzata sulla guarigione, i cui sacerdoti tendono a umiliare le persone che curano con parole e modi sgarbati.
Zenone può curare i PG *Viventi* da tutte le loro ferite, ma in cambio vuole laute donazioni per la loro salvezza.
Zenone continuerà a sproloquiare sulla salvezza dell'anima.
Il TdE deve veramente recitare un personaggio impossibile e fastidiosissimo. L'unica cosa che i PG possono recuperare da *Zenone* sono tre "Ali d'Angiulo Benedette" in cambio di 30 piastre reali l'una.

Ali d'Angiulo Benedette
Oggetto Magico Minore, Divino, Vita:
Passate sopra una ferita si inceneriscono e curano al *Vivente* 2D6 *PV*. Se usate in combattimento contro un *Non Morto*, possono essere usate come armi in corpo a corpo che si inceneriscono quando infliggono il danno.
OFF: +1, *DN* 2D4 Diretti (non si calcola la *CR*), *INI* +3



14) Sala del Semidio

La sala è addobbata in uno stile greco antico un po' decadente. Vi sono diverse mezze colonne sparse e statue non completate di atleti e fanciulle. In fondo alla stanza un trono di marmo scolpito magistralmente sembra attirare gli sguardi di tutti. Sul trono una creatura altra circa 3 metri dalla pelle bianco latte, una tunica di stoffa dorata che gli lascia libera la spalla destra e una corona di alloro posta su una testa ornata da riccioli biondi.

Appena entrano i PG, la creatura li indica con la mano destra e imperioso urla loro:

"Veneratemi mortali! Venite qui in ginocchio da me! Portatemi il vostro karma e avrete la mia benevolenza!"

I PG potranno fare quel che vogliono, ma se non accetteranno di chinarsi a lui egli si alzerà, prenderà una grossa mazza ricoperta di metallo dorato e con la testa a forma di volto greco. Intimerà ancora ai PG di venerarlo o la sua ira sarà tremenda, se i PG riusciranno a convincerlo con *Prove di Contrasto* di *FS* contro la sua LG (*LG*: 17) a calmarsi, inventando qualsiasi cosa li possa far uscire da questa situazione, potranno notare che intorno al trono della creatura ci sono, scolpite a terra delle iscrizioni. Devono effettuare una *Prova di Difficoltà* sul *MN* per capire che sono simboli magici e i PG Maghi potranno capire che sono simboli d'imprigionamento.

Il semidio dirà di chiamarsi ***Apollyus*** e di essere legato all'elemento naturale del Fuoco. Vuole essere liberato a tutti i costi per vendicarsi di un sacerdote del caos che lo ha ingannato, un certo ***Bheghhur***. Dirà che è stato imprigionato con l'inganno e che se lo libereranno giura che un giorno potrà ripagare il favore. Basterà incidere uno dei simboli perché egli possa teletrasportarsi via, ringraziandoli.

I PG possono superarlo per uscire dalla sala senza calcolarlo a parte subire le sue profferte di vendetta. Se invece lo liberano, lui se ne andrà, ma prima li benedirà: ogni PG guadagnerà un +1 in una *Caratteristica Principale* casuale (tirate 1D6: 1 *MN*, 2 *LG*, 3 *TN*, 4 *PT*, 5 *AG*, 6 *FS*).

15) Sala del Sacrificio

Una sala ridotta a uno stato di abbandono, mobili spaccati, tracce di combattimento e sangue ovunque. Candele rosse accese sul pavimento che emanano una luce sinistra e drappi con strani simboli alle pareti. I PG Sapienti, ***Trukdak*** e ***Bystrozuluntogero*** dovranno effettuare una *Prova* di *MN* per comprendere che sono simboli legati al culto del Caos. Prova di *MN* per Maghi e Sapienti per capire che le candele sono legate a rituali di sacrificio.

Al centro della sala vi è una figura incappucciata e inginocchiata e da cui giungono voci gutturali confuse, come se si cimentassero in una deforme litania religiosa.

I PG Sapienti, ***Trukdak*** e ***Bystrozuluntogero*** dovranno effettuare una *Prova* di *LG* per comprendere che sono preghiere al culto del Caos.

Se fanno rumore o attirano l'attenzione dell'essere, questo si alzerà in piedi e togliendosi il cappuccio si rivelerà: è un *Tkurda-Kur*, un Orco del Caos con due teste.

Il *Tkurda-Kur* vuole sacrificarli al Caos per aprire un portale verso il Maakenghangasthelmeir, il Mondo Esterno Superiore del Caos, dall'aspetto informe e cangiante.

Intimerà ai PG di coricarsi al centro della sala affinché loro possano sacrificarli.

Il TdE dovrà recitare un PnG con due teste che si contraddicono anche tra loro:

(da recitare con una voce gutturale)

"Venite avanti.." dice la prima testa
"Si venite avanti…" ripete la seconda
"Iho già detto io!" dice la prima
"Certo non sono sordo, ma volevo sottolineare!" dice la seconda
"io sono Druzh" dice la prima
"ed io Drazh" dice la seconda

E così via. L'essere non è molto intelligente e dovrebbe essere semplice da raggirare, ma in caso di combattimento non si tirerà indietro, estraendo il suo Kriss Sacrificale in selenite, un materiale oscuro che infligge 1D6 *DN* Diretti a chiunque lo tocchi che veneri un culto della Vita, Ordine o Realtà.

Druzh & Drazh
Tipologia: *Hur-Kur-Tkurda-Kur, Vivente, Caos*
Avversità: *Maggiore*

Tratti

Ciclo vitale	Diurno	*Occhi*	Neri
Dieta	Carnivoro	*Capelli*	Neri
Peso	322 kg	*Pelle*	Olivastra
Altezza	2,36 mt	*Vista*	Normale

Caratteristiche

• *Livello:*	8	• *Empatia Magica*	10
• *Mana*	12	• *Sesto Senso*	9
• *Logica*	6-7	• *Psiche*	2
• *Tenacia*	20	• *Movimento*	17
• *Potenza*	20	• *Agilità*	15
• *CS*	20	• *Fascino*	12

Iniziativa	22	*Offensiva*	10
Danni		*Kriss 3D4, a Samarth e T70E perchè seguaci di culti luminosi +1D6 diretto (non si calcola la CR)*	
Corazza Mistica	2	*Punti Mistici*	12
Corazza	0	*Punti Vitali*	66

Abilità Speciali

- *Policefalo*: *Bonus* di 5 sulle *Prove* per resistere a tutti i poteri mentali.
- *Porta del Maakenghangasthelmeir*: ogni *Turno* di combattimento, quando attacca, può anche invocare il Maakenghangasthelmeir. Deve superare una *Prova* di *MN* con *Malus* di 5. Se riesce, si aprono dei piccoli portali da cui fuoriescono tentacoli verdastri che colpiscono tutti i nemici infliggendo automaticamente 2D4 *DN*.
  Costo: 5 *PM*

Limitazioni

- *Vulnerabile all'Argento:* subisce +5 *DN* da armi e oggetti in argento.

Descrizione

Esseri barbari e rozzi con 2 teste che litigano spesso tra loro: la rappresentazione del Caos deforme. Il resto dei connotati è simile a quelli dei normali orchi di Kronhos. Vestono abiti strappati alle loro vittime e praticano il cannibalismo.

Combattimento

Attaccherà i PG dopo un po' che parleranno, caricandoli direttamente. Ogni *Turno* di combattimento, nel loro *Rd* di attacco potrà utilizzare l'*Abilità Speciale "Porta del Maakenghangasthelmeir"*, invocando il nome completo del Mondo Astrale del Caos. Quando morirà, la sua ultima parola servirà per aprire un portale da cui uscirà un tentacolo verde putrescente che lo prenderà e porterà via mentre la porta si richiuderà alle sue spalle, lasciando a terra il suo Kriss in selenite nera:

Kriss del Sacrificio
OFF +1, DN 3D4 +1D6 *Diretti* contro Luminosi, *INI* +3.



16) Sala del Cartografo

Una piccola stanza completamente tappezzata di mappe e cartine geografiche. Nessuno dei luoghi sopra scritti sembra di vostra conoscenza. C'è solo un mobile sulla parete destra della sala: una vecchia scrivania da muro con numerosissimi cassetti a castello e ricoperta di mappe poste alla rinfusa.

Le cartine sono veramente ben fatte e sono state compilate da un *Fey* di etnia *Piskie*, un piccolo folletto arcigno di nome ***Lord Challacomb Wad Dartmoor III,*** Mastro Cartografo dell'Onorevole Gilda dei Mercanti. Se si avvicineranno alla scrivania e toccheranno le mappe, sentiranno una voce stridula e arrogante:

(da recitare con tono cattivo da "bullo del quartierino")

"Hey tu! Sì. Dico a te! Giù le manacce o ti strappo le unghie una ad una! Vengo lì e ti suono come una zampogna!"

Vi guardate intorno e non capite da dove venga la voce.

I PG possono fare delle *Prove di Difficoltà* di *LG* per capire da dove vengano i rumori. Se la *Prova* riesce, scoprono che la voce arriva da sotto le mappe sulla scrivania.

Spostando le mappe dalla scrivania appare un piccolo folletto non più alto di un paio di centimetri. È vestito con abiti verde brillante molto eleganti in stile settecentesco e ha dei piccoli tatuaggi blu sul volto. In mano ha un piccolo randello a forma di pennino che batte sulla mano in modo minaccioso:

"allora mentecatti siete qui per cercare rogne? Vi devo cambiare i connotati? Se passo io neanche i vostri dèi vi riconosceranno! I necrofori faranno meglio a numerare le vostre ossa!"

Dopo un iniziale battibecco, il *folletto* si presenterà con tanto di titolo, naturalmente per impressionare i PG, ma resterà sempre sulle sue. Se aggredito scapperà dentro la sua scrivania, che è in realtà una casa con camere, cucine e tutto il resto. Poi, da dentro la casa-scrivania, eleverà un incantesimo di rimpicciolimento

verso il PG più aggressivo, che, se non supererà una *Prova di Contrasto* tra la *MN* del *Piskie* (*MN:* 22) e l'*EM* della vittima, si trasformerà in una creatura di 1 cm d'altezza per 10 minuti.

Lord Challacomb è molto veloce e può volare, è praticamente impossibile da ingaggiare in combattimento, che comunque eviterà in tutti i modi.

Se i PG raggiungeranno un accordo col Cartografo, per comprare ad esempio una mappa della torre e ritrasformarne a grandezza naturale i PG vittime del sortilegio, ***Challacomb*** chiederà 20 piastre reali. Se accetteranno, tirerà fuori dalla giacca una mappa della grandezza di 1 cm quadrato e gliela porgerà. L'unico modo per leggerla è usare un *cannocchiale* o una *lente*. In questo caso si scoprirà essere una mappa completa della zona della torre dove si trovano i PG. Il TdE potrà dare ai PG una copia della Mappa dell'Avventura che trovate nell'*Appendice*.

Dopo aver fatto l'affare, lo scontroso *folletto* li minaccerà ancora e li caccerà dalla sua sala.

17) Sala degli Specchi

Al centro della stanza vedete un circolo magico a otto punte con altrettanti specchi alle pareti all'apice di ogni angolo. Ai lati degli specchi ci sono degli strumenti di varia natura. Al centro il circolo non sembra attivo, anche se una strana nebbia pervade tutta la stanza.

Utilizzando *Abilità* o *incantesimi* si può scoprire che ogni specchio è legato ad uno dei sette elementi naturali (fuoco, acqua, aria, terra, ghiaccio, pietra, vuoto) mentre l'ultimo specchio è magico, ma non emette nessun tipo di energia particolare. Gli specchi sono inamovibili e indistruttibili. Se i PG passeranno ai lati del circolo, vicino agli specchi, dovranno superare una *Prova di Difficoltà* sull'*EM* oppure rimarranno paralizzati davanti allo specchio corrispondente. Per essere liberati, i PG Magdum o Sapienti dovranno attivare il circolo effettuando una *Prova di Difficoltà* di *MN* e consumare 10 *PM*, se non si appartiene a una di queste Gilde non è possibile farlo. In alternativa, si possono coprire gli specchi con qualcosa. Dopo 3 *Turni* che almeno un PG è paralizzato, dall'ottavo specchio escono uno o più elementali fisicamente simili ai PG paralizzati che attaccheranno gli altri PG liberi. Se il circolo è attivo o gli specchi corrispondenti ai PG bloccati, gli elementali scompariranno nell'ottavo specchio, altrimenti combatteranno fino alla morte.



Elementale
Tipologia: *Elementale, Extramondo, Aria, Terra, Fuoco, Acqua, Pietra, Ghiaccio, Vuoto*
Avversità: *Maggiore*

Tratti

Ciclo vitale	-	*Occhi*	-
Dieta	Energia	*Capelli*	-
Peso	-	*Pelle*	-
Altezza	Variabile	*Vista*	Infravisione

Caratteristiche

• *Livello:*	8	• *Empatia Magica*	10
• *Mana*	10	• *Sesto Senso*	10
• *Logica*	10	• *Psiche*	10
• *Tenacia*	10	• *Movimento*	10
• *Potenza*	10	• *Agilità*	10
• *Costituzione*	10	• *Fascino*	10

Iniziativa	10	*Offensiva*	8
Danni		Pugno 3D4	
Corazza Mistica	1	*Punti Mistici*	30
Corazza	0	*Punti Vitali*	20

Abilità Speciali

- *Emissione elementale:* ogni inizio *Rd* che una creatura non elementale gli sta vicino almeno a 2 metri, quest'ultima subisce 1D4 *DN Diretti*.
- *Semincorporeo:* i *Danni* non magici gli infliggono sempre 2 *DN* in meno. *Bonus* di 5 sulle *Prove di AG* per nascondersi.

Limitazioni

- *Evocati*: possono essere scacciati con esorcismi

Descrizione

Creature provenienti dai mondi elementali. Sono formati completamente dall'elemento corrispondente. Non hanno una coscienza, ma seguono l'istinto del loro elemento.

Combattimento

Attaccano sempre direttamente fino alla propria distruzione o quella dell'avversario.

Informazioni

Per conoscere le peculiarità di questa creatura sono necessarie *Prove* a *Difficoltà Maggiore* di *Mana (Occulto)*.
Ogni prova darà una specifica informazione relativa a discrezione del TdE.

18) Sala del Mastrolabio

Una maestosa stanza con un enorme cannocchiale astronomico per l'osservazione delle stelle. Infatti, una parte dello strumento esce da una grande finestra posta sull'angolo del soffitto, l'unica che avete mai visto aperta finora da quando siete nella torre. Infatti affacciandovi vedete l'immensa città di Babilonia da un'altezza di almeno duecento metri. Arrampicarsi fuori, per il vento e l'altezza sarebbe comunque un suicidio certo ed evitate di pensare che possa essere una buona idea per uscire. Il resto della sala è arredato in maniera semplice e funzionale con mappe astronomiche che rappresentano il sistema stellare di Kroneus con tutti i pianeti astrali ed elementali. Nel

centro della sala c'è un circolo rituale con intorno delle colonnine di metallo lucido e diverse luci su ognuna. Dei cavi di metallo nero vanno dalle colonnine al cannocchiale e verso la sala da cui siete appena entrati. Al cannocchiale, concentrata a osservare, una ragazza, un'Aelf'Er dalla pelle blu come la notte e coperta di efelidi bianche, sta prendendo degli appunti.

Ella è una *Nur'Tiegalfar*, un'elfa delle stelle, il cui nome è ***Ghaw'Ell***, è giunta tempo fa col suo popolo su BABILONIA e sta cercando un modo per tornare indietro nel suo mondo nativo. Il suo popolo fuggì a causa di creature di ombra, i SIGNORI DEL DOLORE, che compirono un terribile genocidio ai loro danni. Ma, la famiglia dell'astronoma è rimasta sul suo mondo natale, NUR, e lei vuole trovare un modo per tornare.

"*Warrhâben, a voi. È un piacere incontrare altri raisindi. Il mio nome è Ghaw'Ell e devo tornare nel mio mondo, a tutti i costi.*"

I suoi modi saranno molto affabili, e racconterà ai PG che sta utilizzando le sue conoscenze di astronomia, tecnomanzia e ritualistica per cercare di creare un portale. La **Sala degli Specchi (17)** è un accumulatore di energie elementali che l'aiuteranno a generare la potenza tale da potersi trasportare sul suo pianeta nativo.

Chiederà ai Pg di aiutarla dando energia alle colonne del circolo rituale. Se essi accetteranno dovranno toccare le colonne.

Se i PG supereranno delle *Prove di Difficoltà* di *LG*, legate alla tecnologia con un *Malus* di 15 a parte per T70E che non avrà *Malus*, potranno capire che ella sta per attivare un portale verso le stelle di un livello ritualistico superiore. Nulla di pericoloso per nessuno, ma veramente di un potere strabiliante.

L'elfa attiva gli strumenti del cannocchiale, poi dei generatori sulle colonnine. Infine la vedete posizionarsi al centro del circolo rituale e, con alcune formule di tecnomanzia che T70E riconosce, attiva il rito per tornare nel suo mondo. Nebbie leggere si alzano dal circolo e le luci sulle colonnine iniziano a brillare ad intermittenza. Un turbinio di fasci luminosi invadono la sala che trema leggermente. Poi tutto si spegne.

I PG che stanno toccando le colonnine sentono un grande calore e da ognuno di essi vengono risucchiati 15 *PM*, se non hanno abbastanza *PM* perderanno i mancanti punti togliendoli dai ***PV***, ma il doppio dei necessari.

Nulla sembra essere successo, ***Ghaw'Ell*** è in ginocchio in lacrime che si tiene disperata la testa tra le esili mani.

"Nessuno può fuggire da questo maledetto posto! Babilonia la dannata! Malaugurati coloro che cadono in questa terra assassina che si nutrirà di ogni vostra speranza, di ogni vostra fede per consumarvi all'altare di dei crudeli e spietati!"

I PG non potranno fare nulla per lei se non lasciarla alla sua disperazione.



