

# CAMPO, STRUTTURE E ARMI D'ASSEDIO

Il Campo di Compagnia consiste in una zona all'interno della quale l'attività della Compagnia si svolge e dove è presente la Tenda Comando, lo stendardo di Compagnia e spesso diverse strutture utili ai membri.

I giocatori decidono di allestire un Campo e/o delle Strutture per ampliare le occasioni di gioco e migliorare l'ambiente comune, arricchendo l'esperienza generale. L'Organizzazione per premiare chi si impegna sotto questo aspetto, ha deciso di regolamentare le strutture e premiare i giocatori tramite effetti e bonus.

Le strutture, esattamente come gli Avatar, presentano 3 livelli di complessità e completezza, che forniscono vantaggi a seconda della valutazione fornita dall'organizzazione. Ogni struttura viene valutata secondo differenti parametri, di seguito elencati per chiarezza:

- **Estetica:** come si presenta alla vista una struttura, sia nel suo complesso che nei dettagli. Come estetica, si noti, non si fa riferimento unicamente alla bellezza di per se del luogo, ma anche alla sua attinenza con l'immaginario collettivo di tale struttura.
- **Possibilità di recitazione attiva:** una distilleria nella quale i componenti non si possono mischiare o una meccanofficina con gli attrezzi incollati ai tavoli e non utilizzabili, benché magari bellissimi al colpo d'occhio, non saranno completamente apprezzati. Al contrario se una struttura sarà fruibile e fornirà spunti di gioco, sarà maggiormente apprezzata.

La valutazione viene eseguita sempre e comunque a struttura completata. In primo luogo viene sempre valutata la sicurezza della struttura: non superare il controllo di sicurezza rende immediatamente inutilizzabile la struttura, e l'Organizzazione non porrà in campo alcun altro parametro per valutare la completezza. Una struttura non sicura va smontata immediatamente ed allontanata dalla location di gioco.

Il primo parametro valutato è l'estetica dell'edificio: l'edificio ottiene un punteggio, per quanto riguarda l'estetica complessiva, per un valore variabile di punti tra 0 e 3.

*Nota: Un gazebo, per quanto ben mascherato, non potrà mai ottenere più di 1 punto dal parametro estetica. Si prediligono tende storiche o con un attinenza all'immaginario dell'ambientazione di gioco.*

Viene poi valutata la possibilità di una recitazione attiva, in questo viene conteggiata anche la comodità della realizzazione di eventi di campo o l'ostacolo fornito dalla struttura. I punti attribuiti attraverso questa modalità vanno da 0 a 1.

TABELLA PUNTEGGI	
Estetica	0/3
Recitazione Attiva	0/1
TOTALE:	0/4

**Se** un edificio raggiunge i 2 punti complessivi viene valutato **Livello 1**.

**Se** un edificio raggiunge i 3 punti complessivi viene valutato **Livello 2**.

**Se** un edificio raggiunge i 4 punti complessivi viene valutato **Livello 3**.

*Nota: Se una struttura non raggiunge almeno il livello 1 è da considerare inutilizzabile e non genererà alcun tipo di bonus.*

Il numero di strutture costruibili all'interno di un campo, se non diversamente indicato, è limitato a una per tipo. Inoltre fino a due strutture generali e/o di lavorazione, che richiedono una tenda, possono essere messe sotto la stessa, ma non riceveranno mai una valutazione che superi il livello 2 per singola struttura.

Il punteggio in P.S. del complesso, sarà quello della struttura con il valore inferiore.

A seconda del livello assegnato, ogni struttura ha un determinato valore in Punti Struttura (P.S.), che permette di stabilire quanti colpi reggerà prima di definirsi definitivamente distrutta.

I punti struttura possono essere persi in due modi:

- Tramite l'utilizzo di macchine d'assedio (vedi: Armi d'Assedio);
- Tramite appositi oggetti o incantesimi;

Vi sono due modi per far recuperare P.S. ad una struttura:

- Tramite 5 min di recitazione attiva con strumenti idonei della riparazione, a seguito dei quali vengono ripristinati 10 P.S. (ogni livello dell'Abilità: "Riparare", riduce il tempo necessario di 1 min);
- Tramite appositi oggetti o incantesimi;

Per rappresentare il valore in P.S. di un edificio, oltre all'eventuale perdita o il recupero degli stessi, è necessario che ogni edificio sia munito di una serie di bandierine segnapunti di diversi colori.

