

ETEMENANKI LARP

GLOSSARIO ABILITÀ DELLA SCHEDE BASE, DELLE STIRPI E DELLE GILDE

Copyright Loghi, Ambientazione e
Regolamento:

Etemenanki Editore®
l'illegittimo utilizzo di questi
costituisce reato perseguibile
d'ufficio

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

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

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

"A TERRA!" con Armi a Due Mani: Permette di dichiarare, quando usa armi a due mani in corpo a corpo, l'Effetto Speciale "A TERRA!" in aggiunta al danno normale dell'arma.

"DOPPIO!" con Arma a Due Mani: Permette di dichiarare, quando usa armi a due mani in corpo a corpo, il danno "DOPPIO!".

"DOPPIO!" con Armi a Una Mano: Permette di dichiarare, quando usa armi a una mano in corpo a corpo con il braccio principale, il danno "DOPPIO!".

Addestramento Fisico 1: Aggiunge +1 PV addizionale.

Addestramento Fisico 2: Aggiunge +1 PV addizionale. Deve possedere l'Abilità: **Addestramento Fisico 1**.

Ambidestria: Permette di combattere contemporaneamente con due armi di lunghezza massimo 110 CM l'una. 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 **Localazione**. Devono essere acquisite in successione e ogni livello è propedeutico al successivo. Le armature devono essere del materiale specificato; se non sono del materiale specificato valgono come la classe di Armatura inferiore (es: un'armatura piastre non di metallo varrà come un'armatura ad anelli). Dopo un combattimento per riparare i **CR** 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 **CR**.

Armatura Potenziata 1: L'armatura indossata fornisce +1 **CR** e dona l'Abilità Immunità ad "A TERRA!"

Armi a Due Mani: Permette di utilizzare tutte le armi di lunghezza dai 111 CM ai 215 CM. [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

Armi a Una Mano: tutte le armi di lunghezza entro i 110 CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

Armi Corte: tutte le armi di lunghezza entro i 50 CM [DANNO NORMALE CHE NON HA DICHIARAZIONE]

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

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 rocchetti e massimo da 30 libbre) [DANNO NORMALE e l'effetto "DIRETTO!"]

Arrampicarsi: Il Personaggio, 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**.

Asta Magica: Permette di utilizzare un Arma da Botta a Due Mani di lunghezza variabile dai 111 ai 190 Cm [DANNO NORMALE].

Può anche usare le bacchette magiche [CARTELLINO OGGETTO OCRA] (non più lunghe di 50 Cm), se ne possiede, che permettono di lanciare le magie istantaneamente e senza TRI, in base ai cartellini "Bacchetta" che si utilizzano. Oppure utilizzare semplicemente una Bacchetta inerme [SENZA CARTELLINO OGGETTO] per usufruire dei bonus. Il Mago può lanciare incantesimi con in mano l'Asta o la Bacchetta, inoltre usufruirà dei seguenti Bonus in base al Livello, ma dovrà sempre avere in mano l'Asta o la Bacchetta, non sono bonus sommabili se le ha entrambe:

Livello Effetto

- | | |
|---------|--|
| 1-2-3-4 | Riduce di 5 secondi il TRI dopo il lancio di un incantesimo se fatto attraverso Asta o Bacchetta |
| 5-6-7 | Raddoppia la gittata degli incantesimi gli incantesimi a contatto diventano raggio 3 m. |
| 8-9-10 | Perizia Magica: può decidere quale localazione colpire quando lancia un incantesimo. |

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

Botanica: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Botanica sia Grezzi (**VERDI**) che Lavorati (**BIANCHI**).

Contrattare: Il Personaggio può acquistare presso le gilde, una volta al giorno per gilda, un qualsiasi bene, ad un prezzo minore del suo originale in base al livello di appartenenza.

4-5 Livello sconto di 1/8 6-7 Livello sconto di 1/4

8-9 Livello sconto di 3/8 10 Livello sconto del 1/2

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!

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

Discernere Magia: Il Personaggio che possiede questa Abilità potrà identificare gli Oggetti Sortilegio e Miracolo. [Cartellini **OCRA**] (Vedere Perquisire sul LIBRO DELLE REGOLE).

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

Elevare Magie 1° Grado rapido: riduce a 0 il TLI delle magie di 1° Grado.