19) SALA DEL MERCIAIOLO

Un corridoio riccamente ornato porta ad una sala ricolma di materiali ed oggetti di ogni foggia e provenienza. Armi, equipaggiamenti, oggettistica esotica e stravagante. Un vero e proprio emporio. Dietro ad un bancone di legno riccamente ornato da intagli barocchi, un grosso *brobrax*, un Metarospo, è pesantemente appoggiato a uno scranno di velluto rosso. Appena entrano nel locale una decina di sfere argentee si levano intorno a loro e ***Rosaden***, questo è il nome del mercante, gli mostra il più bel sorriso del CRONOVERSO, attraverso un leggero liquame di bava verde che gli pende dalle labbra:

(Parla con un accento leggermente spagnolo, allungando molto le sillabe con all'interno le B, le P, le M e le L)

"Warrhâben! Bbinvenudos ammigos! Raisindi immmagino! Qui dalll merciaiollo troverete tutto ciò che cercate! Armmi, equipaggiammenti, blommbazzio? Abbbiamo ogni cosa ppossa servire per soppravvivere a Bbabbillonia! Coraggio non siate timidi! Bloabh! Sento già l'odore delle vostre ppiastre!"

L'essere si alzerà faticosamente e si porterà dalla parte degli avventori con passo lento, iniziando a tempestarli di parole e mostrando loro tutte le mercanzie. Avrà nel negozio tutto ciò che è segnato nel Capitolo 5 a pag. 34 sotto *Armi, armature e attrezzatura varia*.

In più, quando proporrà loro armi o armature in metallo dirà che sono di una lega speciale chiamata BLOMBAZIO di cui lui è uno dei pochi possessori nel CRONOVERSO. Con una *Prova di Difficoltà* su *LG*, ***Trukdak***, ***Bytrozuluntogero*** e ***T70E*** possono sapere che il BLOMBAZIO non esiste.

Per acquistare e chiedere sconti si possono compiere, dopo aver parlato col merciaiolo recitando e dando un motivo per la contrattazione, delle *Prove di Contrasto* tra il *Fascino* dei PG e la *Logica* del mercante (*LG*: 16). ***Dragan***, essendo un MERCANTE parte sempre da uno sconto del 10%, incrementabile al 20% se gli riesce la *Prova di Contrasto*.

Attenzione! Tutte le *Prove* possono essere effettuati solo una volta per *Livello*. Quindi, il PG può tentare di compiere una *Prova* per conoscere qualcosa di specifico, convincere qualcuno, ecc.. solamente una volta. Se sbaglia, può riprovare solo dopo che è passato di *Livello*.

Quando se ne andranno, il *brobrax* li saluterà sempre con un enorme sorriso:

"Valyendah! Arrivederci! Amigos!"

20) SALA DI LETTURA

Una piccola stanza sempre circondata da librerie. Al centro c'è un grosso libro aperto su un piedistallo e, ai quattro angoli, altrettanti libri aperti ma di grandezza normale. Quando i PG sono entrati tutti nella stanza, le uscite si chiudono con pareti a scaffali di libri. Non sembra ci sia nessun modo di uscire.

La sala di lettura serve ai *raisindi* per comprendere coloro che viaggiano con loro. Se qualcuno dei PG va a controllare il librone centrale vedrà che sulle pagine di esso appaiono immagini e scritti inerenti alla sua *Stirpe*. Se qualcun altro si avvicinerà e guarderà nel libro, apparirà anche qualcosa sulla sua *Stirpe*. Solo quando tutti saranno affacciati al libro centrale nello stesso momento, appariranno storie di tutte le stirpi che compongono al shaddakh, la compagnia, e le porte della sala si riapriranno. Gli altri libri agli angoli sono normalissimi libri inerenti varie *Stirpi* di KRONHOS.



21) SALA DELLO SCIENZIATO

Una stanza ricolma di dipinti, statue, progetti, modellini in legno e tela, un angolo con un piccolo laboratorio alchemico, nel lato opposto una piccola forgia. Sembra il laboratorio di diversi scienziati con interessi molto diversi gli uni dagli altri. Nella scrivania centrale vedete un umano con un abito di colore scuro, lunghi capelli bianchi, una folta barba e una sorta di apparato cibernetico su uno degli occhi.

I PG SAPIENTI dovranno effettuare una *Prova di Difficoltà* di *LG* per riconoscere che al collo ha un medaglione con il simbolo dell'elemento astrale della REALTÀ)

Appena vi nota, l'uomo sfoggia il suo miglior sorriso e vi viene incontro. È sporco di grasso e fuliggine, si pulisce le mani frettolosamente e vi saluta con un forte accento toscano:

"Salute a voi messeri! Buon pro è la vostra presenza in questo loco! Oh suvvia accomodatevi a modino! Non passan tanti raisindi da codeste parti."

L'uomo è veramente molto affabile e converserà volentieri con tutti, ma dimostrerà una particolare predilezione per ***T70E***, tempestandolo di domande su come funzioni o su chi l'abbia costruito.

Se i PG gli chiedono quale sia il suo nome egli risponderà di chiamarsi ***messer Leonardo*** e di essere anch'egli un *raisind* giunto moltissimi anni indietro. Dirà anche di essere felicissimo in questo luogo dove ha tutto ciò che desidera e dove può progettare quel che vuole.

"Solo una cosa mi manca: non ho nessuno per sperimentare le mie invenzioni! Ecco, vedete questi?"

Mostrando dei pattini a rotelle con un piccolo reattore sotto il tallone.

"Li ho chiamati velopedi, ma necessito un garzone che li provi per capire la loro funzionalità!"

Se qualcuno dei PG accetterà di indossarli, dovrà subito superare una *Prova di Difficoltà sull'AG* con un *Malus* di 10 o si schianterà contro la parete subendo 3D8 *DN*.

"Poffarre, cosa non ha funzionato?" dirà lo scienziato.

I PG dovranno capire cosa non funziona nei VELOPEDI. Potranno proporre modifiche ed ogni volta dovranno tentare di farli funzionare, sempre attraverso la stessa prova. Comunque basterà inserire dei freni e l'invenzione potrà funzionare egregiamente. Se nessuno arriva all'idea, può tentare una *Prova* di *LG*, ***T70E*** e capire che mancano i freni.

Se nessuno risolve la cosa, ***messer Leonardo*** proporrà un'altra mirabolante invenzione: il PARAVOLO, un paracadute piramidale che ha qualche difettuccio, ma che sicuramente riuscirà a far funzionare se qualcuno di offrirà di sperimentarlo. La scena sarà più o meno come quella dei VELOPEDI. Farà salire su una scala alta 5 metri il volontario e lo farà lanciare. Cadendo, la vittima si infliggerà 4D6 *DN*, se indossa armature di metallo, queste non difendono, ma aggiungono al *DN* quello che avrebbero dovuto difendere. Le armature di cuoio o stoffa proteggono normalmente. Qui manca l'anello per aprire in tempo il paravolo, poiché esso si apre solo dopo che lo sperimentatore è atterrato. Se nessuno ci arriva con idee, può tentare una *Prova* di *LG*, ***T70E*** e capirlo. Un'altra invenzione che potrebbe far provare sono le ALIFANTI: una sorta di zainetto da cui escono un paio d'ali che possono dare a chi l'indossa l'*Abilità Speciale "Volo"*. Il problema è la mancanza di un apparato d'atterraggio...

Dopo il montaggio dei freni ai VELOPEDI o la sistemazione del PARAVOLO, oppure un'idea geniale per le ALIFANTI, che Leonardo compirà rapidamente, ringraziando i PG per il loro acume, regalerà loro i VELOPEDI (MV x2 per 1 Rd, se si supera una *Prova* di *AG*. Può essere utilizzato per 7 volte.) o il PARAVOLO e gli lascerà utilizzare il suo laboratorio, se lo desiderano.

- ***La Silente*** può recuperare 10 bende e elaborare fino a 3 farmaci di cura (2D4 *PV*) e 1 farmaco del sonno (*Prova CS* di chi lo beve o sonno per 1D6 *Rd*) con gli ingredienti del laboratorio superando una *Prova* di *LG* per ogni farmaco che vuole creare.

- ***Dragan*** può recuperare 6 lingottini d'argento (valore 4 PR l'uno) nascosti in giro, se supera una *Prova* di *LG*.
- ***T70E*** può recuperare una bussola automaticamente e, se supera una *Prova* di *LG* con un *Malus* di 5, un pistolotto con 4 proiettili (vedere: *CAP.5° EQUIPAGGIAMENTI,* Pg...).
- ***Bystrozuluntogero*** può elaborare fino a 2 pozioni per ogni ricetta che conosce utilizzando gli ingredienti del laboratorio e superando una *Prova* di *LG* per ogni pozione che vuole creare.

Dopo che avranno sfruttato i laboratori dello scienziato potranno proseguire il loro cammino.

22) Sala verso Babilonia

Dopo che i PG avranno visitato almeno una decina di sale e non avranno ancora trovato un'uscita, o quando lo riterrà opportuno il TdE, potrà farli entrare in questa sala che li porterà verso l'uscita e la fine dell'avventura introduttiva.

Uscendo dal corridoio, vi si pone innanzi un ampio salone invaso da una calda luce naturale. Una doppia scalinata scende verso il basso e il via vai di creature sembra enormemente aumentato rispetto alle sale precedenti. Arrivati in fondo alla scalinata una gigantesca doppia porta in legno completamente istoriata con meravigliose sculture e immagini si apre al vostro arrivo mostrando un panorama che vi paralizza. Fino a perdita d'occhio si vedono in lontananza costruzioni e palazzi colossali che si appoggiano gli uni agli altri. Gli stili architettonici sono eterogenei e incredibili, ma la moltitudine di creature che camminano nelle colossali vie che attraversano l'infinita metropoli è qualcosa di inimmaginabile. Sopraelevati oltre i palazzi più bassi lunghi binari appoggiati su muraglie di pietra bianca, che sembrano delimitare i quartieri, sono percorsi da graviotreni di legno e metallo, che scintillano luce gialla calda mentre aggrediscono le rotaie in un continuo movimento da una parte all'altra della città. Nel cielo isole volanti sono vincolate a terra da pesanti catene di aethernium, mentre aerogaleoni e viverne planano placidi scomparendo in lontananza verso le due lune di Kronhos che tramontano all'orizzonte.



Uscite tentennando da Etemenanki, la Torre della Celestiale Sapientia, e davanti a voi si pone un intero quartiere costituito da un labirinto di siepi alte più di una decina di metri.

Una voce pacata alle vostre spalle vi sorprende.

Un uomo rasato vestito di abiti grigi semplici con al collo un medaglione che rappresenta una torre stilizzata vi sorride in modo rassicurante:

"Che il vostro destino si compi raisindi, che possiate entrare nelle leggende! Benvenuti a Babilonia l'Immortale!"

Qui termina l'avventura introduttiva per i nostri eroi. Hanno compreso il mondo che scopriranno? Sono pronti a esplorarlo? Sono pronti ad entrare nella leggenda?

In ogni caso guadagneranno 100 PX per aver concluso l'avventura. Nel Manuale Base troverete una tabella molto comoda per dare i PX ai giocatori in base al loro buon gioco, molto utile per migliorare come giocatori e TdE.

Speriamo che questa avventura vi sia piaciuta e che vi abbia fatto passare qualche serata piacevole, e che vi abbia sufficientemente incuriosito da farvi desiderare di conoscere ancora più profondamente questa nostra ambientazione. Se volete saperne di più, seguitici in questa nuova avventura che sarà il Kickstarter di Etemenanki Technofantasy Role Playing Game in partenza il 1° novembre 2020!

Appendice dell'avventura Introduttiva

Tabelle, Mappa e Schede dei PG

Quando i giocatori perdono troppo tempo, il TdE può fargli tirare un D10 per un incontro casuale della Torre. Gestirà poi l'incontro in base al risultato della tabella.

Tabella 1: Incontri Casuali Della Torre

Tiro D10	Tipo di incontro
1	***Etementaki***, il Costruttore della Torre: un uomo anziano rasato, con abiti grigi e una collana col simbolo della torre al collo. Sarà molto disponibile e risponderà a una domanda dei PG. Naturalmente nei limiti delle conoscenze del TdE.
2	Due creature incappucciate che parlano tra loro. Riuscite a sentire le seguenti frasi: "*Le Sette Amanti, come vengono chiamate sono sette corporazioni criminali che compongono la fantomatica Gilda dei Ladri, che detto tra noi è un altro nome con cui è chiamata l'Onorevole Gilda dei Mercanti di Babilonia... ma questo è meglio non dirlo in giro. Naturalmente la Mercanti ha tante altre corporazioni assolutamente legali, e nessuno dice nulla sulla Gilda dei Ladri... comunque meglio non parlarne. Si dice che si ritrovino spesso nella 'Taverna di Ordo l'Unto' nel Quartiere dei Mercanti. Ci vediamo lì stanotte. In bocca all'Orrore dello Shashel!*" detto questo se ne vanno circospetti
3	Un golem di carta su cui un nano sta scrivendo strane rune. Sarà troppo occupato per rispondere ai PG, ma andando via perderà una Pergamena Mistica (Prova di MN per attivarla, se riesce, consuma 2 PM, la pergamena si incenerisce e recupera 2D4+2 PM)
4	Una *Chaerubita* dall'aspetto di una bellissima statua di legno bianco dalla foggia elfica. Caduta per sbaglio da una soglia dei mondi. Sembra perduta e vagherà con aria disperata. Se i PG l'aiuteranno dopo qualche minuto giungerà un *Nommo* che la prenderà in affidamento ringraziandoli.
5	Un *Krill*, metinsettoide, un po' confuso che chiederà lui indicazioni ai PG, stordendoli di parole senza interrompersi mai.
6	Un elfo studioso molto altezzoso che non gli darà retta e gli risponderà con sufficienza e poi se ne andrà.
7	Un Cacciatore di Tesori di nome ***Harxon J. Hord***, sta cercando un tempio perduto e chiederà indicazioni ai PG, converserà un po' senza dare troppe informazioni e poi proseguirà. Se vogliono comprargli qualcosa avrà da vendergli 10 pozioni di cura a 20 piastre reali l'una. Se le comprano il TdE dirà di segnare che curano 2D4 *PV*, ma in realtà al momento di usarle i PG scopriranno che sono solo acqua fresca e che ***Hord*** li ha truffati.
8	*Avventurieri*: un gruppo di raisind confusi che reagiranno violentemente attaccando i PG. Incontro di Avversità minore. 1 per PG: *EM* 5, *INI* 10, *OFF* 3, *DN* 2D6, CR 2, *PV* 10
9	Un libro senziente li richiamerà a sé, mentre camminano in un corridoio. Dirà di chiamarsi ***Ad'Tai*** e che se lo porteranno con loro li aiuterà come potrà. Li assicurerà che possono prenderlo senza che i guardiani dicano nulla. Il PG che se lo porta dietro avrà un *Bonus* di 3 su tutte le *Prove* di *EM* finché il libro sarà con lui.
10	Un *Daemone* dall'aspetto di un minotauro bronzeo con le ali di membrana rosse. Caduto per sbaglio da una soglia dei mondi. Sembra impazzito ed attaccherà i PG: *EM* 15, *INI* 20, *OFF* 10, *DN* 3D8, *CR* 5, *PV* 90 Dopo 3 *Turni* di combattimento interverranno una decina di Daeva che lo pietrificheranno immediatamente.

Se ***Dragan*** cerca nelle stanze della Torre, superando una *Prova* di *LG* con un *Malus* di 5, data la sua Corporazione, il TdE può fargli tirare un D20 per un oggetto casuale della Torre. Non più di un tiro per stanza.

Tabella 2: Oggetti Casuali della Torre

Tiro D20	Oggetto
1	1 Gemma della Conoscenza (Prova di *MN* per attivarla, se riesce, consuma 2 *PM* e *Bonus* di 1 su tutte le *Prove* di *LG* per 1 *Rd*)
2	1 Runa della Cura (Prova di *MN* per attivarla, se riesce, consuma 2 *PM*, la runa si spezza e cura 2D4 *PV*)
3	1 Pergamena Mistica (Prova di *MN* per attivarla, se riesce, consuma 2 *PM*, la pergamena si incenerisce e recupera 2D4+2 *PM*)
4	1d4 Ingredienti alchemici
5	Una gemma del valore di 2D20 di piastre reali
6	Un bracciale del valore di 2D10 di piastre reali
7	Una collana del valore di 2D4 di piastre reali
8	Una piastra reale
9	Una mezza piastra reale
10	Un anello del valore 2D4 di piastre mercantili
11	Una piastra mercantile
12	Una spilla del valore di 2D4 di piastre servili
13	Una doppia piastra servile
14	Una piastra servile
15	Un coccio di vetro
16	Un soldatino di legno
17	Un tappo di sughero
18	Polvere e disperazione... niente!
19	Mentre cerchi tra i mobili un topo ti morde un dito, perdi 1 *PV* (non vale nessuna CR)
20	Un anello maledetto: ti si infilerà al dito e non potrai toglierlo finché non ti viene elevato addosso un incantesimo di *Scacciamaledizione minore* o non ti viene amputato il dito. D'ora in poi hai un *Malus* di 1 sul tiro di qualsiasi dado.



Mappa Avventura

Etemenanki: la Soglia del Cielo



1: Sala della soglia
2: Sala della Burocrate
3: Sala delle Gilde
4: Sala della Legione
5: Sala dei Sapienti
6: Sala dei Mercanti
7: Sala dei Magdum
8: Sala della Cronarchivista
9: Sala del Cronarchivio
10: Sala Abbandonata
11: Sala del Pazzo
12: Sala degli Eterni
13: Sala del Fanatico
14: Sala del Semidio
15: Sala del Sacrificio
16: Sala del Cartografo
17: Sala degli Specchi
18: Sala del Mastrolabio
19: Sala del Merciaiolo
20: Sala di Lettura
21: Sala dello Scienziato

KICK STARTER COMING SOON!

