

## **LE LEGGI DI LEMURIA - REGOLAMENTO**

A Lemuria ci sono delle leggi che se rispettate permettono a tutte le razze e specie di coesistere senza problemi in serenità e indipendenza.

E' una zona franca, con una moneta propria da recuperare presso la banca centrale.

Le leggi di Lemuria sono quattordici, di seguito descritte:

### **PRIMA LEGGE**

Lemuria è terra di libertà, fantasia e fratellanza, per questo coloro che non rispetteranno le seguenti leggi saranno espulsi e rimandati nei loro universi di provenienza con conseguenza anche legali secondo le leggi del proprio universo in base al reato compiuto. Di conseguenze secondo la prima legge bisogna dare e avere:

- Umiltà ( non sono ammessi gesti o parole di presunzione, a sfondo razziale o di specie);
- Rispetto (ogni razza e specie può vivere a Lemuria pertanto nessuno può limitare o offendere la vita di alcuno spirito);
- Libertà (tutti sono liberi di vestirsi secondo la guida del proprio spirito, possono utilizzare la propria lingua di provenienza e secondo gli usi della propria razza o specie).
- Tolleranza e Imparzialità (Bisogna tollerare tutti i credenti, senza fare nessuna distinzione, visto che ogni spirito vive secondo la propria natura. Allo stesso modo non sono tollerati atteggiamenti ostili o di offesa verso gli altri);
- Neutralità (Lemuria è una città libera da controversie di ordine politico, razziale e religioso);
- Universalità (Tutti godono di uguali diritti e allo stesso modo non ci sono distinzioni ne di razza, ne di specie, ne di religione);
- Accessibilità (Solo coloro che sono segnati sul libro delle anime, Ulutim, possono attraversare le porte di Lemuria).

### **SECONDA LEGGE**

I viaggiatori occasionali e cioè coloro che riescono a attraversare il portale di Etherea anche se non hanno ancora registrato il loro nome sul libro delle anime e che non hanno un alloggio fisso, possono trascorrere una giornata a Lemuria, rispettando comunque le leggi vigenti nel villaggio. Per poter varcare il portale i viaggiatori dovranno al pari dei cittadini già registrati, fermarsi presso la dogana, per scrivere il loro nome sull'Ulutim (Si può accedere solo se in possesso di un outfit idoneo).

### **TERZA LEGGE**

Non ci sono limiti o vincoli a nessuna razza o specie.

### **QUARTA LEGGE**

Il bene e il male sono elementi che contribuiscono all'equilibrio dell'intero multiverso per questo, il lato oscuro e il lato della luce hanno la stessa importanza e lo stesso rispetto.

### **QUINTA LEGGE**

Nel caso un credente che vive a Lemuria crea difficoltà o problemi di qualunque genere che potrebbero compromettere la tranquillità degli ospiti verrà espulso dalla città.

Se il reato supera anche la legalità delle leggi dell'universo di provenienza, allora verranno presi provvedimenti legali così come dalla prima legge.

#### **SESTA LEGGE**

Tutti gli utilizzatori degli spazi e delle strutture del villaggio sono tenuti a osservare le norme di buon comportamento, di civile educazione, di igiene e rispetto degli spazi altrui. Inoltre di rispettare e tutelare le attrezzature messe a disposizione in comodato per la vita quotidiana del villaggio (dei giorni di gioco. Attrezzatura considerata idonea e non pericolosa per tale attività).

Tutti gli oggetti personali eventualmente coinvolti nell'evento, la cui salvaguardia e di singola e personale pertinenza, dovranno essere ammessi dall'organizzazione dell'evento, nel caso la stessa sia pericolosa o dannosa verso se stessi e verso altri, l'oggetto in questione non potrà entrare a Lemuria e quindi illegale.

Di assumersi personalmente la responsabilità per l'eventuale uso improprio e/o danneggiamento delle attrezzature in comodato obbligando lo stesso a restituirla nello stato in cui gli è stata consegnata al termine della manifestazione o durante lo svolgimento di esso, nel caso ci fosse una espulsione dal villaggio per eventuali irregolarità da parte del giocatore riscontrate dagli organizzatori.

#### **SETTIMA LEGGE**

Nessuno degli organizzatori risponde del denaro o degli oggetti smarriti, lasciati incustoditi o sottratti senza permesso all'interno del villaggio. Pertanto tutti sono pregati di fare attenzione alle proprie cose.

#### **OTTAVA LEGGE**

Le abitazioni vengono concesse solo a coloro che si sono prenotati entro un tempo utile (fitto delle tende e altre attrezzature richieste come comodato all'organizzazione).

#### **NONA LEGGE**

A Lemuria sono ammessi solo spiriti di maggior età.

#### **DECIMA LEGGE**

Nel caso ci siano credenti che comunque vogliono risiedere a Lemuria, non come viaggiatori, possono fare richiesta di installare una propria tenda negli spazi destinati ad esse (fuori game), sempre che ci sia disponibilità di spazio.

#### **UNDICESIMA LEGGE**

L'ingresso o la prenotazione non verrà restituito pertanto se il partecipante non potrà per motivi personali partecipare all'evento potrà cederlo previa comunicazione all'organizzazione.

#### **DODICESIMA LEGGE**

La moneta corrente a Lemuria è il Murri che verrà dato al partecipante presso la banca centrale scambiando monete provenienti da altri universi (Es: euro vs Murri). La moneta è reperibile attraverso il cambio locale. Per il primo anno il costo del cambio è pari al rapporto di 1:1 con il valore della moneta che richiede il cambio. Per gli anni a seguire il rapporto del cambio varierà in base al momento storico dell'apertura del portale che verrà pubblicato sul sito ufficiale dell'evento.

#### **TREDICESIMA LEGGE**

Il costo del biglietto di ingresso prevede solo la possibilità di alloggiare nelle strutture assegnate (in game) oppure nelle tende personali (fuori game) e la possibilità di

partecipare alle attività ludiche e musicali organizzate nel villaggio. All'interno della somma di iscrizione sono inclusi anche due cene, due pranzi (a base di prodotti tipici locali) e due colazioni

#### **QUATTORDICESIMA LEGGE**

Sono ammessi animali di qualunque specie e forma. La responsabilità di ogni animale è esclusivamente del proprietario e di conseguenza qualunque problematica creata da esso sarà a carico dello stesso.

#### **QUINDICESIMA LEGGE**

A ogni spirito verrà consegnato un biglietto al momento del passaggio attraverso il portale di Ethera su cui sarà indicata la missione principale da svolgere durante il soggiorno a Lemuria.

La missione sarà assegnata in base alla caratteristica del proprio personaggio e alla missione generale dell'evento, che resterà segreta fino al pomeriggio dell'ultimo giorno e che lo stesso dovrà sviluppare autonomamente, seguendo le proprie conoscenze, caratteristiche del pg e volontà di gioco.