



E_TE_ME_NA_NK_I

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

B_AB_IL_ON_IA

LIBRO DELLA CREAZIONE:
SCHEDA, RAZZE, ABILITÀ BASE,
COMBATTIMENTO, PERQUISIZIONE,
PUNTI ESPERIENZA E INTRODUZIONE AL
LIVE DI BABILONIA

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ ANTONINO GALIMI E E_TE_ME_NA_NK_I

E_TE_ME_NA_NK_I - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI@
WWW.ETEMENANKI.IT

Indice

INDICE ANALITICO.....	1
GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	1
LIBERE COMPAGNIE DI VENTURA	1
GIOCARE UN PERSONAGGIO DI UN'ALTRA AMBIENTAZIONE	1
SCHEMA.....	2
LE RAZZE.....	3
BIOMECH (Realtà)	3
CREATURE METASTRALI (Astrali)	3
CREATURE METAMAGICHE (Golem).....	5
ELFI.....	6
FAERIE (Fate)	6
MANNARI (Bestie).....	7
METABESTIE (Bestie)	8
METAELEMENTALI (Signatus)	9
NANI.....	10
NON-MORTI SENZIENTI (Morti).....	10
ORCHI	11
UMANI.....	12
PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO E AVANZAMENTO.....	13
PUNTI FERITA, PUNTI ARMATURA, MONOLOCAZIONE	13
COMBATTIMENTO E CHIAMATE DELLE ARMI	14
PERQUISIZIONE E MASSIMALE OGGETTI	16
AMBIENTAZIONE CONOSCIUTA AI VIANDANTI	17
MODI DI DIRE E PROVERBI BABILONESI	17
GLOSSARIO DELLE ABILITA'	19

GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1°- Scegli la Compagnia o gioca da indipendente. (vedi sotto)

2°- Scegli la Razza. Determinate razze sono vincolate dal Culto o da limiti di abilità. (Pagina 3)

3°- Scegli il Culto del tuo Personaggio. Nel manuale “**Libro delle Fedi**” troverai tutte le specifiche delle varie divinità per poterne scegliere una in particolare, altrimenti è sufficiente scegliere solo l'Elemento venerato tra: Ordine, Caos, Vita, Morte, Realtà, Mente, Tempo, Fuoco, Acqua, Aria, Terra, Pietra, Ghiaccio.

4°- Scegli Nome e le Abilità Generiche del tuo Personaggio. (Pagina 2)

LE LIBERE COMPAGNIE DI VENTURA

La vita dei babilonesi viene a scontrarsi con l'eterna lotta che le Libere Compagnie disputano per il dominio della Città: quartiere dopo quartiere, battaglia dopo battaglia, nessuna perdita è troppo alta per giungere al controllo e alla supremazia su Babilonia. Ogni Compagnia è guidata da un Capo Compagnia che la rappresenta, ha spesso simboli comuni di riconoscimento e un fine, solitamente segreto, da seguire. Ogni Giocatore insieme ad almeno altre 4 persone può formare una Compagnia. La Compagnia potrà influire attivamente sul gioco partecipando alla conquista dei quartieri di Babilonia, inoltre se porterà la propria storia avrà avventure costruite appositamente per essa.

GIOCARE UN PERSONAGGIO DI UN'ALTRA AMBIENTAZIONE

Si possono portare anche Personaggi da altre cronache live che giungeranno attraverso la Porta dei Mondi della Torre, con un bonus oltre i 300 Px iniziali, di 50 Px per ogni anno di gioco nell'ambientazione originaria. Il Personaggio può essere costruito utilizzando le abilità generiche del regolamento Etemenanki, per poi poter acquistare abilità più specifiche entrando in Gilde o Corporazioni dove le insegnano. Se è di una razza che non esiste in ambientazione la crederemo appositamente. Manterrà il suo background e per quanto riguarda il dio venerato potrà continuare a seguirlo portandolo tra gli dei babilonesi ed inquadrandolo in uno tra i 14 Pantheon. Nel caso il Personaggio fosse un sacerdote, potrà acquistare i poteri sacerdotali del dio babilonese con l'ethos più simile al proprio dio originario, mantenendo gli obblighi, il vestiario e i riti del mondo d'origine. Per quanto riguarda i maghi, sceglieranno la scuola di magia più simile alla propria tra le 12 scuole consentite dell'Accademia. Se i Pg porteranno una Compagnia con almeno 5 membri, entreranno a far parte delle Libere Compagnie e potranno partecipare alla Guerra Elementale ed i Narratori (Master) costruiranno una storia legata al loro background da poter giocare nelle terre di Babilonia.

NUOVA REGOLA CREAZIONE PERSONAGGIO

Tutti i nuovi Giocatori di Babilonia partiranno da un minimo di 500 Px da utilizzare per la creazione del Personaggio.

SCHEDA PERSONAGGIO BABILONIA - WWW.ETEMENANKI.IT

Ogni Personaggio ha inizialmente a disposizione 300 Punti Esperienza (P.X.) che può spendere per acquistare alcune **Abilità Generiche**. Non è necessario spendere tutti i 300 P.X. In fase di creazione è possibile anche acquistare una **Razza** del Personaggio tra tutte quelle permesse dall'ambientazione (Vedere Libro della Creazione o delle Razze). Ogni Razza possiede uno specifico costo in P.X. poiché comporta l'acquisizione di determinati vantaggi. E' obbligatorio abbigliarsi e truccarsi affinché la propria razza sia comprensibile e individuabile per tutti i Giocatori, pena la revoca delle Abilità che deriverebbero dall'acquisizione della razza specifica, fino a quando il costume e il trucco non siano all'altezza dei canoni prescritti. Tutti i Personaggi conoscono e sono in grado di parlare la lingua dell'ambientazione (Babilonese) ed essendo un mondo molto duro sanno anche utilizzare qualsiasi tipo di arma e scudo basilico. **TUTTI I PERSONAGGI GIOCANTI CONOSCONO IN AUTOMATICO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, ARMI DA CORPO A CORPO, ARMI DA TIRO, ARMI DA LANCIO, SCUDO.**

Nome:		Cognome:	
Nato/a a:			il:
Residente a:	Via:	n.	Cap:
Cellulare:	E-Mail:		
Nome Personaggio:		Culto:	
Compagnia:		Razza:	(Costo PX:)
Abilità di Razza/Classe:			Livello:
ABILITA' GENERICHE			
ABILITA'	PX	ABILITA'	PX
I PERSONAGGI POSSIEDONO LE ABILITA': CONTARE, FARE NODI, ARMI DA CORPO A CORPO, ARMI DA TIRO, ARMI DA LANCIO, SCUDO			
Addestramento fisico 1	150	Incantesimi da Mago di 2° grado §	100
Ambidestria	40	Incantesimi da Sacerdote di 1° grado*	100
Armatura 1: Cuoio	40	Incantesimi da Sacerdote di 2° grado*	100
Armatura 2: Anelli	40	Leggere e scrivere	10
Armatura 3: Piastre	40	Mineralogia	50
Biologia	50	Occulto	50
Erboristeria	50	Percezione della magia	50
Incantesimi da Mago di 1° grado §	100	Pozioni ed elisir 1	100
			PUNTI ESPERIENZA TOTALI
			PUNTI ESPERIENZA RIMASTI

§: Mentre utilizza questa abilità il personaggio non può indossare nessuna armatura.

*: Le armi e le armature permesse ai Sacerdoti variano da culto a culto (Vedere manuale: **LIBRO DELLE FEDI**)

P.A.: Punto/i Armatura

P.F.: Punto/i Ferita

Addestramento fisico 1: Aggiunge 1 P.F. addizionale.

Ambidestria: Permette di combattere contemporaneamente con due armi di lunghezza massima 110 CM l'una (se si possiede l'Abilità relativa per l'uso delle armi). Permette di preparare incantesimi con la mano secondaria mentre si impugna un oggetto con la primaria (anche un'arma per difendersi, ma non per combattere).

Armatura 1,2,3: Deve essere rappresentata e deve sempre coprire almeno il 50% della Locazione. Se non è realmente del materiale corrispondente all'abilità varrà come l'armatura di livello inferiore (es. un'armatura piastre non di metallo varrà come un'armatura ad anelli). Devono essere acquisite in successione ed ogni livello è propedeutico al successivo. Le armature devono essere del materiale specificato tra le sotto indicate; se non sono del materiale specificato valgono come la classe di Armatura inferiore. Dopo un combattimento per riparare i P.A. persi (se non si possiedono abilità particolari) è necessario rappresentare l'azione di riparare l'armatura con attrezzi specifici (ago e filo per cuoio o martelletti per metallo) per 5 minuti; al termine del tempo l'armatura recupera 1 P.A.

Armi da Corpo a Corpo: Permette di utilizzare tutte le armi di lunghezza dai 20CM (lunghezza minima per un'arma da corpo a corpo) ai 215 CM. Le Armi più lunghe di 111 CM DEVONO ESSERE OBBLIGATORIAMENTE USATE CON DUE MANI. [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

Armi da Lancio: Permette di lanciare qualunque arma priva di anima rigida. MIN. 10CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

Armi da Tiro: Permette di utilizzare Archi e Balestre (devono essere privi di rochetti e massimo da 30 libbre) [DANNO NORMALE e l'effetto "DIRETTO!"]

Armi da Fuoco: Permette di utilizzare tutte le armi a distanza Tecnologiche dalle pistole, ai laser, al plasma. Bisogna prima possedere le abilità: Tecnologia 1.

Biologia: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Biologia sia Grezzi (rosa) che Lavorati (grigi).

Contare: Il Personaggio sa contare. Se il personaggio non possiede questa abilità saprà al massimo contare fino a 10

Erboristeria: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Erboristeria sia Grezzi (verdi) che Lavorati (grigi).

Fare nodi: Permette di legare una creatura facendo in modo che questi, a meno non possieda l'Abilità Divincolarsi, non possa liberarsi da solo. E' sempre vietato legare veramente qualsiasi Giocatore; per simulare l'imprigionamento basta compiere tre giri di corda intorno alle braccia o alle gambe del prigioniero. L'imprigionato se legato alle gambe non può correre, se legato alle braccia non può lanciare incantesimi, se è legato gambe e braccia l'imprigionato non può muoversi, se gli verrà messo un bavaglio (per fini di sicurezza andrà messo largo intorno al collo), non può parlare.

Incantesimi da Mago di 1° grado: E' necessario possedere le abilità Contare e Leggere e Scrivere. E' necessario scegliere la scuola di Magia; una volta scelta non può essere più modificata, né è possibile acquisirne altre diverse dalla propria. Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Sacerdote. Per lanciare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera. (vedere "LIBRO DELLA MAGIA" per scegliere la scuola di magia)

Incantesimi da Sacerdote di 1° grado: E' necessario possedere le abilità Contare e Leggere e Scrivere. E' necessario scegliere la scuola di Magia; una volta scelta non può essere più modificata, né è possibile acquisirne altre diverse dalla propria. Il Sacerdote guadagna inoltre un cartellino Invocazione per giornata di Evento; il suo effetto varia in base alla divinità (vedere "LIBRO DELLE FEDI"). Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Mago. Per lanciare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera. (vedere "LIBRO DELLA MAGIA" per scegliere la scuola di magia)

Incantesimi da Mago/Sacerdote di 2° grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 2° livello della sua scuola. Deve Possedere Incantesimi da Mago/Sacerdote di 1° grado.

Leggere e Scrivere: Il Personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua razziale e in babilonese. Deve possedere l'abilità Contare.

Mineralogia: Permette di Lavorare le "Pietre Amorfè" presso la fucina per cercare di estrarne un eventuale componente. Potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Mineralogia sia Grezzi (azzurri) che Lavorati (grigi).

Occulto: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Occulto sia Grezzi (rossi) che Lavorati (grigi).

Percezione della magia: Il Personaggio che possiede questa abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di identificazione degli Oggetti Magici. (Vedere Perquisire).

Pozioni ed elisir 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Pozioni ed Elixir e solo Componenti Lavorati (grigi) di qualsiasi tipo.