Ogni colore rappresenta lo stato della Struttura come segue:

Verde = Completamente riparata (100%)

Blu = Semi riparata (~50 - 99%)

Rossa = Semi distrutta (~49 - 1%)

Nera = Completamente distrutta (0%)

*Nota: Le bandierine devono essere ognuna delle dimensioni minime di 30 cm x 20 cm.*

Per "struttura distrutta" si intende una struttura che ha raggiunto i 0 P.S., una struttura in queste condizioni non genera alcun tipo di bonus e non può essere sfruttata per i suoi vantaggi.

In un Campo, quando la Tenda Comando raggiunge i 0 P.S., qualsiasi altra struttura all'interno di esso non genera alcun tipo di bonus e non può essere sfruttata per i suoi vantaggi.

## BONUS STRUTTURA

In base alla somma dei Livelli delle varie Strutture si calcola il Bonus in Piastre Reali che una Compagnia o un giocatore senza Compagnia guadagna ogni Evento.

Tale premio, come molti dei bonus che le strutture generano, viene dato durante l'evento, esclusivamente dopo che gli Organizzatori hanno controllato e valutato ufficialmente il Campo o la Struttura.

TABELLA BONUS	
Ogni 2 Livelli Totali	1 Piastra Reale
Elevato Livello Totale	Eventuale Bonus a discrezione dello Staff

### Consegna proventi Strutture

A seguito della valutazione, le piastre reali verranno versate sul conto della compagnia, mentre i componenti saranno consegnati alla Reggenza della Gilda dei Mercanti in buste chiuse.

Sarà poi la Reggenza a occuparsi della loro consegna.

### Strutture Personali e Condivisibili

Le strutture possono essere definite Personali o Condivisibili. Tutte le strutture che nella tabella specifica non hanno la sezione: Struttura condivisibile, sono da considerare unicamente Personali.

Le strutture Personali sono quelle ad uso esclusivo della compagnia o del singolo, possono essere utilizzate dai proprietari o da persone da loro autorizzate esplicitamente.

Le strutture Condivisibili sono quelle che la compagnia o il singolo mettono a disposizione della collettività.

Le strutture Condivisibili devono essere segnalate tramite un nastro di color verde o un paletto, posto nelle prossimità della struttura e facilmente riconoscibile, di un'altezza minima di 30 cm e di colore verde. Nel caso il campo abbia delle mura, le strutture Condivisibili andranno poste al di fuori di esse.

Se una struttura Condivisibile non viene segnalata come tale, viene considerata Personale.

In questo caso la struttura garantirà comunque i bonus e gli eventuali componenti, ma il livello della suddetta non parteciperà al calcolo del Bonus Strutture.

**ATTENZIONE!**

**NON È MAI POSSIBILE RACCOGLIERE QUALCOSA DI FISICO DA UNA STRUTTURA A PARTE EVENTUALI CARTELLINI OGGETTO, COMPONENTI, OGGETTI CON TIMBRO ETEMENANKI O MONETE DELL'ASSOCIAZIONE!**

**TUTTI I CARTELLINI, LE MONETE E CIÒ CHE HA UN TIMBRO ETEMENANKI È MATERIALE DI GIOCO E COME TALE PUÒ ESSERE RECUPERATO CON LE SPECIFICHE ABILITÀ, RICORDANDO CHE RIMANGONO DI PROPRIETÀ DELL'ASSOCIAZIONE CHE LI DA IN PRESTITO E DOTAZIONE AI GIOCATORI MA IN OGNI MOMENTO POSSONO ESSERE RICHIESTI INDIETRO. RICORDIAMO CHE NON È PERMESSO APPROPRIARSI DI OGGETTI FISICI DI ALTRI GIOCATORI.**