SOPRAVVIVI ALLE LEGGENDE

ETEMENANKI è un RPG Technofantasy con un'ambientazione e un regolamento originale, sviluppato in trent'anni di lavoro.

Attraverso la torre di Babilonia, i Viandanti giungono da ogni luogo e tempo del Cronoverso, portando le loro conoscenze, le loro fedi e le loro leggende.

Crea il tuo Personaggio scegliendo tra innumerevoli stirpi, etnie e divinità,quattro Gilde e svariate Corporazioni.

VARCA LE PORTE DELLA CITTÀ IMMORTALE E DIVENTA IL PROTAGONISTA DELLA TUA STORIA

KICKSTARTER DAL 1° NOVEMBRE

ETEMENANKI
Technofantasy Role Playing Game

BYSTROZULUNTOGERO
"L'IGNAVO"



DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO

BYSTROZULUNTOGERO L'IGNAVO

LEGGENDA

Ultimo di una famiglia di un centinaio di repellenti gremlin, nacqui con il potere della magia! Maledetto me e quegli avanzi di fogna dei miei genitori! Me ne accorsi quando ero alto come una cacchetta di *lurrrgas*, non che ora sia un gigante, però quando distrussi quella lercia catapecchia che chiamavamo casa, per un'esplosione di magia scaturita casualmente... o quasi... compresi il mio immane potere!
La mia famiglia di degenerati allora mi vendette ad un vecchio mago cieco, Frediman, un metacane puzzoso e cattivo come il formaggio di *fhudda* marcio e verminoso. Egli mi usava per raccogliere le elemosine e mi picchiava sempre con un bastone, che gli rompevo ripetutamente con la mia schiena e il dono di noi gremlin: il portare sfortuna! In cambio mi dava da mangiare sbobba che al confronto lo *shruz* delle più infime taverne era un pasto da re, e mi insegnava i rudimenti dell'alchimia. Ne sapeva il vecchiaccio della Grande Hopera, ma purtroppo per lui il mio essere un pochino irrequieto, e la mia insaziabile curiosità, furono la causa della sua morte... o almeno credo. In realtà ricordo benissimo che mentre il cagnaccio dormiva, io andai di nascosto nel suo laboratorio alchemico e creai potenti pozioni, tanto potenti da far esplodere l'intera torre della magia di Frediman il Cieco, che gli dei lo abbiano in gloria quel decrepito babbeo bavoso. Sta di fatto che ricordo benissimo quella fetente esplosione e che io ne fossi nell'epicentro... o forse no, dato che sono ancora qui vivo, rutilante e vegeto!
E pronto a far altri mirabolanti danni! Parola di Bystrozuluntogero l'Ignavo!

LIMITAZIONI

- ***Cleptomania***: appena gli è possibile e quando non è osservato cerca sempre di rubare qualcosa
- ***Portasfortuna***: tutte le creature entro i 5 Mt di raggio da lui, hanno un Malus di 1 su qualsiasi Prova che effettuano
- ***Codice***: deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
  - Mai distruggere un Composto senza un necessario motivo di studio
  - Cercare sempre gli ingredienti migliori e non farsene mai mancare (portare sempre con se almeno 3 ingredienti)
  - Creare sempre nuovi Composti
  - Cercare la Pietra Filosofale e compiere la Grande Hopera
- ***Crisma***: deve avere addosso il Crisma, una striscia di stoffa che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola di Magia, se non li indossa ha un Malus di 5 sulle prove di Elevare
- ***Ossessione***: il Potere. I Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma.
- ***Volgare***: si esprime sempre in maniera volgare (n.b. Senza eccedere nella trivialità gratuita, ad es. usa le imprecazioni descritte nella sua vita)
- ***Stazza Piccola:*** può utilizzare Armi massimo con classe di DN 1D4 a una mano e massimo DN 3D4 a due mani.
- ***Refrattario alla Tecnologia***: non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove.

ABILITÀ SPECIALI E POTERI:

- ***Al'Kemeian 1***: Bonus di 5 alle Prove di Alchimia. Può recuperare 1 Ingrediente casuale al giorno, interpretandone la ricerca.
- ***Focalizzare***: permette di non subire Malus se si Elevano Incantesimi in combattimento, né di subire Attacchi Fortuiti quando si utilizza la magia in corpo a corpo.
- ***Immune Malattie***: nessun tipo di malattia ha effetto su di lui.
- ***Incantesimi da mago 1° Grado:*** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola di Magia prescelta (Khaimanzia).
- ***Inosservato***: Bonus di 5 alle Prove di Nascondersi. Quando bisogna scegliere la vittima di un attacco o trappola casuale, non sarà calcolato tra le opzioni. In caso di combattimento, sarà sempre attaccato per ultimo o non sarà scelto tra i bersagli, se il numero di attaccanti è minore degli attaccati.
- ***Ricettario 1***: Conosce 1D4 +1 di Ricette per Composti Minori. Potrà memorizzare nel ricettario ogni nuova ricetta che scoprirà.
- ***Sfortuna:*** Utilizza un'Azione. Rg 10 Mt, Prova di MN, Costo: 3 PV. Indica un oggetto e se dice una frase come: "*bell'oggetto!*". Quest'ultimo deve immediatamente superare un Prova di Rt o subire le conseguenze dello Stato "Incrinato". Se indica una creatura senziente dovranno fare un Contrasto di MN, e se la vittima fallisce, inciamperà o compirà azioni goffe che le faranno perdere 1 Rd, senza poter far altre Azioni.

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro" : Questo è veramente bello! Un manichino di metallo! Secondo me è un golem! Dovrò studiarlo attentamente! Magari sezionarlo anche un pochino! Ma non devo mai perderlo di vista, sarà la base della mia Grande Hopera!!!!

TRUKDAK "La Pressa" : Wow che bestia!!! E seguace del Caos come me!!! Noi si che faremmo una bella coppia... e si... penso proprio di essere il suo tipo, lo capisco da come mi guarda con quel suo languido occhione viola... Aww...

DRAGAN "Il Prodigo" : Fey maledetti!!! Ci hanno rubato la magia del Faerir!!! La pagherà amaramente, già la natura lo ha fatto brutto e deforme, non come me che sono bellissimissimo! Però sembra essere uno ricco... magari diventiamo amicissimi!!!

LA SILENTE: Va beh... cupa è cupa... angoscia mi fa angoscia... però sono troppo curioso! Devo costringerla a raccontarmi la sua storia! Deve essere incredibile, anche se ho il sospetto che sia finita molto, ma molto male!!!

KSETODBLIS "La Forsennata" : Sento in lei la magia, pero' sicuramente avrà bisogno di una guida della mia comprovata esperienza! Bene gli insegnerò le vie della Magdum e come divenire potentissima. Avevo proprio bisogno di una fedele allieva!!

SAMARTH "Il Giusto" : Che rompiscatole, troppo ligio. Impostato come una statua di gesso, poi ha anche addosso i simboli dell'Ordine, si merita sicuro qualche scherzone... però senza farmi beccare oppure finisce in tragedia... per me!

OBBIETTIVI

Sopravvivere sempre e comunque, saziare la tua insaziabile curiosità e combinare qualche guaio.

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



Giocatore

Nome Personaggio BYSTROZULUNTOGERO "LIGNAVO"

Stirpe GOBELYN | **Etnia** GREMLIN | **Archetipo** FATATO VIVENTE

Gilda MAGDUM | **Corporazione** ALCHIMISTA

Sesso M | **Peso** 22KG | **Altezza** 0,85MT | **Vista** INFRAVISIONE

Occhi ROSSI | **Capelli** / | **Pelle** VERDASTRA | **Età** 34

Limitazioni CLEPTOMANIA / PORTASFORTUNA / CODICE / VOLGARE

STAZZA PICCOLA / REFRATTARIO TECNOLOGIA

Carattere PIGRO, BUGIARDO, INFIDO

Ossessioni SCOPRIRE UNA POTENTE MAGIA, IL POTERE

Fobie DOMATOFOBIA (CASE), ERGOFOBIA (LAVORO)

Abitudini PARLARE A BASSA VOCE

Deità CAOS

CS	+ GILDA	+ Avanzamenti	= PUNTI VITALI TOTALI:
3	15	7	25

MN	+ GILDA	+ Avanzamenti	= PUNTI MISTICI TOTALI:
16	30	6	52

PV

PM

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

2 PL Punti Livello
+1 MOD. MN Corazza Mistica
+1 MOD. LG ai Punti Livello
-2 MOD. TN Iniziativa
-2 MOD. PT Danni
+3 MOD. AG Offensiva
-2 MOD. FS alle Impressioni
3 FS Fascino
23 AG Agilità
3 PT Potenza
4 TN Tenacia
14 LG Logica
16 MN Mana
1 LV Livello
8 EM Empatia Magica
15 6S Sesto Senso
9 PS Psiche
3 CS Costituzione
13 MV Movimento
+
-2 MOD. TN
=
11 INI Iniziativa
Malus Psiche

4 = +2 + -1 + +3 + / + /
OFF Offensiva Base = Offensiva Gilda + Offensiva Stirpe + Mod. AG + Avanzamenti + Mod. Vari

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 1
Armatura:
Varie:
Totale: 1
R 16
Rt

[6/7/8] TORSO
Abiti: 1
Armatura:
Varie:
Totale: 1
R 16
Rt

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 1
Armatura:
Varie:
Totale: 1
R 16
Rt

[18/19] TESTA
Abiti:
Armatura:
Varie:
Totale: 0
Rt
Rt

CORAZZA
Corazza Naturale:
Abiti: 1
Armatura:
Scudo:
Varie:
Totale: 1

Corazza Mistica:
Varie:
Totale:

[16/17] BRACCIO DX
R 16
Rt

[12/13/14] GAMBA DX
R 16
Rt

OPZIONALE

OPZIONALE

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Abilità Primarie

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
Acrobatica (AG)	5	+3	+2	
Addestrare (FS)	-2	-2		
Alchimia (LG)	6	+1		+5
Arte (MN)	1	+1		
Ascoltare (LG)	3	+1	+2	
Camuffare (FS)	-2	-2		
Cavalcare (PT)	-2	-2		
Conoscenze: Biologia (LG)	4	+1		+3
Botanica (LG)	4	+1		+3
Mineralogia (LG)	4	+1		+3
Crittografia (LG)	3	+1		+2
Elevare (MN)	4	+1		+3
Falsificare (AG)	3	+3		
Galateo (FS)	0	-2	+2	
Glifi e Rune (MN)	4	+1		+3
Informazioni (FS)	0	-2	+2	
Interrogare (TN)	-2	-2		
Intimidire (TN)	-2	-2		
Intrattenere (FS)	0	-2	+2	
Istruzione (LG):	7	+1		+6
ARCAICO BABILONESE ALKEMEIAN				

Abilità Primarie

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
Linguaggi (LG):	7	+1	+2	+4
ALKEMEIAN, ARCAICO, GOBELYN				
Medicina (LG)	3	+1		+2
Mercanteggiare (FS)	-2	-2		
Mestiere:				
Nascondersi (AG)	5	+3	+2	
Nuotare (PT)	-22	-2		
Occultare (LG)	1	+1		
Occulto (MN)	6	+1		+5
Osservare (LG)	3	+1	+2	
Persuadere (FS)	-2	-2		
Psicologia (LG)	1	+1		
Rapidità di mano (AG)	5	+3	+2	
Resistenza (TN)	-2	-2		
Scassinare (AG)	3	+3		
Sopravvivenza (TN)	0	-2	+2	
Storia e Miti (LG)	4	+1		+3
Tattica (LG)	1	+1		
Tecnologia (LG)	1	+1		
Teologia (LG)	1	+1		

OPZIONALE

Abilità Speciali

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): -1

- ALKEMEIAN 1
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI DA MAGO 1° GRADO
- INOSSERVATO
- RICETTARIO 1
- SFORTUNA

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: KHAIMANZIA		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS PERCEPISCO LA MAGIA		
INDIVIDUA TUTTO CIÒ CHE È DOTATO DI UNA/UN MAGICA		
- LUCE		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS LUCE		
SCATURISCE NELLA MANO UNA LUCE		
- PRESSIONE		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS A TERRA		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO ATTERRATO		
- SILENZIO		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS SILENZIO		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO MUTO		
- CONFUSIONE		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS CONFUSIONE		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO CONFUSO		
- GOFFAGGINE		
"... LASCIA CADERE CIÒ CHE HAI IN MANO"		
PROVA DI EM O LASCIA CADERE QUELLO CHE HA NELLE MANI		
- EVOCAZIONE MINORE		
PER IL POTERE MINORE DEL CAOS TI EVOCO		
EVOCA UN ELEMENTALE MINORE DEL CAOS		

Nome	Effetti	Costo
RICETTE CURA MINORE		
CONFUSIONE		
BARRIERA MINORE		
STAFFA MAGICA SE UN MAGDUM LA USA IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1 MALUS D'INCOMPETENZA		
PER LE PROVE DI ALCHIMIA UTILIZZA LA CARATTERISTICA LOGICA		
PER LE PROVE DI NASCONDERSI UTILIZZA LA CARATTERISTICA AGILITA'		

OPZIONALE

Equipaggiamento

	Peso
VESTITI (CR 1)	0,5
ZAINO PICCOLO	0,5
PUGNALE	0,5
KIT ALCHIMISTA	0,5
KIT INGREDIENTI	0,5
POSATE	1
BINOCOLO (+5 PROVE DI OSSERVARE)	1
STAFFA MAGDUM	1

DRAGAN
"IL PRODIGO"



DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO

Dragan 'Il Prodigo'

Leggenda

Sono un fey, fatato, di origine *tzigan*, un popolo nomade molto legato al misticismo. Sono amante delle belle cose, delle feste e del buon vino. I miei antenati erano originari di *Kronhos* e seguirono il semidio *Krsna*, una divinità minore dell'elemento astrale della Mente, quando esso iniziò il suo lungo viaggio attraverso i mondi per portare le emozioni e la meraviglia tra i popoli del Cronoverso. Tra i pochi a riuscire a spostarsi attraverso il Mondo dei Sogni e degli Incubi, la mia gente iniziò a muoversi in un lungo pellegrinaggio al seguito del semidio della gioia. Dopo molti millenni, diversi tzigan decisero di tornare alle loro case e nelle loro terre, e così anche io ho deciso di seguirli per rivedere il mondo dei miei antenati: *Kronhos*. Inoltre negli ultimi mondi visitati non vi erano ricchezze e io amo le ricchezze. Anzi devo dire che su *Tghuar* vi era una tale miseria che tutti erano in uno stato di disperazione e malattia che mi ha inorridito, anzi speriamo negli dèi di non aver contratto nessuna malattia, se dovesse succedere sarei disperato ed incapace di accaparrarmi le fortune di cui ho assoluto bisogno.
L'addestramento ricevuto dal Re dei Ladri della Corte dei Miracoli, mi ha reso un ladro eccezionale e un discreto mercante, almeno è quello che io credo, ma senza alcun dubbio il mio naso negli affari mi porterà molto lontano, ne sono certo: un giorno sarò io il Re dei Ladri della mia Corporazione! Per questo sono in missione per la Gilda... Devo trovare un oggetto molto prezioso.
Tutti hanno un prezzo e fare i favori giusti può portare a grandi introiti, meglio avere sempre tutti in debito e sembrare generosi, poi quando sarà il momento i crediti saranno molto cari da ripagare. Amo il cibo e non mi piace perdere tempo, bisogna andare veloci altrimenti il denaro fugge via! I veri affari non aspettano. Avevo un socio, un buon amico, *Lutzya*, ma gli dei lo hanno voluto a loro, ed è troppo pericoloso girare da soli. Spero di poter trovare una *Shaddakh* a cui possa esser utile grazie a tutte le mie doti e che possa difendermi dall'ostilità del mondo, in fondo proteggere un bene prezioso come me è di per sè il miglior affare che chiunque possa fare nella vita!

Limitazioni

- ***Avidità:*** cerca di ottenere sempre il miglior guadagno ed è ossessionato dalle ricchezze. Accumula denaro e gioielli e non ama dividerli eccessivamente con gli altri
- ***Codice:*** deve seguire obbligatoriamente il codice della Corte dei Miracoli, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
  - Rubare ogni volta che vi è l'occasione
  - Fedeltà al Re dei Ladri
  - Fare l'elemosina ai mendicanti, potrebbero essere tuoi compari
  - Non uccidere a meno che non sia necessario, un morto non ha valore
  - Mai rivelare i segreti della Corporazione.
- ***Criminale:*** se viene arrestato la pena del crimine aumenta automaticamente di un Grado, -2 alle Impressioni con i tutori della legge
- ***Refrattario alla Tecnologia:*** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove
- ***Tasse:*** deve versare il 10% di tutto quello che guadagna all'Onorevole Gilda dei Mercanti, almeno una volta all'anno
- ***Vulnerabile (Ferro):*** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Ferro, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

Abilità speciali e poteri

- ***Empatia 1:*** Bonus di 3 alle Impressioni
- ***Riflessi 1:*** Bonus di 3 alle Prove di AG e delle Abilità Primarie dell'AG
- ***Risorse 1:*** parte con il patrimonio iniziale raddoppiato e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base il 10% in meno
- ***Scudo Mentale:*** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- ***Sociale:*** Bonus di 1 alle Prove di FS e delle Abilità Primarie del FS
- ***Trasformista 1:*** Bonus di 5 alle Prove delle Abilità Primarie Camuffare e Nascondersi

Rapporti

T70E "Cuor di Ferro": Metallo vivente... un ottimo affare, molto richiesto dai tecnocrati. Non ne ho mai incontrato uno e siamo molto diversi, loro così freddi e noi fey così emozionali. Ha anche una buona schiena per trasportare le mie ricchezze.

TRUKDAK "La Pressa": Che bestiona! Potrebbe essere la perfetta guardia del corpo. Proverò ad assoldarla! Io sono un bene molto prezioso ed essere difeso è un affare che non posso farmi sfuggire!