Pronto soccorso: Permette di stabilizzare una creatura che si trovi in TEMPO DI AGONIA (in cui si può mormorare e strisciare) o DI COMA (in cui bisogna rimanere immobili in silenzio con gli occhi chiusi), in 30 secondi, utilizzando bende, unguenti o pozioni. La creatura non morirà, ma resterà in una sorta di AGONIA/COMA fino a quando non ferita nuovamente o comunque dopo un'ora, al che rientrerà in TEMPO DI AGONIA. E' possibile soccorrerla ancora con nuovi bendaggi. (E' necessario fasciare il personaggio stabilizzato con bende che rimarranno a lui per almeno un'ora). NON UTILIZZABILE SU SE STESSI.

Riconoscere Oggetti Falsi: Il Personaggio che possiede questa abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di Oggetti Falsi degli Oggetti (Perquisire). Deve possedere l'abilità: Valutazione.

Scudo: Permette di utilizzare uno scudo di diametro Max 100 CM. Non si può in nessun caso utilizzare più di uno scudo nello stesso momento. Se è posto sulla schiena dona un +1 P.A. Se utilizzato sul braccio non si può al contempo mantenere anche un'arma con lo stesso braccio. Lo scudo può essere distrutto solo da chiamate speciali da: "TRIPLO!" in su oppure con la chiamata "OGGETTO DISTRUTTO!". Non si possono mai lanciare magie da mago utilizzandolo.

Tecnologia 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Oggetti e Componenti Tecnologici sia Grezzi (indaco) che Lavorati.

Valutazione: Il Personaggio che possiede questa abilità riceverà un foglio fuori gioco contenente l'elenco dei codici di valutazione degli Oggetti (Perquisire). La presente abilità è propedeutica per l'abilità "Riconoscere oggetti falsi".

Veleni e filtri 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Veleni e Filtri e solo Componenti Lavorati (grigi) di qualsiasi tipo.

LE RAZZE DI BABILONIA

Non troverai mai nella vastità di tutto il Cronoverso un simile crogiolo di razze 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 uomini. Nei vicoli scaltri uomini faina cercano di vendere ogni tipo di mercanzia a creature nate dalla stessa materia dei sogni, o degli incubi. Qualsiasi chimera abbia popolato le tue fantasie abita i palazzi e le vie della Città Immortale. I non morti camminano tra i vivi, senza destare timore alcuno anche se quelli coscienti appartengono alla stirpe dominante e non averne rispetto potrebbe sfociare in una morte dolorosa e impietosa.

Babilonia è popolata da innumerevoli stirpi che vivono in una sorta di armonia razziale. Non esiste una chiusura di casta tra le varie razze, a parte i non morti e poche altre, e la maggior parte di esse coesiste pacificamente. Sempre nuove etnie nascono all'ombra della benevola Torre della Sapia, qui di seguito vi è solo una piccola rappresentanza delle razze che popolano la Città Immortale, se un Giocatore vuole proporre qualcuna in particolare che non è presente in questo manuale, può mandare delle foto del costume e una descrizione e noi saremo pronti a creargli un profilo da poter giocare.

TUTTE LE RAZZE DEVONO ESSERE DEGNAMENTE RAPPRESENTATE ATTRAVERSO IL COSTUME ED IL TRUCCO, QUINDI FACILMENTE RICONOSCIBILI. SE CIO' NON ACCADE NON SARA' POSSIBILE USARNE LE ABILITA' E SI SUBIRANNO DEI MALUS SUI PUNTI ESPERIENZA RICONOSCIUTI PER L'EVENTO. NELLE DESCRIZIONI DIAMO UN'IDEA ACCENNATA DELLA RAZZA, OGNI GIOCATORE E' LIBERO DI RENDERE LA CARATTERIZZAZIONE PIU' PARTICOLARE ED ACCATTIVANTE MANTENENDOSI SULLA LINEA GUIDA DA NOI DESCRITTA. DOPO IL NOME, TRA PARENTESI E' SPECIFICATA LA CATEGORIA A CUI APPARTIENE LA RAZZA NEL CASO SI SUBISCANO CHIAMATE CHE INFLUENZANO DETERMINATI GRUPPI: VIVI, MORTI, ANGELI...

ARCHETIPO: TUTTE LE ETNIE CHE HANNO QUESTA SPECIFICA POSSONO ESSERE AGGIUNTE AD UN'ALTRA RAZZA SE NON SPECIFICATO ALTRIMENTI. IN CREAZIONE SI PUO' SCEGLIERE SOLO UN ARCHETIPO.

MEZZARAZZA: SI PUO' CREARE LA MEZZARAZZA CHE SI DESIDERA TRUCCANDOSI ALL'OCCORRENZA MA SENZA AVERE BONUS E MALUS, NE COSTI AGGIUNTIVI O OBBLIGHI (ES. MEZZELFO, MEZZODAEMONE, MEZZONANO...)

LEGENDA: P.A. = PUNTO/I ARMATURA - P.F. = PUNTO/I FERITA

IMM. "...!"=IMMUNITA' A "...!" (non subisce il Potere a cui è immune, se una chiamata a 2 Poteri, subisce il Potere a cui non è immune. In caso di Danni da Arma, subisce il Danno Normale, ma non il Potere. Es. se è immune ad A Terra! E viene colpito da un colpo di arma A Terra! Non andrà a terra, ma subirà comunque il Danno Normale. Se gli lanciano un Potere a distanza che dichiara A Terra!, non subirà nulla, se gli lanciano un potere che infligge DOPPIO! A TERRA!, non andrà a terra, ma subirà il Doppio)

BIOMECH (REALTÀ-VIVI)

<p>Non possono essere stabilizzati né curati con Pronto Soccorso, Incantesimi o Pozioni di Cura. Possono essere curati dalla Psionica, e da chiunque possieda Tecnologia come se fosse "Pronto Soccorso 2", Riparare 1 come fosse "Pronto Soccorso 3" e Riparare 2 come se fosse "Cura Veleni" o "Pronto Soccorso 4". Devono essere seguaci del culto della Realtà. Se toccano un oggetto di Selenite o subiscono un colpo da un'arma Selenite! Subiscono anche il Potere Speciale Effetto! Veleno! [NO ARCHETIPI]</p>			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Tecnorganismo Costruttore	+1 P.A., Tecnologia 1, Riparare 1, Imm. Charme!, Imm. Veleno! Mineralogia	I loro perduti creatori si ispirarono alla Realtà stessa quando concepirono il primo di questi perfetti artigiani della cibernetica. Essi sono i costruttori delle Città-Alveare, sono i fabbri delle Tecno-Armi, sono la scienza stessa della razza Biomech. Tutto e tutti sono materiale per costruire, i loro morti, i loro nemici, loro stessi, per queste fredde macchine.	-200

CREATURE METASTRALI LUMINOSE (ASTRALI-ANGELI-CHERUBITI)

<p>Se toccano un oggetto di Selenite o subiscono un colpo da un'arma Selenite! Subiscono anche il Potere Speciale: Effetto! Veleno! Tutte le creature Metastrali devono essere seguaci e seguire gli obblighi del proprio culto come se ne fossero Sacerdoti. Possiedono tutti l'abilità: Oculto. [NO ARCHETIPI]</p>			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Harut (Daevita Minore del Tempo)	Ritualistica 1 e 2, Leggere e scrivere, 1° e 2° Grado da Sacerdote del Tempo	Elementali Astrali Minori del Tempo dalla pelle e capelli grigi, originari del Mondo Astrale del Tempo. Esseri di una saggezza infinita, cercano il sapere e la conoscenza. Ottimi consiglieri e storiografi. Puntigliosi e cauti in ogni loro scelta. Intimamente legati a Krhonos, alcuni hanno il dono dell'Empatia Temporale che si manifesta in modo apparentemente casuale.	-200

Horuail (Cherubita Minore dell'Ordine)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, +1 P.F., 1° Grado da Sacerdote dell'Ordine, Furia Celestiale	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena dell'Ordine. Sacerdoti e capitani tra i celestiali, sono il nemico che nessun demone vorrebbe affrontare. L'aspetto fisico è legato alla creatura in cui si incarnano con la particolarità di avere la pelle ed i capelli dorati. (Furia Celestiale: Strappando un cartellino Invocazione dichiara Sventradaemoni! con la propria arma principale, per la durata di un combattimento)	-300
Isiriail (Cherubita Minore della Vita)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, Rigenerazione	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena della Vita. Miracoli viventi, segni del divino essere, si dice che siano gli occhi stessi della fertile madre. Generosi e benevoli verso i viventi e spietati contro i non morti. Li contraddistinguono la pelle ed i capelli color del latte e gli occhi luminosissimi.	-220
Uriail (Cherubita Minore della Realtà)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, +1 P.A.	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena della Realtà. La loro pelle color metallo e meccanismi sul corpo evidenziano la loro natura logica e meccanica. (Possono acquistare solo le discipline psioniche del Tempio-Laboratorio: Dipartimento Psionico, al relativo Livello)	-150

CREATURE METASTRALI OSCURE (ASTRALI-DAEMONI-DAEMONITI)

<p>Se toccano un oggetto d'Argento o subiscono un colpo da un'arma Argento! Subiscono anche il Potere Speciale: Effetto! Veleno! Tutte le creature Metastrali devono essere seguaci e seguire gli obblighi del proprio culto come se ne fossero Sacerdoti. Possiedono tutti l'abilità: Occulto.</p> <p style="text-align: right;">[NO ARCHETIPI]</p>			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Agharaxàt (Daemonita Minore del Caos)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, 1° Grado da Sacerdote del Caos, +1 P. F., Furia Abissale	Per metà demoni e per metà materia del Primo Mondo, sono la manifestazione terrena del Caos. Sacerdoti e capitani tra gli Oscuri, dalla pelle e dai capelli rossi e neri ed occhi bestiali, alcuni posseggono tratti assolutamente mostruosi. (Furia Abissale: Strappando un cartellino Invocazione dichiara SventraAngeli! con la propria arma principale, per la durata di un combattimento)	-300
Zuhramàt (Daemonita Minore della Mente)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, Imm. agli incantesimi della Mente di 1° e 2° Grado, Imm. Charme, Imm. Paura, Imm. Fascinazione	Per metà demoni e per metà emozioni, sono la manifestazione terrena della Mente. Sono turbinanti sensazioni incarnate, vizio e perversione, disperazione ed euforia, perdizione e santità. Affascinanti e terribili contraddizioni viventi. Appaiono come elfi mutati dalla pelle indaco o ocre con capelli dei colori più sgargianti. La loro voce è innaturale ed amano usarla per sbeffeggiare i mortali, vittime dei loro più truci inganni.	-100
Malikadàt (Daemonita Minore della Morte)	Ritualistica 1, Leggere e scrivere, +1 P. A., Imm. Veleno!, Imm. Paura!	Per metà demoni e per metà materia del Primo Mondo, sono la manifestazione terrena della Morte. Fisicamente molto simili ai Non Morti. La loro pelle è marcida e decadente e il parlato lento. Nemici della Vita in ogni sua forma. (Possiedono tutte i bonus e i malus dei Non Morti e dei Vampiri)	-150
Daemonetta (Deviato Oscuro)	Ambidestria, Leggere e scrivere, 1° e 2° Grado da Sacerdote di un culto Oscuro a scelta.	Succubi e tentatrici, terrificanti eppure affascinanti, danzano e servono fedelmente i propri signori astrali. Provengono dai Piani Astrali di Maakenghangashterlmeir, Helleimeir e Faerie. (Può essere interpretato solo da giocatrici femminili)	-220

“A volte sembra che le razze che popolano Babilonia non possano mai avere fine, come se fossero state rigurgitate dai sogni e dagli incubi di un qualche dio perduto nei suoi deliri...”