**INOLTRE RICORDIAMO CHE IL RISPETTO E LA CURA PER QUELLO CHE VIENE CONDIVISO È D'OBBLIGO!**

*Nota: Se si vogliono proporre Strutture nuove per il live, contattate: [narratori@etemenanki.it](mailto:narratori@etemenanki.it), mandando direttamente le proposte da prendere in esame.*

## STRUTTURE GENERALI

<b>TENDA COMANDO [OBBLIGATORIA]</b>	
Descrizione:	Un punto di ristoro con un tavolo, posti a sedere, bottiglie, boccali, mappe e tesori. Sulla tenda o nelle sue vicinanze è sempre presente uno stendardo rappresentate il simbolo della compagnia.
Livello 1:	50 P.S.
Livello 2:	100 P.S.
Livello 3:	150 P.S.
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	<p>È la casa del Capo Compagnia dove si discute di guerre e alleanze. La sala tattica, oltre che il punto di ristoro e confronto, di ogni compagnia.</p> <p>Oltre a questo è il luogo in qui i tesori e gli oggetti preziosi vengono solitamente depositati.</p> <p>All'interno può essere riposto lo Scrigno di Compagnia, utile per depositare Oggetti o Componenti così da avere a disposizione maggiore spazio per oggetti trasportabili o utilizzabile anche per depositare oggetti estremamente ingombranti.</p> <p>Ricordiamo che gli oggetti dovranno comunque essere rappresentati al suo interno con il relativo cartellino.</p> <p>Inoltre lo Scrigno di Compagnia dovrà riportare vicino all'apertura e ben visibile un adesivo apposito, che andrà richiesto allo Staff. Si fa notare che l'adesivo serve per indicare che lo Scrigno può essere aperto per trafugare i cartellini al suo interno.</p> <p>Lo Scrigno di Compagnia può essere protetto, incantato o chiuso solamente da materiali di gioco.</p>

<b>CIRCOLO RITUALE MINORE</b>	
Descrizione:	Un circolo rituale con 7 colonne rappresentanti i vari pantheon babilonesi.
Livello 1:	50 P.S. Possibilità di tenere una Messa all'interno del Circolo Rituale Minore.
Livello 2:	100 P.S. Circolo Rituale con possibilità di svolgere Messe e Rituali da 4 pt. (di cui bisogna comunque possedere FORMULA e COMPONENTI).
Livello 3:	150 P.S. Circolo Rituale con possibilità di svolgere Messe e Rituali fino a 6 pt. (di cui bisogna comunque possedere

	FORMULA e COMPONENTI).
Misure minime:	Mettratura minima: 2 m x 2 m (Per Livello).
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli non sono cumulabili.

<b>TEMPLIO MINORE</b> [Massimo 1 per Pantheon venerato dalla compagnia]	
Descrizione:	Una punto di preghiera con effigi del Pantheon venerato, statue votive, un altare, candele e offerte quotidiane, dove i seguaci pregano prima di celebrare le messe.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Componente Lavorato di Occulto ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 1 Protezione Divina 1 ogni 2 giorni di Evento a una creatura ogni 7 seguaci del Pantheon appartenenti alla Compagnia (minimo 1 Protezione Divina anche se non si arriva a 7 seguaci, che può usare in tutto l'evento ma che se non usata, scade a fine Evento).
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 1 Invocazione ulteriore ogni 2 giorni di Evento a un sacerdote ogni 7 seguaci del Pantheon appartenenti alla Compagnia (minimo + 1 Invocazione anche se non si arriva a 7 seguaci, che può usare in tutto l'evento ma che se non usata, scade a fine Evento).
Misure minime:	Mettratura minima: 50 cm x 50 cm.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possiede l'Abilità "Incantesimi da Sacerdote" dell'elemento a cui è devoto. Possono esserci più Templi Minori non dello stesso pantheon nello stesso Campo. I bonus possono ottenerli solo i seguaci del Pantheon a cui il Tempio minore è dedicato se si dedicano alla preghiera nelle prossimità di esso. Non può essere realizzato se non si realizza anche il CIRCOLO RITUALE MINORE.