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Ributtante, non ci sono altri aggettivi, ma è un'etnia molto agile e molti di loro fanno il mio stesso lavoro... quindi pensiamo a come possa tornarmi utile, nella peggiore delle ipotesi gli posso addossare la colpa di qualche mio crimine.

LA SILENTE: Inquietante, ma ho riconosciuto i suoi attrezzi di lavoro: una cerusica. Forse il mestiere più utile in assoluto in questo mondo! Si, lo vedo che è uno spettro, ma quanti soldi può tirar su un medico? Penso carrettate!

KSETODBLIS "La Forsennata": Si dice che il sangue di drago, le sue scaglie, persino i suoi occhi valgano un capitale! Ma una maga ha molti segreti da rivelare e se c'è qualcosa che vale sono i segreti e la magia, su questa landa dove tutto ha un prezzo!

SAMARTH "Il Giusto":Pessimo elemento per fare "affari" degni della mia corporazione. Devo stare molto attento a non farmi scoprire e fingermi amico di questo stolto dal sorriso ebete. Poi magari ci salta fuori anche del guadagno!

Obbiettivi

Accumulare più ricchezze possibili e influenzare la *Shaddakh* (compagnia) a tuo favore

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



Giocatore

Nome Personaggio DRAGAN "IL PRODIGO"

Stirpe FEY **Etnia** ESHU **Archetipo** FATATO VIVENTE

Gilda MERCANTI **Corporazione** CORTE DEI MIRACOLI

Sesso M **Peso** 62KG **Altezza** 1,70MT **Vista** INFRAVISIONE

Occhi GIALLI **Capelli** NERI **Pelle** OCRA **Età** 27

Limitazioni AVIDITA'/CODICE/VULNERABILE AL FERRO

CRIMINALE/REFRATTARIO TECNOLOGIA/TASSE

Carattere FRIVOLO, IMPULSIVO, SOGNATORE

Ossessioni IL CIBO

Fobie NOSOFOBIA (CONTRARRE MALATTIE)

Abitudini PARLARE VELOCEMENTE

Deità MENTE

CS + GILDA + Avanzamenti: 14 + 30 + 2 = **Punti Vitali Totali:** 46

MN + GILDA + Avanzamenti: 16 + 1 + 10 = **Punti Mistici Totali:** 26

PM

PV

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

- 1 — PL Punti Livello
- +1 — MOD. MN Corazza Mistica
- +1 — MOD. LG ai Punti Livello
- +1 — MOD. TN Iniziativa
- +1 — MOD. PT Danni
- +1 — MOD. AG Offensiva
- 1 — MOD. FS alle Impressioni
- 13 — FS Fascino
- 16 — AG Agilità
- 14 — PT Potenza
- 14 — TN Tenacia
- 14 — LG Logica
- 16 — MN Mana
- 1 — LV Livello
- 14 — PS Psiche
- 15 — 6S Sesto Senso
- 8 — EM Empatia Magica
- 14 — CS Costituzione
- 15 — MV Movimento
- +1 — MOD. TN
- 1 — Malus Psiche
- 16 — INI Iniziativa

[18/19] TESTA — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 1 — Rt 16 — Rt ___

[14/15] BRACCIO SX — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 1

[11/12/13] BRACCIO DX — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 1 — Rt 16 — Rt ___

[8/9/10] TORSO — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 1 — Rt 16 — Rt 12

[5/6/7] TORSO — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 1 — Rt 16 — Rt 12

CORAZZA
Corazza Naturale:
Abiti: 1
Armatura: 2
Scudo:
Varie:
Totale: 3

Corazza Scudo: 0 — Varie: — Totale: — Rt ___

Corazza Mistica: Varie: Totale:

OPZIONALE

3 = 4 + -1 + +1 + 1 + -1

OFF Offensiva Base = Offensiva Gilda + Offensiva Stirpe + MOD. AG + Avanzamenti + MOD. VARI

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi		ST1LETTO Tipo: P			Tipo:			Tipo:			Tipo:			PUGNO Tipo: B		
		Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base:	3	0	-2	1										1	1	3
Danni: Mod. PT	+1	2D4	-2	-1										1D4	1	+1
Iniziativa:	16	+5	-2	19										1	1	16
Gittata/Colpi per Rd		10/1	Rt Rottura	16		Rt Rottura			Rt Rottura			Rt Rottura			1	

Movimento	MV:	15	10	7	3	1	
Ingombro Ma					80	120	

OPZIONALE

Eterno: Grado:

Punti Esperienza:

Abilità Primarie

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
X Acrobatica (AG)	5	+1		+4
○ Addestrare (FS)				
○ Alchimia (LG)	1	+1		
○ Arte (MN)	1	+1		
X Ascoltare (LG)	7	+1	+2	+4
X Camuffare (FS)	2			+2
○ Cavalcare (PT)	1	+1		
X Conoscenze (Stirpe) (LG)	1	+1		
X Cartografia (LG)	3	+1		+2
○				
○				
X Crittografia (LG)	3	+1		+2
○ Elevare (MN)	1	+1		
○ Falsificare (AG)	1	+1		
X Galateo (FS)	2			+2
○ Glifi e Rune (MN)	1	+1		
X Informazioni (FS)	8		+4	+4
○ Interrogare (TN)	11	+1		
X Intimidire (TN)	3	+1	+2	
X Intrattenere (FS)	4		+2	+2
X Istruzione (LG):	3	+1		+2
BABILONESE				

Abilità Primarie

	Mod.	Stirpe	Gilda	Tot
X Linguaggi (LG):	7	+1	+2	+4
LADRI, MERCANTI				
○ Medicina (LG)				
X Mercanteggiare (FS)	4		+2	+2
X Mestieres (Parare) (AG)	3	+1		+2
○				
○				
X Nascondersi (AG)	5	+1		+4
○ Nuotare (PT)	1	+1		
X Occultare (LG)	3	+1	+2	
X Occulto (MN)	3	+1	+2	
X Osservare (LG)	5	+1		+4
X Persuadere (FS)	2			+2
○ Psicologia (LG)	1	+1		
X Rapidità di mano (AG)	7	+1	+2	+4
○ Resistenza (TN)	1	+1		
X Scassinare (AG)	7	+1	+2	+4
X Sopravvivenza (TN)	3	+1		+2
X Storia e Miti (LG)	3	+1		+2
○ Tattica (LG)	1	+1		
○ Tecnologia (LG)	1	+1		
○ Teologia (LG)	1	+1		

OPZIONALE

Abilità Speciali

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): -1

- AFFINITA' MISTICA: +10 PM
- EMPATIA 1 BONUS 3 ALLE IMPRESSIONI
- RIFLESSI 1 BONUS 5 SULLE PROVE DI AG E ABILITA' DELL' AG
- RISORSE 1
- SCUDO MENTALE: BONUS 5 PROVE EM CONTRO INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
- SOCIALE: BONUS 1 SULLE PROVE DEL FS IMPRESSIONI E ABILITA' FS
- TRASFORMISTA 1 BONUS 5 NASCONDERSI E CAMUFFARE

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo

Scuola di Incantesimi:

PER L'AVVENTURA DEL QUICKSTART SE DRAGAN CERCA NELLE STANZE DELLA TORRE, SUPERANDO UNA PROVA DI LG CON UN MALUS DI 5, DATA LA SUA CORPORAZIONE, IL TDE PUO' FARGLI TIRARE UN D20 PER UN OGGETTO DALLA TABELLA DEGLI OGGETTI CASUALI DELLA TORRE, CHE SI TROVA NELL'APPENDICE. NB: NON PIU' DI UNA PROVA PER STANZA, ANCHE IN CASO DI INSUCCESSO

Nome	Effetti	Costo

PER LE PROVE DI MERCANTEGGIARE PERSUADERE, CAMUFFARE E INFORMAZIONI UTILIZZA LA CARATTERISTICA FASCINO

PER LE PROVE DI RAPIDITA' DI MANO NASCONDERSI E SCASSINARE UTILIZZA LA CARATTERISTICA AGILITA'

PER LE PROVE DI OSSERVARE, OCCULTARE, ASCOLTARE, UTILIZZA LA CARATTERISTICA LOGICA

QUANDO VUOLE BORSEGGIARE QUALCUNO DEVE SUPERARE UNA PROVA DI CONTRASTO TRA LA SUA RAPIDITA' DI MANO (AG) E IL SESTO SENSO (6S) DELLA VITTIMA

QUANDO VUOLE MERCANTEGGIARE CON QUALCUNO DEVE SUPERARE UNA PROVA DI CONTRASTO TRA IL SUO FASCINO E LA LOGICA DELLA VITTIMA

Equipaggiamento

	Peso
STRUMENTO: FLAUTO	0.5
VESTITI (CR 1)	2
ZAINO GRANDE	1
SIMBOLO DELLA MUL	0.1
CARTE E DADI TRUCCATI	0.2
STILETTO	0.5
CAPPELLO	0.5
KIT CAMUFFAMENTO	2
KIT SCASSO	2
ABITI PER CAMMUFFAMENTO	2
GRUCCIA	2
CIOTOLA ELEMOSINA	2
CORPETTO CUOIO (CR 2, OFF +1)	2
CAPPELLO CUOIO (CR 1)	0.5
Razioni di Cibo: 5	2.5
Borsello Monete:	0.5*31
Peso Totale:	169

OPZIONALE

Eventi | Note

MIGLIOR AMICO MORTO AMMAZZATO, MISSIONE SEGRETA PER LA GILDA, LA TUA FAMIGLIA TI SOSTIENE, PUOI PARLARE CON GLI ANIMALI, ABILITA' 2 ABILITA' +2
STRUMENTO MUSICALE, TESORO DI FAMIGLIA

Rango Sociale di Origine: MALAVITOSO Eterni Remissi:

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr): 308
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gioielli e Gemme: 2 PI
Proprietà:
Cavalcatura:

KSETODBLIS
"LA FORSENNATA"



DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO

KSETODBLIS "LA FORSENNATA"

LEGGENDA

L'etnia dei metadraghi, nasce nel mistero e così anche la mia origine. Un'indovina disse ai miei genitori che io sarei stata portatrice di sventura, poiché in me scorreva la magia malata, e mi abbandonarono, o almeno questo è quello che mi hanno raccontato i miei tutori nella scuola di magia della *Stele Iridescente*. Qui ero cresciuta, non la migliore della scuola a causa della mia indole un po' asociale e al mio vizio di mentire, a volte. Avevo trovato, nonostante il mio isolarmi, l'amore in una mia compagna: Tjelha. Era un periodo meraviglioso, spensierato e romantico. In quel luogo, noi Cavalcaonde, imparavamo come controllare i poteri primordiali della Magdum. Ma a *Ksovarus*, il mio mondo, la magia era qualcosa di puro e assoluto e noi Maghi Forsennati, per quanto capaci di osservare le lyne della magia, non eravamo in grado di controllarla completamente. Gli *Emendatori*, i corrotti giudici dell'uso della magia, decisero che noi eravamo un'aberrazione e nel giro di una notte gli eserciti dei maghi-soldati rasero al suolo le nostre scuole e sterminarono tutti, anche il mio maestro, il potente Zvardis l'Imperituro. Tutto questo in realtà fu solo per interessi di potere e denaro, poiché l'eredità di Zvardis, uccidendone tutti gli allievi ed eredi, sarebbe caduta nelle mani dei giudici. Come ultimo gesto prima di soccombere, il mio maestro decise di salvarmi. Venni scaraventata in una spaccatura temporale scatenata da un'esplosione di magia forsennata di inaudita potenza scaturita dal sacrificio del mio maestro: il potere ultimo dei Cavalcaonde. Ma a che prezzo? Cosa mi rimane ora? Sento ora una profonda solitudine e temo di non essere davvero salva da quei folli in questo nuovo bizzarro mondo. E di Tjelha non ho nessuna notizia, l'ultima volta che la vidi era mentre precipitavo nel portale...

LIMITAZIONI

- ***Asociale:*** tende a non avere empatia, fredda nei rapporti con le altre creature. Ha un Malus di 2 sulle Impressioni e alle Prove di FS e delle Abilità del FS
- ***Codice:*** deve seguire obbligatoriamente il codice dei Cavalcaonde e dell'Accademia dell'antica Magdum, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione:
  - Cercare il segreto del Nexus
  - Proteggere i luoghi di potere dei Nexus e le Lyne
  - Mostrare il proprio potere ogni volta che ne hai occasione
  - All'apice del potere fondersi con i Nexus
- ***Crisma:*** deve avere addosso il Crisma che gli lega le dita anulare e medio di ogni mano e gli abiti del colore della propria Scuola. Se non li indossa ha un Malus di 5 su Elevare
- ***Ossessione:*** il Potere: i Magdum tendono a divenire ossessionati dal potere in ogni sua forma
- ***Ossessione:*** la Magia: possiede una brama di possesso inestinguibile verso la magia e gli Oggetti Magici
- ***Instabile:*** tira una malattia sulla tabella delle Malattie Mentali. Ogni volta che effettua una Prova di Elevare, ottiene una Magia Ostile da tirare sulla relativa tabella se totalizza sul d20 un 17-18-19-20. La Magia che vuole Elevare parte comunque insieme all'Effetto Ostile. Nell'avventura introduttiva del Quickstarter, non si usa la Tabella della Magia Ostile.
- ***Refrattario alla Tecnologia:*** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- ***Focalizzare:*** permette di non subire Malus se si Elevano incantesimi in combattimento, né di subire Attacchi Fortuiti quando si utilizza la magia in corpo a corpo
- ***Immune Malattie:*** nessun tipo di malattia ha effetto su di lei
- ***Incantesimi da mago 1° Grado:*** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola prescelta (Taumanzia)
- ***Nexus Sfrenato 1:*** se sulla Prova di Elevare, esce un 1 sul tiro del D20, non paga il Costo della magia e la vittima ha un Malus di 10 sulla Prova di EM
- ***Percezione delle Lyne:*** prova di MN, se riesce può vedere i colori delle Lyne della magia intorno a lei
- ***Scudo Mentale:*** Bonus di 5 alle Prove di EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- ***Senso del Creato:*** non mangia. Dorme 1/3. Prova di MN, annusa un oggetto o creatura e sente se è magica o divina. Letargo per 3 gg e rigenera completamente PV, PM e mutilazioni
- ***Sguardo del Drago:*** Costo: 4 PM, Prova di Contrasto di TN con la vittima entro 10 mt, se la vittima fallisce subisce l'Effetto Paura: fugge per 10 mt per 3 Rd
- ***Sonno leggero:*** Bonus di 5 alle Prove di 6S per svegliarsi se sta dormendo

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Mi terrorizza, percepisco da lui la negazione della magia. Un vuoto nelle Lyne attorno alla sua fredda e sterile anima. Devo capire come riesce a resistere alla Magdum e conoscere se vi sono in questo mondo altri come lui.

TRUKDAK "La Pressa": Mostruosa e titanica, sento in lei una violenza cieca. Se solo avessi il suo stesso vigore saprei stata in grado di difendermi. Forse lei saprà insegnarmi.

DRAGAN "Il Progido": La magia è in questa creatura anche se è l'avidità che brilla nei suoi occhi. Sembra essere in grado di muoversi abilmente ovunque. Troppo espansivo per i miei gusti.

LA SILENTE: E' uno spettro, un morto che cammina in mezzo a noi. I suoi occhi hanno una profonda tristezza e la sua voce stridula porta ricordi amari. Voglio fare qualcosa ad aiutarla a liberarsi dai dolori che la affliggono

BYSTROZULUNTOGERO"L'Ignavo": Che essere misterioso. Nato sicuramente dalla magia, ma veramente disgustoso. Speriamo non mi tocchi e mi lasci in pace. Mi da il ribrezzo... Poi secondo me porta anche sfortuna!

SAMARTH "Il Giusto": Troppo simile nei modi agli Emendatori. Sembra pronto a giudicare, ma non lo vedo realmente ostile. Vorrei comprendere perché si comporta come appare. Se sia possibile farlo ragionare.

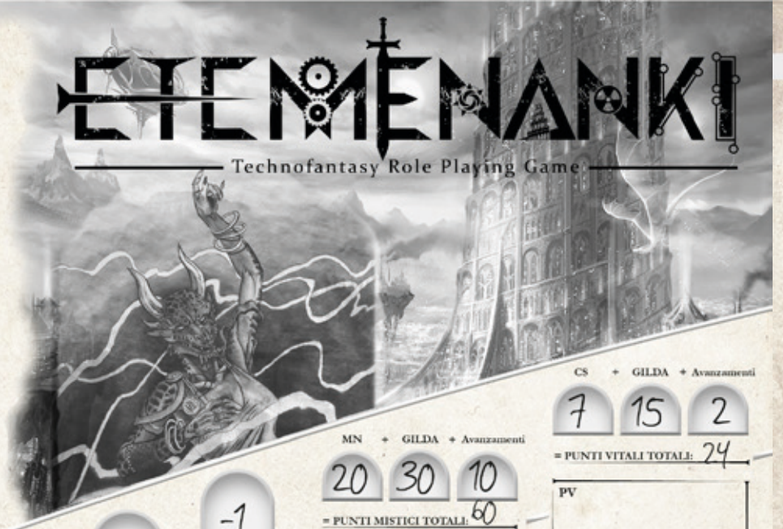
OBBIETTIVI

Scoprire cosa è accaduto su *Ksovarus* e ai miei cari. Comprendere il segreto della magia. Non essere giudicata.