Loshet M'arik, Mercante di spezie del Mercato delle Sabbie di Babilonia

CREATURE METAMAGICHE (GOLEM-INGENERATI)

Se subiscono un "Risucchio Magico" rimangono paralizzati per 30 secondi oltre agli effetti della chiamata. [NO ARCHETIPI]			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Golem di Legno	Imm. Veleno! Nascondere oggetti	Semplici costrutti particolarmente incuriositi dalle meccaniche sociali dei mortali, puntigliosi ma estremamente utili ai mercanti per il trasporto di beni preziosi.	-100
Golem Meccanico	+2 P.A. Imm. Veleno! Tecnologia	Creati da alchimisti potentissimi, questi simulacri viventi sono spesso utilizzati come guardie o esecutori. Sembrano rovinare armature e sono particolarmente lenti nel pensare e nell'agire e non rinomati per l'intelligenza. (Non possono apprendere "Leggere e Scrivere")	-180
Golem di Stracci	Leggere e scrivere Informazione 1 Imm. Veleno! Occulto	Creati da alchimisti bizzarri, questi simulacri viventi fatti di paglia e stoffa sono spesso utilizzati come scrivani o aiutanti di questi ultimi. Liberi nelle strade di Babilonia, si trovano in uno stato di eterna confusione e sbadattaggine dato che non vi è più chi li comanda o li guida.	-90
Golem di Cera (Proteus)	Polimorfismo 1	Signori delle trasformazioni, folli ed alienati talvolta dimenticano chi sono e s'immedesimano completamente nella razza in cui si trasformano. Nella loro forma naturale sono degli umanoidi dalla pelle glabra e giallastra. (Subiscono Effetto! Veleno! dal Danno Argento!)	-200

ELFI (VIVI-ALF'ER)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Alfar (Elfo Luminoso)	Percezione della magia	Elfi della luce, protettori della natura e della magia, gli ultimi luminosi figli della Vera Magia, l'ultima razza realmente benevola di Babilonia.	-40
Angralfar (Elfo delle Ombre)	Nascondersi 1	Elfi delle ombre dalla pelle grigiastra, non amano farsi notare né parlare. Una volta nobile stirpe ora vivono ai margini della società, sopravvivendo di sotterfugi.	-80
Krakelfar (Elfo Marino)	Ambidestria, Divincolarsi, Imm. Veleno!	Elfi del mare dalla pelle azzurrognola e dai capelli dai riflessi verdi. Portano sempre con loro dell'acqua per impedire alla loro pelle di seccare alle intemperie del Deserto dello Shasbet. Ancestrali custodi delle oasi e dei mari interni, determinati e pacati sono dei piacevoli conversatori.	-70
Daevefar (Elfo del Tempo)	Leggere e scrivere, 1° Grado da Mago del Tempo, Imm. Magie del Tempo di 1° e 2° Grado	Chiamati anche "Testimoni", sono una etnia elfica antichissima, poco loquace che, si dice, sia stata testimone di ogni evento che sia mai accaduto, la loro pelle grigia e comportamento pacato li rende quasi inosservati da tutti. Il loro unico fine è osservare, essere testimoni di ogni cosa.	-150
Jilfar (Elfo della Mente)	Percezione della magia, Leggere e scrivere, Incantesimi di 1° Grado da Sacerdote della Mente	Un tempo erano Alfar, che vivevano in una città invisibile protetti dai loro incantesimi. Cosa accadde alla loro città è un mistero, l'unica cosa certa è che una notte nei pressi di Babilonia comparvero dal nulla macerie fumanti e il giorno dopo la città vide migliaia di Alfar inginocchiarsi di fronte al Quartiere Sacerdotale giurando fedeltà agli dei della Mente. La loro pelle è di color ocra.	-130
Saharker (Elfo delle Sabbie)	/	Elfi del deserto, avidi mercanti dall'animo neutrale. Interessati a tutte le arti che possano portare guadagno. La loro pelle è spesso segnata da diversi tatuaggi.	/

Sidhesh (Elfo delle Nebbie)	Percezione della magia	Fisicamente uguali agli Alfar, ma tremendamente paurosi e paranoici. Tutto può sembrare un pericolo per il popolo delle nebbie	-40
Silfar (Elfo Silvano)	Ambidestria, +1 P.A. Erboristeria	Elfi dei boschi dalla pelle verde, protettori e studiosi della natura e della libertà. Odiano gli orchi in maniera viscerale. Amano utilizzare archi e armi da lancio. (Non possono apprendere “Armatura 3: Piastre”)	-140
Ur- Svartalf (Elfo Oscuro della Realtà)	Ambidestria, Leggere e scrivere, 1° e 2° Grado da Sacerdote della Realtà	Elfi Oscuri discendenti della semidea Sinnlahertiall, la dea Ex Machina, che per prima abbracciò il culto di Uri e da essa fu liberata da ogni catena magica per divenire pura nella grandezza del metallo e della scienza. Tra le poche razze di origine magica accettate nel culto della Realtà.	-220
Vero Alfar -Savio (Elfo della Vita)	Percezione della Magia, Leggere e scrivere, Occulto, 1° Grado Incantesimi della Vita (sceglie tra Mago o Sacerdote)	Magri ed alti, questi elfi passano molto tempo della loro vita studiando il mistico e pregando la propria divinità. I progenitori degli Alfar, ancora più nobili ed elevati, imbevuti di Vita e benedetti dagli Dei, emanano una quasi palpabile aura di magia. Sono pallidissimi e amano ogni forma di vita. Pochi e quasi estinti cercano la pace in un mondo in rovina.	-140
Vero Svartalf -Tiranno / Matrona (Elfo della Morte)	Ambidestria, Leggere e scrivere, Occulto, 1° Grado Incantesimi della Morte (sceglie tra Mago o Sacerdote)	Menti efficienti e crudeli, guidano in maniera spietata e sadica il loro popolo cercando di mantenere il potere tra machiavellici intrighi e sanguinose faide. Non conoscono il rifiuto o la pietà. Pericolosi nemici possono essere ancora più inaffidabili amici. La loro pelle è albina e grigia, mentre i capelli sono bianchi.	-140
Vukifar (Elfo dei Vulcani)	+1 P.A. Mineralogia	Elfi dei vulcani dalla pelle rossa, guerrieri di coraggio ineguagliabile. A volte persino troppo scontrosi e battaglieri, non conoscono la resa o la codardia.	-100
Ukredalfar (Elfo del Caos)	Polimorfismo 1, Imm. Argento!	Corrotti dai signori del Caos in tempi passati, asciesero da schiavi a campioni dell'entropia, fino ad incarnare perfettamente mutamento ed instabilità. Quando si manifestano sono gli agenti scelti di potenti daemoni, imprevedibili e mortali. (Devono essere seguaci del Caos)	-240

FAERIE (Fate-Vivi)

Se toccano un Oggetto di Selenite! o subiscono un colpo da un'arma Selenite! Subiscono anche il Potere Speciale: Effetto! Veleno!			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Daanan	Coraggio 1 e 2, Robustezza, +1 P.F.	Massicce Faerie dalla pelle blu, dotate di piccole corna caprine, sono i cavalieri e paladini delle Alte Corti. Esempi viventi di fedeltà e onore, non esiste impresa troppo ardua che loro non possano compiere.	-180
Eshu	Leggere e Scrivere, Informazioni 1, Perspicacia, Vedere Personaggi Nascosti, Percezione della magia, Occulto, Imm. Charme!	Bardi e girovagli, questi esseri simili ad Elfi dalla pelle scura con le orecchie molto più lunghe, tendono ad abbandonare le Alte Corti Fatate in gioventù per assaporare tutte le esperienze possibili nei mondi degli Uomini. Molto socievoli amano raccontare ogni giorno diverse storie riguardo alle loro innumerevoli avventure. Sono solitamente abbigliati con tenute da viaggio tipiche della razza Ashira (mediorientale).	-180
Fatato (ARCHETIPO)	Imm. Charme!	Esseri viventi, principalmente Umani ed Elfi, completamente assuefatti alla bellezza ed al fascino delle Alte Corti Fatate. Sono dedicati unicamente ai loro Signori e nulla li può distrarre dalla loro devozione assoluta.	/

Leprecaun	Leggere e scrivere, Percezione della magia, Valutare, Riconoscere falsi, Perquisire 2	Folletti avidissimi, ossessionati dall'oro e dalle ricchezze. Amano vestirsi in maniera elegante e con tonalità di verde. Si dice che abbiano anche una predilezione per la birra, vizio che condividono con la razza nanica di cui sembrano lontani cugini a causa della barba rossa e del grosso naso.	-200
Nocker	Leggere e Scrivere, Riparare 1, Tecnologia 1, Minerologia	Una bizzarra genia Faerie, i Nocker si intendono di ingegneria e meccanica. Creatori sia di utili e folli macchinari, sia di stravaganti oggetti di intrattenimento. Si dice tuttavia siano soggetti ad una maledizione che provoca il malfunzionamento e la costante necessità di riparazioni di tutto ciò che inventano.	-110
Satiro	Imm. Charme!, +1 P.F., Erboristeria	Edonisti e sibariti, questi esseri fatati delle zampe e corna caprine sono famosi tra le Alte Corti per la loro lascivia. Conoscono tutti i piaceri che il creato possa offrire e non perderanno occasione, anche nelle situazioni più critiche, di sperimentare qualcosa di nuovo che ancora sia assente da questa loro peculiare "collezione".	-140
Sluagh	Nascondersi 1, Coraggio 1, Occulto	Snelli e pallidi fatati, dagli occhi e dalle labbra neri, sono i custodi dei sussurri e dei segreti fra le Alte Corti Fatate. Sembra siano in grado di scomparire innaturalmente fra le ombre e la loro conoscenza del mondo sovranaturale è talmente vasta da renderli freddi ed indifferenti anche di fronte agli spettacoli più spaventosi. (Non può acquistare "Addestramento Fisico")	-130
Tuathalfar	Leggere e scrivere, Percezione del Magico, Coraggio 1, 1° Grado di Incantesimi della Mente (sceglie tra Mago o Sacerdote), Imm. Incantesimi della Mente di 1° e 2° Grado	I signori assoluti di tutte le Casate e le Corti Fatate. Sono le creature più belle e carismatiche di tutto il Cronoverso. Ogni loro volontà o capriccio è legge per tutte le Fate e non vi è spettacolo più terribile del vederne uno adirato. Sembrano elfi Alfar con la pelle brillante, e sicuramente questa è la loro origine. (Può utilizzare l'incantesimo Fascinazione al posto di Charme, sempre al Grado massimo che possiede. Non può acquistare "Addestramento Fisico")	-200

MANNARI (BESTIE-VIVI-TZ'ER)

<p>Se toccano un oggetto di Argento o subiscono un colpo da un'arma Argento! Subiscono anche il Potere Speciale: Effetto! Veleno!. La trasformazione in mannaro avviene dalle ore 16.00 alle 08.00, tempo nel quale si prendono le relative abilità di razza e anche se non trasformati avranno atteggiamenti più bestiali. Alla creazione scelgono l'animale totem in cui si trasformano e sarà quello per tutte la loro esistenza.</p>			
RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Abominio	+1 P.F., Imm. Paura!, Ambidestria (DOPO LE 16:00: +2 P.F., Imm. Charme!, Possono combattere con gli artigli MIN 60 CM)	Corrotti dalla luna rossa Plesse, sono scacciati dai branchi per la loro follia. Molti non controllano la bestia e non pochi hanno incontrato la morte durante le loro scorribande di distruzione e pazzia. Possono essere mannari di qualsiasi animale scelgano in creazione e sarà quello per sempre. (Subiscono Doppio Danno dal Danno da Materiale Argento!)	-300
Bestia	+1 P.F., Imm. Paura!, Ambidestria, (DOPO LE 16:00: +2 P.A. Possono combattere con gli artigli MIN 60 CM)	Per metà umanoidi e per metà animali, nascondono nelle profondità delle loro carni la furia delle bestie, la foga della natura invitta, senza freni né inibizioni. Sono i protettori delle loro stirpi e il loro sangue è misto con quello dei loro animali totem. Possono essere mannari di qualsiasi animale scelgano in creazione e sarà quello per sempre.	-250
Metis <u>(ARCHETIPO)</u>	Imm. Paura!, (DOPO LE 16:00 : +1 P.A., Possono combattere con gli artigli MIN 60 CM)	Hanno nel sangue la maledizione della licanthropia. Di giorno non portano i segni del mannaro a parte per il carattere irrequieto, e di notte solo alcuni mutano rivelando la loro vera natura. Possono essere mannari di qualsiasi animale scelgano in creazione e sarà quello per sempre.	/