<b>TENDA DELLE GRAZIE O DELLE ARTI</b>	
Descrizione:	Una struttura per l'intrattenimento degli ospiti o per discutere di affari, abbellita da drappi eleganti, quadri, bei soprammobili, trofei, libri, cuscini e ammenicoli vari.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 1 Piastra Reale ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	60 P.S. Permette ai membri della Compagnia di utilizzare l'Abilità: "Contrattare" verso i Personaggi non Giocanti se si svolgono contrattazioni all'interno della struttura. Bisogna comunque recitare ed offrire al Personaggio una degna ospitalità.
Livello 3:	80 P.S. Tutti i membri della compagnia possono utilizzare all'interno della Tenda l'Abilità: "Vedere Personaggi Nascosti" che non funziona se si guarda all'esterno della struttura. Il Capocompagnia può utilizzare l'Abilità: "Informazioni 2" una volta durante l'Evento.
Misure minime:	Tenda mettratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. E' la struttura dove l'Ambasciatore della Compagnia intrattiene gli ospiti di riguardo e dove contratta per le merci o i favori. Un luogo di rappresentanza più elegante della Tenda Comando.

<b>GYMNASIUM D'ADDESTRAMENTO</b>	
Descrizione:	Zona di terra con accessori fissi e mobili per l'allenamento fisico, manichini, armi e armature d'allenamento, pesi, corde, attrezzistica e una piccola arena da combattimento
Livello 1:	40 P.S. Dona l'abilità "Robustezza" ai membri della Compagnia chi si trovano all'interno del Campo se hanno partecipato a un allenamento che abbia causato loro danni fisici all'interno del Gymnasium in quello stesso giorno.
Livello 2:	60 P.S. Dona un Cartellino "Pellaccia" una volta ad evento, a un PG della compagnia se si è svolta una sfida che abbia causato danni fisici al PG all'interno del Gymnasium.
Livello 3:	80 P.S. Dona un Cartellino "Pellaccia" una volta ad evento, a un PG della compagnia se si è svolta una sfida che abbia causato danni fisici al PG all'interno del Gymnasium.
Misure minime:	Mettratura minima: 4 m x 2 m.
Regole generali:	I vantaggi sono cumulabili. I Cartellini "Pellaccia" possono essere suddivisi tra due PG o essere assegnati a uno solo. Tutti i colpi portati, all'interno del Gymnasium possono essere contati come Stordenti senza dichiarare "Stordito".

## STRUTTURE LAVORAZIONE

<b>DISTILLERIA MINORE</b>	
Descrizione:	Una struttura colma di provette e alambicchi, oggetti da alchimista, pestelli e strani liquidi dai colori sgargianti.
Livello 1:	40 P.S. Permette la lavorazione dei Componenti di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità.
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità.
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 1 Componente Lavorato di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti di Erboristeria se si possiede la relativa Abilità.
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Erboristeria". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.
Struttura condivisibile	Se la compagnia segnala la struttura come condivisibile, chiunque al suo interno potrà lavorare dei Componenti di Erboristeria, se possiede la relativa Abilità.

<b>FULCRUM MINORE</b>	
Descrizione:	Una struttura colma di strani oggetti arcani con circoli d'evocazione e candele.
Livello 1:	40 P.S. Permette la lavorazione dei Componenti di Occulto se si possiede la relativa Abilità.
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi di Occulto ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti di Occulto se si possiede la relativa Abilità.

Livello 3:	80 P.S. Fornisce 1 Componente Lavorato di Occulto ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti di Occulto se si possiede la relativa Abilità.
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Occulto". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.
Struttura condivisibile	Se la compagnia segnala la struttura come condivisibile, chiunque al suo interno potrà lavorare dei Componenti di Occulto, se possiede la relativa Abilità.

### MECCANOFFICINA MINORE

Descrizione:	Una fucina meccanica piena di attrezzi, pezzi di ricambio e vari macchinari.
Livello 1:	40 P.S. Permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorfe) se si possiede la relativa Abilità.
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi di Tecnologia o Mineralogia ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorfe) se si possiede la relativa Abilità.
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 1 Componente Lavorato di Tecnologia o Mineralogia ogni 2 giorni di Evento e permette la lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorfe) se si possiede la relativa Abilità.
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Tecnologia" o "Mineralogia". Per la Lavorazione dei Componenti Grezzi di Tecnologia o Mineralogia è necessario possedere la relativa Abilità. Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.
Struttura condivisibile	Se la compagnia segnala la struttura come condivisibile, chiunque al suo interno potrà lavorare dei Componenti di Tecnologia e Mineralogia (anche Rocce Amorfe) se possiede la relativa Abilità.