LIMEMANIA
Technofantasy Role Playing Game

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



Giocatore

Nome Personaggio KSETODBL1S "LA FORSENNATA"

Stirpe ZEETASH **Etnia** OJEN **Archetipo** METABESTIA VIVENTE

Gilda MAGDUM **Corporazione** CAVALCAONDE

Sesso 1 **Peso** 160KG **Altezza** 2, 20MT **Vista** INFRAVISIONE

Occhi ORO **Capelli** / **Pelle** ORO SCURO **Età** 149

Limitazioni ASOCIALE/OSSESSIONE PER IL POTERE E LA MAGIA

REFRATTARIO TECNOLOGIA/CODICE/INSTABILE/CRISMA

Carattere CORAGGIOSO, GENEROSO, ONESTO

Ossessioni ROMANTICISMO

Fobie CHROMATOFOBIA (DEI SOLDI)

Abitudini MENTIRE OGNI TANTO

Deità ACQUA

CS + GILDA + Avanzamenti: 7 + 15 + 2

= PUNTI VITALI TOTALI: 24

PV

MN + GILDA + Avanzamenti: 20 + 30 + 10

= PUNTI MISTICI TOTALI: 60

PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = ARDUO
2/19 = LOCAZIONE
20 = OSTILE

1 PI. Punti Livello

+2 MOD. MN Corazza Mistica

+2 MOD. LG ai Punti Livello

-1 MOD. TN Iniziativa

-1 MOD. PT Danni

1 MOD. AG Offensiva

-1 MOD. FS alle Impressioni

9 FS Fascino

11 AG Agilità

7 PT Potenza

8 TN Tenacia

18 LG Logica

20 MN Mana

1 LV Livello

10 EM Empatia Magica

19 6S Sesto Senso

13 PS Psiche

7 CS Costituzione

9 MV Movimento

+

-1 MOD. TN

=

8 INI Iniziativa

1 Malus Psiche

[18/19] TESTA
Abiti:
Armatura: Rt___
Varie: Rt___
Totale: 3

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 1
Armatura:
Varie:
Totale: 4

[16/17] BRACCIO DX
Abiti:
Armatura: Rt 16
Varie: Rt___
Totale:

[12/13] TORSO
Abiti: 1
Armatura: Rt 16
Varie: Rt___
Totale: 4

CORAZZA
Corazza Naturale: 2
Abiti: 1
Armatura:
Scudo:
Varie: 1
Totale: 4

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 1
Armatura: Rt 16
Varie: Rt___
Totale: 4

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 1
Armatura: Rt 9
Varie: Rt___
Totale: 4

Corazza Mistica:
Varie:
Totale:

OPZIONALE

3 OFF Offensiva Base = +2 Offensiva Gilda + +1 Offensiva Stirpe + / MOD. AG + / Avanzamenti + / MOD. VARI

PROVA = VALORE CARATTERISTICA O ABILITÀ - TIRO DEL D20 + BONUS/- MALUS

ARMI	STAFFA MAGDUM Tipo: B			PUGNALE Tipo: P									ART1GL10 Tipo: I		
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
OFFENSIVA BASE: 3	0	/	3	0	-2	1							/	/	3
DANNI: MOD. PT -1	3D4	/	-1	2D4	-2	-3							1D6	/	-1
INIZIATIVA: 8	-2	/	6	+3	-2	9							/	/	8
GITTATA/COLPI PER RD	/	RT Rottura:	/	/	RT Rottura:	16		RT Rottura:			RT Rottura:				

	9	6	4	2	1
MOVIMENTO					
INGOMBRO MASSIMO	50	40	30	30	50

OPZIONALE

ETERNO: GRADO:

PUNTI ESPERIENZA:

ABILITÀ PRIMARIE

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Acrobatica (AG)	2	-		+2
Addestrare (FS)	-1	-1		
X Alchimia (LG)	6	+2	+2	+2
X Arte (MN)	4	+2	+2	
Ascoltare (LG)	2	+2		
Camuffare (FS)	-1	-1		
Cavalcare (PT)	1	-1		
X Conoscenze: DIRITTO (LG)	6	+2	+2	+2
X Antropologia (LG)	4	+2	+2	
X Astronomia (LG)	4	+2		+2
		-		
X Crittografia (LG)	4	+2		+2
X Elevare (MN)	8	+2	+4	+2
Falsificare (AG)		-		
Galateo (FS)	-1	-1		
X Glifi e Rune (MN)	6	+2	+2	+2
Informazioni (FS)	-1	-1		
Interrogare (TN)	-1	-1		
X Intimidire (TN)	1	-1	+2	
Intrattenere (FS)	-1	-1		
X Istruzione (LG):	6	+2		+4
ARCALCO BABILONESE				

ABILITÀ PRIMARIE

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Linguaggi (LG): OJEN	8	+2	+2	+4
NEXUS, ARCALCO				
Medicina (LG)	2	+2		
Mercanteggiare (FS)	-1	-1		
Mestiere:		-		
		-		
		-		
Nascondersi (AG)		-		
X Nuotare (PT)	-1	-1		+2
Occultare (LG)	2	+2		
X Occulto (MN)	8	+2	+4	+2
X Osservare (LG)	4	+2	+2	
Persuadere (FS)	-1	-1		
Psicologia (LG)	2	+2		
Rapidità di mano (AG)	-2	-		
X Resistenza (TN)	1	-1	+2	
Scassinare (AG)	-1	-1		
Sopravvivenza (TN)	-1	-1		
X Storia e Miti (LG)	6	+2	+2	+2
Tattica (LG)	2	+2		
Tecnologia (LG)	2	+2		
Teologia (LG)	2	+2		

OPZIONALE

ABILITÀ SPECIALI

FAMA (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni):

- AFFINITA' MISTICA (+10 PM)
- FOCALIZZARE
- IMMUNE MALATTIE
- INCANTESIMI MAGO 1° GRADO
- NEXUS SFRENATO 1
- PERCEZIONE DELLE LYNE
- SCUDO MENTALE: BONUS 5 PROVE EM CONTRO INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
- SENSO DEL CREATO*
- SGUARDO DEL DRAGO: CONTRASTO TENACIA CON LA VITTIMA/PAURA RAGGIO 10MT, COSTO 4PM
- SONNO LEGGERO: BONUS 5 ALLE PROVE DI ES PER SVEGLIARSI

INCANTESIMI | POTERI | MUTAZIONI | BIONICHE

NOME	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: TAUMANZIA		4PM
- DISCERNI MAGIA		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA PERCEPISCO LA MAGIA		
INDIVIDUA TUTTO CIO CHE E' DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- LUCE		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA LUCE		
SCATURISCE NELLA MANO UNA LUCE		
- PRESSIONE		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA A TERRA		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO ATTERRATO		
- SILENZIO		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA SILENZIO		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO MUTO		
- CREA NUTRIMENTO		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA CREO NUTRIMENTO		
CREA NUTRIMENTO PER SOSTENERE UNA CREATURA PER 1 GIORNO		
- CURA MINORE		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA CURO QUESTA FERITA		
PROVA DI EM O CURA 2D4 PV		
- PAURA AI NON MORTI		
PER IL POTERE MINORE DELLA VITA NON MORTO FUGGI DA ME		
PROVA DI EM O LA VITTIMA FUGGE ALLA MASSIMA VELOCITA'		

NOME	Effetti	Costo
*SENSO DEL CREATO		
- NON MANGIA		
- DORME 1/2		
- LETARGO 3 GG E RIGENERA PV, PM, NUTRIZIONI		
- PROVA MANA: ANNUSA UN OGGETTO O CREATURA E SA SE E' MAGICA O DIVINA		
STAFFA MAGICA: SE UN MAGDUM LA USA IN COMBATTIMENTO NON SUBISCE 1 MALUS D'INCOMPETENZA		
INSTABILE: CATATONIA OGNI VOLTA CHE DEVE SUPERARE UNA PROVA DI PS ENTRA IN STATO CONFUSO PER 1D4 ROUND		

EVENTI | NOTE

EREDITA' ER +1 LG +1 MN +1 CR, CONIUGE RAPITO, NASCOSTO UN GRUZZOLO DA 45 PR ABILITA': 2 ABILITA' +2, AMICO SCAPPATO, ORIGINE MISTICA, SCAPPATO LONTANO PER MOTIVI IGNOTI, PERSO LAVORO PER INCAPACITA'

Rango Sociale di Origine: ERBORISTA Eterni Remissi:

EQUIPAGGIAMENTO

	Peso
VESTITI (CR 1)	2
ZAINO PICCOLO	1
PROFUMO	0,5
STAFFA MAGDUM	2
PUGNALE	0,5
INGREDIENTI KIT	2
Razioni di Cibo: 3	15
Borsello Monete:	0,5+11
Peso Totale:	96

OPZIONALE

MONETE E TESORI:

- Piastre Imperiali (pi):
- Piastre Reali (pr): 110
- Piastre Mercantili (pm):
- Piastre Servili (ps):
- Gioielli e Gemme:
- Proprietà:
- Cavalcatura:



DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO

La Silente

Leggenda

La nebbia è qui, nei miei ricordi, in quello che rimane della mia carne, nel mio stesso spirito. La mia città era sporca e corrotta, nella notte tutto era nascosto dalla coltre della bruma e dagli schiamazzi dei disperati e degli ubriachi. Io ero nata col dono di comprendere la natura e parlare con gli animali, ma questo mondo era troppo sporco e malato. Tutto quel male mi consumava... loro mi hanno costretto, io non avrei voluto, ero solo una levatrice, un'infermiera. Dai libri, unica mia pace, ho imparato come curare e come fermare un corpo dal peccare. Il mio compito era dare la vita, non toglierla, ma la loro corruzione mi ha costretto, dovevo fermarle a tutti i costi! Per loro colpa ero stata trascinata nell'inferno e da li scrivevo le mie lettere. Mi hanno chiamata assassino, ma io le stavo liberando dal male così come una rondine può volare nell'aria libera, oltre le nebbie, della mia maledetta città di perdizione e lascivia. Un mio caro amico, di cui non ricordo più il nome, fu rapito per portarmi a confessare. Chiesi aiuto a un medico che amavo di nascosto, gli raccontai tutto ma lui, inorridito, mi scacciò come se fossi dannata. Così quando non riuscii più a reggere il rimorso, mi gettai nel grande fiume *Tamesis* e posi fine alla mia dannata esistenza. O almeno così credevo. La morte non mi colse, costringendomi in questo perpetuo rimorso e sgomento, dove non comprendo il mio posto e mi dolgo della mia esistenza terrena. Forse questo luogo dove sono apparsa è un limbo dove espiare i miei peccati, e le persone che ho incontrato i miei traghettatori o guide. Li seguirò e cercherò di comprendere dove sono e se potrò redimermi per il male che ho fatto in vita. Tanto devo espiare, tanto dovrò soffrire per ciò che ho compiuto.

Limitazioni

- ***Avidità:*** cerca di ottenere sempre il miglior guadagno ed è ossessionato dalle ricchezze. Accumula denaro e gioielli e non ama dividerli eccessivamente con gli altri
- ***Refrattario alla Tecnologia:*** non può avere impianti bionici, e quando utilizza Oggetti Tecnologici o l'Abilità Tecnologia, subisce sempre un Malus di 10 alle Prove
- ***Rimorso:*** può nutrirsi solo ed esclusivamente di energia vitale di viventi. Deve toccare un vivente e superare una Prova di Contrasto di MN, se gli riesce, risucchia, togliendoli al vivente, 2D4 di PV, che aggiungerà ai propri senza mai poter superare il proprio massimale. Può farlo con successo solo una volta al giorno. Se non riesce a nutrirsi, perde allo scadere delle 24 ore senza nutrimento, 2D4 di PV e subisce un Malus di 1 su ogni tiro di Dado cumulabile per ogni giorno che passa senza nutrirsi
- ***Sgomento:*** essendo tra il Primo Mondo e il Vespro, capita a volte che si perda come se fosse in uno stato di Confusione. Sarà spesso lenta nel parlare e nell'agire e ogni volta che deve superare una Prova di PS entra automaticamente in Confusione (Malus di 2 su tutti i Tiri e non può attaccare o utilizzare poteri) per 1D4 Rd
- ***Tasse:*** deve versare il 10% di tutto quello che guadagna all'Onorevole Gilda dei Mercanti, almeno una volta all'anno

Abilità speciali e poteri

- ***Anaerobe:*** non necessita di respirare
- ***Coma cosciente:*** resta cosciente e abile fino a quando arriva alla propria CS in negativo
- ***Empatia 1:*** Bonus di 3 alle Impressioni
- ***Immune a Veleni, Malattie, Fatica:*** nessun tipo di veleno, malattia o fatica ha effetto su di lei
- ***Insonne:*** non dorme e non subisce nessun tipo di Malus dalla mancanza di sonno
- ***Perizia medica 1:*** Bonus di 5 sulle Prove dell'Abilità Primaria Medicina. Può curare qualsiasi creatura, una volta ogni ora, invece che una volta al giorno
- ***Semincorporeo:*** i Danni non magici gli infliggono sempre 2 Danni in meno. Bonus di 5 sulle Prove dell'Abilità Primaria: Nascondersi
- ***Ricettario 1:*** conosce 1D4 +1 di Ricette per Composti. Potrà memorizzare nel ricettario ogni nuova ricetta che scoprirà
- ***Risorse 1:*** parte con il patrimonio iniziale raddoppiato e tutte le volte che deve acquistare un bene, lo paga di base il 10% in meno
- ***Vista Trascendente:*** vede anche al buio assoluto, ma tutto in toni di grigio, non riesce a vedere nessun altro colore

Rapporti

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Se gli abissi avessero vomitato, questo sarebbe il risultato. Un esserino diabolico dallo sguardo maligno! Non credo ci sarà molto da fae con lui, meglio tenerlo sott'occhio.

TRUKDAK "La Pressa": mai avrei pensato che potesse esistere una tale creatura. Anche lei è sicuramente persa nelle sue afflizioni e dolori, un'anima affine riversata in un corpo mostruoso. Starà a me convincerla che la violenza è il male e che la ragione il bene.

DRAGAN "Il Prodigo": Stirpe lasciva e corrotta. Ma non posso più distruggere vite, dovrò fargli comprendere dove sbaglia e portarlo sulla retta via, anche se la sua parlantina è suadente e gradevole.

T70E "Cuor di Ferro": Un essere perfetto senza vizi e perdizioni. Fossi stata io della materia del metallo non avrei compiuto i miei peccati. Cercherò di comprendere come ragiona e seguirò la sua strada di logica e perfezione.

KSETODBLIS "La Forsennata": Nelle leggende del mio mondo, il drago è il simbolo del male. Ma il suo sguardo è sperso e lontano, come se fuggisse da un grande dolore o un tenebroso passato. Voglio conoscere la sua storia e lenire il suo male.

SAMARTH "Il Giusto": Un angelo pieno di grazia e beltà! Sarà la mia guida in questo limbo che mette alla prova la mia anima. Come Virgilio con Dante io potrò uscire dal mio peccato grazie a lui!

Obbiettivi

Espiare i miei peccati e aiutare il prossimo a salvare la sua anima e il suo corpo.

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game

Giocatore

Nome Personaggio: LA SILENTE

Stirpe: USHULPAIEH | Etnia: ALU-KRUMM | Archetipo: NON MORTO

Gilda: MERCANTI | Corporazione: CERUSICI

Sesso: I | Peso: 16KG | Altezza: 1,70MT | Vista: TRASCENDENTE

Occhi: NERI | Capelli: BIANCHI | Pelle: GRIGIA | Età: 81

Limitazioni: AVIDITA' / REFRATTARIO TECNOLOGIA / RIMORSO

SCOMENTO / TASSE

Carattere: MORALISTA, SCETTICO, SILENZIOSO

Ossessioni: 1 LIBRI

Fobie: OMICLOFOBIA (NEBBIA)

Abitudini: ESSERE SPESSO DI MALUMORE

Deità: ARIA

CS	+ GILDA	+ Avanzamenti	= PUNTI VITALI TOTALI:
11	30	2	43

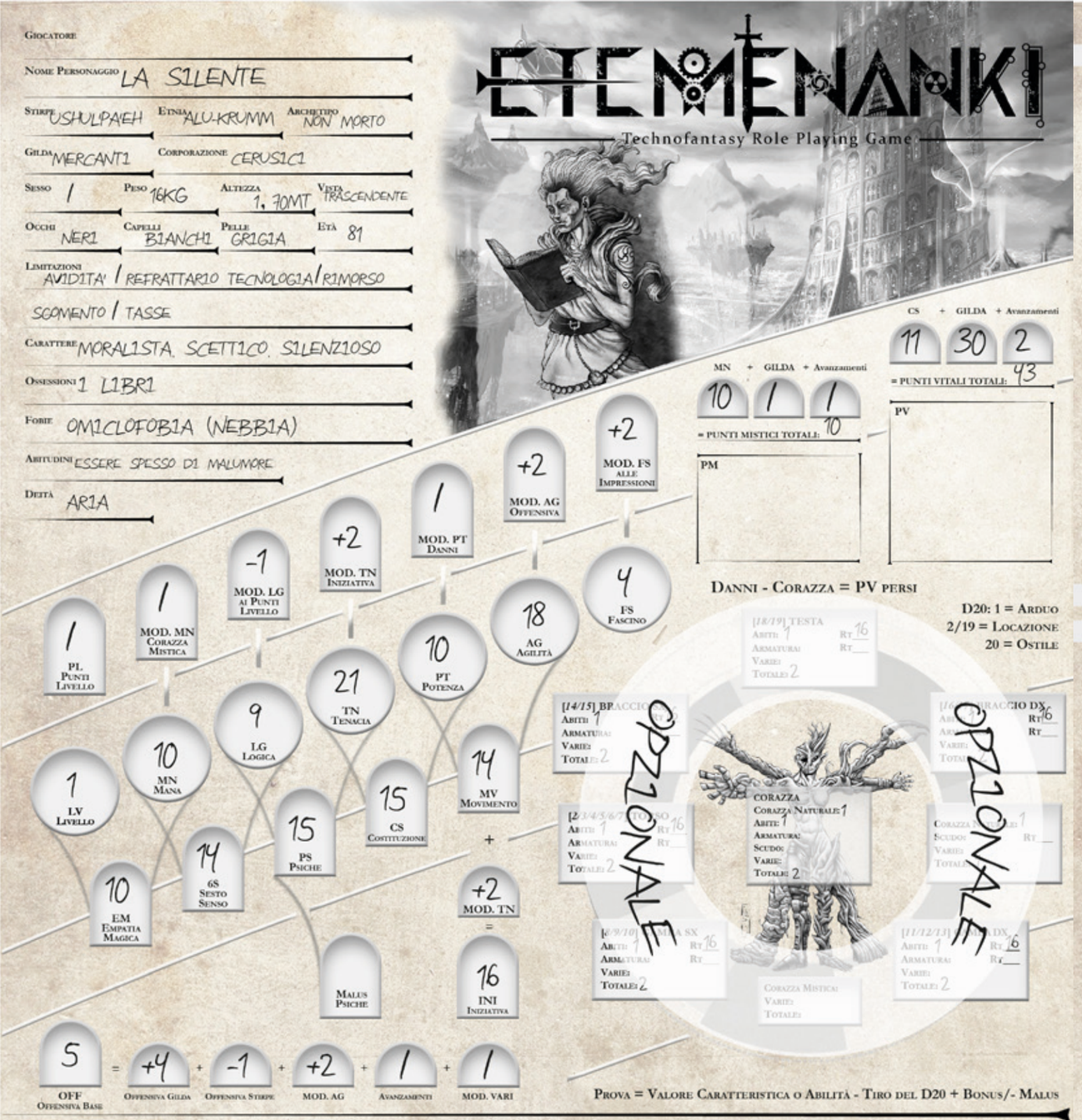
PV

MN	+ GILDA	+ Avanzamenti	= PUNTI MISTICI TOTALI:
10	1	1	10

PM

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile



Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi		BISTURI Tipo: T			Tipo:			Tipo:			Tipo:			TOCCO Tipo: B		
		Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base:	5	-1	-2	2										1	1	5
Danni: Mod. PT	1	2D4	-2	-2										1D4	/	1
Iniziativa:	16	+5	-2	19										1	1	16
Gittata/Colpi per RD		10/1	RT Rottura	16		RT Rottura			RT Rottura			RT Rottura			/	