Esoscheletro: L'armatura indossata fornisce un ulteriore +2 CR e dona l'Abilità: Immunità ad "DIRETTO!", "DOPPIO!", "TRIPLO!" e "EXA!" (deve indossare un'armatura che copra il 100% del corpo). Deve possedere Armatura Potenziata 1

Fare Nodi: Permette di legare una creatura facendo in modo che questa, a meno non possieda l'Abilità Divincolarsi, non possa liberarsi da sola. È 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 girato largo intorno al collo), non può parlare.

Glifi e Rune 1: Permette di leggere e creare glifi, pergamene e rune di 1° grado

Leggere Glifi e Rune: Permette di leggere glifi, pergamene e rune

Immunità a Incantesimi da Mago di 1° e 2° Grado: Permette, se lo si vuole, di non subire gli effetti di qualsiasi magia da Mago di 1° e 2° Grado. Il Personaggio potrà dichiarare "NO EFFETTO" ogni volta che sarà bersaglio di una magia da Mago di 1° o 2° Grado per non subirne gli effetti.

Immunità ai Danni Normali: Il Personaggio può dichiarare "NO EFFETTO!" ai Danni Normali (i danni senza chiamata). Acquisisce in automatico l'immunità al Danno Normale: "STORDITO!"

Incantesimi da Mago di 1° Grado: È necessario possedere l'Abilità: **Leggere e Scrivere**. È 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 elevare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera.

Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado: È necessario possedere l'Abilità: **Leggere e Scrivere**. È 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 deità (vedere **LIBRO DELLE FEDI**). Non è possibile acquisire anche Incantesimi da Mago. Per elevare incantesimi bisogna avere sempre la mano principale libera.

Incantesimi da Mago/Sacerdote di 2° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 2° Grado della sua scuola.

Incantesimi da Mago/Sacerdote di 3° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 3° Grado della sua scuola.

Incantesimi da Mago/Sacerdote di 4° Grado: Il Personaggio impara e può utilizzare gli Incantesimi di 4° Grado della sua scuola.

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

Invocazione 1: Chi possiede quest'abilità riceve un "Cartellino Invocazione" al giorno. Deve possedere Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado. È 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 tutti i Poteri di Imposizione e le Magie di Grado uguale.

Invocazione 2: Il Personaggio che possiede questa abilità riceve un "Cartellino Invocazione" aggiuntivo al giorno. Deve possedere Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado.

Leggere e Scrivere: Il Personaggio sa leggere e scrivere nella propria lingua di Stirpe e in babilonese/raisind.

Mercanteggiare: 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".

Si possono valutare tutti i **CARTELLINI OCRA** mentre si possono valutare solo i componenti (**CARTELLINI BIANCHI**) di cui si possiede la relativa abilità (Occulto, Biologia, Botanica, Biologia e Tecnologia).

Mineralogia: Permette di Lavorare le "Pietre Amorphe" presso la fucina per cercare di estrarne un eventuale componente (servono 3 "Pietre Amorphe" per effettuare la lavorazione). Potrà raccogliere e utilizzare Componenti di Mineralogia sia Grezzi (**AZZURRI**) che Lavorati (**BIANCHI**).

Nascondere Oggetti: Permette di nascondere oggetti che possono essere nascosti sulla propria persona in modo che non vengano trovati attraverso una perquisizione, anche accurata. Se perquisito con Discerni Magia si deve dichiarare se si hanno oggetti sortilegio o miracolo, ma non si deve esplicitare quanti e quali sono. Nessuna abilità di perquisizione funziona a meno che chi perquisisce non usi l'abilità "Trovare Oggetti Nascosti". Si possono nascondere solo le monete, gli Oggetti Nascondibili e UN oggetto fisico da massimo 50 cm.

Nascondersi 1: Chi possiede questa abilità può ripararsi dietro un nascondiglio, teoricamente in grado di occultarlo alla vista delle altre creature, e alzare il braccio con la mano a taglio. 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.

Necranatomia: Permette di curare 1 PV 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 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un vivente subisce 1 Danno "DIRETTO!"

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

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: Può trasformarsi in Stirpi che costano al massimo 180 Px. La Stirpe in cui si trasforma deve essere facilmente riconoscibile, altrimenti non otterrà i Bonus. Non ci si può trasformare in Stirpi: mestastrali/metaelementali, non morti, metamagiche e biomech, né in archetipi. Né in Stirpi che hanno l'obbligo di essere seguaci di un culto diverso dal proprio. Non si acquisiscono Abilità legate all'elevazione di magia, quindi se una Stirpe da Gradi di magia miracolo o sortilegio, il polimorfo non li acquisisce mentre è in quella specifica forma. Se si trasforma in una Stirpe prende tutte le limitazioni e debolezze che influiscono anche sulle sue Abilità (se il polimorfo ha Addestramento Fisico, ma si trasforma in una Stirpe che non può averlo, lo perde mentre è in quella forma). Se si trasforma in una Stirpe 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 Stirpe possiede. Se una Stirpe da accesso ad Abilità di Gilda/corporazione/speciali, il polimorfo non può spendere PX per acquisirle. Non può ottenere da una Stirpe abilità d'informazione. Non può avere *archetipi* in creazione del PG.

Pozioni ed Elisir 1: Il Personaggio che possiede questa abilità potrà raccogliere Pozioni ed Elisir e solo Componenti Lavorati (**BIANCHI**) di qualsiasi tipo.

Pozioni ed Elisir 2: Permette di creare, mescolando gli appositi ingredienti, pozioni o elisir di 1° grado (magici).

Pronto Soccorso 1: 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, attrezzi e unguenti. 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. È possibile soccorrerla ancora con nuovi bendaggi. (È necessario fasciare il Personaggio stabilizzato con bende che rimarranno a lui per almeno un'ora). NON UTILIZZABILE SU SÈ STESSI.

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

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: **Mercanteggiare**.

Rigenerazione: Si attiva solo nel momento in cui si arriva a Zero PV, e rigenera 1 PV 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 PV Rigenerazione non funziona.

Riparare 1: Permette di riparare 1 CR 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 CR

Riparare 2: Permette di riparare 2 CR a oggetti, non magici, distrutti, in 30 secondi di lavoro con attrezzi specifici. Le armature in Piastre possono essere indossate durante la riparazione.

Risorse 1: Il Personaggio che possiede questa abilità guadagna 2 Piastre Mercantili per ogni giorno di gioco completo in un Evento.

Risorse 2: Il Personaggio guadagna una Piastra Reale per ogni giorno di gioco completo in un Evento. Per acquisire questa abilità è necessario possedere Risorse 1. Il guadagno giornaliero si somma con Risorse 1

Ritualistica: 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 sezione "Ritualistica"). Devono essere acquistate in ordine crescente.

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

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 CR. 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 qualsiasi chiamata "OGGETTO DISTRUTTO!". Non si può mai elevare magie da mago utilizzandolo.

Scudo 2: Bisogna possedere l'Abilità Scudo e seguirne le limitazioni. Permette di usare uno scudo di massimo 30 CM di diametro attaccato al braccio, permettendo in questo modo di utilizzare con la stessa mano un'arma o lanciare magie miracolo. In alternativa può essere utilizzato uno scudo a Torre di altezza massima 150 CM e larghezza massima 100 CM.

Se indossa un'armatura completa, cioè con ogni pezzo che copre il 50% della locazione [Elmo, Pettorale, 2 Bracciali, 2 Schinieri].

- CUOIO: il portatore sarà immune al Potere: "GOFFAGGINE!" esclusivamente sullo scudo.
- ANELLI: lo scudo sarà immune al Danno: "TRIPLO!"
- PIASTRE: lo scudo sarà immune al Danno: "EXA!"

Le armature superiori danno allo scudo anche i vantaggi di livello inferiore. (Es: se si indossa l'armatura completa di Piastre si sarà immuni a "GOFFAGGINE!" sullo scudo e lo scudo non si distruggerà se subirà un colpo "TRIPLO!" o "EXA!")

Se una creatura ha tutte le locazioni coperte, ma di pezzi di armatura di materiali vari, varrà l'immunità legata all'armatura più bassa. Se si utilizza un'armatura non del materiale corrispondente (es: armatura in plastazoto per piastre) varrà come se di livello inferiore.

Simbolo Sacro: Il Sapiente può, solo se ha in mano il Simbolo (che deve essere sempre rappresentato), usufruire dei seguenti bonus in base al proprio Livello:

- Livello 10-9-8 Perizia Magica: può decidere quale locazione colpire quando lancia un incantesimo.
- Livello 7-6-5 Raddoppia la gittata degli incantesimi; gli incantesimi a contatto diventano raggio 3 m.
- Livello 4-3-2 Riduce di 10 secondi il TRI dopo il lancio di un incantesimo se fatto con il Simbolo Sacro.

Può non essere impugnato ma deve essere ben in evidenza addosso al sacerdote.

SVENTRAMAGHI!": Permette di dichiarare il danno Speciale "SVENTRAMAGHI!" con l'arma del braccio principale.

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

Tecnologia 2: Permette, con gli adeguati componenti e l'utilizzo del laboratorio di gilda, di creare composti tecnologici di 1° Grado.

Titolo Nobiliare: Permette di acquisire il titolo nobiliare indicato.

Vedere Nascosti: Permette di vedere i personaggi nascosti con l'Abilità: **Nascondersi** di qualsiasi grado.

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

Veleni e Filtri 2: Permette, con gli adeguati componenti e l'utilizzo del laboratorio di gilda, di creare veleni e filtri di 1° grado.

Regole l'Abilità "Rissa"

La 'Rissa' è una tipologia di combattimento recitata senza armi. Come da regolamento Etemenanki è SEMPRE VIETATO QUALSIASI TIPO DI CONTATTO FISICO NON CONCORDATO; quindi, i colpi devono terminare sempre ad almeno 50 cm dal bersaglio, devono essere ampiamente recitati e lenti nel loro attuarsi. I contendenti prima dell'inizio della scena di 'Rissa' dovranno sfidarsi con la frase 'Vediamo cosa sai fare!', che se l'avversario declina dovrà dire 'non mi batterò!' Oppure accettare e dichiararsi vicendevolmente il loro punteggio di 'Rissa', chi ha il punteggio più basso perderà andando KO dopo almeno 1 minuto di combattimento recitato. Se uno dei contendenti ha il punteggio di 'Rissa' che è il doppio dell'altro, quello col punteggio più basso andrà KO al primo colpo. In caso di parità di punteggio, vince chi ha lanciato la sfida. Il KO è uno stato di agonia che dura massimo 5 minuti o finché non si viene scossi, quando ci si riprende dal KO si è in 'CONFUSIONE!' per 1 minuto. Si può essere coinvolti nella 'Rissa' in qualsiasi momento, ma bisogna dichiarare il proprio punteggio a tutti gli avversari. Se si usano armi o si è coinvolti in un combattimento armato, ogni regola di 'Rissa' decade immediatamente, **MAI E POI MAI SI PUO' UTILIZZARE LA RISSA A MANI NUDE MENTRE SI COMBATTE NORMALMENTE.**

In ogni caso non si utilizzano MAI onomatopoeie di chiamata dei colpi durante una 'Rissa' (pugno, calcio ecc. non esistono!), ma si devono utilizzare frasi recitate tipo: 'beccati questo!', 'ti rompo il grugno!', 'ti smascello!', ecc...

PUNTEGGIO DI RISSA

Il punteggio di 'Rissa' è variabile, la base sono i PV effettivi che un Personaggio ha al momento dell'inizio dello scontro, quindi se ha subito ferite precedenti, non avrà il suo massimale dei PV. A questo si aggiungono i seguenti modificatori cumulabili:

- +1 per ogni CR naturale, non dato da armature o oggetti, valgono le pozioni e le magie. Barriera da +1 e si esaurisce.
- +1 se si è di Stirpe: Barbaro, Orchesca, Nanica, Biomech, Mannari, Minotauri, Danan. Le Mezze stirpi non danno nessun bonus.
- +1 se si è di Gilda/Corporazione: Legionario, Gladiatore (sommabile col Legionario), Mercenario, Duellante, Brandomante, Cavalcaedemoni.
- +1 se si è seguaci del Culto: Pietra, Fuoco, Caos.

Le Armature reali indossate non modificano nulla poiché la resistenza che darebbero, in realtà, limiterebbe l'agilità dell'individuo.

N.B. Si può dichiarare un punteggio di 'Rissa' inferiore al proprio se si vuole.

**PROPRIETA' DI ANTONINO GALIMI
ED ETEMENANKI EDITORE®**