### OSPITALE DEI CURATORI MINORE

Descrizione:	Una tenda con brandine e arnesi per operazioni e la cura, ampolle, pomate e bende.
Livello 1:	40 P.S., Dona l'abilità "Pronto Soccorso 1" a chi è all'interno della struttura e Fornisce 1 Elisir Cura o Cura Non Morti a scelta ad ogni Evento. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti di Biologia se si possiede la relativa Abilità.
Livello 2:	60 P.S., Fornisce 1 Elisir Cura o Cura Non Morti a scelta ogni giorno di Evento. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti di Biologia se si possiede la relativa Abilità.

Livello 3:	80 P.S., Dona l'abilità "Pronto Soccorso +1" o "Necroanatomia +1" a chi è all'interno della struttura. Inoltre permette la lavorazione dei Componenti di Biologia se si possiede la relativa Abilità.
Misure minime:	Tenda metratura minima: 2 m x 1 m.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. I bonus e abilità funzionano solo e unicamente all'interno della struttura e nel caso vi sia, all'interno, un individuo che possieda già l'abilità "Pronto Soccorso 1". Per la Lavorazione dei Componenti Grezzi di Biologia è necessario possedere l'abilità "Biologia". Ogni Lavorazione necessita di almeno 10 minuti di recitazione con attrezzi e materiali realistici.
Struttura condivisibile	Se la compagnia segnala la struttura come condivisibile, chiunque al suo interno potrà lavorare dei Componenti di Biologia, se possiede la relativa Abilità.

## STRUTTURE RACCOLTA

<b>ORTO</b>	
Descrizione:	Una zolla di terra adibita alla coltivazione con diverse piante.
Livello 1:	40 P.S. Fornisce 2 Componente Grezzi Comuni di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	60 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Non Comuni di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento.
Livello 3:	80 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Rari di Erboristeria ogni 2 giorni di Evento.
Misure minime:	Metratura minima: 50 cm x 50 cm
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Erboristeria".

<b>POZZO</b>	
Descrizione:	Un muricciolo richiuso su se stesso a formare una circonferenza o un quadrato.
Livello 1:	40 P.S. , Fornisce 2 Componenti Grezzi Comuni di Occulto ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	60 P.S. , Fornisce 2 Componenti Grezzi Non Comuni di Occulto ogni 2 giorni di Evento.
Livello 3:	80 P.S. , Fornisce 2 Componenti Grezzi Rari di Occulto ogni 2 giorni di Evento.
Misure minime:	Altezza minima: 50 cm.
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possieda l'Abilità "Occulto". Chiunque entri in un pozzo e vi rimanga per 10 secondi può utilizzare l'Abilità "Nascondersi 1", indipendentemente che sia in suo possesso o meno, finché rimane all'interno del pozzo. Non è possibile entrare all'interno di un pozzo se si indossa un'armatura superiore al Cuoio, se si portano con sé

	Armi Lunghe, Armi in Asta o Scudi. Non è possibile combattere dall'interno di un pozzo, o colpire una persona all'interno di un pozzo se non con armi da lancio. Se si intende attaccare una persona all'interno di un pozzo, è necessario intimargli di uscire, comando a cui questa non si potrà sottrarre salvo il caso in cui essa sia nascosta.
--	--

<b>MINIERA</b>	
Descrizione:	Una zona adibita a scavi e/o all'estrazione di rocce e minerali.
Livello 1:	50 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Comuni di Mineralogia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	100 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Non Comuni di Mineralogia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 3:	150 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Rari di Mineralogia ogni 2 giorni di Evento.
Misure minime:	Mettratura minima: 1 m x 1 m
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possiede l'Abilità "Mineralogia".