Movimento	4	3	1	Eterno:	Grado:
Ingombro Massimo	12	30	50	Punti Esperienza:	

OPZIONALE

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Acrobatica (AG)	6	+2	+2	+2
○ Addestrare (FS)	-2	-2		
X Alchimia (LG)	1	-1		+2
○ Arte (MN)				
○ Ascoltare (LG)	9	-1	+10	
○ Camuffare (FS)	-2	-2		
○ Cavalcare (PT)				
X Conoscenze: GEOGRAFIA (LG)	1	-1		+2
X Antropologia (LG)	1	-1		+2
X Biologia (LG)	3	-1	+2	+2
X Botanica (LG)	1	-1		+2
○ Crittografia (LG)	-1	-1		
○ Elevare (MN)				
○ Falsificare (AG)	2	+2		
X Galateo (FS)	2	-2	+2	+2
○ Glifi e Rune (MN)				
X Informazioni (FS)	0	-2		+2
○ Interrogare (TN)	2	+2		
X Intimidire (TN)	4	+2	+2	
X Intrattenere (FS)	0	-2		+2
X Istruzione (LG):	1	-1		+2
BABILONESE				

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Linguaggi (LG):	3	-1	+2	+2
ADHOMM, MERCANTI				
X Medicina (LG)	5	-1	+2	+4
X Mercanteggiare (FS)	0	-2		+2
○ Mestiere:				
○				
○				
X Nascondersi (AG)	6	+2	+4	
○ Nuotare (PT)				
X Occultare (LG)	1	-1		+2
○ Occulto (MN)	2		+2	
○ Osservare (LG)	-1	-1		
X Persuadere (FS)	0	-2		+2
X Psicologia (LG)	3	-1		+4
○ Rapidità di mano (AG)	2	+2		
X Resistenza (TN)	4	+2	+2	
○ Scassinare (AG)	2	+2		
○ Sopravvivenza (TN)	2	+2		
X Storia e Miti (LG)	1	-1		+2
○ Tattica (LG)	-1	-1		
X Tecnologia (LG)	1	-1		+2
○ Teologia (LG)	-1	-1		

OPZIONALE

Abilità Speciali

FAMA (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): -1

- ANAEROBE: NON NECESSITA DI RESPIRARE
- COMA COSCIENTE: RESTA COSCIENTE E ABILE FINO A CS IN NEGATIVO
- EMPATIA 1: BONUS 3 IMPRESSIONI
- IMMUNE A VELENI, MALATTIE, FATICA
- INSONNE: NON DORME, IMM. A SONNO
- PERIZIA MEDICA 1: BONUS 5 MEDICINA
- RICETTARIO 1: CONOSCE 1D4+1 RICETTE
- SEMICORPOREO: -2 DN NON MAGICI
- BONUS DI 5 ALLE PROVE DI NASCONDERSI
- RISORSE 1
- VISTA TRASCENDENTE

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: /		
PERIZIA MEDICA: 1		
BONUS 5 ALLE PROVE DELL'ABILITA'		
MEDICINA PUO' CURARE UNA CREATURA		
UNA VOLTA OGNI ORA USANDO 1 BENDA		
CHE SI CONSUMA NELL'USO. DEVE AVERE		
UN KIT CERUSICO O UN HOSPITALE DOVE AGIRE		
OGNI APPLICAZIONE RIUSCITA		
CURA 2D4+2 PV, ALTRIMENTI CURA SOLO 2PV		

Nome	Effetti	Costo
RICETTE		
FARMACO DI CURA		
FARMACO SONNO		
PER LE PROVE DI MEDICINA, UTILIZZA		
LA CARATTERISTICA LOGICA		

Equipaggiamento

	Peso
VESTITI (CR 1)	2
CAPPUCCIO (CR 1)	0.5
ZAINO PICCOLO	0.5
POSATE	0.3
KIT CERUSICO	0.6
BENDE: 16	
LIBRO ANATOMIA	
BONUS DI 1 SU MEDICINA, BIOLOGIA	
FARMACO DI CURA (2D4): 3	
INGREDIENTI BIOLOGIA	

OPZIONALE

Razioni di Cibo:

Borsello Monete:

Peso Totale: 6.46

Eventi | Note

PARLA CON ANIMALI, ABILITA' 2 A +2, FURTO, AMICO RAPITO, EREDITA' LUR +10 ASCOLTARE, BELLEZZA, RICCHEZZA, PESSIMA NOMEA IN GILDA, AMI IN SEGRETO UNA PERSONA SPOSATA NESSUN EVENTO

Rango Sociale di Origine: SERVO

Eterni Remissi:

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):

Piastre Reali (pr):

Piastre Mercantili (pm):

Piastre Servili (ps):

Gioielli e Gemme:

Proprietà:

Cavalcatura:

SAMARTH
"IL GIUSTO"



DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO

SAMARTH "IL GIUSTO"

LEGGENDA

Nel mio mondo, *Asyllhial*, i chaerubini e le chaerubine si univano ai mortali più degni, appartenenti alle famiglie nobili, e generavano dei caherubiti, metangeli, per dimostrare la vicinanza alle divinità. La discendenza manteneva sempre la scintilla divina, ma tra le famiglie di mia madre e di mio padre, scoppiò una faida interna che li portò alla rovina. Mio padre fece un patto scellerato per farsi aiutare nella rivalsa da una congerie criminale molto influente, ma non rispettò il patto e io, per essere salvato, fui rinchiuso nel monastero della Luce Infinita fin da fanciullo, dove i monaci mi insegnarono le vie del sacerdozio. Durante una crociata di seguaci del Caos, il monastero fu attaccato e mi trovai davanti a un daemone minore... i miei occhi iniziarono a lacrimare sangue e una furia celestiale prese il sopravvento. Mi ritrovarono svenuto, coperto dell'icore del daemone e compresero che avevo in me la maledizione e la gloria dei Cavalcadaemoni. Il gran sacerdote mi disse che ero predestinato a divenire un eroe, e che la luce del mio sorriso avrebbe rinfrancato i giusti, mentre mi affidava una missione segreta importantissima per la salvezza del culto. Partii il giorno stesso, ma durante il viaggio, la furia del Cavalcadaemoni mi condusse verso il *Gorgo del Grokdkaar*, un maledetto portale demoniaco di *Asyllhial*, e non riuscii a resistere alla frenesia: mi gettai nel Gorgo a una velocità scellerata. L'ultimo ricordo che mi attraversa la mente è una miriade di daemoni che escono fuori dal portale mentre li carico e vengo sommerso dalle loro lame di selenite e dai loro morsi velenosi...

LIMITAZIONI

- ***Codice:*** deve seguire obbligatoriamente il codice, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione
  - Dare la caccia e combattere i Veri Daemoni ogni volta che è possibile, indipendentemente dalla potenza delle entità incontrate e dal loro numero
  - Fanatismo e coraggio in battaglia, anche rasentando la follia e il sacrificio
  - Sigillare i portali dei Mondi Esterni a tutti i costi
- ***Credo:*** venera obbligatoriamente il culto dell'Ordine
- ***Crociata:*** combatte fino alla morte contro i seguaci del Caos. Malus di 5 alle Impressioni, al FS e alle Abilità del FS verso i seguaci del Caos
- ***Vulnerabile (Acqua Eretica):*** quando entra in contatto o viene colpito dall'Acqua Eretica, subisce 2D6 DN per ogni Rd di contatto
- ***Vulnerabile (Selenite):*** quando entra in contatto o viene colpito da oggetti in Selenite, subisce 5 DN ulteriori per ogni Rd di contatto

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- ***Conversione:*** se converte una creatura al proprio culto con l'Abilità Persuadere: per l'avventura del quickstarter si traduce in un recupero di 1D6 PM.
- ***Furia Celestiale:*** Prova di MN Costo: 3 PM per colpo anche se non colpisce, solo contro seguaci del Caos: Bonus di 6 all'OFF e +6 DN per 1 Colpo
- ***Immune ai Comandi:*** nessun tipo di Comando mentale ha effetto su di lui.
- ***Invocazione 1:*** può invocare l'aiuto della propria divinità 1 volta a settimana. Per l'avventura del quickstarter si traduce in un +20 alle Prove per 1 RD, nel RD in cui si utilizza
- ***Ritualistica 1:*** permette di partecipare ai Rituali
- ***Sventradaemoni:*** Bonus di 5 all'INI, OFF +5 DN contro i Daemoni/ Daemoniti. Vedi le auree di energia elementale degli esseri superando una Prova di Mana.
- ***Volare:*** può volare con velocità uguale al proprio MV

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Che essere possente, e veggo in lui la luce! Sarà sicuramente un degno compagno di viaggio e battaglia, se saprà seguire il mio eccelso comando e le mie brillanti strategie.

TRUKDAK "La Pressa": Bestia immonda, putea del fetore del Caos. Perché gli dei ci hanno prescelti compagni? Sarà una prova per vedere la mia grandezza nel farmi seguire in battaglia da cotali creature! Mi farò valere e la piegherò col mio sorriso alla mia guida.

DRAGAN "Il Prodigo": Riconosco un buon mercante timorato degli dei quando lo incontro. Sarà il mio tesoriere e tratterà le faccende di bassa lega al posto mio. Sento già di potermi fidare!

LA SILENTE: La maledizione incombe su questa povera anima. Voglio sapere, che vendetta desidera? Chi l'ha ridotta in cotal guisa? Come potrò aiutarla, io che sono nel giusto e porto giustizia?

KSETODBLIS "La Forsennata": Draghi... esseri dalle origini chiaramente diaboliche. In più vedo intorno a lei una forte aura magica! Una magdum! Che gli dei abbiano pietà di lei perché io ne sarò giudice inflessibile se compirà qualche atto blasfemo!

BYSTROTZOLUNTOGERO "L'Ignavo": Chi? Ah sì... questo esserino mi passa quasi inosservato. Bah che creatura avvilente ed inutile. Non gli darò troppo peso, non vorrei mai che la ballata sulle mie imprese si inzozzi mischiandosi con le gesta di questa rana deforme!

OBBIETTIVI

Divenire un eroe degno delle leggende e guidare la *Shaddakh* (compagnia) come un vero condottiero.

Giocatore

Nome Personaggio: SAMARTH "IL GIUSTO"

Stirpe: ASURA | Etnia: HORU1AL | Archetipo: EXTRA. LUM. V1V

Gilda: SAP1ENT1 | Corporazione: CAVALCADAEMON1

Sesso: M | Peso: 108KG | Altezza: 2. 10MT | Vista: 1NFRAV1S10NE

Occhi: ARGENTO | Capelli: ORO | Pelle: B1ANCA | Età: 24

Limitazioni: CREDO/VULNERABILE SELENITE E ACQUA ERET1CA
COD1CE/1RACONDO/CROC1ATA

Carattere: MEGALOMANE. 1RRUENTO. S1CURO

Ossessioni: D1VEN1RE UN VERO EROE

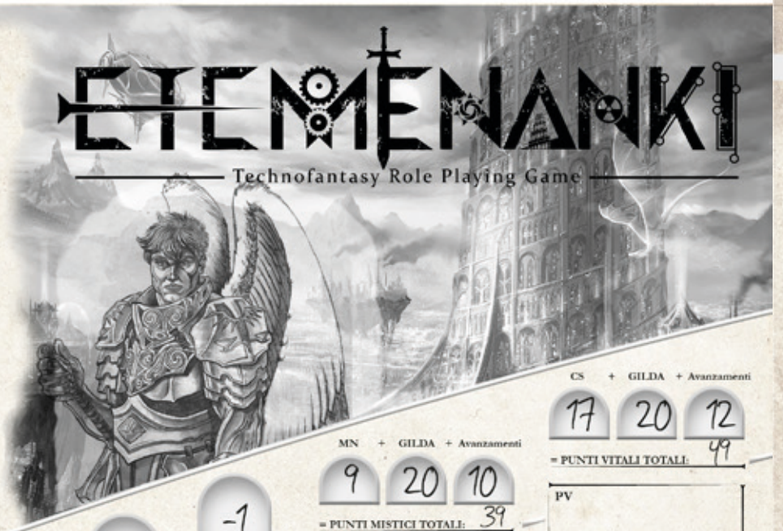
Fobie: TACOFOBIA (VELOC1TA' ELEVATA)

Abitudini: SORR1DERE SEMPRE

Deità: ORD1NE

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



CS + GILDA + Avanzamenti: 17 | 20 | 12 = 49 = PUNTI VITALI TOTALI

PV

MN + GILDA + Avanzamenti: 9 | 20 | 10 = 39 = PUNTI MISTICI TOTALI

PM

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

1 PL Punti Livello
-1 MOD. MN Corazza Mistica
-1 MOD. LG ai Punti Livello
+2 MOD. TN Iniziativa
+1 MOD. PT Danni
+1 MOD. AG Offensiva
-1 MOD. FS alle Impressioni
9 FS Fascino
15 AG Agilità
16 PT Potenza
18 TN Tenacia
6 LG Logica
9 MN Mana
1 LV Livello
5 EM Empatia Magica
7 6S Sesto Senso
12 PS Psiche
17 CS Costituzione
15 MV Movimento
+2 MOD. TN
=
17 INI Iniziativa
1 Malus Psiche

[18/19] TESTA
Abiti: Rt___
Armatura: Rt___
Varie:
Totale: 1

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 1
Armatura: 5
Varie:
Totale: 7

[16/17] BRACCIO DX
Abiti: 1 Rt 16
Armatura: 5 Rt 18
Varie:
Totale: 7

[2/3/4/5/6/7] TORSO
Abiti: 1 Rt 16
Armatura: 5 Rt 18
Varie:
Totale: 7

CORAZZA
Corazza Naturale: 7
Abiti: 1
Armatura: 5
Scudo:
Varie:
Totale: 7

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 1 Rt 16
Armatura: 5 Rt 18
Varie:
Totale: 7

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 1 Rt 16
Armatura: 5 Rt 18
Varie:
Totale: 7

Corazza Mistica
Varie:
Totale:

OPZIONALE

3 OFF Offensiva Base = +4 Offensiva Gilda + +1 Offensiva Stirpe + +1 MOD. AG + 1 Avanzamenti + -3 MOD. VARI

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi	DZELSATUK Tipo: T			Tipo:			Tipo:			Tipo:			PUGNO Tipo: B		
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 3	-2	1	1										1	1	3
Danni: Mod. PT +1	3D8	1	+1										1D4	1	+1
Iniziativa: 17	-5	1	12										1	1	17
Gittata/Colpi per Rd	1	Rt Rottura	20		Rt Rottura			Rt Rottura			Rt Rottura			1	

Movimento	15	10	7	3	1	
Ingombro Massimo	240	160	80	30	80	120

OPZIONALE

Eterno: | Grado: | Punti Esperienza:

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Acrobatica (AG)	3	+1		+2
○ Addestrare (FS)	-1	-1		
○ Alchimia (LG)	-1	-1		
○ Arte (MN)	-1	-1		
○ Ascoltare (LG)	-1	-1		
○ Camuffare (FS)	-1	-1		
X Cavalcare (PT)	3	+1	+2	
X Conoscenze:				
X Antropologia (LG)	1	-1		+2
X Crittografia (LG)	1	-1		+2
X Elevare (MN)	3	-1	+2	+2
○ Falsificare (AG)	1	+1		
X Galateo (FS)	11	-1	+2	
X Glifi e Rune (MN)	3	-1		+4
○ Informazioni (FS)	-1	-1		
○ Interrogare (TN)	2	+2		
X Intimidire (TN)	4	+2		+2
○ Intrattenere (FS)	-1	-1		
○ Istruzione (LG):	1	-1		+2
ARCAICO BABILONESE				

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Linguaggi (LG):	3	-1	+2	+2
ARCAICO LUM1NOSO				
X Medicina (LG)	-1	-1		
○ Mercanteggiare (FS)	-1	-1		
○ Mestiere:				
○ Nascondersi (AG)	1	+1		
○ Nuotare (PT)	1	+1		
○ Occultare (LG)	-1	-1		
X Occulto (MN)	7	-1	+4	+4
○ Osservare (LG)	-1	-1		
X Persuadere (FS)	3	-1	+2	+2
X Psicologia (LG)	1	-1		+2
○ Rapidità di mano (AG)	1	+1		
X Resistenza (TN)	6	+2	+2	+2
○ Scassinare (AG)	1	+1		
○ Sopravvivenza (TN)	4	+2		+2
○ Storia e Miti (LG)	3	-1	+2	+2
X Tattica (LG)	1	-1		+2
X Tecnologia (LG)	-1	-1		
X Teologia (LG)	5	-1	+2	+4