METABESTIE (BESTIE-VIVI)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Annunaki (Uomo Sciacallo)	Pronto Soccorso 1 e 2, Biologia	Pochi sopravvissuti di una nobile ed antica razza dedita alla sepoltura ed alla mummificazione, conoscono i segreti delle antiche cure e le leggende narrano che dopo morti continuano nella loro incessante opera di preservare i cadaveri...	-120
Asterios (Minotauro)	Imm. Paura!, +1 P.F.	Eroici uomini dalle gambe taurine ed enormi corna sul capo. Prodi guerrieri a volte troppo guidati dall'istinto, ma tremendi nella loro ira. Non temono nulla e nessuno.	-110
Brobra'Xar (Uomo Rospo)	Ambidestria, Possono acquisire le abilità di un dipartimento del Tempio-Laboratorio al livello relativo.	Otusi guerrafondai, partoriti da esperimenti di una setta di Genetisti seguaci della Realtà. Sono addestrati all'utilizzo di tutte le armi e tecnologie esistenti, ma aberrano la magia. (Devono essere seguaci della Realtà in fase di creazione e scegliere un Dipartimento del Tempio-Laboratorio)	-90
Mictlanz (Uomo Scorpione)	Ambidestria, Leggere e Scrivere, +1 P.A., Imm. Veleno! 1° Grado Incantesimi della Morte (sceglie tra Mago o Sacerdote)	Uomini scorpione dall'epidermide corazzata che varia dal rossastro all'ocra, crudeli nei modi e abili in tutte le arti, dalla magia alla guerra. La loro civiltà, oramai estinta, possedeva un potere paragonabile solo all'attuale Babilonia, ma il loro re sfidò gli dei che lo precipitarono negli inferi. (Può utilizzare l'incantesimo Blocca Persona 2 al posto di Blocca Persona, sempre al Grado massimo che possiede)	-200
Gornadonte (Uomo Rinoceronte)	Imm. A Terra!, Robustezza, +2 P.A.	Tonti e mastodontici umanoidi dalla pelle grigia con un corno sulla fronte segno di vanto e forza tra loro. (Non possono apprendere "Leggere e Scrivere")	-160
Gabhym (Uomo Faina)	Riconoscere Oggetti Falsi, Valutare, Leggere e Scrivere	Astuti mercanti e predoni dei rottami e delle macerie. Non c'è nulla che non abbia un prezzo e non c'è occasione che non possa essere usata a loro favore. Privi di ogni etica o morale considerano la generosità una forma virale di idiozia.	-60
Krill (Uomo Cavalletta)	Imm. Silenzio!, Biologia	Uomini cavalletta di colore verdastro, estremamente logorroici ed insopportabili, spesso mercanti per l'abilità di "stancare" il cliente. Grandi studiosi della natura umanoide.	-10
Lurrigas Rosso (Uomo Topo)	Imm. Veleno! Arrampicarsi 1	Questi Lurrigas dalla peluria rossiccia sono i più piccoli e numerosi della loro vile razza, ed i meno coraggiosi. Sono spesso schiavi o succubi dei loro compagni che li usano per i lavori più pesanti e degradanti. (Subiscono Charme a volontà da qualsiasi Lurrigas non Rosso del proprio Clan)	-20
Lurrigas Nero (Uomo Topo)	Imm. Veleno! Nascondersi 1	Di taglia media, con la loro pelliccia nera e un'abilità nel nascondersi paragonabile solo a quella delle ombre, sono assassini perfetti e spietati. (Fino a quando si trovano entro 10 metri da un Lurrigas Bianco guadagnano le Abilità: "Coraggio 1" e "Coraggio 2")	-50
Lurrigas Bianco (Uomo Topo)	Leggere e scrivere, Imm. Veleno!, 1° Grado Incantesimi a scelta (sceglie tra Mago o Sacerdote)	Sono i capi indiscussi dei Lurrigas, con la pelliccia bianco candida e un cervello di un'intelligenza sadica e sottile, con la quale dominano facilmente i loro cugini più sciocchi. Si circondano di lurrigas sacrificabili capaci di proteggerli fino alla morte. (Può utilizzare la magia Fascinazione e Charme sui Lurrigas come una magia EFFETTO!)	-100
Lurrigas Grigio (Uomo Topo)	Leggere e scrivere 1° Grado Sacerdote della Morte, Imm. Veleno!, Occulto	Sono i Lurrigas più corrotti e dalla peluria grigia. Adorano infierire su tutte le razze seminando la morte con epidemie e pestilenze. I loro corpi sono deteriorati dalle stesse malattie che diffondono, pur essendone loro stessi immuni. Portano spesso vesti di colore verde marcio, marroni o ocra simboleggianti Lurrigas, il semidio della Morte che venerano. (Se sono entro 10 metri da un Lurrigas donano a questi l'Immunità a Charme! e a Fascinazione!)	-110

Lurgas Rattodonte (Uomo Topo)	+1 P.F., +1 P.A., Imm. Veleno!	Bestie deformi dalla limitata intelligenza, sono usati dai Lurgas come bestie da combattimento, la loro furia è incontenibile e fuggono spesso dal controllo dei loro padroni. (Fino a quando sono entro 5 mt da un Lurgas Bianco guadagnano le Abilità: Coraggio 1, Coraggio 2, Coraggio 3. Non possono apprendere Leggere e scrivere, Contare)	-160
Mersmehill (Uomo Albero)	Cura Veleni, +2 P.A. Imm. Paura!, Erboristeria	Lenti e longevi uomini albero, pacati e a volte eccessivamente snervanti nel loro logorroico modo di parlare. Si dice siano stati i primi esseri senzienti. La pelle è corteccia castana ed i capelli cambiano in base alle stagioni.	-140
Mngwa (Gorilla Pantera)	Addestramento Fisico, +1 P.F., Ambidustria, Arrampicarsi 1	Corpo gorillesco e muscolosissimo con la testa da pantera nera. Utilizzati spesso nelle arene come gladiatori, sono agili e potenti figli delle poche foreste di Babilonia. (Non possono apprendere "Leggere e scrivere")	-200
Morduk (Uomo Squalo)	Armatura di cuoio, Coraggio 1 e 2, +1 P.A.	Umanoidi dalla testa di squalo, cacciatori di natura, non dimenticano mai l'odore di una preda, poiché riconoscono perfettamente quello della paura.	-150
Ojen (Uomo Drago)	Imm. Paura, Imm. Veleno! +1 P.A. Imm. a tutti gli incantesimi di 1° e 2° Grado (Minore)	Umanoidi figli dell'Antica Magia dall'aspetto draghesco, fieri e determinati in ogni loro azione. Il corpo è cosparso di scaglie dai colori cangianti sul dorato, bronzeo. Alteri ed arroganti, non tradiscono mai la parola data e si narra che siano immortali. (Devono essere seguaci del culto dell'Ordine)	-200
Narasim (Uomo Leone)	Coraggio 1 e 2, +1 P.A.	Eroici figli del Nero deserto dello Shasbet. Onorevoli e senza paura, corridori delle pianure sabbiose, ultimi fieri abitanti di Babilonia. Signori della guerra e delle sfide.	-120
Quenchi (Uomo Gatto)	Ambidustria Arrampicarsi 1	Agili e voltagabbana, vivono solo per loro stessi, usando gli altri per i propri giochi. A volte però i loro scherzi possono divenire molto pericolosi.	-50
Semun (Uomo Verme)	Leggere e scrivere, Percezione della magia, Valutare, Riconoscere falsi, Biologia, Erboristeria	La pelle di queste creature è marrone oca e segnata da striature orizzontali di colore scuro; i movimenti sono lenti e impacciati. I più abili e astuti tra i mercanti, meno avidi degli Ak-ban, ma più votati al commercio, da cui sono ossessionati e in cui riversano tutte le loro energie. Per un Semun qualsiasi aspetto della vita sociale si trasforma in una questione di affari.	-160
Slysherss (Uomo Lucertola)	+1 P.A. Imm. Charme!	Ottimi combattenti, grossi e squamosi rettiloidi di colore variabile dal verde al rossiccio con un cervello tanto primitivo quanto possente ne è la muscolatura. (Non possono apprendere "Leggere e scrivere")	-60
Titens (Uomo Camaleonte)	Nascondersi 1, Arrampicarsi 1	Gracili uomini camaleonte dalla pelle verde chiaro, eccellenti spie dotate di ottime abilità. Non disdegnano, però, la diplomazia e l'intrigo pur di evitare lo scontro fisico.	-80
Vix (Uomo Volpe)	Ambidustria Percezione della magia	Provenienti dall'oasi di Varaxie, astuti e molto interessati al collezionare oggetti magici e al farsi notare ad ogni costo. A volte troppo eccentrici, ma comunque ottimi intrattenitori.	-60

METAELEMENTALI (ELEMENTO CORRISPONDENTE-VIVI)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Signatus	Imm. Natural!, Dichiara Natural! in mischia con l'arma del braccio principale	Creature cadute nella Città Immortale attraverso il Portale dei Mondi della Torre della Sapientia. Esuli nel Primo Mondo con un corpo misto di elemento e carne mortale. Il loro aspetto tradisce la loro natura con la pelle del colore dell'elemento naturale corrispondente e un carattere che spesso ricorda le particolarità stesse dell'elemento. (Devono essere seguaci o maghi dell'elemento corrispondente)	-100

NANI (VIVI-Π'KK)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Ak-Bn (Nano delle Dune)	Riconoscere oggetti falsi, Valutare	Molto socievoli, ma avidi mercanti, unicamente interessati a divenire gli esseri più ricchi di tutta Babilonia: ogni cosa ha un prezzo, il più è trovarlo. In nanico significa "Tirchio".	-50
Duergar (Nano Nero)	Nascondersi 1, +1 P.A.	Nani di un D'kk (clan) reietto dalla pelle completamente nera, infidi e crudeli, mercenari pronti a cambiar signore ad ogni occasione. Troppi i morti che si sono fidati di loro...	-130
Gn-Mkk (Gnomo)	Percezione della magia, Tecnologia 1, Occulto	Curiosi cugini dei nani, particolarmente attirati dalla magia e dalle invenzioni tecnologiche. Molto abili nel creare guai e incappare in situazioni assurde. Amano la prestidigitazione.	-90
M'ra (Nano Barbaro)	+1 P.F.	Guerrieri nati, gladiatori cruenti originari del D'kk (clan) di M'ra il Leone di Babilonia, uno dei Sei Guardiani del Creato. La forza e la volontà dei figli del Custode dell'Onore è indomabile, la lotta è la loro vita. Amano tatuarsi.	-130
Na-Mkk (Nano della Realtà)	Riparare 1, Mineralogia, Tecnologia 1	Scienziati illuminati dalla luce della Realtà. Eccellenti fabbri ed ottimi ingegneri. Pignoli fino all'eccesso, cercano di comprendere la funzione di ogni meccanismo per estrapolare da esso il segreto della Perfezione! (Devono essere seguaci della Realtà in fase di creazione)	-120
Lu-Tkk (Nano delle Pianure)	/	Tranquilli e intelligenti studiosi dei misteri del mondo. Utilizzano la loro lunga vita per osservare coloro che incessantemente si muovono intorno a loro.	/
Du-Rkk (Nano delle Rocce)	+1 P.A.	Testardi e cocciuti nani dalla pelle robusta come il cuoio. Guerrieri temprati da centinaia di battaglie, la loro parola è legge e il loro coraggio immenso!	-80
Uko-Bkk (Nano dei Vulcani)	Imm. Natural!, Mineralogia, +1 P.A.	Nani del Muspellheimr, fabbri di talento incomparabile, alla ricerca della lega minerale perfetta. La loro pelle rossa può resistere alle più temperature e persino alla lava vulcanica. La loro voce roca può essere fastidiosa alle orecchie degli elfi, ma molto apprezzata dagli orchi.	-140

NON MORTI SENZIENTI (MORTI)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
<p>Non possono essere curati da incantesimi e pozioni della scuola di Taumaturgia, che invece infliggono loro un Danno dove curati. Possono essere stabilizzati da Pronto Soccorso 1. Possono essere curati dai Poteri Psionici. L'incantesimo Distruggi Non Morti infligge loro un Danno EFFETTO! DIRETTO! al tronco, il Danno Argento! è considerato un Danno EFFETTO! Veleno! -I Vampiri possono recuperare 1 P.F. bevendo il sangue di un cadavere morto da meno di 5 minuti o in Tempo di Agonia/Coma; un cadavere basta a sfamare un solo non morto. Il procedimento necessita di 1 minuto completo di tempo.</p>			
Antico Annunaki (Annunaki zombi)	Biologia, Occulto, Necroanatomia (Pronto Soccorso 1 e 2 sui Non Morti)	Pacati e silenziosi pensatori. Enigmatici nei loro fini, misteriosi in ogni loro azione. Antichi signori dell'arte della mummificazione e della sepoltura. Una razza con conoscenze oramai dimenticate, ma misteriosamente abbracciata dalle silenti sabbie della morte.	-150
Banshee	Leggere e scrivere, 1° Grado Incantesimi Sacerdote della Morte, Imm. Charme!, Imm. Confusione! e Imm. Sonno!	Elfe Sideh sterili dalla nascita, vengono benedette dal Pantheon della Morte al momento del trapasso. Il loro lamento angosciato è presagio di lutti e disgrazie per chiunque lo ascolti. (Possono essere interpretate solo da giocatrici femminili. Può utilizzare gli incantesimi di Oniromanzia "Charme" e "Ipnosi")	-150

Caynin (Vampiro minore)	+1 P.F., Arrampicarsi 1, Imm. Charme! e Imm. Confusione!	Creature mortalmente affascinanti il cui unico scopo è cibarsi del sangue delle loro vittime per recuperare l'antica potenza che il tempo gli ha sottratto. La loro pelle è candida come neve, i capelli di colore nero corvino e possiedono canini aguzzi. Ambiscono a divenire membri delle Beith, le antiche casate vampiri che dominano l'Adunanza della Tenebra	-160
Drojen (Uomo Drago Zombi)	Imm. Paura, Imm. Veleno!, Dichiarazione Natural! in mischia con l'arma principale, +1 P.A.	Figli non morti della nobile razza degli Ojen, ridotti a cadaveri putrefatti dalla magia nera, mantengono ancora nel cuore la fierezza distintiva della loro antica genia e nel corpo il gelido tocco della Morte e del Ghiaccio. Una leggenda narra che il ritorno di Ramask'Hun, ridarà loro la Vita.	-150
Lich minore	Occulto, Perspicacia, Incantesimi da Mago o Sacerdote della Morte di 1° e 2° Grado, Leggere e scrivere, Imm. Veleno!, Imm. Charme Imm. Confusione!	Potenti signori delle arti negromantiche, scheletrici e malvagi al di là di ogni umana comprensione, con gli occhi incavati e la pelle incartapecorita, gli stessi non-morti li temono per la sottigliezza dei loro putrescenti cervelli senza anima capaci di partorire solo atrocità! Ostentano grossi gioielli, vesti sfarzose e gemme da cui sono misteriosamente affascinati. (Possono acquisire abilità dalle corporazioni Elementalisti (Mago) / Teurghi (Sacerdote) al relativo livello)	-300
Lilin (Vampiro minore)	Occulto, 1° Grado Incantesimi da Sacerdote della Morte, Leggere e scrivere, Imm. Charme! e Imm. Confusione!	I signori delle Beith, i migliori tra i sacerdoti della Grande Madre Sterile, la Morte. Se uno di loro ha deciso che vi vuole all'interno del suo culto, probabilmente la vostra sorte è già stata segnata, poiché egli vi perseguiterà con la pazienza che ha acquisito nella non-morte. Anche se simili agli umani, la loro pelle è di un pallore mortale, i capelli sono in genere di colore nero corvino e possiedono canini aguzzi	-150
Mummia minore	+3 P.A. Imm. Sonno!, Imm. Charme!, Imm. Confusione!	Sono lenti e vetusti cadaveri ambulanti ricoperti di bende per nascondere le loro orrende fattezze. La robustezza dei loro corpi è paragonabile all'acciaio. (Il Danno NATURAL! vale per loro come un danno "EFFETTO!" "DIRETTO!", non possono apprendere "Ambidestria" e "Armi a Distanza")	-150
Ombra	Nascondersi 1, Vedere Personaggi Nascosti.	Figure perennemente drappeggiate di lunghe tuniche nere dal volto coperto. Il loro sguardo gela il sangue nelle vene dando la sensazione che siano capaci di leggere l'anima degli sventurati che hanno attirato la loro attenzione.	-100
Strygoi (Vampiro minore)	+1 P. F., Armatura 1 e 2, Imm. Charme!, Imm. Confusione!	Vampiri guerrieri, spendono l'eternità ad imparare l'arte della guerra sperando di giungere pronti all'ultimo dei conflitti. Sanno apprezzare un buon nemico come un bicchiere di ottimo vino, gustano ogni scontro come un ultimo pasto. Immortali e temibili Signori dei campi di battaglia. Campioni della Morte, difensori delle Beith, cercano sempre la lotta.	-200
Trapassato (ARCHETIPO)	Imm. Sonno!	Creature la cui anima rimane intrappolata nel corpo cadaverico. Nell'Epoca del Tramonto tutti coloro che erano viventi e dopo la morte vengono risorti tornano come trapassati.	/

ORCHI (VIVI- HUR-KUR)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Ashant-Kur (Orco Mistico)	Occulto, Erboristeria, Leggere e scrivere, Incantesimi da Sacerdote di un Culto Elementale a scelta di 1° Grado	Sciamani e guide spirituali della razza orchesca. La loro parola è tenuta in alta considerazione tra gli Hur-Kur poiché gli orchi sono molto superstiziosi. La pelle è verde chiaro e la mascella pronunciata, mentre gli occhi hanno sempre un colorito innaturale dal rosso al blu intenso, come pervasi dalla magia degli Elementi. Amano coprirsi di piume, ninnoli amuleti, grezzi gioielli e pezzi d'osso dei nemici.	-150

Fenoder-Kur (Goblin Minotauro)	+2 P.F.	Provenienti dalla città di Shutezar sono gli unici esponenti della razza dei Goblin ad essere sopravvissuti all'anarchia che domina la città del Caos, sviluppando un'incredibile potenza fisica oltre ad un corpo marrone scuro deforme e sproporzionato. (Non può indossare nessun tipo di Armatura, non può apprendere "Leggere e Scrivere")	-180
Goblin-Kur	/	Esseri dalla pelle verde e il naso aquilino, vigliacchi ma molto furbi: vivono per rubare, sciacallare e sopravvivere. (Non possono apprendere "Addestramento Fisico")	+10
Goblin-Kur- Krum	Nascondersi 1	Nati nelle profondità dei cunicoli delle città. Sono abili sciacalli dei vicoli. La pelle è di un verde più scuro del normale e gli occhi spesso bianchi lattiginosi. (Non possono apprendere "Addestramento fisico")	-50
Gremlin-Kur (Goblin Folle)	Imm. Paura! Imm. Goffaggine! Può lanciare la Magia di 1° Grado Goffaggine con la Scuola del Caos.	Inutili creature vomitate dal deserto babilonese, completamente idioti e folli. La pelle verde scuro e le orecchie a punta molto grandi li rendono simili a goblin, a parte per macchie gialle e un forte istinto all'autodistruzione. (Non possono apprendere "Addestramento Fisico")	-10
Kurgan-Kur (Mezz'Orco)	Armatura 1, 2 e 3	Barbari assassini, più vicini agli orchi per la scarsa intelligenza e la sete di sangue, di quanto lo siano agli uomini. Maestri della guerra, signori delle arene.	-80
Krazd-Kur (Orco Nero)	+1 P.F.	Bestioni ottusi e violenti dalla pelle verdastra scura e la mascella pronunciata, la cui unica ragione di vita è il combattimento. Non temono nessuno e glorificano la guerra. (Non possono apprendere "Leggere e scrivere")	-100
Munji-Kur (Orco Bianco)	Leggere e scrivere, Perspicacia, Cura Veleni	Intelligentissimi, dall'aspetto orchesco accentuato ma dalla pelle panna e lo sguardo di una pacatezza non riscontrabile in nessun altro membro della sua razza. Sommi studiosi, amanti della pace e della conoscenza, completamente alieni agli usi bestiali e barbari. Sembrano degli Stranieri e come tali vengono trattati dagli altri esponenti della razza orchesca.	-70
Trollu-Kur	Rigenerazione	I più potenti figli della razza orchesca dalla pelle dal blu all'arancione e lunghe zanne, la difficoltà di liberarsi di uno di loro è paragonabile solo alla ferocia che portano nella lotta. (Non possono apprendere "Leggere e scrivere")	-200

UMANI (Vivi)

RAZZA	BONUS	DESCRIZIONE	COSTO
Arvan (Umano del Sottosuolo)	Nascondersi 1	Umani dalla pelle pallidissima, con una striscia nera che macchia gli occhi, a causa della millenaria permanenza della loro stirpe sotto le montagne della cordigliera dello Zabdum. Razza enigmatica che sembra possedere un'innaturale benevolenza verso tutti... eccetto verso gli Angralfar	-80
Barbaro (Umano delle Lande di Nessuno)	+1 P.F.	Fieri e brutali umani temprati nel corpo dalle estreme condizioni di vita. Sono soliti riunirsi in tribù disorganizzate con lo scopo di razzare le oasi e i viandanti. Molto superstiziosi. (Non possono apprendere Leggere e Scrivere)	-110
Corrigher (Mezzuomo)	+1 P.F.	Mezzuomini robustissimi, dalla natura semplice e pratica, protettori dei più deboli ed amanti del lavoro e della vita. Generosi col prossimo, onesti e molto affabili.	-130
Eroe (Umano geneticamente modificato)	Tecnologia 1	Umani geneticamente modificati dal Tempio-Laboratorio dell'Inquisizione, affinché il loro sangue e la loro carne non sia piacevole al gusto dei Non Morti. Fanatici seguaci della Scienza. (Devono essere seguaci del Pantheon della Realtà)	-30

Nomade (Umano dello Shasbet)	Valutazione	Girovaghi senza fissa dimora che si muovono nel nero deserto dello Shasbet alla ricerca di cibo o materiali. Molto superstiziosi, temono la magia. Le loro leggi sono quelle della natura, il loro padre lo Shasbet, che onorano e pregano. (Non possono apprendere nessun tipo di magia da mago)	-10
Mezzo Gigante	+1 P.F. Imm. Paura!	Figli di una razza di giganti molto vicini agli uomini, cercano la socialità, con scarso successo, tentando di essere sempre particolarmente simpatici, ma avendone poco successo. (Il Giocatore deve essere alto almeno 1.90 metri)	-150
Ripudiato (Umano di etnia mista)	Ashira (mediorientale) Edoiano (orientale) Ivorian (caucasico) Mosabi (africano) Vyking (vichingo)	Forse la razza più abile nel sopravvivere, con peculiari abilità di adattamento in tutti gli ambienti, anche i più ostili. Il loro stile di vita e di pensiero è in assoluto il più vario e inclassificabile, affiancando personalità di tutte le tipologie ai modi di pensiero più imprevedibili	/

"...Vedi figlio, questa è Babilonia, Babilonia la bella, la lussuosa, 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, perché 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, perché solo questo c'è dato di fare. Vedi figlio questa è Babilonia..."

Antico canto Ashira dai diari di Etementakri cronotecario della sacra Torre della Sapienza di Babilonia, 53° giorno del mese del Fuoco, Anno 4000 d.f.B., Epoca dei Vili

PUNTI ESPERIENZA, LIVELLO E AVANZAMENTO

Al termine di ogni Evento saranno assegnati ai giocatori dei Punti Esperienza (P.X.) in base alla partecipazione e in alcuni casi all'interpretazione (per coloro che maggiormente spiccano come abilità recitative e costumistica). I P.X. permetteranno ai Personaggi di salire di **LIVELLO** consentendogli di acquistare particolari **Abilità** accessibili solo a determinati livelli. In linea di massima più il **Livello** è alto, più è potente il Personaggio. Ogni Personaggio guadagna P.X. di base per ogni giornata di gioco, escludendo i punti premio per costumi ed interpretazioni particolarmente encomiabili o per particolari attività di supporto agli organizzatori.

La spesa dei P.X. per acquistare nuove Abilità si può effettuare da una settimana dal termine dell'Evento in corso a un paio di settimane prima dell'Evento conseguente se ci si è iscritti. Il personaggio potrà acquistare abilità dalla lista delle Abilità Generiche, dalle liste di Classe se è entrato in qualche Gilda o Corporazione, se gli sono state insegnate da un Maestro o in altri particolari modi (es. le Gemme della Coscienza). Se un Personaggio ha acquistato un'abilità da una lista di Gilda o Corporazione a cui non ha più accesso, e questa abilità non è presente in nessuna delle liste a cui può accedere, non potrà più utilizzare quella abilità. Se successivamente acquista nuovamente l'accesso ad una lista che contenga l'abilità bloccata potrà nuovamente utilizzarla (senza doverla comprare di nuovo).

ASSEGNAZIONE PUNTI ESPERIENZA

PX per live di taverna (una serata): 5 PX	PX di base live da più giorni: 10 PX al giorno
---	--

TABELLA di AVANZAMENTO dei PERSONAGGI

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

PUNTI FERITA, PUNTI ARMATURA, MONOLOCAZIONE

Ogni Pg parte con 2 P.F. totali monolocazionali, se arriva a 1 P.F. deve recitare di essere molto ferito, barcollare un attimo, ecc... Se arriva a 0 (Zero) P.F. entrerà nel Tempo di Agonia, cadrà a terra agonizzante, non potrà combattere, lanciare magie, rune, pergamene o poteri, ne bere da solo pozioni o cure, potrà **SOLTANTO** strisciare e parlare a voce bassa e mugugnante e morirà definitivamente dopo 5 minuti a meno che qualcuno non lo soccorra con Pronto soccorso, Magie, Pozioni ed affini atti a stabilizzare o recuperare P.F. Se nel Tempo di Agonia qualcuno lo colpisce ancora dichiarando: "MUORI!" in questo caso dovrà stare immobile con gli occhi chiusi fino alla fine comunque del Tempo di Agonia per poi morire definitivamente se non soccorso. Trasportare un corpo in Agonia/Coma non permette la corsa. I PUNTI ARMATURA naturali, cioè quelli di Razza o da Oggetti Magici/Tecnologici si recuperano come Punti Ferita.

Le armature DOVE COPRONO ALMENO IL 50% DELLA LOCAZIONE daranno una somma totale di P.A. sempre per **difetto**, è possibile combinare le varie armature nelle diverse locazioni:

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

ARMATURE DI CUIO TESTA +1 P.A.

ARMATURE DI CUIO TORSO +1 P.A.

ARMATURE DI CUIO BRACCIO SX +0.25 P.A.

ARMATURE DI CUIO BRACCIO DX +0.25 P.A.

ARMATURE DI CUIO GAMBA SX +0.25 P.A.

ARMATURE DI CUIO GAMBA DX +0.25 P.A.

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

COTTA AD ANELLI TESTA +1.5 P.A.

COTTA AD ANELLI TORSO +1.5 P.A.

COTTA AD ANELLI BRACCIO SX +0.5 P.A.

COTTA AD ANELLI BRACCIO DX +0.5 P.A.

COTTA AD ANELLI GAMBA SX +0.5 P.A.

COTTA AD ANELLI GAMBA DX +0.5 P.A.

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

CORAZZA A PIASTRE TESTA +2 P.A.

CORAZZA A PIASTRE TORSO +2 P.A.

CORAZZA A PIASTRE BRACCIO SX +1 P.A.

CORAZZA A PIASTRE BRACCIO DX +1 P.A.

CORAZZA A PIASTRE GAMBA SX +1 P.A.

CORAZZA A PIASTRE GAMBA DX +1 P.A.

Quindi un personaggio con un'armatura di Cuoio completa da sul totale + 3 P.A. solo se colpito dove la locazione copre al 50%. Ad esempio se non hai l'elmo di cuoio li i P.A. non vengono calcolati, ma se ti colpiscono in qualunque altra parte del corpo dove sei coperto almeno al 50% della locazione, scali dal totale. Sempre come esempio se hai un totale di 2,75 P.A. calcoli sempre per **difetto**, quindi è come se tu avessi solo 2 P.A.

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

Cuoio+Anelli=3+5

Cuoio+Corazza=3+8

Anelli +Corazza=5+8

quindi nel caso estremo abbiamo un guerriero con P.F. 2+1 Addestramento fisico con indosso una cotta di maglia totale ed un armatura completa con 16 (3+13) punti monolocazione, ma totalmente ingombrato dalle diverse armature.

COMBATTIMENTO E CHIAMATE DELLE ARMI

In Babilonia il sistema di combattimento è basato sulla reale interazione tra Giocatori con armi in lattice apposite per giochi di ruolo dal vivo dalla lama **MORBIDA**. Non sono ammesse armi dalla lama dura a insindacabile giudizio degli Organizzatori! Tutte le armi e le armature devono essere portate al Controllo Armi mentre ci si iscrive in Segreteria prima dell'inizio dell'evento per verificarne l'idoneità; se ritenute inadatte non potranno essere utilizzate nell'evento.

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

- E' necessario colpire dosando la forza del colpo per evitare di fare male.
- Non devono essere portati colpi di punta con le armi.
- Non devono essere portati colpi diretti al volto.
- I colpi andranno portati simulando il colpo (con un angolo sufficiente di rotazione).

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

QUANDO SI VIENE COLPITI, I DANNI SI TOLGONO PRIMA DAI PUNTI ARMATURA (se s'indossano armature) E POI DAI PUNTI FERITA, A MENO CHE NON SI COLPISCA UNA ZONA DOVE NON VI E' ARMATURA E QUINDI IL DANNO E' INFLITTO DIRETTAMENTE SUI PUNTI FERITA.

OGNI ARMA, INDIPENDENTEMENTE DAI POTERI DI ESSA O DALLE ABILITA' DEL PORTATORE PUO' DICHIAMARE SOLO UN DANNO ALLA VOLTA. SE SI VUOLE SI PUO' ANCHE EVITARE DI CHIAMARE IL POTERE DI UN ARMA. Quando a causa dei danni da combattimento si arriva a Zero Punti Ferita, si entra nel Tempo di Agonia, se si viene colpiti ancora e l'avversario dichiara: "MUORI!" diventa Tempo di Coma e non si può ne parlare ne muoversi. Dopo 5 minuti di Agonia o Coma (il tempo parte da quando si viene portati a Zero P.F.), a meno che non si venga curati o stabilizzati, il Personaggio muore.

DANNI NORMALI DELLE ARMI

I Danni delle armi che non hanno poteri particolari non si dichiarano, semplicemente ogni colpo che va a segno equivale ad un danno.

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

DANNI MATERIALI DELLE ARMI

Sono i danni che derivano dai materiali di cui le armi sono costituite, se si è immuni al materiale non si subisce il Danno

- **ARGENTO!**: Infligge un Danno da Argento.
- **SELENITE!**: Infligge un Danno da Selenite.
- **MAGICO!**: Infligge un Danno Magico.
- **NATURAL!**: Infligge un Danno Elementale.

DANNI SPECIALI DELLE ARMI

Se si possiede l'immunità ad una specifica chiamata speciale si subisce comunque il DANNO NORMALE a meno che non si sia immune anche ai danni normali.

Se uno scudo subisce una chiamata che infligge 3 o più danni con un unico colpo (da TRIPLO! compreso in su), viene automaticamente distrutto.

- **ARTEFATTO!**: Infligge un Danno a qualunque creatura: non potrà mai essere dichiarato il NO EFFETTO!
- **DOPPIO!**: Infligge 2 danni.
- **TRIPLO!**: Infligge 3 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **EXA!**: Infligge 6 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **A ZERO!**: Infligge 10 danni. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **FATAL!**: Infligge 30 danni. Dopo i normali 5 minuti di Agonia/Coma la creatura morirà definitivamente e dovrà essere resuscitata con il Rituale appropriato, anche se ha poteri speciali di resurrezione. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **MORTAL!**: Infligge 50 danni, se porta a zero punti tutti i P.A. e P.F. della creatura, la uccide direttamente senza aspettare i 5 minuti di Agonia/Coma. Il personaggio non potrà risorgere con nessun potere speciale e dovrà essere resuscitato con il Rituale appropriato. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **OBLIO!**: Infligge 100 danni, se porta a zero punti tutti i P.A. e P.F. della creatura, la uccide direttamente senza aspettare i 5 minuti di Agonia/Coma. L'esistenza stessa della creatura viene cancellata dai ricordi di tutto il Creato e non potrà essere resuscitata nemmeno con un rituale. Se colpisce uno scudo lo distrugge.
- **SVENTRA "..."**: Infligge un Danno "EFFETTO!" "DIRETTO!" al tipo di creature nominate (ad esempio SVENTRA MAGHI! Infliggerà il danno speciale ai maghi); tutte le altre creature subiranno un danno MAGICO!
- **ANNIENTA "..."**: Infligge un Danno "EFFETTO!" "FATAL!" al tipo di creature nominate (ad esempio ANNIENTA MAGHI! Infliggerà il danno speciale ai maghi); tutte le altre creature subiranno un danno ARTEFATTO!.

EFFETTI DELLE ARMI

Oltre al Danno Normale la chiamata aggiunge un effetto. Se si possiede l'immunità ad uno specifico effetto si subisce comunque il DANNO NORMALE a meno che non si sia immune anche ai danni normali. Se si è immune solo ai Danni Normali, si subisce comunque l'effetto che non farà comunque danno fisico. Dopo un'ora esaurisce ogni effetto in atto.

- **A TERRA!**: La creatura colpita dall'arma deve toccare per terra con le ginocchia per 5 secondi.
- **CONFUSIONE!**: La creatura colpita dall'arma può solo difendersi per 5 secondi.
- **DIRETTO!**: Il Danno dell'arma viene considerato direttamente sui P.F., senza tenere conto dell'eventuale armatura. Le Armi da Tiro o da Fuoco hanno di base questo effetto (con Armi da Fuoco il colpo è sempre considerato al Torso se non specificato). Se non s'indossa almeno il 50% d'armatura reale sulla locazione colpita (non si considerano i P.A. di Razza e Oggetti) infligge danni x2. Es. un Diretto dove non c'è armatura reale fa 2 danni, un Triplo Diretto fa 6 danni.
- **PARALISI!**: Provoca nella vittima colpita dall'arma, **EFFETTO! SILENZIO!** e una paralisi totale per 5 secondi.
- **FRENESIA!**: La creatura che subisce questo effetto sarà costretto ad attaccare fisicamente la creatura più vicina, utilizzando al massimo le sue capacità per una durata di 30 secondi.
- **VELENO!**: se si subisce danni dalla chiamata Veleno!, come ultimo colpo o mentre si è nello stato di Agonia/Coma, la vittima potrà essere stabilizzata, ma non potrà essere curata se prima non sarà utilizzato su di essa Cura Veleni.
- **SILENZIO!**: La creatura colpita dall'arma non può parlare né emettere suoni per 5 secondi.
- **GOFFAGGINE!**: La creatura colpita dall'arma deve immediatamente lasciare cadere tutto ciò che stringe nelle mani. L'oggetto caduto a terra può essere raccolto dal proprietario dopo 5 secondi, da altri non prima di 10 secondi.
- **PAURA!**: La creatura colpita dall'arma deve immediatamente fuggire urlando spaventato dall'assalitore, e non potrà avvicinarsi a meno di 10 metri da esso per 10 secondi.

DICHIARAZIONI SPECIALI AI COLPI SUBITI E IMMUNITA'

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

- **IMMUNITA': NON SI POTRA' MAI ESSERE IMMUNI ALLE DEBOLEZZE DI RAZZA CLASSE O DI ABILITA'**
- **NO EFFETTO!**: Il colpo o il potere o l'Abilità non ha causato Danno né avuto altri effetti; se l'immunità riguarda un danno o un effetto si dovrà dichiarare a cosa si è immuni (ad esempio l'immunità al danno NATURAL!" dovrà essere dichiarata come "NO EFFETTO! NATURAL!", se si è immuni a un effetto ma non ai danni quest'ultimi si subiscono).
- **RIFLESSO!**: Subisce il colpo o il potere o l'Abilità, ma la infligge anche a chi gliel'ha causata.

CHIAMATE SPECIALI

- **OGGETTI DISTRUTTI!**: Tutti gli oggetti non magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente
- **OGGETTI MAGICI DISTRUTTI!**: Tutti gli oggetti magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli oggetti divini, gli artefatti e le reliquie. Può anche dividersi in MINORI, MAGGIORI E SUPERIORI).
- **OGGETTI DIVINI DISTRUTTI!**: Tutti gli oggetti divini nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente (ma non gli oggetti magici, gli artefatti e le reliquie. Può anche dividersi in MINORI, MAGGIORI E SUPERIORI).

-EFFETTO!: La chiamata **EFFETTO** deve sempre essere associata ad un'altra dichiarazione: questa sortisce i suoi effetti superando qualsiasi immunità posseduta dal bersaglio (che non potrà mai dichiarare in risposta un **NO EFFETTO! TRAPASSA ANCHE LA BARRIERA E QUALSIASI ALTRA DIFESA MAGICA O DIVINA**).

-N'PAURA!: Tutte le creature indicate, di Livello uguale o inferiore a "N" subiscono l'effetto del Potere: "**PAURA!**" e devono immediatamente fuggire urlando spaventate dall'assalitore, e non potranno avvicinarsi a meno di **10 metri** da esso per 10 secondi. **POSSONO ESSERE UTILIZZATE TUTTE LE CHIAMATE IN QUESTO MODO**

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

CHIAMATE DEI MASTER

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

- GIOCO FERMO! Oppure un fischio lungo col fischietto: Tutte le creature nel raggio uditivo devono bloccarsi istantaneamente come se fossero paralizzate, chiudendo gli occhi e tappandosi le orecchie.

- IN GIOCO!: Inizia o riprende l'azione di gioco.

CHIAMATE DI SOCCORSO

-UOMO A TERRA!: può essere utilizzata da chiunque. Viene usata quando un giocatore si ferisce accidentalmente durante il gioco. Tutte le azioni in gioco nel raggio uditivo devono essere sospese immediatamente.

MORTE DI UN PERSONAGGIO

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

Una creatura che muore definitivamente, deve andare a comunicarlo ai Master. Una creatura che decide volontariamente di morire per mano propria subirà automaticamente la chiamata "EFFETTO!" "MORTAL!". Quando si muore o si vuole ritirare il Pg, si ha la possibilità di creare un Pg nuovo utilizzando l'80% dei Px guadagnati dal vecchio Pg.

PERQUISIZIONE E MASSIMALE OGGETTI

Perquisire è un'abilità base che tutti possiedono. Perquisire un corpo richiede **30 secondi** e se si viene interrotti in qualsiasi modo, dal tocco all'aggressione, sarà necessario ricominciare il conteggio; la perquisizione deve essere fatta toccando la spalla. Se non si possiedono abilità particolari, si riescono a trovare solamente le monete (Piastre). Se si possiedono abilità particolari e si vogliono utilizzare nella perquisizione, esse devono essere dichiarate prima di iniziare il conteggio, ed una sola per ogni perquisizione. In base alla Abilità che si utilizza si recuperano i relativi Oggetti di gioco. **TUTTI gli Oggetti di un determinato tipo vengono raccolti in una singola perquisizione.**

VALUTARE: Tutte le Monete di gioco più tutti gli oggetti di valore **NON MAGICI, NON TECNOLOGICI, NON COMPONENTI, NON POZIONI ELISIR FILTRI VELENI DISTILLATI.**

PERCEZIONE DEL MAGICO: Tutti gli Oggetti Magici e Divini. **NON POZIONI ELISIR FILTRI VELENI.**

TECNOLOGIA: Tutti gli Oggetti Tecnologici e Componenti Tecnologici.

POZIONI E ELISIR: Tutte le pozioni, gli elisir ed i Componenti **DI TUTTI I TIPI** solo Lavorati (grigi).

FILTRI E VELENI: Tutti i filtri, i veleni ed i Componenti **DI TUTTI I TIPI** solo Lavorati (grigi).

ERBORISTERIA, MINERALOGIA, OCCULTO: Tutti i Componenti relativi all'Abilità sia Grezzi che Lavorati.

E' sottinteso che se superate il limite degli oggetti trasportabili li dovete lasciare li sul posto e non portare in giro per poi controllare cosa lasciare. Quindi se perquisite qualcuno e potreste prendergli materiale che supererebbe il vostro massimale, invece dovete lasciare a terra tutto ciò che eccede o di cui non avete le caratteristiche necessarie, scegliendo tra i cartellini appena presi ed i propri.

Non è necessario tenere i cartellini attaccati agli oggetti se li si ha addosso, se lo si lascia in giro il cartellino deve esserne attaccato. L'oggetto deve **SEMPRE** essere rappresentato [Le pozioni devono essere rappresentate con boccette o ampolle, le pergamene con veri fogli, anelli e gioielli con bigiotteria, armi con armi in lattice relative, per i componenti basta che abbiate dei sacchetti con dentro materiali vari, per oggetti che non riuscite a rappresentare, magari tenete sempre un oggetto grande avvolto in un panno da tenere nello zaino e può essere un buon compromesso, ma deve rispettare le dimensioni, non potete rappresentare un'arma a due mani da 2 metri con qualcosa da 10 cm]. Si potrebbero dividere i cartellini oggetti precedentemente o in bustine/sacchetti diversi o in scarselle diverse, così il gesto di consegna è unico, finché, non si finisce la perquisizione non si sa cosa si trova, e anche in condizioni di poca illuminazione è più facile per il proprietario prendere gli oggetti giusti, senza sbagliarsi "apposta".....

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

MASSIMALE OGGETTI MAGICI E DIVINI: 7 TOTALI

*Gli Oggetti Divini possono essere Raccolti e Utilizzati solo dai seguaci del Culto corrispondente scritto sull'Oggetto.

MASSIMALE OGGETTI TECNOLOGICI E DI VALORE: NESSUN LIMITE

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

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

AMBIENTAZIONE CONOSCIUTA AI VIANDANTI

Babilonia l'Antica, Babilonia l'Eterna, Babilonia la Splendida, Babilonia l'Immortale. Ogni aggettivo può essere adatto per 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, seguire le vie dell'onore. Ciò che ogni abitante della Città ricorda è che sempre bisogna venerare gli dei 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 razze ed edifici dove le tecnologie più disparate coesistono con le culture primitive. Da tutti i continuum temporali diverse creature vengono attratte e ghermite dalla Torre della Celestiale Sapiaientia, diventando così babilonesi a tutti gli effetti, e apportando alla Città le loro conoscenze e la loro cultura. Sul pianeta Kronhos dunque potrai camminare a fianco di barbari che portano spadoni a due mani legati dietro la schiena e pistole lucide 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. Sono pochi i pazzi che mancano di rispetto ad un Sacerdote, poiché il potere dei preti è grande; ancora meno quelli che ridono di un Mago, poiché le forze elementali si piegano al suo volere. In ogni caso, è buon uso non sottovalutare mai nessuno tra 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 dell'Eterna Città Senza Porte. L'Epoca del Tramonto è dominata dalla Morte, molti sono i non morti che camminano tra i vivi, lo stesso imperatore appartiene alla genia dei vampiri e i mortali sono spesso usati come schiavi senza valore. Le Libere compagnie godono di benefici che i normali abitanti non hanno, al fine di divertire l'imperatore nella Guerra Elementale. In un mondo del genere solo la Shaddakh, l'unione fraterna dei membri di una stessa compagnia, può salvare un eroe dal venire corrotto dal deserto nero che ogni cosa inghiotte poiché a Babilonia il bene e il male sono concetti troppo astratti affinché uomini, demoni o dei possano attenersi ad essi...

Le Gilde Babilonesi La vita a Babilonia è governata dalle quattro Gilde Babilonesi.

La Gloriosa Gilda Sapienti sovrintende la vita spirituale di ogni abitante dei territori, e solamente dei suoi membri è il magistero di officiare riti in onore delle divinità, e solamente loro è la grazia di poterne interpretare il capriccioso volere. Essi sono i prediletti degli dei, sono gli Eletti, la casta Dominante di Babilonia. Le Corporazioni della Gloriosa Gilda Sapienti sono: - Il Sacro Ordine Templare, i custodi dei Templi e dei Sacerdoti - I Teurghi, coloro che officiano i rituali per parlare con le divinità - Il Tempio-Laboratorio, dove i seguaci della Realtà imparano le vie della Psionica della Meccanica e della Scienza - I Divinatori, guardiani delle Reliquie e del culto imperiale - I Simbolisti, portatori delle antiche scritture divine.

La Legione Nera Babilonese si occupa del mantenimento dello status quo e della difesa 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 genti. Le Corporazioni della Legione Nera Babilonese sono: - I Cavalieri, i più devoti all'Onore ed all'Imperatore - I Fabbri, mastri artigiani forgiatori di armi leggendarie - I Gladiatori, che vivono per l'Arena, combattono per il pubblico e muoiono per la Gloria - I Guardiavia, sentinelle che si celano nelle poche foreste babilonesi - I Burocrati, i maestri dell'eloquenza e delle leggi imperiali.

L'Onorevole Gilda Mercanti si infiltra 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. Le Corporazioni dell'Onorevole Gilda Mercanti sono: - I Cerusici, maestri nell'arte e nella scienza medica - I Cacciatori di Teste, per i quali il valore di un uomo si misura dalla taglia che porta sul capo - I Sicofanti, spie pronte a portare alle tue orecchie qualsiasi informazione - I Mercenari, prezzolata carne da guerra pronta a vendersi al miglior offerente - I Duellanti, provetti e orgogliosi spadaccini dalle dubbie qualità morali.

L'Accademia dell'Antica Magdum, il luogo in cui vengono forgiati pochi eletti, o folli, che manipoleranno gli Elementi Naturali, plasmandoli secondo il proprio volere. Un luogo in cui si studiano, si applicano e si sfruttano le linee della magia in ogni forma e sostanza, per ottenere il potere di plasmare il creato. Un potere invisibile persino agli stessi dei. Le Corporazioni dell'Accademia dell'Antica Magdum sono: - Gli Elementalisti, coloro che conoscono i segreti della ritualistica - Gli Alchimisti, maestri di pozioni e di alambicchi - I Brandomanti, maghi combattenti e protettori di tutti i magdum - Gli Esoteristi, signori delle Rune e della magia demiurgica - I Bibliotecari, custodi delle conoscenze e maestri del sapere.

Ognuno ha un segreto da nascondere o un fine nascosto a Babilonia. c'è chi professa culti perduti, chi agisce nell'ombra per scoprire come divenire parte delle innumerevoli Corporazioni Segrete, spesso fuorilegge o dai fini arcani e folli, chi trama nella Guerra Senza Tempo degli Eterni o anche chi semplicemente cerca di sopravvivere... Oltre lo Shasbet, il nero deserto che circonda Babilonia, vi sono altre terre, altri popoli e regni, ma per i babilonesi sono solo leggende e dicerie, così come per quei popoli è Babilonia: la Città e le terre circostanti, infatti, sono chiusi in una sorta di isolazionismo che gli Dei proteggono come un pastore cura i suoi armenti.. Ma spesso il Primo Mondo ha confini che neanche una divinità può sigillare... I Mondi Esterni sono innumerevoli e le misteriose creature che li abitano sempre pronte a varcare le Porte dei Mondi e giungere tra gli ignari mortali... Ma i babilonesi hanno altro a cui pensare: un imperatore senza pietà in un regno dispotico e crudele dove la guerra, il dolore e la disperazione reggono sovrani.

MODI DI DIRE E PROVERBI BABILONESI

Khorshad: "Senza Rivali", Coraggioso.

Hadjit: Vigliacco, Traditore.

Shaddakh: il gruppo, il senso di famiglia che si crea intorno ad una compagnia.

Viandante: creatura che è appena giunta dalla Torre da un altro Mondo.

Obolos: Ombre che si aggirano per Babilonia portando a termine le esistenze degli abitanti, non se ne conosce il motivo, si crede che siano emanazioni di Caronte stesso.

Ukredall: maledetto, parola di radice oscura entrata nel linguaggio corrente.

Agat: Gloria.

Beith: Casata.

Dahat: conoscenza, sapere.

Tartaros: Demipiano adibito a prigione per le creature extraplanari.
Rhadesh: "Grazie infinite".
Tuk: "Attenzione!", pericolo.
Adhurma: oggetto o azione giusta, esatta.
Ukretath: oggetto o azione sbagliata, errore.
Nagisti: maledizione (parola dei nomadi del deserto)
Duhkha: angoscia.
Kushuà: "sono soddisfatto!"
"Elegante come Beow": volgare, sboccato, irriverente, per un orco comunque molto elegante.
"Forte come il Drakonen": invincibile, abile nel combattimento.
"L'arrau sorridente sta già pensando a come fregarti": 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.
"Che gli dei osservino ogni tuo passo con delizia": sei un buon seguace e gli dei ti benediranno
"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

MODI DI DIRE E PROVERBI DELLE LANDE DI NESSUNO

"Meglio morto strisciante che prigioniero": qualsiasi cosa per non essere legato o dietro le sbarre
Mordicervello: denominazione dei non morti che mangiano carne mortale, usato anche per le molte bande cannibali.
Azzeccaleggi: inutile, fastidioso.
"Chi è forte vive": solo chi è utile può vivere.
Elmetto: legionario (*dispregiativo*)
Gabbia: arena dove i Dannati delle Lande di Nessuno combattono per "dirimere" le loro questioni.
Sgabbato: che è sopravvissuto alla Gabbia, degno di rispetto
Estrattore: creatore di distillati (filtri della dannazione)
Meccanicista: Meccanico in grado di costruire manufatti (armi, armature, ecc..)
Distilleria: laboratorio deputato per la creazione dei Distillati
"Al-tidagh": non preoccuparti
"Non siamo noi ad essere rinchiusi qui dentro, ma loro ad essere prigionieri la fuori!": la libertà delle Lande di Nessuno è grande rispetto alle leggi che bisogna osservare a Babilonia.
"DANNATIOOOOOO!!!!!!!!!!": urlo di guerra, urlo di approvazione
Stillato: dipendente dai distillati, drogato.
"Vuoi la Libertà?": stai per morire.
Consunzi: morire
Trucidassalto / Assaltrucida: massakra
Stercati: vai al diavolo/fottiti
Cefalosordo: stupido, imbecille
Vitadopo: la vita dopo la morte, se sei degno il signore della Dannazione ti può far tornare in vita
Suatta: Scappa
Bringo: prendo acchiappo con violenza
Asfaltizzi: diventi parte dell'asfalto, ti uccido
"Combatti!! Consunzi!!! Combatti ancora!!!": combatti, muori e combatti ancora perché il SdD ti farà tornare alla vita
Uomo: tutti vengono chiamati uomo, la forma di rispetto è Uomobanda
Orecchiare: ascoltare bene
Radiazza: è finita
Estinguiti: muori
Pacifizzare: sconfiggere o calmare
Spaccamontagna: tipo tosto
Direttiva C: esecuzione
Cefalizza: capire
Ferro: arma
Tostacane: idiota
Cibuono: cibo mangiabile, non velenoso
Acquaccia: acqua gialla, bevibile anche se leggermente tossica
Facciacane: stronzo
Turbare: correre
Montagira: costruire
Estrazzi: distillare
Sgasare: tirare una cazziata
Pelaidi: mutanti cannibali, glabri, vigliacchi e laidi, attaccano sempre alle spalle, completamente pazzi per le radiazioni
Razzo: intercalare volgare
Domanidomani: un giorno futuro imprecisato dove tutti saranno liberi
Paurare: avere terrore di qualcosa
Essere degno: vuol dire che il SdD ti ritiene degno ti tornare alla vita
Unavia: possibilità
Storiazze: ciance senza senso
Benemodo: nel modo migliore
"Mi fido ti te come del pelaido": i pelaidi sono i mutati, pazzi, vigliacchi e infidi che attaccano sempre alle spalle coloro che credono deboli, non hanno mai il coraggio di agire alla luce del sole, quindi non ci si deve fidare di loro.
"Regole Facili, vita Facile": se segui sempre le regole non avrai mai problemi
"Prima spacca, poi chiedi!": dopo un combattimento tutti sono più loquaci.
Maata: giorno, giornata

GLOSSARIO ABILITA'

LE ABILITA' GENERICHE SONO SPIEGATE SOTTO LA SCHEDA DEL PERSONAGGIO (Pagina 2)

Arrampicarsi 1: La creatura, con l'utilizzo di una corda con rampino, può scavalcare qualsiasi recinzione impiegando 15 secondi per lato (30 secondi). Mentre scavalca può essere colpito solo con armi a distanza o poteri a distanza, deve posizionarsi davanti al muro muovendo le mani come se si arrampicasse. Per utilizzare quest'abilità si può indossare massimo Armatura 1: Cuoio.

Coraggio 1: Chi possiede questa abilità è immune a qualsiasi chiamata fino a due Livelli superiori al suo: se, per esempio il Personaggio è di Livello 1, sarà immune a qualsiasi chiamata come se fosse di Livello 3.

Coraggio 2: Chi possiede questa abilità è immune a Paura!. Bisogna possedere Coraggio 1.

Coraggio 3: Chi possiede questa abilità può far sì che tutti le creature che si trovino in un'area di 5 metri intorno ad esso siano completamente immuni alla Paura! Bisogna possedere Coraggio 2.

Cura Veleni: Permette di rimuovere l'effetto di Veleno! in 30 secondi di cure ininterrotte (devono essere rappresentate con bende, ago e filo, unguenti). Deve possedere Pronto Soccorso 3/ Necroanatomia 2.

Divincolarsi: Chi possiede questa abilità è in grado di liberarsi dalle corde o catene che lo trattengono.

Informazioni 1: Permette di porre una domanda ai Master tra un evento e l'altro (evento da più giorni e massimo 2 settimane prima del live) e si riceverà un foglio scritto con tutte le informazioni trovate.

Invocazione 1: Chi possiede quest'abilità riceve un "Cartellino Invocazione" al giorno. Deve possedere Incantesimi da Sacerdote di 1° grado. E' un incantesimo speciale a EFFETTO! che colpisce le creature di Livello 'N' (cioè di Livello minore o uguale al lanciatore) con TLI 0 E TRI 0. Può essere utilizzato anche per Disperdere Psionica e Magie di Grado uguale.

Nascondere Oggetti: Permette di nascondere oggetti che possono essere nascosti, sulla propria persona in modo che non vengano trovati attraverso una perquisizione, anche accurata. Nessuna abilità di perquisizione funziona a meno che chi perquisisce non usi l'abilità "Trovare Oggetti Nascosti". Si possono nascondere solo le monete e gli Oggetti Nascondibili.

Nascondersi 1: Chi possiede questa abilità può ripararsi dietro un nascondiglio, teoricamente in grado di occultarlo alla vista delle altre creature, ed alzare il braccio. In questa posizione il personaggio è considerato nascosto, non può essere toccato e non può allontanarsi fino a quando non abbassa il braccio tornando visibile. Il personaggio torna immediatamente visibile anche se si sposta dal nascondiglio, parla, recita formule, dichiara Danni o Poteri.

Nascondersi 2: Come "Nascondersi 1", ma chi possiede quest'abilità può nascondere con lui anche un'altra creatura che deve seguire le stesse limitazioni e particolarità dell'abilità. Deve Possedere Nascondersi 1

Necroanatomia: Permette di curare 1 P.F. ad una creatura non morta in 30 secondi di cure ininterrotte (devono essere rappresentate con bende, ago e filo, unguenti, ecc...). Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un vivente subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Perquisire 2: riduce a 20 secondi qualsiasi tempo di perquisizione.

Perspicacia: Permette di spendere 5 PX in meno per l'acquisto di ogni Abilità (minimo 5 PX) dal momento in cui si acquista Perspicacia. Non è retroattiva.

Polimorfismo 1: Può trasformarsi in razze che costano al massimo 180 Px. La razza in cui si trasforma deve essere facilmente riconoscibile, altrimenti non otterrà i bonus. Non ci si può trasformare in razze: mestastrali/metaelementali, non morti, metamagiche e biomech, né in archetipi. Né in razze che hanno l'obbligo di essere seguaci di un culto diverso dal proprio. Non si acquisiscono abilità legate al lancio di magia, quindi se una razza da Gradi di magia sacerdotale o arcana, il polimorfo non li acquisisce mentre è in quella specifica forma. Se si trasforma in una razza prende tutte le limitazioni e debolezze che influiscono anche sulle sue abilità (se il polimorfo ha addestramento fisico, ma si trasforma in una razza che non può averlo, lo perde mentre è in quella forma). Se si trasforma in una razza che prende abilità di perquisizione, non possiede la lista dei codici degli oggetti, ma può perquisire e prendere gli oggetti delle relative abilità che la razza possiede. Se una razza da accesso ad abilità di gilda/corporazione/speciali, il polimorfo non può spendere PX per acquisirle. Non può ottenere da una razza abilità d'informazione. Un polimorfo non può avere archetipi in creazione del Personaggio.

Pronto soccorso 2: Permette di curare 1 P.F. in 30 secondi di cure ininterrotte (devono essere rappresentate con bende, ago e filo, unguenti, ecc...). Deve possedere Pronto Soccorso 1. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Pronto soccorso 3: Permette di curare 2 P.F. in 30 secondi di cure ininterrotte (devono essere rappresentate con bende, ago e filo, unguenti, ecc...). Deve possedere Pronto Soccorso 2. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Pronto soccorso 4: Permette di curare 3 P.F. in 30 secondi di cure ininterrotte (devono essere rappresentate con bende, ago e filo, unguenti, ecc...). Deve possedere Pronto Soccorso 3. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Rigenerazione: Si attiva solo nel momento in cui si arriva a Zero P.F., e rigenera 1 P. F. dopo 4 minuti tranne quando si ha subito danni dalla chiamata: Natural! come ultimo colpo o mentre è nello stato di Agonia/Coma. Chi possiede l'abilità Rigenerazione non può mai essere immune al Danno Natural! Se si possiede almeno 1 P.F. Rigenerazione non funziona.

Riparare 1: Permette di riparare 1 P.A. a oggetti, non magici, distrutti, in 30 secondi di lavoro con attrezzi specifici. Le armature in Piastre da riparare non possono essere indossate durante la riparazione. Ripara sempre calcolando il totale dei P.A.

Riparare 2: Permette di riparare 2 P.A. a oggetti, non magici, distrutti, in 30 secondi di lavoro con attrezzi specifici. Le armature in Piastre possono essere indossate durante la riparazione. Deve possedere l'Abilità: **Riparare 1**.

Ritualistica 1/2: Permette di partecipare ai rituali. A seconda del grado di abilità (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 etc) si contribuisce in diverso modo all'ottenimento dei "punti rituale" (vedi manuale "Ritualistica"). Devono essere acquistate in ordine.

Robustezza: Il personaggio che possiede questa abilità è immune a "Stordimento" e magie, poteri e abilità di cura funzionano in metà tempo (per eccesso).

Vedere Personaggi Nascosti: Permette di vedere i personaggi nascosti con l'abilità Nascondersi di qualsiasi livello.