<b>SCAVO ARCHEOTECONOLOGICO</b>	
Descrizione:	Una zona adibita all'estrazione di rottami tecnologici ormai seppelliti molte ere addietro.
Livello 1:	50 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Comuni di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	100 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Non Comuni di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 3:	150 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Rari di Tecnologia ogni 2 giorni di Evento.
Misure minime:	Mettratura minima: 1 m x 1 m
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un appartenente alla Compagnia che possiede l'Abilità "Tecnologia".

*Ricorda: In primo luogo viene sempre valutata la sicurezza della struttura! Non sono ammessi piccoli pezzi facilmente dispersibili nell'ambiente e/o componenti taglienti e/o acuminati.*

<b>ZONA CON TRAPPOLE</b>	
Descrizione:	Una zona adibita alle trappole. Con gabbie, morse e vari tipi di trappole.
Livello 1:	50 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Comuni di Biologia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 2:	100 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Non Comuni di Biologia ogni 2 giorni di Evento.
Livello 3:	150 P.S. Fornisce 2 Componenti Grezzi Rari di Biologia ogni 2 giorni di Evento.
Misure minime:	Mettratura minima: 1 m x 1 m
Regole generali:	I vantaggi dei vari livelli sono cumulabili. Può essere realizzato unicamente se è presente all'Evento un

	appartenente alla Compagnia che possiede l'Abilità "Biologia".
--	--

*Ricorda: In primo luogo viene sempre valutata la sicurezza della struttura! Non sono ammessi piccoli pezzi facilmente dispersibili nell'ambiente e/o componenti taglienti e/o acuminati. Ovviamente le trappole non devono assolutamente essere funzionanti ma semplicemente dimostrative e assolutamente non pericolose.*

## STRUTTURE FORTIFICAZIONE

<b>MURA SEMPLICI</b>	
Descrizione:	Pali congiunti da corde o assi di legno.
Livello 1:	Indistruttibili
Livello 2:	Indistruttibili e con ridotte possibilità di "Infestazione"
Livello 3:	Indistruttibili e Immuni ad "Infestazione"
Misure minime:	Area: Secondo le direttive date dall'Organizzazione di volta in volta. Altezza minima: 1 metro. Un paletto ogni 2 metri.
Regole generali:	Invalicabili, se non attraverso abilità specifiche. Obbligo di un ingresso, in caso di mancanza di un Cannello.
Modifiche Apportabili	
Fossato:	Rappresentato da una serie di picchetti blu coronati da una congrua scenografia che ne definisca la profondità. Rende impossibile valicare le mura usando l'Abilità "Arrampicarsi 1" o superiore, salvo il caso in cui un giocatore sia munito di oggetti specifici. Le infestazioni non permettono di scalare nel caso sia presente un fossato, a meno che il giocatore non possieda un "Rampino da Scalata".
Eventi Negativi	
Infestazione:	Potrebbe talvolta capitare che le mura vengano infestate da piante che ne ricoprono la fiancata, garantendo un più facile accesso ad eventuali malintenzionati. In termini di gioco, tralci di edera finta verranno piazzati dagli Organizzatori sulle mura dei campi a differenti ore del giorno e della notte. Chiunque sia in possesso dell'Abilità Arrampicarsi 1 o superiore, dimezza il tempo di scavalcare nel punto indicato e può scavalcare. Chiunque sia sprovvisto dell'Abilità Arrampicarsi 1, invece, può scavalcare come se avesse l'Abilità Arrampicarsi 1. 10 minuti di recitazione attiva rimuovono l'infestazione.

<b>CANCELLO</b>	
Descrizione:	Ante, cardini, chiavistelli funzionanti
Livello 1:	100 P.S.
Livello 2:	200 P.S.
Livello 3:	300 P.S.
Misure minime:	Altezza minima: 2 metri; Larghezza minima: 1 metro.
Regole generali:	Può essere costruito solo in presenza di Mura Semplici. Se chiuso è invalicabile. Non può mai essere aperto dall'esterno. La zona interna adiacente deve essere un semicerchio di raggio 5 m dal centro del Cannello senza nessuna struttura né ostacolo poiché sono possibili combattimenti in quella zona.
Modifiche Apportabili	