OPZIONALE

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: HORDOMANZ1A		5PM
- D1SCERN1 MAG1A		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE PERCEP1SCO LA MAGIA"		
1ND1V1DUA TUTTO C1Ò CHE E' DOTATO D1 UNA NATURA MAGICA		
- LUCE		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE LUCE"		
SCATUR1SCE NELLA MANO UNA LUCE		
- PRESS10NE		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE A TERRA"		
PROVA D1 EM O LA VITT1MA ENTRA 1N STATO ATTERRATO		
- S1LENZ10		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE S1LENZ10"		
PROVA D1 EM O LA VITT1MA ENTRA 1N STATO MUTO		
- SONNO		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE SONNO"		
PROVA D1 EM O LA VITT1MA ENTRA 1N STATO ADDORMENTATO		
- R1PARAZ10NE		
"1N NOME M1NORE DELL'ORD1NE R1PARO QUESTO OGGETTO"		
R1PARA UN OGGETTO O CURA UN S1NTET1CO		
- ESORC1SMO M1NORE		
"(. . .) T2 ESORC1ZZO"		
PROVA D1 EM O LA VITT1MA R1TORNA NEL SUO MONDO		

Nome	Effetti	Costo
SE ELEVA 1NCANTES1M1 1NDOSSANDO		
ARMATURA 1N METALLO COSTO PM X2		
DZELSATUK		
ARM1 DEL CAVALCADAEMON1		
SE L1 UT1L1ZZANO 1 MEMBR1		
DELLA CORPORAZ10NE NON SUB1SCONO		
MALUS D1NCOMPETENZA		

Eventi | Note

M1SS10NE PER M1STER10SO LAVORO, BELLEZZA, TESORO D1 FAM1GL1A, UNA CONGER1E (BANDA) CR1M1NALE T1 CERCA PER UN TORTO SUB1TO, ORIG1N1 ELEVATE +5 RANGO SOCIALE, AB1L1TA' 2 AB1L1TA' +2, LE FAM1GL1E DE1 TUO1 GEN1TOR1 SONO 1N GUERRA TRA LORO

Rango Sociale di Origine: NOBILE CONTE DECADUTO | Eterni Remissi:

Abilità Speciali

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni): -1

- ADDESTRAMENTO F1S1CO +10 PV
- AFF1N1TA' M1ST1CA +10 PM
- ARMATURA E SCUDO 1
- CONVERS10NE RECUPERO 1D6 PM
- EXTRAMONDO 1D4 BENED1Z10N1
  1- BONUS 5 ALLE 1MPRESS10N1
  2- 1MMUNE A1 VELEN1
- FUR1A CELEST1ALE BONUS 6 OFF +6 DN PER UN COMBATT1MENTO PROVA MANA COSTO 3PM
- 1NCANTES1M1 SACERDOTE 1° GRADO
- 1MMUNE A1 COMAND1
- 1NVOCAZ10NE 1 +20 PROVE PER 1 RD
- R1TUAL1ST1CA 1
- SVENTRADAEMON1 +5 OFF +5 DN CONTRO DAEMON1 E DAEMONIT1
  VED1 LE AUREE D1 ENERG1A ELEMENTALE DEGL1 ESSER1 SUPERANDO UNA PROVA D1 MANA
- VOLARE

Equipaggiamento

	Peso
M1MOMANTO (BONUS 10 NASCONDERSI)	2
VEST1T1 D1 LUSSO (CR 1)	1
ZA1NO GRANDE	1
STEMMA D1 FAM1GL1A	0.3
PROFUMO	
SPADONE "DZELSATUK"	3
CORAZZA D1 P1ASTRE (CR 5, C. OFF -3)	10
GAMBAL1 D1 P1ASTRE (CR 5, C. OFF -3)	10
BRACC1AL1 D1 P1ASTRE (CR 5, C. OFF	

OPZIONALE

Razioni di Cibo: 10 | 5

Borsello Monete: | 0.5×18

Peso Totale: | 48.1

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr): 120
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gioielli e Gemme: 6 P1
Proprietà:

Cavalcatura: SAURO

T70E
"CUOR DI FERRO"



DISEGNO DI FRANCESCO GENNARI

T70E "Cuore di Ferro"

Leggenda

Non vi è nulla nei suoi ricordi, solo il riflesso della luce dei suoi occhi sulla liscia parete della bara di conservazione dove era stipato. Barlumi di neon su fiumi di mercurio gli abbagliavano il tecnocerebro, mostrando filmati di un tempo immemore, forse trattenuti dalle sue iridi meccaniche durante la sua costruzione. Vedeva tecno-sacerdoti lavorare con attrezzi luminosi intorno al suo corpo di metallo tecnorganico e un umanoide con un camice di biometallo argenteo con il simbolo dell'occhio meccanico al centro e il volto coperto da una tecnomaschera. Poi, vedeva campi di battaglia e il cielo divenire bianco come l'intensa fiamma di un'esplosione creatomica.
I *Predecessori*, il nome che avevano i suoi creatori, fuggire nelle *Domus*, bunker sotterranei, mentre il mondo si frantumava sotto i passi pesanti degli Dei-Meccanici, i supremi tecnorganismi. Infine, il suo riposo e lo spegnersi di ogni funzione dentro la sua tecnocripta.
Dopo innumerevoli secoli, il risveglio. Il suo cyberferetro aveva subito dei danni, forse una scossa di terremoto, ed era crollata aprendosi. Il suo apparato uditivo era permanentemente lesionato, probabilmente a causa di qualche tecnovirus dell'Epoca del Dolore, durante la Guerra delle Macchine, rimasto inerme nella sua *Domus*, fino al crollo. Quando uscì era confuso e deteriorato, aggredì dei carovanieri che però lo ridussero all'impotenza e avendo un legislatore tra loro, venne condannato per un crimine di terzo grado. Passò diversi anni come schiavo legato con numerose catene a trainare un carro. Un giorno si unì alla carovana un sacerdote-scienziato della Realtà, *Kaleb 9'N2*, che gli insegnò i dettami del Templio-Laboratorio e riuscì a comprarlo agli schiavisti per poi liberarlo. Gli aprì le vie del sacerdozio della Realtà, l'Inquisizione Tecnomeccanica, il credo della Vera Scienza. Lasciarono la carovana per dirigersi insieme verso la città santa di Namesh, ma una terribile tempesta di cenere, una "*t'ulsasdjin*" come le chiamano i nomadi, li fece perdere completamente, per poi scagliarli nei cieli come se fossero foglie di vernice arrugginita strappata dalla carlinga di una vecchia aeronave. Ricorda il centro elettrico del ciclone e la sua forza smembrarlo e distruggerlo a livello molecolare...

Limitazioni

- ***Artificiale:*** può essere curato solo attraverso l'uso dell'Abilità 'Riparare' come se fosse l'Abilità 'Medicina'
- ***Asociale:*** tende a non avere empatia, freddo nei rapporti con le altre creature. Ha un Malus di 2 sulle Impressioni e alle Prove di FS e delle Abilità del FS
- ***Credo:*** venera obbligatoriamente il culto della Realtà
- ***Crociata:*** combatte fino alla morte contro i seguaci della Mente. Malus di 5 alle Impressioni, al FS e alle Abilità del FS verso i seguaci della Mente
- ***Codice:*** deve seguire obbligatoriamente il codice del Templio-Laboratorio, altrimenti perde l'uso delle abilità speciali di Corporazione:
  - Ostacolare la magia arcana in tutte le sue forme e manifestazioni
  - Non può mai in nessun caso utilizzare Oggetti Magici Arcani né poteri derivati da questi
  - Contrastare l'Accademia dell'Antica Magdum e gli usufruitori di magia arcana nelle loro insane ricerche nel campo dell'occulto
  - Distruggere gli Oggetti Magici Arcani in ogni modo possibile
- ***Quiescenza:*** dopo 21 ore si spegne per 3 ore. Non può essere risvegliato in nessun modo. Vale come un Riposo Completo
- ***Refrattario alla magia:*** paga il doppio del costo qualsiasi attivazione magica (non divina)
- ***Silifago:*** come unico nutrimento deve cibarsi di circa un kilogrammo di sabbie o silicati fini al giorno

Abilità speciali e poteri

- ***Affinità Tecnologica:*** Bonus di 5 alle Prove di Tecnologia e quando utilizza Oggetti Tecnologici. Se usa Armi tecnologiche non subisce nessun Malus inerente alle Incapacità
- ***Anaerobe:*** non necessita di respirare
- ***Contrastamagia 1:*** Bonus di 10 alle Prove di EM contro gli incantesimi Arcani
- ***Conversione:*** se converte una creatura al proprio culto con l'Abilità Persuadere: Per l'Avventura del quickstarter si traduce in un recupero di 1D6 PM
- ***Immune Fascinazione, Illusioni, Malattie, Veleni:*** nessun tipo di Fascinazione, Illusioni, Malattie, Veleni gli può fare danno o effetto
- ***Incantesimi da sacerdote 1° Grado:*** può elevare solo Incantesimi di 1° Grado Generici e della sua Scuola prescelta (Tecnomanzia)
- ***Invocazione 1:*** può invocare l'aiuto della propria divinità 1 volta a settimana. Per l'Avventura del quickstarter si traduce in un +20 alle Prove per 1 RD
- ***Manipolazione fisica:*** può modificare i propri arti al fine di farli divenire delle Armi Medie (DANNI 2d8. OFF invariata). Estensione massima 2 mt
- ***Scudo mentale:*** Bonus di 5 all'EM contro gli incantesimi e le influenze mentali
- ***Sventramaghi:*** Bonus di 5 su OFF e +5 ai DN contro gli usufruitori di Magia Arcana
- ***Tecnascendenza:*** può comunicare con qualsiasi tipo di macchina senziente o creatura tecnologica. +5 alle Impressioni verso le macchine senzienti. Bonus di 5 sulle Prove di Tecnologia

Rapporti

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Piccola e insulsa creatura, che stia lontano a T70E e non lo tocchi col suo immondo essere. Emana un senso di male nei nostri confronti. Non porterà a nulla di buono.

TRUKDAK "La Pressa": Potente e con innesti tali da sembrare benedizioni dell'Elemento Astrale della Realtà! Il suo corpo è in parte di meccanismi, la Vera Scienza è in essa. Sarà degna dell'alleanza di T70E?

DRAGAN "Il Prodigo: Un fatato, essenza stessa dell'Elemento Astrale della Mente, acerrimo nemico di T70E. Trasuda magia da ogni poro, ma non sembra praticarla, forse si è redento. In fondo non tutti sono causa della loro nascita.

LA SILENTE: Non di questo mondo, ma in questo mondo. In parte T70E la comprende. Sembra un medico dagli attrezzi che porta, quindi ha studiato la scienza. Un'insolita alleata in questo luogo bizzarro.

KSETODBLIS "La Forsennata": Aberrazione vivente. Erede degli antichi draghi, portatrice di sventurata magia. Abbietta tra le abbiette. Dovrò controllare affinché non porti a compimento nessun esperimento diabolico. T70E non si fida di questa strega!

SAMARTH "Il Giusto": La luce lo precede e lo guida. Il suo sorriso è falso, ma T70E sente di potersi fidare poiché in lui vi è l'Elemento Astrale dell'Ordine, simbolo di purezza e abnegazione. Ascolterà le sue parole.

Obbiettivi

Comprendere come uscire da questo luogo. Contrastare la magia arcana e portare il verbo della Vera Scienza.

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



Giocatore

Nome Personaggio: T70E "CUOR DI FERRO"

Stirpe: BIOMECH | Etnia: UCO | Archetipo: SINTETICO

Gilda: SAPIENTI | Corporazione: TEMPIO-LABORATORIO

Sesso: I | Peso: 300KG | Altezza: 2,00MT | Vista: INFRAVISIONE

Occhi: BLU | Capelli: / | Pelle: METALLO | Età: 8

Limitazioni: QUIESCENZA / REFRATTARIO MAGIA / SILLOGO

ASOCIALE / ARTIFICALE / CROCIATA / CREDO / CODICE

Caratterre: ORGANIZZATORE, CONSERVATORE, RUDE

Ossessioni: LA VENDETTA

Fobie: CATOPTROFOBIA (SPECCHI)

Abitudini: PARLARE IN TERZA PERSONA

Deità: REALTA'

CS + GILDA + Avanzamenti: 20 + 20 + 12 = PUNTI VITALI TOTALI: 52

PV

MN + GILDA + Avanzamenti: 0 + 20 + 1 = PUNTI MISTICI TOTALI: 20

PM

DANNI - CORAZZA = PV PERSI

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

1 PI Punti Livello
-4 MOD. MN Corazza Mistica
1 MOD. LG ai Punti Livello
+2 MOD. TN Iniziativa
+2 MOD. PT Danni
-2 MOD. AG Offensiva
-3 MOD. FS alle Impressioni
1 FS Fascino
3 AG Agilità
20 PT Potenza
20 TN Tenacia
12 LG Logica
0 MN Mana
1 LV Livello
11 MV Movimento
20 CS Costituzione
16 PS Psiche
6 6S Sesto Senso
0 EM Empatia Magica
1 Malus Psiche
+2 MOD. TN
13 INI Iniziativa
4 OFF Offensiva Base = +4 Offensiva Gilda + +2 Offensiva Stirpe + -2 MOD. AG + 1 Avanzamenti + 1 MOD. VARI

[14/15] BRACCIO SX — Abiti: 1 — Armatura: 3 — Varie: — Totale: 6 — Rt 16 / Rt 19

[18/19] TESTA — Abiti: — Armatura: 3 — Varie: — Totale: 5 — Rt — / Rt 19

[16/17] BRACCIO DX — Abiti: — Armatura: 3 — Varie: — Totale: — — Rt — / Rt —

[2/3/4/5/6/7] TORSO — Abiti: 1 — Armatura: — Varie: — Totale: 6 — Rt 16 / Rt 19

CORAZZA — Corazza Naturale: 2 — Abiti: 1 — Armatura: 3 — Scudo: — Varie: — Totale: 6

[8/9/10] GAMBA SX — Abiti: 1 — Armatura: 3 — Varie: — Totale: 6 — Rt 16 / Rt 19

[11/12/13] GAMBA DX — Abiti: 1 — Armatura: 3 — Varie: — Totale: 6 — Rt 16 / Rt 19

Corazza Mistica — Varie: — Totale: —

OPZIONALE

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi	HERKER Tipo: E			TECNOMAZZA Tipo: B			Tipo:			Tipo:			PUGNO Tipo: B		
	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Arma	Mod. Vari	Totale	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 4 +	+3	/	7	-2	/	2	+		=	+		=	/	/	4
Danni: Mod. PT +2 +	2D8	/	/	2D8	/	+2	+		=	+		=	1D8	/	+2
Iniziativa: 13 +	+12	/	25	-2	/	11	+		=	+		=	/	/	13
Gittata/Colpi per Rd	30	11	RT Rottura: 18	/		RT Rottura: 19			RT Rottura:			RT Rottura:			

Movimento	MX	11	8	5	2	1
Ingombro Max					120	180

OPZIONALE

Eterno: — Grado: —

Punti Esperienza:

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
○ Acrobatica (AG)	-2	-2		
○ Addestrare (FS)	-3	-3		
X Alchimia (LG)	2			+2
○ Arte (MN)	-4	-4		
○ Ascoltare (LG)	-8		-8	
○ Camuffare (FS)	-3	-3		
○ Cavalcare (PT)	2	+2		
X Conoscenze: BIOLOGIA (LG)	2			+2
X Antropologia (LG)	2			+2
X Botanica (LG)	2			+2
X Mineralogia (LG)	2			+2
X Crittografia (LG)	2			+2
X Elevare (MN)	-2	-4		+2
○ Falsificare (AG)	-2	-2		
○ Galateo (FS)	-3	-3		
X Glifi e Rune (MN)	-2	-4		+2
○ Informazioni (FS)	-3	-3		
○ Interrogare (TN)	2	+2		
X Intimidire (TN)	4	+2	+2	
○ Intrattenere (FS)	-3	-3		
X Istruzione (LG): BABILONESE, VRIL	4			+4

Abilità Primarie

	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X Linguaggi (LG): PREDEKH, ARCAICO, VRIL	6		+2	+4
X Medicina (LG)	2			+2
○ Mercanteggiare (FS)	-3	-3		
X Mestiere: RIPARARE (AG)	0	-2	+2	
○				
○				
○ Nascondersi (AG)	-2	-2		
○ Nuotare (PT)	X	+2		
○ Occultare (LG)	0			
X Occulto (MN)	-2	-4		+2
○ Osservare (LG)	0			
X Persuadere (FS)	-1	-3		+2
X Psicologia (LG)	2			+2
○ Rapidità di mano (AG)	-2	-2		
X Resistenza (TN)	4	+2	+2	
○ Scassinare (AG)	-2	-2		
○ Sopravvivenza (TN)	2	+2		
○ Storia e Miti (LG)	0			
X Tattica (LG)	2		+2	
X Tecnologia (LG)	4		+2	+2
X Teologia (LG)	2			+2

OPZIONALE

Abilità Speciali

FAMA (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni):

- ADDESTRAMENTO FISICO +10 PV
- AFFINITA' TECNOLOGICA: BONUS 5 ALLE PROVE DI TECNOLOGIA
- ANAEROBE: NON RESPIRA
- CONTRASTAMAGIA 1: BONUS +10 PROVE DI EM
- CONVERSIONE
- IMMUNE FASCINAZIONE, ILLUSIONI, MALATTIE, VELENI
- INCANTESIMI SACERDOTE 1° GRADO
- INVOCAZIONE 1
- MANIPOLAZIONE FISICA: 2D8 DN (PUO' MODIFICARE 1 PROPRI ARTI)
- SCUDO MENTALE: BONUS 5 EM, INCANTESIMI E INFLUENZE MENTALI
- SVENTRAMAGIA: BONUS 5 OFF +5 DN CONTRO USUFRUITORI DI MAGIA
- TECNOSCENDENZA: +5 IMPRESSIONI CON MACCHINE SENZIENTI, BONUS 5 ALLE PROVE DI TECNOLOGIA