Ponte Levatoio:	Realizzabile solo e unicamente ove alle mura sia stato aggregato un fossato. Se issato include il cancello nella limitazione spaziale posta dal Fossato, rendendolo immune all'Ariete e alle magie da contatto. Può essere annullato buttando un Ponte Mobile.
-----------------	--

TORRE	
Descrizione:	Una struttura sopraelevata rispetto al resto del Campo.
Livello 1:	200 P.S.
Livello 2:	400 P.S.
Livello 3:	Indistruttibile
Misure minime:	Altezza minima: 2 metri; Altezza massima: 3 metri; Larghezza minima: 1 metro.
Regole generali:	Può essere costruito solo in presenza di Mura Semplici. Dona ai membri della compagnia l'abilità "Vedere Nascosti" all'interno del perimetro delle Mura Semplici.
Modifiche Apportabili	
Cristallo Energizzato:	Installando una grande sfera o cristallo alla cima della torre, il Capo Compagnia può dichiarare "Exa!" "Diretto!" una volta all'ora, contro una qualsiasi creatura che si trova all'interno del perimetro delle Mura Semplici.

## STRUTTURE CORPORATIVE

Le corporazioni possono essere dotate di Strutture uniche. Se queste sono disponibili, possono essere trovate all'interno del Documento Ufficiale della Corporazione con tutti i dettagli per la sua costruzione, il suo uso in gioco e i suoi effetti. Poiché per poter costruire tali strutture è necessario appartenere all'analoga Corporazione o avere un membro nella propria Compagnia che ne fa parte, non le troverete qui elencate, ma nel Documento Ufficiale della Corporazione e solo se già disponibile alla costruzione.

## STRUTTURE FUORI CAMPO

Nel caso non si abbia la possibilità di costruire un Campo di Compagnia, ma si voglia comunque creare delle Strutture, si ha la possibilità di inserirle nel Bazaar, una zona libera intorno alla Gilda. La Struttura richiederà gli stessi canoni che richiederebbe costruirla all'interno di un Campo e genererà gli stessi bonus, ma si potrà distruggere più facilmente. Come di consueto si applica la regola delle strutture Personali e Condivisibili. Inoltre questo tipo di strutture sono limitate a una per Compagnia o a una per giocatore senza Compagnia.

**[RICORDA: NON È MAI POSSIBILE RACCOGLIERE QUALCOSA DI FISICO DA UNA STRUTTURA A PARTE EVENTUALI CARTELLINI OGGETTO, COMPONENTI, OGGETTI CON TIMBRO ETEMENANKI O MONETE DELL'ASSOCIAZIONE! INOLTRE RICORDIAMO CHE IL RISPETTO E LA CURA PER QUELLO CHE VIENE CONDIVISO È D'OBBLIGO!]**

Per questioni logistiche è fortemente consigliato che un membro di una compagnia o un singolo che ha intenzione di portare un campo di compagnia o una struttura ad un evento, indichi nella mail di iscrizione, quale ha intenzione di portare e tra queste quali ricadono sotto la categoria: Condivisibile.

Quando si hanno delle strutture da costruire, una volta arrivati alla location, rivolgersi allo staff per sapere dove poter posizionare le strutture.

Le strutture Fuori campo possono essere fornite in affitto alle Gilde e alle Corporazioni, previa comunicazione allo Staff durante la fase di allestimento o valutazione. Tale affitto dona al proprietario della struttura la rendita di 1 Piastra Reale per la durata dell'Evento. In base alla richiesta i proventi di queste Strutture potranno essere consegnati a una Compagnia, a un giocatore singolo o a un Conto di Corporazione.

*Nota: Se si vogliono proporre Strutture nuove, contattate: [narratori@etemenanki.it](mailto:narratori@etemenanki.it), inviando direttamente le proposte da prendere in esame.*

# ARMI D'ASSEDIO

Ogni compagnia può condurre al Quartiere un numero a piacere di macchine d'assedio. Queste, se da tiro, devono essere realizzate per eiettare proiettili imbottiti, e prima del loro impiego queste devono essere accettate da un Organizzatore e sottoposte al controllo delle armi, esattamente come fossero armi da combattimento. Qualora un personaggio stia utilizzando una macchina d'assedio, questi è responsabile dell'esatto calcolo dei punti struttura di una macchina d'assedio. Questi sono riparabili esattamente come si trattasse di Strutture.

ARIETE	
<b>Punti Struttura:</b> 100;	
<b>Danni a giocatori e macchine d'assedio:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 4 giocatori con Addestramento Fisico; può effettuare un colpo ogni 30 secondi;	
<b>Speciale:</b> non può essere utilizzato contro i giocatori né le macchine d'assedio; se munito di una copertura questa protegge dalle frecce e dagli incantesimi (la copertura deve essere innestata nel tronco dell'ariete, coprendolo da tutti i fianchi e la parte superiore, e se così fatto l'ariete deve essere munito di ruote);	

BALISTA	
<b>Punti Struttura:</b> 30;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Exa!" "Diretto!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 1 persona con Addestramento Fisico e con Armi da Tiro; può sparare 1 colpo ogni 30 secondi; Arco di lunghezza almeno di 1,50 m con struttura con base d'appoggio di altezza almeno di 1 metro.	
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile di 1m di lunghezza. 10cm senza anima in punta.	
<b>Speciale:</b> è contemplata l'ipotesi di una balista a scatto multiplo. In tal caso, può sparare una salva ogni minuto, e nel tempo tra una salva e l'altra gli addetti all'arma devono passare il tempo a ricaricare la stessa;	

CANNONE	
<b>Punti Struttura:</b> 40;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Fatal!" "Diretto!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 30 per colpo;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 3 persone, 1 con Addestramento Fisico, 1 con Armi da Tiro e 1 con Tecnologia; può sparare 1 colpo al minuto;	
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.	
<b>Speciale:</b> è contemplata l'ipotesi di un cannone a scatto multiplo. In tal caso, può sparare una salva ogni 5 minuti, e nel tempo tra una salva e l'altra gli addetti all'arma devono passare il tempo a ricaricare la stessa;	

CATAPULTA	
<b>Punti Struttura:</b> 80;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Exa" "Diretto!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 10 per colpo;
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.	
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico e 1 con Armi da Tiro; può sparare 1 colpo al minuto;	

TRABUCCO	
<b>Punti Struttura:</b> 100;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> "Fatal!" "Diretto!"	<b>Danni alle Strutture:</b> 30 per colpo;

<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico, 1 con Armi da Tiro e 1 con Tecnologia; può sparare 1 colpo ogni minuto;
<b>Misura Proiettile:</b> Proiettile da 10cm di diametro.

PONTE MOBILE	
<b>Punti Struttura:</b> 20;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> nessuno;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 1 persona con Addestramento Fisico;	
<b>Speciale:</b> permette di valicare il Fossato di un campo, trattando la parte coperta da questo come fosse terreno sgombro. Neutralizza gli effetti di un Ponte Levatoio;	

SCUDO MOBILE	
<b>Punti Struttura:</b> 10;	
<b>Danni a giocatori e macchine:</b> nessuno;	<b>Danni alle Strutture:</b> nessuno;
<b>Requisiti:</b> deve essere utilizzato da 2 persone con Addestramento Fisico;	
<b>Speciale:</b> può essere messo dai personaggi che lo usano in una determinata posizione, e da qui risulta inamovibile. Offre copertura a coloro che vi stanno dietro dagli attacchi con armi da tiro e da lancio. In termini di gioco, se questa barriera si pone tra un personaggio ed un altro, nessuno dei due può utilizzare armi da tiro sull'altro (gli incantesimi funzionano ugualmente).	

*“Il Campo di compagnia è dove inizia ogni guerra, è Babilonia nel piccolo, con i suoi palazzi d’avorio e oro e i suoi intrighi di fango e sterco...”*

*- Lud, Capocompagnia delle Fiamme, 4010 d.f.B.*

## Ambientazione per G.R.V.

Proprietà di Antonino Galimi e  
ETEMENANKI

Etemenanki - Il Concilio dei Cronotecari®  
[www.etemenanki.it](http://www.etemenanki.it)