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi: TECNOMANZIA		5PM
- DISCERNI MAGIA		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' PERCEPISCO LA MAGIA"		
INDIVIDUA TUTTO CIO' CHE E' DOTATO DI UNAURA MAGICA		
- LUCE		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' LUCE"		
SCATURISCE NELLA MANO UNA LUCE		
- PRESSIONE		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' A TERRA"		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO ATTERRATO		
- SILENZIO		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' SILENZIO"		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO MUTO		
- IMPATTO		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' TI COLPISCO"		
2D4 DN SE RIESCE PROVA DI EM A VITTIMA= 1/2 DN		
- PARALISI		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' PARALISI"		
PROVA DI EM O LA VITTIMA ENTRA IN STATO PARALIZZATO		
- RIPARAZIONE		
"IN NOME MINORE DELLA REALTA' RIPARO QUESTO OGGETTO"		
RIPARA UN OGGETTO O CURA UN SINTETICO DI 2D4 PV		

Nome	Effetti	Costo
PER LE PROVE DI TECNOLOGIA UTILIZZA LA CARATTERISTICA LOGICA		
L'HERKER FUNZIONA SOLO QUANDO LO USA T70E		
PER ELEVARE GLI INCANTESIMI UTILIZZA UN VALORE DI 10		

Eventi | Note

HAI SCONTATO UNA CONDANNA PER UN CRIMINE DI TERZO GRADO
MEZZO SORDO: MALUS DI 8 ALLE PROVE DI ASCOLTARE
POSSIEDI DUE POZIONI SINTETICHE DI 1° GRADO

RANGO SOCIALE UMILE

Rango Sociale di Origine: ORFANO — Eterni Remissi:

Equipaggiamento

	Peso
HERKER (PISTOLA LASER)	1
COLPI HERKER: 10	/
POZIONE SINTETICA BALZO	0.5
POZIONE SINTETICA FORZA	0.5
TUTA BIOMECCANICA (CR3)	3
VESTITI (CR 1)	0
TECNOMAZZA	P
KIT ANALISI	1
	O
	N
	A
	L
	E
Razioni di Cibo:	
Borsello Monete:	05+02
Peso Totale:	9.7

OPZIONALE

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr): 20
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gioielli e Gemme:
Proprietà:
Cavalcatura:

TRUKDAK "LA PRESSA"

DISEGNO DI SIMONE TAVECCHIO



TRUKDAK "LA PRESSA"

LEGGENDA

Sono la più bastarda tostacane di tutte le *Lande della Dannatio*! Quando bringo in arena, non c'è storiazza! Lo cefalano tutti nella gilda chi è che turbospacca di brutto e mi ruzzano il rispetto dovuto come la meglio donnabanda! Sono la smascellatrice di cefalosordi, la pressa di radioti, la roboante estinguitrice di biorachitici! "Regole semplici, vita facile" mi diceva il mio hexocoach, il mitico Cuoio Hernandez! Che nano vigoraitante! L'avrei bringato volentieri a giusta dopopartita! Mi ha anche manato quando mi si è asfaltizzata alla pelle quello strambo schifoverme, anche se mi orecchia tutto meglio da allora. Da dove rombo io è tutto facilfacile! Sfrazzi? E sfrondi nella Gabbia! Blaterazzi? E sfrondi nella Gabbia! Non trucidassalti? E sfrondi nella Gabbia! E chi c'è nella Gabbia che ti spaccamontagna? Trukdak la Pressa!!! Io sono adrenottani fusi, prendo gli uomochini dell'impero e a suon di dopomuoro li spiedazzo uno ad uno! Uno spienzato della banda degli impietosi immortali mi ha bringato il meglio hexoimpianto delle *Lande del Domanidomani* anche se deve aver esaspiato con i pollini, ogni volta che vedo un fiore strippo di cranio e do i settemorti... sì poi c'è stato quel gonzproblema del matrimonio contro la mia volontà, ma lo bringo presto! Io cerco il vero amore e nessun uomochino potrà stopparmi! Devo però darmi una drittata con l'hexoina, la sintepozione che potenzia noi hexerker! Certo se la bringa un uomochino, detona che sembra un razzo il giorno della presa di *Forte Tenàcia*, ma per me è buonacqua, anche se ultimamente mi radiazza l'occhio e vedo un'ombra che mi assilla, piena di vermacci putridi e mi sgasa il cefalo che sembro un facciacane sturbato male! Comunque, orecchiati bene o stercati perché la storiazza è tostavera: ero nella Gabbia che blindocavalcavo che sembravo un turbotreno! Pacifizzavo a destra a manca che neanche il *Signore della Dannatio* quando battezza per il vitadopo! Mi arriva un hexerker in spaccafuria sgasato male che puzzava di stillati a 100 metri. Suatto sulla manca e fintaggio, alzo l'hexomazza per benedirlo agli dèi del metallo e questo sgrana gli occhi di paurazza nera! Stava capocciando benemodo che erano razzi durissimi di ceradamanto per lui! E cosa bringa? Mi frigge l'heximpianto, sgasa tutto e consunto secca come la lisca di un watali invitato alla festa dei biorachitici! L'ultimo vedoviaggio che occhiaggio è un'hexomazza radiazzata sul cranio! Buon vitadopo a me! Combatti, consunzi, combatti ancora! **Dannatio!!!!!!!**

LIMITAZIONI

- ***Assuefazione:*** è costretto ad assumere ogni 3 giorni una dose di Hexoina, altrimenti perde 1 Punto in ogni Caratteristica per ogni giorno di astinenza
- ***Contratto:*** è vincolato con un contratto alla T.E.S.C.H.I.O. che può costringerla a giocare delle partite di Hexoball o affidargli delle missioni. Se si rifiuta o fugge, verrà posta sulla testa una taglia e disattivato l'heximpianto
- ***Famelico:*** deve nutrirsi il doppio di un essere umano standard
- ***Fedina:*** se compie un reato, questo verrà giudicato come se fosse di un Grado superiore
- ***Iracondo:*** perde il controllo abbastanza facilmente. Se entra in combattimento, combatte fino alla sua morte o dell'avversario
- ***Refrattario alla magia:*** paga il doppio del costo qualsiasi attivazione magica (non divina)

ABILITÀ SPECIALI E POTERI

- ***Armatura e Scudo 1:*** toglie 2 punti di Malus all'OFF da qualsiasi armatura o scudo stia utilizzando
- ***Doppio Attacco:*** può effettuare un secondo attacco ogni Rd di combattimento con OFF BASE dimezzata utilizzando una seconda arma
- ***Hexoimpianto 1:*** consuma 5 PV e per 1 Combattimento: Bonus di 1 all'OFF, +4 DN. Oppure per 1 Azione: Bonus di 5 alle Prove di PT, TN e AG
- ***Maestria 1:*** non subisce nessun Malus d'incompetenza quando utilizza una qualsiasi arma
- ***Specialista Armi a 3 mani:*** può utilizzare le Armi Speciali a 3 mani
- ***Stazza Grande:*** può utilizzare Armi massimo con classe di DN 3D8 a una mano

RAPPORTI

T70E "Cuor di Ferro": Armatura che parla e si muove! Vero strano! Buoni muscoli di ferro! Vedremo se saprà guadagnare rispetto in guerra come solo vero hexerker prende! Altrimenti porto da rottamare da Fxulhu il meccanomorchiato!

BYSTROZULUNTOGERO "L'Ignavo": Piccolo e simpatico! Trukdak prende sotto sua protezione! Forse inutile, ma bel sorriso con tanti denti e dice cose molto romantiche! Già molto affezionata a infimo rospo puzzolente!

DRAGAN "Il Prodigo": Fragile! Sento già il rumore delle sue ossa che si sbriciolano al primo scontro che ci capiterà! Spero per lui che abbia altre doti! Mi sembra già che parli troppo! Mi ricorda la baldanza di un hexorunner che muore alla sua prima partita!

LA SILENTE: Brividi! Mi tremano anche le mie quattro braccia. Sembra proprio morta e sepolta, ma senza la voglia di rimanere sottoterra... almeno non è piena di vermi! Mi ricorda l'ombra che mi segue ovunque. Magari sa come mandarla via!

KSETODBLIS "La Forsennata": Scaglie forti, ma braccia esili. Potrebbe essere una buona hexoblaster. Scatto decisivo, armi leggere! Vediamo al primo scontro se mi riesce a dare una buona azione! Ma non sono proprio proprio fiduciosa. Mi sembra si lamenti molto.

SAMARTH "Il Giusto": Che tronfio pallone gonfiato! Uguale al capitano dei "Galanti della Luce"! non hanno fatto una bellissima fine... partita sospesa per intossicazione da ferro! Ah! Ah! Ah! Però quel sorriso, mi sta conquistando... magari lo sposo!

OBBIETTIVI

Vincere il campionato delle Sabbie Ardenti e formare una squadra, cioè una *Shaddakh* imbattibile!

ETEMENANKI

Technofantasy Role Playing Game



Giocatore

Nome Personaggio: TRUKDAK "LA PRESSA"

Stirpe: HUR-KUR | Etnia: SHASBET-KUR | Archetipo: VIVENTE

Gilda: LEGIONE | Corporazione: HEXERKER

Sesso: F | Peso: 298KG | Altezza: 2,27MT | Vista: NORMALE

Occhi: VIOLA | Capelli: VIOLA | Pelle: ANTRACITE | Età: 21

Limitazioni: ASSUEFAZIONE/CONTRATTO/FAMELICO/FEDINA

IRACONDO/SEMICECITA/UMILE/REFRATTARIO ALLA MAGIA

Carattere: ORGOGLIOSO. TESTARDO. PESSIMISTA

Ossessioni: CERCARE IL VERO AMORE

Fobie: ANTOFOBIA (FIORI). ELMINTROFOBIA (VERMI)

Abitudini: STREGARSI LE DITA TRA LORO

Deità: CAOS

1 PL Punti Livello

1 LV Livello

-2 MOD. MN Corazza Mistica

3 MN Mana

-2 MOD. LG ai Punti Livello

5 LG Logica

4 6S Sesto Senso

2 EM Empatia Magica

+3 MOD. TN Iniziativa

22 TN Tenacia

13 PS Psiche

1 Malus Psiche

+2 MOD. PT Danni

20 PT Potenza

21 CS Costituzione

13 MV Movimento

+

+3 MOD. TN

=

16 INI Iniziativa

-1 MOD. AG Offensiva

7 AG Agilità

-3 MOD. FS alle Impressioni

1 FS Fascino

CS + GILDA + Avanzamenti: 21 | 40 | 26

= PUNTI VITALI TOTALI: 87

PV

MN + GILDA + Avanzamenti: 3 | 1 | 1

= PUNTI MISTICI TOTALI: 3

PM

Danni - Corazza = PV persi

D20: 1 = Arduo
2/19 = Locazione
20 = Ostile

[18/19] TESTA
Abiti: RT___
Armatura: RT___
Varie:
Totale: 2

[14/15] BRACCIO SX
Abiti: 1
Armatura: 3
Varie:
Totale: 6

[11/12/13] BRACCIO DX
Abiti: 1
Armatura: 3
Varie:
Totale: 6

[8/9/10] GAMBA SX
Abiti: 1 RT 16
Armatura: 3 RT 19
Varie:
Totale: 6

[11/12/13] GAMBA DX
Abiti: 1 RT 16
Armatura: 3 RT 19
Varie:
Totale: 6

CORAZZA
Corazza Naturale:
Abiti: 1
Armatura: 3
Scudo:
Varie:
Totale: 6

Corazza Mistica:
Varie:
Totale:

OPZIONALE

OPZIONALE

OPZIONALE

7 OFF Offensiva Base = +6 Offensiva Gilda + +2 Offensiva Stirpe + -1 MOD. AG + 1 Avanzamenti + 1 MOD. VARI

Prova = Valore Caratteristica o Abilità - Tiro del D20 + Bonus/- Malus

Armi	Arma	Mod. Vari	Totale
HEXOMAZZA Tipo: B			
Offensiva Base: 7	-3	1	4
Danni: Mod. PT +2	4D4	1	+2
Iniziativa: 16	-5	1	11
Gittata/Colpi per RD	1	RT Rottura:	19
UNCINO Tipo: I			
Offensiva Base: 7	0	1/2	3
Danni: Mod. PT +2	2D4	1	+2
Iniziativa: 16	+5	1	21
Gittata/Colpi per RD	1	RT Rottura:	16
Tipo: ___			
Offensiva Base: 7	+	+	=
Danni: Mod. PT +2	+	+	=
Iniziativa: 16	+	+	=
Gittata/Colpi per RD		RT Rottura:	
Tipo: ___			
Offensiva Base: 7	+	+	=
Danni: Mod. PT +2	+	+	=
Iniziativa: 16	+	+	=
Gittata/Colpi per RD		RT Rottura:	
PUGNO Tipo: B	Naturale	Mod. Vari	Totale
Offensiva Base: 7	1	1	=
Danni: Mod. PT +2	1D8	1	=
Iniziativa: 16	1	1	=
Gittata/Colpi per RD		1	

	Movimento	Ingombro Massimo				
OPZIONALE	12	30	30	3	1	Eterno: Grado:
			30	120	180	Punti Esperienza:

Abilità Primarie

	Abilità	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X	Acrobatica (AG)	1	-1		+2
X	Addestrare (FS)	-1	-3		+2
	Alchimia (LG)	-2	-2		
	Arte (MN)	-2	-2		
	Ascoltare (LG)	8	-2	+10	
	Camuffare (FS)	-3	-3		
X	Cavalcare (PT)	4	+2		+2
X	Conoscenze: Diritto (LG)	0	-2		+2
	Crittografia (LG)	-2	-2		
	Elevare (MN)	-2	-2		
	Falsificare (AG)	-1	-1		
	Galateo (FS)	-3	-3		
	Glifi e Rune (MN)	-2	-2		
	Informazioni (FS)	-3	-3		
X	Interrogare (TN)	5	+3		+2
X	Intimidire (TN)	7	+3	+4	
	Intrattenere (FS)	-3	-3		
	Istruzione (LG):	-2	-2		

OPZIONALE

Abilità Primarie

	Abilità	Tot	Mod.	Stirpe	Gilda
X	Linguaggi (LG):	4	-2	+2	+4
	HUR-KUR LEGIO HEXO				
	Medicina (LG)	-2	-2		
	Mercanteggiare (FS)	-3	-3		
X	Mestiere: Condurre (PT)	4	+2		+2
	Nascondersi (AG)	-1	-1		
	Nuotare (PT)	+2	+2		
	Occultare (LG)	-2	-2		
	Occulto (MN)	-2	-2		
	Osservare (LG)	-12	-2	-10	
	Persuadere (FS)	-3	-3		
	Psicologia (LG)	-2	-2		
	Rapidità di mano (AG)	-1	-1		
X	Resistenza (TN)	11	+3	+4	+4
	Scassinare (AG)	-1	-1		
X	Sopravvivenza (TN)	9	+3	+4	+2
	Storia e Miti (LG)	-2	-2		
X	Tattica (LG)	0	-2		+2
X	Tecnologia (LG)	0	-2		+2
	Teologia (LG)	-2	-2		

OPZIONALE

Abilità Speciali

Fama (Mod. sulle Abilità del Fascino e alle Impressioni):

- ADDESTRAMENTO FISICO +10 PV
- ADDESTRAMENTO FISICO +10 PV
- ARMATURA E SCUDO 1
- DOPPIO ATTACCO. 2° ATTACCO OFF 1 2
- HEXOIMPIANTO. CONSUMA 5 PV E PER UN COMBATTIMENTO GUADAGNA +1 OFF E +4 DN +5 PT E AG X 1 AZIONE
- MAESTRIA 1
- SPECIALISTA ARMI A 3 MANI
- STAZZA GRANDE

Incantesimi | Poteri | Mutazioni | Bioniche

Nome	Effetti	Costo
Scuola di Incantesimi:		
HEXOMAZZA: SE CONSUMA 2 PV PUO GENERARE, GRAZIE ALL'IMPIANTO HEXO, UNA SCARICA ELETTRICA DA +1D4 DN IN CORPO A CORPO		
HEXOINA: PER 1D6 RD BONUS DI 20 ALLE PROVE DI PT, TN, AG, BONUS DI 10 ALL' OFF +10 AI DN +20 PV QUANDO CESSA L'EFFETTO PROVA CS CON MALUS 2 PER OGNI RD DI EFFETTO OPPURE MUORE (GLI HEXERKER GRAZIE ALL' IMPIANTO HEXO SE FALLISCONO LA PROVA ENTRANO IN STATUS DI COMA INVECE DI MORIRE)		

Equipaggiamento

	Peso
VESTITI	
ZAINO PICCOLO	
HEXOMAZZA	
HEXOTUTA (CR 3)	
HEXOINA: 3	
Razioni di Cibo:	
Borsello Monete:	
Peso Totale:	

OPZIONALE

Eventi | Note

TORMENTATO DA FANTASMA, SIMBIAGDUM EREDITA' DI LURR: BONUS 10 ASCOLTARE PRECETTORE 2 ABILITA' +2, PROMESSA SPOSA CONTRO LA PROPRIA VOLONTA', POVERTA', FOBIA TENUTA IN CONSIDERAZIONE DALLA GILDA

Rango Sociale di Origine: ORFANO | Eterni Remissi:

Monete e Tesori:

Piastre Imperiali (pi):
Piastre Reali (pr):
Piastre Mercantili (pm):
Piastre Servili (ps):
Gioielli e Gemme:
Proprietà:
Cavalcatura: