



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLE FEDI:

DIVINITÀ

ASTRALI ED ELEMENTALI

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ' ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®

WWW.ETEMENANKI.IT

Indice

GLI DEI DI BABILONIA	2
PANTHEON ELEMENTALE ASTRALE	2
PANTHEON ELEMENTALE NATURALE	3
Credenti, Accoliti, Sacerdoti e Santi	4
Sacrifici, Bestemmie	4
Conversioni, Seguaci	5
Sacro Ordine Templare	5
Il Primo Mondo e gli Inframondi Astrali	5
Le Leggi dei Cento Culti.....	5
Prescelti Astrali e Druidi Elementali.....	6
Manifestazioni divine e Avatar	6
ABILITA' SPECIALI E LIMITAZIONI DEI SACERDOTI	7
Invocazioni dei Sacerdoti.....	7
DIVINITA' VASSALLE BABILONESI.....	8
GIOCARE UN SACERDOTE DI DIVINITA' DI ALTRE AMBIENTAZIONI.....	8
DIVINITA' BABILONESI	9
PANTHEON LUMINOSO.....	9
PANTHEON DEL TEMPO.....	9
PANTHEON DELL'ORDINE	10
PANTHEON DELLA REALTA'	11
PANTHEON DELLA VITA.....	12
PANTHEON OSCURO.....	13
PANTHEON DEL CAOS	13
PANTHEON DELLA MENTE	14
PANTHEON DELLA MORTE	15
DIVINITA' ELEMENTALI NATURALI BABILONESI	16
PANTHEON ELEMENTALE.....	16
PANTHEON DELL'ACQUA	16
PANTHEON DELL'ARIA	17
PANTHEON DEL FUOCO.....	18
PANTHEON DEL GHIACCIO	19
PANTHEON DELLA PIETRA.....	20
PANTHEON DELLA TERRA.....	21
CULTI APOCALITTICI	22
CULTI TITANICI.....	22
CULTI DELLA FINE DI TUTTI I TEMPI	22
CULTI ESUMVIRICI	22
GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI	23

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETA' di ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®

www.etemenanki.it

GLI DEI DI BABILONIA

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

Nel continente babilonese sono venerati quattordici dei principali e cinquantasei dei vassalli più un numero variabile di culti minori di semidei, per la maggior parte daemoni o cherubini superiori scesi sul Primo Mondo (così viene chiamato il piano materiale) e adorati da popolazioni barbare o culti segreti. Nel mondo di Kronhos gli dei sono una presenza oppressiva e onnipotente, ogni momento della vita di qualsiasi creatura è osservato dai signori elementali e astrali, che sono sempre pronti a premiare un fedele o punire un eretico. Se qualcuno offendesse un dio in un qualsiasi modo sarà punito in base all'offesa arrecata: fulmini dal cielo di tale potenza da causare la morte dell'eretico, l'apparizione di piaghe su tutto il corpo, malattie, cecità, l'arrivo di servitori elementali o astrali del dio pronti a punire l'autore dell'offesa. Al contrario un buon credente avrà sempre i favori del dio se si ricorderà di pregarlo frequentemente, offrirgli sacrifici di vario genere e donare offerte alla chiesa. Gli dei si dividono in due pantheon, uno Astrale ed uno Elementale. Ogni pantheon è formato da sette dei superiori, uno per elemento, ed ogni dio superiore guida quattro divinità vassalle. I due Pantheon non sono assolutamente in contrasto tra loro, anzi spesso corre più buon sangue tra i Pantheon che all'interno di essi. Le inimicizie si attuano principalmente tra elementi opposti:

PAN̄THEON̄ NATURALE		PAN̄THEON̄ ASTRALE	
OPPOSTI		OPPOSTI	
FUOCO	ACQUA	ORDINE	CAOS
TERRA	ARIA	VITA	MORTE
PIETRA	GHIACCIO	REALTA'	MENTE
OPPOSTO A TUTTI		NEUTRALE A TUTTI	
VUOTO		TEMPO	

I babilonesi non possono scherzare con gli dei, quest'ultimi sono spietati, crudeli e tengono di poco conto la vita dei loro seguaci. Un babilonese può permettersi di convertirsi ad un altro dio poche volte nella sua esistenza. Massimo per tre volte potrà cambiare culto, dopodiché nessun dio lo vorrà più come fedele e gli rimarrà solo l'ateismo che a Babilonia è un crimine punito anche con la morte!

PAN̄THEON̄ ELEMENTALE ASTRALE

PAN̄THEON̄ LUMINOSO	PAN̄THEON̄ OSCURO
ORDINE	CAOS
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
HORUS, il Supremo Ordinatore	MAGHOGH, il Primordiale Caos
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
AZRAIL, il Vendicatore CALIBANO, il Guardiano dell'Equilibrio EXRESHIAR, il Ruggente OJEIN, il Celestiale	PROTEUS, il Senzarazza SIVA, il Distruttore MUKADE, dei Repellenti Insetti SETH, il Traditore
VITA §	MORTE
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
ISHTAR, la Grande Madre Fertile	TAD-MURAH, L'Imperatrice Nera
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
AMATERASU, l'Antica BENHEGAS, il Concierge del Sacrificio IDUN, il Custode della Vita MITRA, il Luminoso	MICANTECUTLI, Re di Mictalampa la Terra dei Morti Furiosi YAMA, Colui che Giudica le Anime YSPADADDEN, Guardiano della Maledetta Dite ZEPHAR, la Macabra Danzatrice

REALTA'	MENTE
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
URI, il Custode della Concretezza	AZAEL, il Daemone Visionario
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
BASILEUS, Scultore delle Macchine Viventi * IKALS, Maestro delle Geometrie LOBATUTH, il Collezionista ZILATH RASMAL, Satrabo dei Meccanismi	AZEMAN, il Persecutore JYLECRUA', l'Impulsivo LOKI, l'Ingannatore MARO, Il Coraggioso
TEMPO	<p>§ Non esistono Templi conosciuti ove viene professato il culto della Vita.</p> <p>* Il professare il culto di Basileus è vietato all'interno della città di Babilonia.</p> <p>“Ci sono cose che solo poche creature possono comprendere completamente... Babilonia è una di queste.”</p>
DIO SUPERIORE	
YSGADRILL, il Guardiano dell'Eternità	
DEI VASSALLI	
HEMPTUS, il Celebrante MAAKHELLKIANGHSTEIMR, il Piano Vivente PTAH, il Viaggiatore SHELZAG, la Chiave di Porta	

PAN̄THEON̄ ELEMENTALE NATURALE

FUOCO	ACQUA
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
SURTUR, la Fiamma del crepuscolo	WAKON, Colui che domina le onde
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
JUD, Rex dell'Irruenza PHOENIX, l'Imperitura Fiamma UCOBAC, Mastro di Fucina ZAO-JUN, il Signore dei Focolai	ACHELOOS, Servo del Grande Abisso DAGON, Il Signore delle Profondità LEVIATHAN, Signore di tutte le Bestie Marine SHONI, Principe delle Paludi
TERRA	ARIA
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
GRAWDOMN, il Druido Arboreo	RANN, dai Diecimila Venti Confusi
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
ANTAESUS, Padre dei Licantropi BEHEMOTH, Signore di tutte le Bestie della Terra NANSHE, Il Prodigio SHAUD, il Cavalcadune	HANISH, dei Cicloni del Sud PAZUZU, del Vento dell'Ovest QUEZTCOATL, delle Bufere del Nord RAIDEN, delle Tempeste dell'Est

PIETRA	GHIACCIO
DIO SUPERIORE	DIO SUPERIORE
WOTAN, il Padre Possente	KIHER, Padre dei dragoni
DEI VASSALLI	DEI VASSALLI
GRIES FRIGG, La Cacciatrice KUYAT, il Signore della Temperanza M'RA, il Custode dell'Onore THOR, il Figlio della Forza	ERISHKIGAL, La Signora dell'Abisso NAMTAR, il Destino Oscuro SLAMASH, lo Stratega Tiranno YMIR, il Freddo Antico
VUOTO*	
DIO SUPERIORE	* Il culto del Vuoto non può essere Scelto dai Personaggi Giocanti in creazione.
HARIMAN, Colui che non Conosce Luce	
DEI VASSALLI (Il numero reale non si conosce)	
ADGISTIS, l'Araldo nero DAHAK, il Maestro dei Dragoscuro RDASHNA, il Figlio delle Tenebre NIBISHU, Colei che Trascina SHULMAN, il Sepolto SITALA, la Portatrice della Malamorte TIAMAT, la Madre dei Draconiani URMEN, il Fato Ineluttabile	

CREDENTI, ACCOLITI SACERDOTI E SANTI

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

SACRIFICI

I sacrifici si dividono da quelli effettuati presso i luoghi di culto, che hanno un valore superiore, e quelli effettuati nel momento del bisogno. Un buon fedele prega tutti i giorni la divinità venerata e quando ne ha la possibilità frequenta i templi. Il bene sacrificato può essere distrutto in onore della divinità o semplicemente donato al tempio. Il bene non può essere assolutamente recuperato in nessun modo dal credente, altrimenti si tratterà di Bestemmia.

BESTEMMIE

Se in un qualunque modo si offendesse una divinità, questa reagirà contro l'eretico in maniera proporzionale all'offesa.

A seguito sono elencati alcuni tipi di offese nei riguardi degli dei:

- sbagliare un rituale
- bestemmia diretta ad una o più divinità, offendere un culto
- distruggere un oggetto sacro
- violare un tempio ad esempio introducendo armi al suo interno

Le punizioni divine non potranno mai essere evitate e nessuna immunità avrà effetto (tranne quelle donate direttamente da un'altra divinità di pari potere). Stolto chi pensa di poter sfuggire alla punizione divina!

CONVERSIONE

Per prosperare un culto deve possedere un numero sempre maggiore di fedeli, per questo il primo obbligo di ogni sacerdote è quello di convertire più creature possibili alla propria fede. Per convertire un essere senziente il sacerdote deve utilizzare le sue abilità di persuasione e oratoria, oppure mostrare la potenza del proprio dio per impressionarlo. Un Sacerdote può convertirsi massimo una volta ad un dio di un Pantheon diverso dal proprio, mentre un seguace non sacerdote può convertirsi massimo due volte nella sua esistenza. Quando ci si converte ad un dio di un Pantheon diverso da quello di partenza della creatura, si prende una Runa dell'Infamia del culto abbandonato che potrà essere tolta solo attraverso un rituale minore da 6 Punti.

SEGUACI

I seguaci di un dio devono seguirne i dettami e professare una sola divinità. Chiunque sia colto invocare o prendere parte attiva a messe rivolte a divinità diverse dal proprio credo, verrà arrestato e giudicato dal Sacro Ordine Templare, se non sarà fulminato prima da un qualche dio indignato.

SACRO ORDINE TEMPLARE

I Templari sono il braccio armato della fede, fungono da difensori dei Sapiienti di ogni credo, ma al contempo giudicano le loro azioni. Essi potranno arrestare qualsiasi sapiente e non, se scovato professare o invocare culti diversi dal proprio, oppure comportarsi in maniera non adeguata alle Leggi dei Cento Culti. Perseguitano gli Eretici ed i Blasfemi, e possiedono il potere di poter entrare armati nei circoli rituali senza essere fulminati, come invece accade per tutti gli altri mortali.

IL PRIMO MONDO E GLI INFRAMONDI ASTRALI

Il piano materiale dove si trova il pianeta Kronhos, su cui si trova la città di Babilonia, viene chiamato "Primo Mondo", origine di tutte le cose del creato e artefice della sua continuazione. Sul Primo Mondo coesistono tutti gli elementi astrali e naturali, vivono e regnano gli dei del pantheon Elementale naturale e tutte le creature materiali. E' il centro del Cronoverso da dove scaturiscono tutti i corridoi mistici per raggiungere gli inframondi astrali. Intorno a Kronhos gravitano sei pianeti, e ognuno di essi è costituito interamente da materia astrale, in ordine di vicinanza sono i seguenti:

- Kronhos, l'origine di tutto, al cui centro vive Isgadrill il Guardiano dell'Eternità che protende le sue radici verso l'infinito, unendo così la trama del creato e facendo scorrere in essa l'icore del TEMPO. Intorno a Kronhos gravitano due lune, la bianca e sferica Selene e Plesse la piccola piramidale luna rossa, nata secondo le leggende quando i Sei Guardiani dell'Apocalisse scacciarono l'inferno del caos da Kronhos.
- Ishtarir, pianeta della VITA, dalle città di seta e dai fiumi di latte e miele, popolato dai cherubini e dagli eletti del primo mondo.
- Urir, dal riflesso colore metallo, la REALTA' ne ha strutturato ogni angolo rendendolo, anche se il più giovane tra i pianeti, il più perfetto.
- Maat, il sole del sistema Kronhos, è interamente costituito dall'elemento dell'ORDINE e su di esso regna supremo il dio Horus e i suoi arcangeli della legge.
- Faerie, regno della MENTE, dei desideri e delle utopie, niente di ciò che lo compone è reale perché la stessa materia di cui è fatto è illusione. Ogni creatura lo ha visitato almeno una volta nei suoi meravigliosi sogni o nei suoi indicibili incubi.
- Heleimr, l'inframondo delle ombre dove risiedono tutti gli dei della MORTE ed i loro perduti inferi e dove vengono giudicati coloro che la seguiranno nel giorno della fine d'ogni tempo.
- Maakenghangasthelmeir, l'abisso informe del CAOS, il più lontano tra i pianeti, ma vicino con la sua ombra di depravazione alle menti senzienti E' dominato da esseri terribili e mille volte maledetti.

LE LEGGI DEI CENTO CULTI

Per garantire la coesistenza dei molti culti di Babilonia è stato creato un insieme di dettami che regolino la loro interazione. Il Sacro Ordine Templare ha il compito di vegliare che tutte le regole siano seguite e punire i trasgressori come giudice, giuria ed esecutore.

Questi sono i dettami della Legge dei Cento Culti:

- Ogni Culto ha diritto ad esercitare il proprio credo senza alcuna limitazione all'interno del proprio territorio o Distretto del Quartiere Sacerdotale.
- Ogni Culto è libero di imporre le decisioni della propria guida spirituale su tutti i sacerdoti del Culto stesso e sui suoi medesimi seguaci.
- Ogni Culto ha il diritto di predicare il credo della propria divinità in ogni Quartiere o territorio, purché ciò non vada in contrasto con le Leggi di Babilonia.
- E' proibito predicare il credo della propria divinità in un Distretto del Quartiere Sacerdotale che non sia

quello di appartenenza al Culto stesso.

- Se Sapianti o sacerdoti del medesimo Pantheon verranno sorpresi a lottare tra loro verranno arrestati dal Sacro Ordine Templare e giudicati da questi o consegnati vivi e al più presto ai loro superiori che decideranno della loro sorte o punizione.
- Gli scontri violenti tra seguaci per motivi religiosi non saranno tollerati, a meno che questi non siano patrocinati da un sacerdote per ogni Culto coinvolto secondo le norme stabilite e che non vadano contro le Leggi di Babilonia o del Sacro Ordine Templare.
- Gli scontri violenti tra sacerdoti di culti differenti saranno repressi nel sangue dal Sacro Ordine Templare a meno che non avvengano secondo le norme stabilite, o non sia stata autorizzata una crociata.
- Prima di giungere ad uno scontro fisico i Sapianti (coloro che appartengono alla Sacra Gilda dei Sapianti) ed i sacerdoti delle sante divinità di Babilonia dovranno sottoporre la questione ai loro diretti superiori di Gilda Sapianti: se anche in questo caso non si troverà soluzione si potrà giungere ad una sfida in Arena o tramite Battaglia Campale.
- I sacerdoti di culti differenti possono scontrarsi tra loro o tramite la nomina di campioni esclusivamente in Arena e solo alla presenza di un alto rappresentante della Gilda Sapianti o di un Templare.
- Il vincitore di una sfida otterrà ragione della disquisizione in cui i Culti avversari erano in lotta.
- Ogni sacerdote è tenuto a conoscere tutti i nomi della propria divinità, il Credo, i Giorni Sacri, i Simboli e gli Obblighi dei Seguaci del dio cui la sua anima è devota. Inoltre ha l'obbligo di portar sempre con se in evidenza il simbolo sacro del proprio dio.
- Ogni sacerdote deve rispetto a qualsiasi Sapiante: in aggiunta gli deve anche obbedienza nel caso in cui appartengano al medesimo Culto.
- Ogni Sapiante o sacerdote di una divinità Vassalla deve obbedienza e rispetto ai Sapianti della divinità suprema del Pantheon cui appartengono.
- Ogni Sapiante o sacerdote deve rispetto a tutti i Sapianti di grado a lui superiore.
- Ogni sacerdote deve rispetto e obbedienza a chiunque appartenga al Sacro Ordine Templare anche nel caso in cui appartengano a Culti differenti.
- E' concessione unica ai Templari richiedere un giuramento sugli dei, e comunque resta una decisione a loro discrezione nel caso non si riescano ad ottenere prove di quanto sostenuto dalle parti.
- Nessuno potrà richiedere al Sacro Ordine Templare di obbligare chiunque ad un giuramento sulle divinità.
- Sapianti, sacerdoti o seguaci hanno il divieto assoluto di scomodare la propria divinità giurando su di essa allo scopo di avvallare insignificanti fatti terreni, a meno che non sia loro esplicitamente richiesto da un Templare.
- A vigilare sul rispetto di tali leggi sarà il Sacro Ordine Templare.
- La parola di un Templare è legge e non può essere, in nessun caso, messa in discussione, pena la morte definitiva.
- Chiunque, Sapiante, sacerdote o seguace contravvenga alle Leggi dei Cento Culti sarà giudicato dal Sacro Ordine Templare.
- Le pene per chi contravverrà alle Leggi dei Cento Culti saranno decise dal Sacro Ordine Templare nel modo più inflessibile e duro.
- Il Sacro Ordine Templare vigilerà sui seguaci degli dei babilonesi, perché possano venerare le divinità nel rispetto delle Leggi dei Cento Culti.

PRESCELTI ASTRALI E DRUIDI ELEMENTALI

Sono preti guerrieri che rinunciano al potere di lanciare Magie convertendolo in abilità speciali di combattimento al fine di poter maggiormente proteggere i propri fedeli. Per divenire Prescelti (Sapianti Astrali) o Druidi (Sapianti Elementali) bisogna essere scelti e superare numerose prove affinché si possa dimostrare la propria devozione all'Elemento stesso.

MANIFESTAZIONI DIVINE E AVATAR

Le Manifestazioni divine sono l'essenza stessa di un dio che scende nel Primo mondo e cammina tra i mortali, esse sono creature d'immenso potere poiché sono l'incarnazione stessa di un dio. Difficilmente si potrà vedere una Manifestazione che cammina nelle strade di Babilonia, mentre è molto comune, durante la Festa dei Cento Culti, incontrare l'Avatar di un dio incarnato in un suo fervido seguace. Le Avatar sono dei mortali che riescono, data la loro grande fede, a divenire contenitori per un breve tempo dell'essenza terrena del dio da loro venerato e ne usufruiscono di una millesima parte del potere. Possono esserci diverse Avatar dello stesso dio nello stesso momento poiché il potere della divinità può dividersi senza problemi tra più seguaci.

ABILITÀ SPECIALI E LIMITAZIONI DEI SACERDOTI

I Sacerdoti in base alla divinità possiedono una scuola d'Incantesimi specifica, ad esempio un seguace della Mente potrà acquisire solo magie della Mente. Inoltre possiedono limitazioni su Armature e Armi che variano a seconda della deità venerata.

ASTRALI	MENTE	MORTE	ORDINE	TEMPO	CAOS	VITA	REALTÀ
ARMATURA MASSIMA	Solo fino a Cuoio, NO scudo	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Nessun tipo d'Armatura, NO scudo	Solo fino a Cuoio
ARMI	No Asta o 2 mani	Solo Taglio	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Solo Botta	Nessun limite

NATURALI	FUOCO	ACQUA	PIETRA	GHIACCIO	TERRA	ARIA	VUOTO
ARMATURE MASSIMA	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio, NO scudo	NON GIOCABILE
ARMI	Solo Armi da Taglio	Nessuna Limitazione	Solo Armi da Botta e Lance	Solo Armi da Botta	Solo Armi da Corpo a Corpo	Solo Armi a distanza e a Una Mano	NON GIOCABILE

INVOCAZIONI DEI SACERDOTI

I sacerdoti oltre all'abilità di lancio degli incantesimi divini possiedono l'abilità di invocare la propria divinità un certo numero di volte al giorno [Cartellino Invocazione]. Questa invocazione è energia pura della divinità, incanalata attraverso il sacerdote, che prende la forma di effetti che vanno oltre i normali incantesimi (come descritto nella sezione delle divinità). L'invocazione è sempre un potere ad "EFFETTO!" sul Livello del lanciatore contro quello delle vittime. Quando viene lanciata seguendo la formula della divinità, quindi non può essere applicata nessuna resistenza a parte quella del Livello, passa le Barriere e può essere dispersa solo da un altro sacerdote di pari livello o superiore che utilizzi una sua invocazione come dispersione [In Nome 'MINORE/MAGGIORE/SUPERIORE/SUPREMO' del 'ELEMENTO' Invoco Dispersione], ma solo su se stesso, le altre creature nell'area d'effetto dell'invocazione, se non disperdono anche esse, subiranno il potere. L'invocazione può essere inoltre utilizzata come dispersione contro una magia di Grado pari o inferiore o anche contro un potere psionico indipendentemente dal livello di potere della chiamata psionica. L'Invocazione è sempre un incantesimo istantaneo (TLI 0 Secondi), e senza Tempo di Recupero (TRI 0). L'incantatore deve rispettare tutti i requisiti per poter lanciare l'Invocazione (poter parlare ed avere la mano principale libera). Le invocazioni possibili variano a seconda della Deità venerata e del livello degli incantesimi conosciuti dal Sacerdote Per lanciare un'invocazione occorre strappare un "Cartellino Invocazione" e recitare la formula:

In Nome + **MINORE** (se ha Incantesimi di 1° o 2° Grado) / **MAGGIORE** (3° Grado) / **SUPERIORE** (4° Grado)

+ del/della "**ELEMENTO**" (Tempo, Mente, Realtà, Morte, Vita, Ordine, Caos, Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra)

+ 'N'"EFFETTO" + "Formula specifica dell'Invocazione" [**VEDERE GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI Pg.23**]

Come per gli Incantesimi, è possibile utilizzare un'invocazione di livello inferiore ad un livello più alto se lo si possiede.

E' possibile disperdere l'invocazione di pari livello od inferiore d'un altro sacerdote strappando un cartellino invocazione e recitando la formula: "In Nome.. MINORE/MAGGIORE/SUPERIORE del/della "ELEMENTO" invoco dispersione".

La dispersione vale solo per l'invocatore e non per gli altri personaggi che si trovano nell'area d'effetto. Con l'invocazione di dispersione si possono disperdere anche Incantesimi di pari Grado e la Psionica di qualsiasi livello.

"Ciò che combattiamo è la follia dei popoli, la pazzia più insita in ognuno di noi, la paura che la stregoneria corrompa le nostre carni attraverso il nostro spirito. Ma voi che avete visto la luce della verità sarete salvi, voi che siete stati scelti dal Custode della Realtà, dal Sommo Uri, sarete le sue armi, i suoi bisturi per eradicare questo cancro che corrompe tutto ciò in cui, noi, crediamo! ... Aprite ora i vostri libri a pagina 3, -Come riconoscere gli inequivocabili segni della stregoneria sui corpi delle streghe..."

Lezione del Primo Anno di corso presso l'Università Uriana per Inquisitori del Distretto della Realtà - Quartiere Sacerdotale di Babilonia. 31° giorno del mese della Pietra, anno 3997 d.f.B., Epoca dei Vili

INVOCAZIONI DEI SACERDOTI

ASTRALI Livello di incantesimi	MENTE	MORTE	ORDINE	TEMPO	CAOS	REALTA'	VITA
I e II	'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!						
III	'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi, 5 metri in quest'area!					Risucchio Magico	Guarigione
IV	'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"						Guarigione Totale 360°

ELEMENTALI Livello di incantesimi	FUOCO	ACQUA	PIETRA	GHIACCIO	ARIA	TERRA	VUOTO
I e II	'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!						
III	'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi, 5 metri in quest'area!					Guarigione	NON GIOCABILE
IV	'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"					Guarigione Totale 360°	NON GIOCABILE

DIVINITÀ VASSALLE BABILONESI

E' possibile, in creazione o durante il gioco, la conversione ad un dio vassallo. Se lo si fa in creazione si useranno comunque i poteri e abilità del dio Superiore. Invece se lo si fa durante il gioco si potranno acquisire abilità e limitazioni speciali proprie del dio vassallo. Bisogna incontrare un sacerdote del suddetto dio e farsi convertire tramite rituale, o compiere particolari imprese in onore del dio vassallo in questione. Oppure chiedere ad un alto prelato della Sacra Gilda dei Sapienti.

La conversione all'interno del proprio Pantheon non inficia il numero massimo di conversioni consentito.

- Possono acquistare gli stessi incantesimi dei sacerdoti degli dei loro superiori (esempio: un sacerdote di Loki può acquistare gli incantesimi di Oniromanzia), ma solo fino al III livello.
- Possiedono un cartellino invocazione al giorno uguale a quello dei sacerdoti degli dei loro superiori
- Hanno determinate limitazioni riguardo ad armi ed armature che possono anche essere differenti.
- Possono acquistare alcune abilità speciali una volta raggiunto un determinato Livello.
- Possiedono tutte le Abilità e Limitazioni del dio principale, oltre alle proprie a meno che non sia specificato diversamente, (es: uso armi e armature che può variare).

GIOCARE UN SACERDOTE DI DIVINITÀ DI ALTRE AMBIENTAZIONI

Si possono portare anche Personaggi Sacerdoti da altre cronache live che giungeranno attraverso la Porta dei Mondi della Torre. 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. 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.

"... il sibilo del dardo colpì in pieno petto l'essere, col cuore spaccato e gli occhi sbarrati il non morto vedeva avvicinarsi, con lenti passi, l'inquisitore. Il seguace della Realtà iniziò a versare addosso al vampiro del liquido dall'odore acre e puntò l'Herker alla testa dell'abominevole creatura: che Basileus abbia pietà della tua corrotta anima, poiché io non ne avrò alcuna"

Hyeronimus Cortez, Inquisitore Ammazzavampiri del Culto di Basileus



DIVINITA' ASTRALI

PANTHEON DEL TEMPO

YSGADRILL, IL GUARDIANO DELL'ETERNITÀ



IGGDRASIL, HIGGRASIL, IGRASIL

Divinità suprema che presiede ai portali del tempo. La mitologia lo identifica con il primo essere apparso in contemporanea con la creazione del tutto. Egli mantenne uno stato di neutralità sino alla fine del quarto ciclo dove, a causa degli sconvolgimenti creati dalle Gemme del Potere, fu costretto a schierarsi per la salvaguardia del Creato. Appare come un albero colossale alle cui radici si collegano tutti i Mondi Astrali e Materiali del Cronoverso. I suoi sacerdoti sono persone dedite alla ricerca e all'insegnamento, la cui massima aspirazione è conservare e portare la cultura in tutta Babilonia. I templi di Isgadrill sono come immense biblioteche, archivi dove sacerdoti addetti all'ordinamento dei manoscritti si alternano a copisti e insegnanti che usufruiscono dell'immensa conoscenza di cui sono custodi per istruire le masse. La stessa Torre della Celestiale Sapienza è il loro più importante tempio.

PROTETTORE: Della cultura e della sapienza, degli accademici, del Tempo e dell'eternità.

SIMBOLI: La Torre della Sapienza di Babilonia, una clessidra, la sabbia grigia, le radici contorte di un albero secolare, un libro incatenato.

FESTIVITA': Mese dell'Acqua, festa della Conoscenza Infinita dal 42° al 56° giorno del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: Portare la cultura, insegnare ed imparare, mai distruggere un libro o un oggetto che porta sapienza anche se di origine maligna.

ARMATURE DEI SACERDOTI: solo fino Armatura 1: Cuoi.

ARMI DEI SACERDOTI: nessuna limitazione.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Struttura a forma piramidale con a capo il sacro Etementaki il costruttore della Torre, seguito dai: Cronotecari Superiori, Cronotecari Maggiori, Cronotecari Minori, Apprendisti Cronotecari

ABBIGLIAMENTO: Vesti con cappuccio grigio e semplici. Tipico anche un diadema con l'effigie di una clessidra e un libro chiuso con una catena appeso alla cintura.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Ysgadriani) Cercare la conoscenza e l'equilibrio, Proteggere le biblioteche i libri e le pergamene.

"I Signori del Tempo osservano, ascoltano e tacciono. Essi attendono, neutralmente lo svolgersi degli eventi, il piegarsi del Fato, il compiersi dei destini. Siamo solo fievoli essenze travolte dalla corrente del Creato"

Baldasar, Spada della Conoscenza del culto di Shelzag

DIVINITA' VASSALLE DEL TEMPO

HEMPTUS, IL CELEBRANTE (TEMP. HEMPTUS, THELSPAL) Fu un teurgo di grande potere. Riusciva a mantenere rituali di livello inconcepibile per un semplice mortale. Le creature dei Mondi Esterni si piegavano a lui e portò al collasso il Circolo di Ascensione di Lilith nei "Giorni della Grande Eclissi" sacrificandosi per la salvezza della Città Immortale, ma la sua conoscenza e capacità di piegare le Lynes gli permisero di non consumarsi durante il crollo del rituale, bensì di sfruttare i Nexus per divenire una divinità! È raffigurato come un teurgo circondato dai mondi Astrali ed Elementali. **PROTETTORE:** dei rituali, del sacrificio, dei ritualisti e dei circoli.

ΜΑΑΚΗΕΛΛΚΙΑΓΗGHSTEIMR, IL PIANO VIVENTE (ΜΑΑΚΗΕΛΛΚΙΑΓΗGHST, AKHEL) Il Mondo Astrale del Caos. In un tempo immemore esso era un essere senziente di incredibile potere, ma il caos lo coruppe e lo fece divenire il suo stesso regno... ma una leggenda antica più degli stessi dei dice che egli si sacrificò divenendo la prigioniera vivente di un'entità così potente e distruttiva da far tremare le radici del creato al solo mormorarne il nome... non esiste un culto del Piano Vivente, dato che egli non ascolta le preghiere rivoltegli, per timore di risvegliare ciò che in eterno deve sopire...

ΠΑΗ, IL VIAGGIATORE (PHA, AB-ΠΑΤ, PATHIRIS) Protettore dei Viandanti e di tutti coloro che intraprendono un viaggio, di qualsiasi genere: spirituale o fisico. Si narra che fosse uno Straniero, il cui destino, segnato dagli antichi Dei, fu quello di mappare ogni portale e cronodotto esistente in tutto il Cronoverso. Tale conoscenza gli diede, quando ancora non lo era, gli stessi poteri di un dio e assurse a divinità senza nessun rituale o sacrificio, evitando il Rituale dell'Apoteosi. Raffigurato come un umanoide glabro ed estremamente magro, con gli occhi bianchi e la pelle luminescente.

PROTETTORE: dei portali, dei viaggi, dei viaggiatori.

SHELZAG, LA CHIAVE di PORTA (SHEEZAR, HELZAG, SHEHZ) Nell'Epoca degli Eroi venne forgiata una lama senziente capace di aprire portali che conducevano verso mondi esterni. La lama divenne poi una vera e propria divinità col nome di Shelzag, l'unica in grado di accedere liberamente ad ogni singolo mondo del Cronoverso. E' raffigurata con una spada nera dall'elsa verde scuro la cui lama cesellata è anche dentellata come se fosse una chiave.

PROTETTORE: dei cancelli e degli ingressi delle case. 9



PANTHEON DELL'ORDINE

HORUS, SUPREMO ORDINATORE

OR. RA. Osis



Protettore di Maat, il sole, signore delle verità, luminoso tra i luminosi. Un dio devoto alla causa della distruzione del Caos come fine ultimo di ogni sua ragione. Generoso con i suoi adepti ed implacabile contro i nemici così come la verità è nemica della menzogna. Appare come un magnifico uomo falco in armatura completa d'oro puro circondato da una corona di sette ali di luce che lo inondano di una luminescenza divina. Il Paladino degli dei.

PROTETTORE: della giustizia, della verità, dei giudici, della Luce, della Legge

SIMBOLI: falchi umanoidi con soli sulle teste, il sole, un martello da giudice, la bilancia, la luce.

FESTIVITA' : Mese del Fuoco, festa dei Supremi Ordinamenti dal 6° al 20° giorno del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: La verità illumina ogni passo del cammino del legislatore mai può mentire e sempre punirà coloro che vivono nella menzogna. Distruggere il Caos in ogni sua manifestazione, per mondare il creato dalla corruzione. Osservanti delle leggi e garanti dell'Ordine tra i popoli, spesso collaborano con le legioni cittadine e con le polizie locali.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoi.

ARMI DEI SACERDOTI: nessuna limitazione.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore del Tempo invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Il Sommo Legiferatore guida una rigida struttura gerarchica di stampo militare dove tutti sono definiti Legislatori, ma possiedono gradi militari di stampo legionario, per contraddistinguersi.

ABBIGLIAMENTO: Armature luminose con simboli solari o vesti dorate.

OBLIGHI DEI SEGUACI: (Horusiani) distruggere il caos in ogni luogo e non mentire, rispettare e non infrangere ogni legge imperiale.

"Horus è la mia guida, il mio braccio, il suo braccio e la mia mazza il suo sacro Legiferatore!"

Duntark Onemian, Generale Legislatore di Horus

DIVINITÀ VASSALLE DELL'ORDINE

AZRAIL, IL VENDICATORE. (AZRAELE, AZRHAEL, ZRAIL) L'angelo della vendetta, il portatore di sofferenza per coloro che vivono nel torto. E' una divinità atipica nel pantheon dell'Ordine, sanguinario e violento in eterno bilico sull'abisso della follia. Non importa quanto insignificante sia il torto subito o chi l'abbia perpetrato, egli vi cercherà, e porterà a compimento la sua terribile vendetta! Appare come un meraviglioso angelo con sei paia d'ali infuocate che impugna una bastarda spezzata circondata da fiamme distruttrici.

PROTETTORE: della vendetta, di coloro che subiscono dei torti (ma dopo che li hanno subiti!).

CALIBANΘ, IL GUARDIANO DELL'EQUILIBRIO (CALEB, KALIH-BAN, ALIBH) Dio dell'equilibrio e della neutralità. Viene chiamato: "Colui che Osserva", poiché il suo culto è devoto al controllare ciò che accade cercando di portare equilibrio nelle dispute o nelle situazioni. Non sono molti i seguaci di questa divinità a causa della complessità del suo credo, ma coloro che vivono nella sua luce posseggono un equilibrio interiore completo ed assoluto. Le leggende narrano che esso fosse in origine un essere mostruoso completamente privo di ogni controllo, pieno di rabbia e furia, ma che la disciplina dell'Ordine lo abbia illuminato e fatto rinascere nella padronanza di se stesso. Lo rappresentano come un giovane saggio vestito con abiti semplici di luce bianca che osserva seduto.

PROTETTORE: dell'equilibrio, della padronanza, della neutralità, dell'imparzialità.

EXRESHIAR, IL RUGGENTE (EXRES, XRER, SHIAR) Dio della guerra e della difesa, rappresentato da un mastodontico Narasim in una eccessivamente vistosa armatura da battaglia dorata. I suoi seguaci amano farsi notare e non perdono occasione per attirare l'attenzione su di sé. Una leggenda narra che il dio, poco dopo aver acquisito i suoi poteri, venne quasi sconfitto, ma si salvò grazie al suo leone che si interpose subendo al suo posto il colpo mortale: allora prese la testa del leone e la sostituì con la propria in segno di eterno rispetto.

PROTETTORE: della guerra nobile, dei guerrieri nobili, degli indifesi.

OJEIN, IL BUROCRATE CELESTIALE (OJ-ET-HAN, JIIN, O-JIN) Signore della burocrazia e delle Leggi, ogni parte della vita può essere codificata in norme e leggi. È raffigurato come un dragone orientale dalle squame d'oro, che tra le fauci regge un papiro dorato con su scritte tutte le leggi e gli ordinamenti esistenti. I suoi sacerdoti sono magistrati e giuristi, la cui conoscenza degli ordinamenti babilonesi è superiore a qualsiasi altro essere che calchi le sabbie dello Shasbet.

PROTETTORE: della burocrazia e dei burocrati, delle leggi, dei documenti e dei contratti.

"Sei stato dichiarato mentitore, sei stato dichiarato corruttore, sei stato dichiarato traditore, Io Azrail l'Angelo della Vendetta sono qui per infliggerti la Punizione!"

Shalon Ka, Vendicatore del culto di Azrail in forma di Avatar



PANTHEON DELLA REALTÀ



URI, IL CUSTODE DELLA CONCRETEZZA

IURI, UR, 01010101 01110010 01101001

Colui che presiede alla realtà delle cose. Schierato a fianco dei Sei Guardiani del Creato contro l'Eresiarca oscuro, egli brandì la spada delle Virtù e si fece araldo della rinascita una volta sconfitto l'oscuro nemico. Viene solitamente raffigurato come un umano dai biondi capelli avvolto in vesti dorate con un'età approssimativa di trent'anni. In certe zone dell'Impero degli Eroi appare anche rappresentato con una fulgida testa d'aquila. Uri è uno dei pochi mortali ad essere riuscito ad assumere un'identità divina. Nato nell'Epoca del Dolore e cresciuto come generale dell'Impero d'Acciaio, egli fu trasportato dai Sei attraverso un portale temporale per utilizzare le sue grandi doti di stratega e abilità di combattente, contro il dilagare dell'Eresiarca oscuro. Purtroppo questo riuscì ad intrappolarlo nel mondo dei sogni (il punto più lontano del Cronoverso), e ad allontanarlo così dalla lotta che si combatteva su Kronhos. Con l'aiuto però di Etementaki e di M'ra, uno dei Sei Guardiani del Creato, egli riuscì a fuggire dalla sua prigione in tempo per brandire la Spada delle Virtù in possesso dei Sei e ad opporsi con loro all'Idra dei Vizi e degli Elementi e al suo padrone, l'Eresiarca. La battaglia che ne seguì fu la stessa che decretò la fine dell'Epoca degli Eroi, e si concluse con la scomparsa dei Sei e la sconfitta dell'oscuro signore. Uri allora guidò i sopravvissuti nel luogo dove sorgeva la Torre della Sapienza, e li fondò Babilonia. Al termine dell'Epoca della Speranza, per salvare Babilonia dall'invasione dei non morti di Zemargard, utilizzò il potere della Torre incanalando dentro se stesso. Questo portò ad un'esplosione d'energia tale da spazzare via la città di Zemargard, ma il Grande Bagliore, così venne poi chiamata l'esplosione, donò una potenza tale alle creature che vi assistettero da farli assurgere a divinità. Ne seguì una lunga e sanguinosa guerra negli Inframondi astrali da cui ne uscirono vincitori gli dei che tuttora vengono venerati su Kronhos.

PROTETTORE: Psionica, le scienze tecnologiche, dall'ingegneria meccanica, alla genetica molecolare.

SIMBOLI: la ruota dentata di Uri, un aquila con le ali aperte.

FESTIVITÀ: Mese della Pietra, festa delle Scienze Assolute dal 35° al 45° giorno del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: eradicare la magia in tutte le sue forme e manifestazioni, contrastare l'Accademia della Magdum nelle sue insane ricerche nel campo dell'occulto, eliminare gli usufruttori di magia e i loro artefatti.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: nessuna limitazione.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Realtà invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore della Realtà invoco 'N' "EFFETTO!" risucchio magico in quest'area!"

IV: "In nome Superiore della Realtà invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Inquisitori divisi in Cinque corpi specializzati nella lotta contro maghi/fatati/bestie/non morti/demoni.

ABBIGLIAMENTO: Abiti di pelle, spesso di origine tecnologica, dai colori scuri e neri.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Uriani) Non utilizzare per nessun motivo magia o oggetti magici, distruggere la magia e gli oggetti magici, Possiedono però l'abilità Tecnologia +1 senza pagarne il costo in Px.

DIVINITÀ VASSALLE DELLA REALTÀ

BASILEUS, SCULTORE DELLE MACCHINE VIVENTI (BASILIUS, BALUS, SYLAYEUS, BX3-6) A lui è attribuita la creazione dei primi golem meccanici. Raffigurato come un vecchio dalla fluente barba argentea con una pergamena e uno scalpello tecnologico. Quando Uri scelse i suoi Vassalli, affidò ad ognuno di essi una missione affinché si estirpasse dal creato ogni eresia contraria al luminoso credo della Realtà. Basileus, fu scelto con la missione di distruggere i non-morti.

PROTETTORE: dei golem, delle macchine senzienti, di coloro che combattono i non-morti.

IKALS, MAESTRO DELLE GEOMETRIE (ILK, I-KA8809, LASY) Rappresentato come un vecchio in abiti blu metallo, è colui che presiede all'ordine naturale delle cose. Combatte contro gli squilibri d'ogni genere mirando all'equilibrio perfetto del creato. Si dice che fu il primo tra i cacciatori di creature della Mente, il cui apice si ritrova nella genia di Faerie: le Fate. Uri lo ha per questo ricompensato con poteri divini con i quali perpetua la sua sacra missione.

PROTETTORE: di coloro che combattono i fatati, degli oggetti tecnologici e delle scienze matematiche.

LOBATUTH, IL COLLEZIONISTA (LOOBAS, LATHUTH, TUTHOSIS, L-3W9) Il Cacciatore, il più grande tra gli inquisitori devoti ad Uri. Nulla poteva fermarlo, ogni aberrazione doveva essere distrutta ed epurata! Viene rappresentato come un giovane eroe con numerosi trofei di caccia addosso ed altrettante cicatrici. Il sommo nemico dei genedevati: le bestie, i mannari, i metaumani. Così come ora lo sono i suoi sacerdoti, fanatici cacciatori di mostri senza pietà alcuna.

PROTETTORE: dei cacciatori di mostri e aberrazioni, dei collezionisti, degli eroi.

ZILATH RASMAL, SATRAPO DEI MECCANISMI (ZIL001, RASM-HAL, SATOR) Il nemico dei demoni, indipendentemente da quale sia l'inferno che li abbia vomitati. È rappresentato come un sommo inquisitore in abiti bianco metallici. In vita era stato il governatore della città di Namesh rendendola la più luminosa e potente tra le città stato dello Shasbet, ed Uri premiò la sua dedizione facendolo ascendere al suo fianco. Si narra che nascosto nella Valle del Dolore si trovi il Tempio-Laboratorio dove egli ascese, ricolmo di prodigi scientifici ed artefatti tecnologici.

PROTETTORE: dei distruttori di demoni, degli oggetti tecnologici e delle scienze matematiche.



PANTHEON DELLA VITA



ISHTAR, LA GRANDE MADRE FERTILE

ASHTART, ISHAR, AHTAR

Signora della Vita, nutrice di tutte le creature viventi del Cronoverso. Colei che culla dolcemente i suoi adepti nell'immortalità e nella luce. Nessuno che adori la Grande Madre temerà mai la vera Morte ed avrà sempre un luogo sicuro dove rifugiarsi nei liberi e nascosti templi della Signora della Fertilità. Appare come una donna bellissima dalla chioma fluente e bionda con abbondanti seni e vesti sottili e leggere di colore bianco con glifi e nastri azzurri.

PROTETTORE: Della vita, delle messi, della prosperità, dei matrimoni e delle nascite.

SIMBOLI: Un volto di donna sorridente, una fiamma blu, una figura femminile con numerosi seni, la terra fertile, un sole nascente.

FESTIVITA': Mese della Terra, festa della Grande Madre dal 24° al 30° giorno del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: Curare e salvare le vite di coloro che credono nella Vita, combattere la Morte in ogni sua manifestazione, dare riposo ai morti e non versare sangue.

ARMATURE DEI SACERDOTI: nessun tipo di armatura ne scudo sono permessi.

ARMI DEI SACERDOTI: solo armi da botta.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Vita invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome maggiore della Vita invoco 'N' "EFFETTO!" Guarigione, 5 metri in quest'area!"

IV: "In nome superiore della Vita invoco 'N' "EFFETTO!" Guarigione, 5 metri raggio 360°!"

CLERO: La Matriarca o il Patriarca guidano una struttura semplice dove tutti sono definiti Figli della Grande Madre e dove tutti possiedono uguale valore davanti alla dea.

ABBIGLIAMENTO: Vesti bianche e blu svolazzanti e comode con simboli della vita azzurri.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Ishtariani) Curare i bisognosi che credono nella Vita e celebrare i funerali affinché i morti riposino in pace, essere pacati e benevoli con tutti esclusi i seguaci della morte e non morti.

"Le vie della Vita sono luminose come la più fulgida delle anime, noi siamo i pastori dei greggi mortali, noi indicheremo l'unica possibile direzione affinché termini l'Epoca del Tramonto"

Uto 'Ntekur, Puro Dispensatore del culto di Idun

DIVINITÀ VASSALLE DELLA VITA

AMATERASU, L'ANTICA (TETSAVA, AM-AT, TERASU) La leggenda la definisce la prima donna mai nata, l'Immortale, divenuta dea poiché la sua vita aveva raggiunto una tale lunghezza da non poter essere più definita una comune mortale. Il suo aspetto è quello di una donna edoiana dall'età indefinita, dall'aspetto saggio e pacato. Essa protegge la bellezza e la giovinezza, all'interno del Pantheon della Vita è colei che più è avversa a qualsiasi tipo di morte.

PROTETTORE: dell'immortalità, della bellezza, della vita eterna e della giovinezza. .

IDUN, IL CUSTODE DELLA VITA (HIDU, EDON, DUN) Una divinità benevola rappresentata come un umano molto florido che guarda alle altre divinità con sufficienza e superiorità mentre riposa all'ombra di un grande melo carico di frutti dorati. E' spesso raffigurato anche come un bellissimo bambino di circa cinque anni dai riccioli biondo-dorati e completamente nudo. Si dice che salì al rango di divinità dopo essere stato l'unico cerusico sopravvissuto dopo una grande battaglia combattuta contro un esercito di non-morti.

PROTETTORE: dei granai, degli affamati, dei bambini, dei tavernieri.

BEHEGAS, IL CONCIERGE DEL SACRIFICIO (BEH, L'EGH, HEGA) Dio del sacrificio, pronto a immolarsi per la salvezza di coloro che protegge. Dona prosperità attraverso il proprio karma ai suoi fedeli, insegnando che coloro che si proteggono sono più importanti della propria incolumità. I suoi sacerdoti divengono spesso Santi della Vita. Egli era un kamliner che si sacrificò per la salvezza della sua gente per cercare di fermare l'ascesa di una divinità maligna della Morte.

PROTETTORE: degli deboli e degli oppressi, dei martiri, del sacrificio.

MITRA, IL LUMINOSO (MITRA, METHRAS, MATR) Un dio guerriero protettore delle crociate contro gli dei della morte e nemico giurato degli assassini e dei combattimenti volti solamente alla conquista o al massacro ingiustificato. Si dice che sia divenuto dio per volere di Ishtar a causa dei continui attacchi dei non-morti ai danni dei templi della dea. E' raffigurato come un umano in armatura completa armato di una grande mazza a due mani dalla testa sferica in argento.

PROTETTORE: della Vita, dei credenti della Vita e di tutte le creature viventi.

"Non vi sarà nessuna tregua per coloro che camminano lontano dalla luce salvifica della Vita. Ovunque vi sia oscurità noi porteremo la luce, ove regna l'oscurità noi porteremo la luce. Che le nostre mazze siano le fiaccole della speranza e della pace!"

Arcturus Primus, Maglio Conciliatore del Culto di Mitra



PANTHEON DEL CAOS MAGHOGH, IL PRIMORDIALE CAOS

YOG, SHUB, GOG, CTULL



All'inizio dei tempi solo il Caos regnava, e così alla fine dell'eternità ancora sarà. Il padre e figlio del Caos attende, nei meandri del suo tentacolare ed infinito regno, nel profondo del suo abissale inferno. La furia della guerra distruttrice, della devastazione dell'entropia, della corruzione dell'equilibrio: queste sono le volontà del Primordiale Caos un essere che trascende qualsiasi mortale comprensione e dall'aspetto indescrivibile per qualsiasi canone esistente. Colui che attende nel profondo. Egli un tempo era il più eletto tra i Cavalieri Cremisi, oggi è il più corrotto tra gli dei!

PROTETTORE: del Caos, della distruzione, del Male fine a se stesso, della libertà assoluta, dell'anarchia, degli abissi, degli spazi sconfinati.

SIMBOLI: un pentacolo ad otto punte, un elmo spezzato, un doppio simbolo d'infinito.

FESTIVITA': Mese dell'Aria, festa degli Instabili Mutamenti il periodo varia di anno in anno.

CREDO DEI SACERDOTI: La distruzione di ogni equilibrio, l'annichilimento dell'Ordine in ogni sua forma.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: nessuna limitazione.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore del Caos invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore del Caos invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore del Caos invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Non esiste nessuna struttura all'interno del culto, a volte, in maniera completamente casuale, qualcuno viene scelto per portare l'Avatar del dio nel proprio corpo, finché non verrà consumato da essa. Questo sarà il "Portatore del Caos" fino alla sua distruzione.

ABBIGLIAMENTO: Molto variabile, dalle armature complete in ottone alle vesti verde marcio.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Maghoghiani) Portare il caos in ogni luogo.

"Guarda questo seme: entro di lui si celano infinite possibilità. Nessuno può predire la forma che da esso scaturirà o regolarne la crescita. Noi siamo germogli erranti, effigi di carne dei crocevia senza fine delle mutevoli vie del Caos. Abbandonati all'entropia e lasciati trasportare dai suoi cangianti ed instabili desideri."

Shrim'thanyr, Portatore del Caos

DIVINITÀ VASSALLE DEL CAOS

MUKADE, DEI REPELLENTI INSETTI (MYUK, MEI-KHAN, KADESH) Signore degli insetti, della putrefazione e del caos generatore, è una delle divinità più seguite tra le tribù primitive dello Shasbet, essendo sia portatore di distruzione che di creazione. E' rappresentato come un possente guerriero del caos in un'armatura vecchia ed arrugginita, con le carni interamente costituite da insetti vivi. Portatore di malattie che distruggono affinché si possa rinascere più forti.

PROTETTORE: degli insetti, della putrefazione, delle malattie, del caos primigenio creatore.

PROTEUS, IL SENZARAZZA (PROTEIDUS, METAMORPHUS, TESUF) Una divinità completamente folle che muta forma costantemente così come muta il suo pensiero. Non esistono raffigurazioni di questa capricciosa divinità che, talvolta, arriva addirittura ad elargire enormi ricompense agli immeritevoli e contemporaneamente punire i suoi più devoti seguaci. Per questa ragione non sono molti che la venerano, ma è risaputo che sono tra i sacerdoti più fanatici.

PROTETTORE: dei mutaforma, dei pazzi, dei ladri, delle spie.

SETH, IL TRADITTORE (SUTHEK, SETHEK, THESIS) Dio maligno e distruttore, seguace del caos primordiale. Esso apparteneva al pantheon della Morte, ma lo tradì alla caduta della precedente divinità superiore del Caos, aiutando Maghogh ad ascendere, per questo motivo venne annesso al pantheon del Caos ed è tra i prediletti di Maghogh stesso, il quale tuttavia conosce la natura di Seth, che un giorno lo porterà a cercare una via per distruggere tutto ciò che esiste... Alcuni tra i più folli dei suoi seguaci si sono convertiti ai culti apocalittici divenendo Cultisti della Fine di Tutti i Tempi: seguaci di Armageddon. E' rappresentato come un umanoide dalla pelle color ebano e la testa di uno sciacallo.

PROTETTORE: della distruzione, del tradimento, delle mummie, della fine del mondo.

SHIVA, IL DISTRUTTORE (SIVA, SHIVAN, SIVAI) Dio Naga signore dell'assassinio e dei massacri. E' rappresentato come un enorme serpente con le spire avvolte attorno ad un kriss nero e con le fauci aperte grondanti veleno. Si dice che chi osserva anche solo di sfuggita gli occhi del dio cada in una sorta di trance durante la quale tenterà di assassinare chiunque gli passi accanto, per poi morire tra atroci dolori causati dalla trasformazione del suo sangue in veleno allo stato puro!

PROTETTORE: degli assassini, degli avvelenatori, dei rettili, dei veleni.

"Esistono veleni capaci di dare la morte nel tempo di un respiro e veleni che consumano lentamente come la fiamma consuma una candela. Veleni che provocano agonie senza precedenti e veleni che agiscono senza il minimo dolore. E bastano le ferite più insignificanti per iniettare dosi letali. Una semplice puntura di spillo e non vi sarà più nessuno scampo. Sì, amico mio, una puntura come quella che hai appena sentito."

Satyanaraian, Incantatore del Serpente del Culto di Shiva



PANTHEON DELLA MENTE AZAEL, IL DAEMONE VISIONARIO



AZZAELLO, AZHAEL, ZAEI, AZU, ZALEL, ELZAL

Nato da una coppia di daemone gemelli, Azael è colui/colei che presiede al mondo delle visioni, dei sogni e dei desideri. È il dio dei mercanti e di tutti coloro che cercano le emozioni in ogni esperienza della vita, sicuramente il meno negativo tra gli dei oscuri, anche se i suoi stessi fratelli divini lo mantengono sempre lontano dai loro piani di esistenza. Egli/Ella ascese durante i Giorni del Grande Bagliore dopo che gli fu predetto da un golem di nome Arimh, che sarebbe divenuto/a una divinità Suprema. Si narra che un misterioso dado testimoni il pagamento per la profezia...

PROTETTORE: delle emozioni, della Magia, della follia, dei ladri, dei mercanti, dei giullari, dei visionari.

SIMBOLI: Un occhio, il colore rosso, il vento, le gemme ed i gioielli.

FESTIVITA': Mese del Fuoco, festa delle Cento Illusioni dal 16° al 20° del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: Preservano tutto ciò che è legato al mondo dell'esoterismo. Considerano la comunicazione con la divinità un momento di gioia e le visioni una sua benedizione.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio. NO scudo

ARMI DEI SACERDOTI: No Armi a due mani o in Asta.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Mente invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore della Mente invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore della Mente invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Struttura di forma piramidale fa capo al Maestro di Visioni che risiede nella città di Babilonia. Strettamente legati alle accademie di magia, i sacerdoti ricevono istruzioni avanzate simili a quelle dei maghi.

ABBIGLIAMENTO: Vesti dai colori sgargianti dal rosso al giallo

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Azaeliti) Provare il numero di emozioni più vario possibile, cercando di insinuarle anche in coloro che li circondano, sacrificare oggetti Tecnologici.

"Danza con me fino alle luci dell'alba! Prova l'ebbrezza del risveglio, la paura dell'ignoto, la speranza e la delusione, il dolore e la gioia! Perché altro non siamo se non le nostre emozioni, gomitoli di fili colorati intrecciati indissolubilmente. Provali tutti o non avrai veramente assaporato l'esistenza."

Dirmer Tuaral, Maestro di Visioni

DIVINITA' VASSALLE DELLA MENTE

JYLECRUA', L'IMPULSIVO (DLCRUA, JHIL, JYLEX) L'emozione è la sua via, l'impulsività la sua essenza. Egli era un potente sacerdote che guidò un tempo gli eserciti dell'Aria. Creatura di eleganza e buon spirito, insegnò che la Mente esiste per diffondere passione in ogni essere del Creato. Buon poeta e bevitore, trasvolatore di pindariche leggende, si gettava a capofitto in ogni impresa, pur di provare le più impensabili emozioni. E così i suoi sacerdoti, i "Pindarici", cercano in ogni modo di trasmettere attraverso la libertà d'espressione e d'emozione l'entusiasmo degli impulsi dell'anima.

PROTETTORE: dell'emozioni incontenibili, dei bardi, delle taverne, della poesia, della musica, degli enigmi.

AZEMIANI, IL PERSECUTORE (AXES, ZEEH-MANIN, ZZE88) Colui che non conosce la tregua, signore dei supplizianti e dei torturatori, maestro del dolore, padre dei cenobiti, i daemone dalle anime urlanti. Il dio delle sofferenze e dei carcerieri, protegge gli schiavisti e tutti coloro che amano il dolore. Non vuole la morte dei suoi nemici, ma solo la loro eterna sofferenza. Appare come un daemone vestito di pelle scura con sei braccia e centinaia di fruste di sangue.

PROTETTORE: della sofferenza, dei torturatori, dei prigionieri, dei condannati, degli schiavisti, dei carcerieri.

LOKI, L'INGANNATORE (LOKKER, LOHY, LOGE) Figlio rinnegato di Wotan, passato al servizio di Azael all'inizio dell'Epoca dei Vili. E' raffigurato sotto forma di un gigante dal bellissimo aspetto con abiti color arancio e giallo. Il tradimento è per Loki un'esigenza viscerale, un istinto incontrollabile di cui non può fare a meno così come per gli esseri viventi è un'esigenza sfamarsi. Loki è anche il più capriccioso e indipendente tra gli dei.

PROTETTORE: degli inganni, dei bugiardi, dei ciarlatani, dei mercanti, dei ladri.

MARO, IL CONDOTTIERO (MAR, SKHAFFOR, MASHUR) Generale delle armate di Bythia. Assurto a divinità nel 4011 d.f.B durante i "Giorni della Grande Eclissi" grazie al karma generato dall'impeto dei soldati che si sacrificarono contro la moltitudine dei morti di Lilith. Anche se appartengono entrambi al pantheon oscuro infatti, non corre buon sangue tra i seguaci di Maro e quelli della Morte. Signore del combattimento spettacolare e dell'emozioni che si amplificano mentre si combatte in un'arena o in una battaglia. Le Arene e i campi di battaglia sono i suoi templi, poiché le loro sabbie sono ricolme del sangue dei suoi credenti. Ogni seguace prima di combattere tocca il terreno, in questo modo la forza di coloro che lo hanno preceduto vive in lui. E' rappresentato in armatura rossa oro, con un cimiero rosso e lo sguardo fiero.

PROTETTORE: dei condottieri, dei gladiatori, delle arene, dei combattimenti spettacolari, della guerra gloriosa.

"L'inganno e l'illusione non sono altro che la realtà fisica delle cose. Nasciamo soli e percorriamo soli le strade di Babilonia, sorretti solo dal nostro dio; tutto il resto altro non è che il nostro sogno in attesa del risveglio."

Hyde Hork, Vescovo Nascosto del Culto di Loki



PANTHEON DELLA MORTE



TAD'MURAH, L'IMPERATRICE NERA

TA', MURALAL, ANGRA MURA', HELRAH

Vampira antica quanto Babilonia stessa, generatrice di molte Beith vampiriche. Ha governato per millenni la Necropoli sotto Babilonia, asservendo nei millenni antichi nobili, valorosi guerrieri e potenti maghi. Ha intessuto trame fratricide contro la sorella Lilith, la Signora Nera della città vivente di Zemargard, per secoli, ed al termine dell'Epoca dei Vili, grazie all'aiuto delle Fazioni Elementali e del fedele Mors Ghota I, riuscì a fermare Lilith dal tentativo di ascendere a divinità suprema della Morte, prendendone il posto grazie all'enorme karma generato dai non morti risvegliati dalla sorella non degna di sedere sul trono divino dell'Imperatrice Nera. Nel momento dell'Ascensione, durante "I Giorni della Grande Eclissi", Tad'Murah sacrificò l'intera popolazione di Babilonia, consumando ogni vita presente in essa, comprese le Fazioni Elementali che si erano ribellate al suo volere. Il culto è caratterizzato da uno stile gotico ed elegante. I suoi sacerdoti sono sempre vestiti con abiti in stile raffinato di colore: predominante nero, ma con accezioni di viola e di rosso. Appare come una dama dall'irresistibile fascino con vesti violacee e nere e rosse. Portano sempre con se coppe riccamente adornate.

PROTETTORE: Della morte, dei non morti, dei vampiri, dell'oscurità, del pianto, delle civette e della seduzione.

SIMBOLI: Il morso, una coppa ricolma di sangue, una ziggurat, una civetta.

FESTIVITA': Mese del Ghiaccio, festa delle Messi di Sangue dal 13° al 16° giorno del mese.

CREDO DEI SACERDOTI: La Morte in ogni sua forma, il portare più anime possibili alla Nera Imperatrice, mai attaccare un non morto a meno che non sia apertamente aggressivo.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: solo Armi da Taglio.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Morte invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore della Morte invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore della Morte invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Pater Mortis o Mater Mortis sono i nomi con i quali vengono chiamati coloro che guidano le file degli oscuri servi della Morte seguiti dai: Pater Mater Obscurum, Pater / Mater Tenebrarum, Pater / Mater Sospiriorum, Frater / Soror Lacrimarum

ABBIGLIAMENTO: Tuniche, nere e viola con glifi rossi

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Muariti) Portare le anime alla Nera Imperatrice attraverso sacrifici e rituali.

"La mia lama spargerà anche oggi il sangue dei miei nemici, fino a quando rimarrò solo in questo mondo e restituirò la mia anima immortale a Micantecutli. Poiché nessuno è mio alleato e nessuno è mio amico."

Supay, Mietitore di Sangue del Culto di Micantecutli

DIVINITA' VASSALLE DELLA MORTE

MICANTECUTLI, RE di MICHALAMPA LA TERRA DEI MORTI FURIOSI (MICHLAN, MKNTL, KUTL) Dio di sangue e guerra, assetato di morti e battaglie, è il dio furioso della Morte, portatore di distruzione. I suoi seguaci sono tra i guerrieri più sanguinari dell'intero Shasbet e non vi sono altri obblighi se non quello di spargere sangue e morte e uccidere i seguaci della Vita. È rappresentato come un demone scorpione con una grande falce di metallo nero grondante sangue.

PROTETTORE: della furia in battaglia, della ferocia, della guerra sanguinaria. .

YAMA, COLUI CHE GIUDICA LE ANIME (YAA, MASHAN, YAM-SHAT) Il giudice imparziale di ogni anima che giunge nel Regno dei morti, il Nifellheimr. È la divinità più neutrale del Pantheon babilonese, rappresentato da un demone dalla pelle bluastra con sei braccia ed in ogni mano un martello da giudice. Egli domina la città di Erebo, la città delle anime erranti, dove tutti i dannati attendono il loro giusto giudizio.

PROTETTORE: del giudizio, dei giudici, delle anime erranti.

YSPADADDEI, GUARDIANO DELLA MALEDETTA DITE (HYSPADAD, ISPADDEI, ABADDEI) Un dio gigantesco e spietato dalla pelle pallida che ne esalta i neri occhi profondi come il baratro dell'ineluttabilità della morte. Egli è a guardia della Città dei Morti: Dite, dove erano imprigionati i Titani, prima della loro liberazione, e di cui conosce i veri nomi. Stringe un'enorme mazza la cui testa è costituita dal cranio sbiancato di un altro gigante. Il corpo del dio è protetto da un'armatura completa forgiata con ossa. Una leggenda afferma che trucidò il fratello per farne la sua arma e armatura.

PROTETTORE: dei non-morti guerrieri, degli omicidi, dei giganti e dei portali del regno dei morti.

ZEPHAR, LA MACABRA DANZATRICE (ZEF, ZEFARIA, SEFF) Sorella di Hela, tradì la fiducia di questa all'inizio dell'Epoca del Caos. Hela la condannò a mille anni di follia, e quando il culto e la dea furono riabilitati rimase una strana e sinistra luce negli occhi dei suoi seguaci. Zephar si presenta come una splendida creatura danzante dalla pelle pallidissima coperta solo da leggerissime vesti viola, nere e amaranto. I suoi adepti hanno una visione estremamente sadica della morte che esprimono tramite danze rituali e una teosofia non dissimile da quella dei culti della Mente.

PROTETTORE: delle danze perverse, dei pazzi violenti, delle vedove.



DIVINITA' NATURALI

ΠΑΝΘΕΟΝ ΔΕΛΛ' ΑCQUA



WAKON COLVI CHE ΔΟΜΙΝΑ ΛΕ ΘΗΔΕ

ΑΚΟΝ, WAKONDA, WAAAΓAAN

Uno dei Sei Guardiani del Creato asceso a divinità dopo una guerra senza quartiere contro l'Eresiarca Oscuro, sfruttando un potere segreto ed infinito legato ai Graal del Creato. Durante l'Epoca del Chaos cercarono di distruggerlo, ma Wakon grazie alle profezie di un fedele di nome Grehor seppe come fermare la sua caduta e trucidò Ea, un'Arcimaga che avrebbe preso il suo posto come divinità Suprema dell'Acqua, almeno così narra Grehor, il Profeta degli Abissi. Wakon era un potentissimo mago Cavalcaonde e per questo in più di un'occasione i suoi seguaci hanno collaborato o sono entrati in contrasto d'interessi con l'Accademia dell'Antica Magdum.

PROTETTORE: Dei mari, dei fiumi, dei laghi, dei pozzi, delle piogge.

SIMBOLI SACRI: una goccia azzurra, una giara, una Nereide

FESTIVITA': Mese dell'Acqua, festa delle Piogge Turchesi dal 1° al 18° giorno del mese.

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

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: nessuna limitazione.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore dell'Acqua invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore dell'Acqua invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore dell'Acqua invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Il culto dell'Acqua è organizzato secondo una struttura simile a quella di un'Accademia di Magia, con precettori ed Arcipreti che guidano i vari rami del Culto. Si dice che Wakon stesso possa insegnare ad i più degni le vie magiche dei Cavalcaonde...

ABBIGLIAMENTO: Vestiti di colore blu scuro, spesso si tingono i capelli e la pelle di blu

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Wakoniti) Avere sempre con sé una borraccia d'acqua, non distruggere gli Oggetti Magici, proteggere le sorgenti d'acqua.

DIVINITA' VASSALLE DELL'ACQUA

ACHELOOS, SERVO DEL GRANDE ABISSO (CHELOOS, IL ΡΑΝCΟΡΟSΟ, ΑΡΧΑΛΟΟS) Acheloos è il padre di tritoni e sirene, un essere dalla forma per metà umana e per metà serpentina. Nei tempi antichi lottò con Antaeus, mutando costantemente forma. Al vedere la mutazione il dio della Terra maledisse Acheloos facendo sì che non potesse più mutare forma in creature che non fossero marine, e quindi lontane dalla vista di Antaeus. Da allora si è rifugiato negli abissi più profondi, in attesa della rivalsa. I seguaci di Acheloos sono persone onorevoli, lente a perdonare e rancorose, con una ferrea memoria per gli smacchi. Hanno una fitta serie di codici morali, al punto che si dice che gli Acheliti le abbiano create per rendersi l'esistenza ricca di rancore. **PROTETTORE:** dei tritoni, dei disonorati, del rancore.

LEVIATHAN, SIGNORE DI TUTTE LE BESTIE MARINE (LEVIAL, ΑΘΗΗ, COLVI CHE ΑΤΤΗΘΕ) Raffigurato come un enorme bestia marina dotata di denti aguzzi, dalle forti pinne lucide e dal ventre squamato, è il protettore delle creature marine. Nato dal Creato stesso insieme a Behemoth, con quest'ultimo si è spartito il dominio delle bestie di tutto il Cronoverso. I suoi seguaci sono votati alla protezione delle creature dell'Acqua. Man mano che la loro affinità con l'ambiente acquatico aumenta, il loro corpo diventa sempre più somigliante al loro bestiale signore, sino alla completa mutazione in animale, apoteosi dei Santi del culto.

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

DAGON, IL SIGNORE DELLE PROFONDITÀ (ZAGH, HAGA, ΘΑΓΓΗ) Il signore delle profondità nascoste di ogni fiume. Da lui prende il nome il più grande corso d'acqua navigabile dello Shasbet per questo i naviganti sono soliti offrire al fiume doni prima di ogni partenza. Sconfitto dai Sei Guardiani del Creato millenni fa e confinato in una sorta di oblio, riemerse dalla Cuspide dell'Acqua e instillò un desiderio di rivalsa e distruzione in alcuni adepti, chiamati "Riemersi", che predicano la liberazione dalla pulsioni per troppo tempo trattenute, e l'odio verso la magia e i Magdum.

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

SHONI, PRINCIPE DELLE PALUDI (ΘΗΙΗ, SHO, SHIH) Ogni palude, acquitrino o vortice fangoso è collegato al suo regno. Chiunque muoia in una palude viene immediatamente risucchiato nel suo Inframondo, dove lo attendono torture eterne, allontanandolo così dalla dimora del suo vero dio, che non lo potrà raggiungere. E' raffigurato in un'armatura orientale irta di frecce e lance spezzate, con un largo cappello di paglia e una maschera da oni. Impugna una wakizashi lorda di sangue e una collana di perle nere che gli si arrotola su per il braccio sinistro, una perla per ogni corpo e anima catturati. I suoi sacerdoti sono vincolati ad un forte senso dell'onore, che il dio impone come una morale distorta. La sconfitta di un avversario però, non si conclude con un colpo di grazia, ma con una lenta agonia per la gloria del dio. **PROTETTORE:** delle paludi, dei samurai, dell'agonia, del sadismo



IL PANTHEON DELL'ARIA



RANN, DAI DIECIMILA VENTI CONFUSI

RIL, ARAEN, RRRN, LRNLLALR

E' una divinità completamente inaffidabile e capricciosa. Professa la libertà assoluta ed è l'unica cosa che pretende dai propri seguaci e sacerdoti. Nessuna proprietà, nessun legame, nessuna imposizione per il dio dell'Aria e i suoi fedeli! Anche per questa ragione spesso gli stessi sacerdoti del dio si sono trovati a combattere aspramente gli uni contro gli altri avendo assunto posizioni o alleanze diametralmente opposte.

PROTETTORE: dei tornado, dei Viandanti della Torre, della libertà individuale

SIMBOLI SACRI: una catena spezzata, un cerchio, il vento.

FESTIVITA': Mese dell'Aria, festa del Vento Confuso dal 56° al 60° del mese.

CREDO: liberare chi è imprigionato, non avere fissa dimora, lasciare libero il pensiero.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: Solo Armi a Distanza e a Una Mano.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore dell'Aria invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore dell'Aria invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore dell'Aria invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: Non esiste una struttura né alcun tempio di Rann. I suoi sacerdoti si fanno chiamare

Cavalcavento: considerano un tempio del loro dio un qualsiasi cerchio tracciato in terra all'interno del quale essi si pongono in preghiera quando ne sentono il bisogno. Non esiste nemmeno un capocolto, dato che esso verrebbe visto dagli altri come una limitazione alla loro libertà individuale.

ABBIGLIAMENTO: Vesti svolazzanti e solitamente leggere dai colori azzurro e verde chiaro con alcune sfumature bianche. Unico elemento comune nell'abbigliamento dei sacerdoti è l'avere un simbolo di Rann cinto attorno al collo.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (R a n n i t i) professare la libertà in ogni sua forma.

"Babilonia è una statua di cristallo incrinato, nulla potrà salvarla e solo il Tempo rintoccherà i brevi attimi che rimangono alla Città Immortale..."

Gilgamesh, Gran Maestro del Sacro Ordine Templare

DIVINITA' VASSALLE DELL'ARIA

HANISH, DEI CICLONI DE SUD (HANH, IL FLORIDO, NISHHALL) Per le strade di nessuno si iniziò a parlare di un viandante, dal volto coperto, che giungeva con al seguito cicloni di vento caldo. Ovunque giungesse le messi cadevano, le case crollavano e la gente veniva ferita e graffiata dalla furia del vento, eppure al suo andarsene la natura rifioriva, le ferite si sanavano e la gente riprendeva a vivere, curata inoltre da ogni male passato. Ben presto al giungere d'un caldo vento dal Sud le genti si sentivano rinfrancare lo spirito e ovunque quel vento andasse il benessere fioriva e i malori sparivano. Non pochi innalzarono preghiere a quel benefico vento, e ben presto Hanish, il Benefattore, ascesce. E' raffigurato ammantato di lunghe vesti azzurre, con il viso coperto da una maschera da corvo e una bisaccia a tracolla.

PROTETTORE: dei curatori, dei benefattori, della libertà di vivere;

QUEZTCOATL, DELLE BUFERE DEL NORD (QUEZZALIS, COATL, ECOTELAL) Il serpente piumato, è una divinità capricciosa e permalosa tanto che i suoi stessi seguaci, non sanno mai come potrebbe reagire anche al più ricco sacrificio. Nonostante ciò, è noto per le sue grandi capacità mistiche e di scienziato più che combattive: a lui devono origine numerosi incantesimi e invenzioni, che nelle sue libere sperimentazioni è giunto a creare. Il dio non richiede nulla ai suoi seguaci, se non di viaggiare liberi da ogni vincolo nella sperimentazione e nella ricerca di poteri e arti divine sempre nuove. È il dio dell'innovazione e, a differenza delle altre divinità del Pantheon, la sua festa cade anche durante la festa delle Scienze Assolute, benché il giorno vari costantemente. PROTETTORE: della libertà, delle scienze, del misticismo.

PAZUZU, DEL VENTO DELL'OVEST (PAZ, ZUZALL, ULUZ) Pazuzu era un elementale maligno la cui volontà di portare pestilenze sul mondo fu talmente forte da raggiungere essa stessa il karma per l'assunzione a divinità. Nella sua ricerca di libertà sfrenata e contagio, Pazuzu appesò i venti dell'Ovest sino a renderli nubi venefiche che i suoi seguaci seguono e osannano come benedizione del loro dio. Ha la forma di un grosso umanoide dal volto di uccello dalle carni mollicce e malaticce ed un ghigno sinistro sul volto deforme. Egli non chiede nulla ai suoi seguaci, se non di mantenere vivi i focolai di peste e malattie che lui emana sul mondo. PROTETTORE: delle malattie, degli untori, dell'anarchia.

RAIDEN, DELLE TEMPESTE DELL'EST (DENSHIKAY, RAHYEN, KOBURODEN) Raiden è il dio del valore e del coraggio, un impetuoso signore dei venti per cui nulla è troppo rischioso o spaventoso. Il dio è faro d'ispirazione per i suoi seguaci, che guida con le canzoni delle sue gesta in battaglia. I suoi fedeli sono avventati combattenti, sempre pronti a gettarsi in una qualsiasi impresa, buona o cattiva che sia: non importa il fine, l'importante è il percorso e il fragore della battaglia. Per i credenti il dolore non è che l'ennesima prova da superare, l'ennesima sfida da valicare con coraggio per onorarlo. Appare come un monaco guerriero dagli abiti di foggia orientale e gli occhi brillanti di elettricità.

PROTETTORE: dei coraggiosi, delle imprese ardite, del valore inconsulto.



IL PANTEON DEL FUOCO



SURTUR, LA FIAMMA DEL CREPUSCOLO

ΣΥΡ, ΖΑΤΟΡ, ΣΥΛΦΗΘΙΟΝ

Egli è la Fiamma Eterna che purificherà Babilonia e il creato. Si dice, infatti, che sarà Surtur a condurre le armate che distruggeranno l'Armageddon nell'ultimo giorno. All'interno dei suoi templi arde un braciere che viene mantenuto vivo in ogni momento. I suoi seguaci credono che se il braciere del tempio di Surtur dovesse un giorno spegnersi, tutta Babilonia e il Cronoverso verrebbero avvolti irrimediabilmente in un inverno eterno. Provano un odio atavico nei confronti dei culti della Pietra anche se non disdegnano il disprezzare chiunque altro! I suoi seguaci sono notoriamente degli attaccabrighe e non perdono occasione per sentirsi insultati e reagire nel solo modo loro conosciuto: la violenza!

PROTETTORE: del fuoco, della distruzione, della purificazione.

SIMBOLI SACRI: una fiamma, una flamberga, un braciere.

FESTIVITA': Mese del Fuoco, festa degli Instabili Mutamenti il periodo varia di anno in anno.

CREDO: l'annichilimento, tenere sempre un braciere acceso nei templi.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMATE DEI SACERDOTI: Solo Armi da Taglio.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore del Fuoco invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore del Fuoco invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore del Fuoco invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: E' organizzato secondo una struttura militare di tipo totalitario chiamando i sacerdoti con l'appellativo di "Fiamme". Il capoculto è conosciuto come il Signore delle Fiamme. I Prescelti sono anche chiamati Annichilitori.

ABBIGLIAMENTO: Abiti e armature color rosso fuoco o vermiglio.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Surturiani) mai soffocare una fiamma, mai sottrarsi ad un combattimento. Combattere con foga

DIVINITA' VASSALLE DEL FUOCO

JUD. REX DELL'IRRUENZA (ΥΔ, JUZZA, ΙΥ-ΔΑΙ) E' il protettore degli impetuosi, dei coraggiosi, di coloro che combattono con passione e lealtà anche se a volte non sanno il motivo per cui combattono, ma sanno che la lotta sarà onorevole e ardita.

Egli fu un guerriero mago valente e fiero che guidò la più potente armata dell'Epoca dei Vili e che cadde nei "Giorni della Grande Eclisse" nella battaglia delle battaglie, glorificando la lotta con un immenso banchetto degno degli dei stessi. Era un prediletto di Surtur che lo volle al suo fianco come dio dell'audacia. Invocato dai berserker e dai furiosi prima di una lotta, è una divinità molto presente sul Primo Mondo, poiché ama assistere sotto mentite spoglie alle battaglie ed ai banchetti.

PROTETTORE: della violenza immotivata, delle taverne e delle cucine, dei vini e dei liquori, del saccheggio, della furia.

PHOENIX, L'IMPERITURA FIAMMA (ΦΙΝΗ, FEHICE, ΧΙΤΑΛΛΙΧ) E' un'immensa creatura alata, nata prima che le cronache scritte si diffondessero a sufficienza da lasciare memoria di tale evento. È il simbolo della fine e della rinascita nel compiersi del suo ciclo vitale, che comporta la sua morte in un rogo da essa stessa generato e la resurrezione dalle sue ceneri. Per alcuni è antifona della natura del Fuoco, della sua ricerca di una distruzione totale nelle fiamme, e della successiva rinascita. I suoi sacerdoti sono persone contemplative e benevole, spesso dediti alle arti della guarigione, ma nulla vieta loro di portare al termine le vite dei loro nemici.

PROTETTORE: della rinascita, dei roghi, dei rituali di resurrezione e dei funerali.

UCOBAC, MASTRO DI FUCINA (ΥCΟΒ, UCUBAC, CΟΒ ΑΚΕΡ) Il signore dei fabbri e delle forge. Nella sua fucina hanno origine le migliori armi e armature del Cronoverso, e la sua maestria è tale che più volte altre divinità hanno chiesto le sue armi per combattere i loro nemici. Per questo motivo Surtur, geloso della maestria del suo fabbro, lo incatenò nella sua fucina comandandolo di forgiare per lui armi per l'eternità. È rappresentato come un uomo villosso di età indefinita, con una lunga barba nera bruciata e un grembiule da fabbro consunto addosso, interamente avvolto da nere catene scintillanti. Spesso è raffigurato nell'atto di forgiare armi, con in mano un martello. I suoi seguaci anelano la perfezione nella creazione alla ricerca del metallo perfetto e delle fusioni più ardite.

PROTETTORE: dei fabbri, delle fucine, dei metalli, di molti Nani.

ZAO-ΖΥΗ, SIGNORE DEI FOCOLAI (ΖΑΘΗΘ, ΖΥΠΥΖΑΙ, ΤΑΟ-ΖΑΙ) E' il protettore della casa e della famiglia, un dio buono la cui unica volontà è proteggere il focolaio familiare. Si presenta come un Signatus del Fuoco abbigliato con abiti poveri, con una daga in mano e un pettorale di ferro di bassa qualità. Alla vita una cintura di cuoio sorregge numerose scarselle, dalle quali fuoriescono le raffigurazioni allegoriche dei mestieri della casa: una scopa, una pentola di rame, un fascio di grano, una brocca e un pezzo di stoffa. È un dio largamente adorato, al punto da accettare lodi anche dai non seguaci, i quali lasciano di solito una sua statuina votiva sopra il focolare domestico e offerte di pane e dolcetti, di cui il dio è ghiotto.

PROTETTORE: della famiglia, del focolare domestico, dei mestieri quotidiani.



PANTHEON DEL GHIACCIO



KIIR, IL PADRE DEI DRAGONI

KERR, KREI, KERIE

Egli fu un drago nato epoche orsono. Divenne demone e, infine, divinità suprema del Pantheon del Ghiaccio. Viene raffigurato come un uomo drago o un drago vero e proprio dalle scaglie completamente bianche e gli occhi d'argento. Si dice che entrò in contrasto con i Guardiani del Creato e per questo venne maledetto e rinnegò la Vita. Il culto di Kiir è entrato più volte in contrasti più o meno sanguinosi con quello di Mitra. Spesso sostiene i progetti di Tad'Murah se mirano ad indebolire il Pantheon della Vita, mentre sono in pieno contrasto con i Lilin.

PROTETTORE: Dell'inverno, del gelo, dei Draghi.

SIMBOLI SACRI: La testa di un Drago Bianco, un artiglio aperto, una coppa di cristallo.

FESTIVITA': Mese del Ghiaccio, festa dell'Eterno Rimpianto dal 36° al 43° giorno del mese.

CREDO: Ostacolare i seguaci della Vita, mai attaccare un drago o un Ojen a meno che non sia apertamente ostile.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: Solo Armi da Botta.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore del Ghiaccio invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore del Ghiaccio invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore del Ghiaccio invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: La guida del culto é il Drojenath: tradizionalmente un Ojen che resta in carica fino a quando non viene distrutto, dato che anche se dovesse morire tornerebbe in vita come non morto. Gli altri sacerdoti sono divisi in diverse classi in base agli Immorti che li guidano come Alti Sacerdoti.

ABBIGLIAMENTO: Abiti bianchi e argento con simboli dei ghiacci.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Kiiriti) mantenere lo status quo, mantenere la neutralità finché essa sia possibile, osteggiare i seguaci della Pietra e della Vita.

DIVINITA' VASSALLE DELLA GHIACCIO

ERESHKIGAL, LA SIGNORA DELL'ABISSO (LA GELIDA, KYAGHALI, EREN) Ella risiede nelle profondità dell'Inframondo del Ghiaccio, seduta sul Trono delle Anime. È rappresentata come una donna dal volto velato, abbigliata con lunghe vesti di pizzo bianco che si fondono nel suo trono. Incarna la realtà immobile dell'esistenza sotterranea, il profondo ghiaccio che nelle viscere si annida pronto ad inghiottire i suoi nemici. È venerata soprattutto a Ghoam, in quanto la città sotterranea si dice sia costruita sopra il suo Mausoleo dei Ghiacci, e i suoi sacerdoti sono esseri taciturni e schivi, che preferiscono l'ombra e la pacata attesa all'azione frontale. Si mormora che ella stia costruendo un regno dei morti tale da far impallidire la stessa Tad'Murah. **PROTETTORE:** dei morti perduti, dei cristalli, delle anime

HAMTAR, IL DESTINO OSCURO (HAMAT, HAMATARAL, HATAR) E' una figura d'ombra ricoperta da vesti stracciate di colore grigio scuro con in mano una lunga falce d'ossa. Le sue origini risalgono agli albori dell'Epoca degli Vili, quando una figura ammantata di nero si vide girare sui campi di battaglia. Temuta dai soldati, si diceva che questo essere calasse avvolto da una pesante bruma fredda per prolungare l'agonia dei feriti e mantenere in vita i moribondi sino allo stremo della loro psiche, tristemente famosa per i supplizi a cui condannava i morenti, portandoli in un eterno stato di immutabile sofferenza. È la nera esistenza del ghiaccio, e i suoi seguaci cercano perennemente di portare lo stato di stasi del loro signore ovunque, prolungando l'agonia e ritardando la morte di chiunque capiti tra le loro fredde mani.

PROTETTORE: dell'agonia, della perenne stasi, dell'immutabile;

SLAMASH, LO STRATEGA TIRANNO (SADD, SLAA'MAIT, HDJ) Fu uno dei più potenti tra i Santi del Ghiaccio. Combatté aspramente contro le armate della Morte di Lilith e anche grazie a lui la Signora di Zemargard non raggiunse l'Ascensione alla divinità. Questo ha creato una profonda spaccatura tra il Culto della Morte e quello del Ghiaccio, che prosegue nella "Guerra dei Morti" che tutt'ora esiste tra molti seguaci dei due culti. I suoi sacerdoti, gli "Egemoni", prediligono la pianificazione di ogni situazione, lo studio delle strategie, l'agire in misura al pensiero. Sono carismatiche guide pronte a tutto pur di raggiungere la vittoria, anche al proprio sacrificio nella gloria di Slamash, con freddezza, calcolo e coraggio.

PROTETTORE: della strategia, dei piani ben congegnati, dei tiranni illuminati, dei Cacciatori di Morti.

YMIIR, IL FREDDO ANTICO (Y, YR, HYR) E' un enorme gigante dei ghiacci, di dimensioni colossali avvolta da brina e ghiaccio. Le leggende narrano della sua nascita nel bel mezzo del ghiacciaio più antico del Cronoverso del quale è manifestazione vivente. Rappresenta l'immutabilità del ghiaccio, la perenne esistenza del freddo e la sua ineguagliabile resistenza al cambiamento. I suoi seguaci sono fieri guerrieri e grandi contemplatori, che anelano ad un'esistenza eterna e a compiere la "Grande Ricerca", ovvero il cammino per il ritrovamento del ghiacciaio da cui ha avuto origine il loro signore. Si crede che molti l'abbiano trovato e ne siano ritornati con poteri indescrivibili.

PROTETTORE: del Ghiaccio, dell'Eterna Ricerca, dei seguaci del Ghiaccio



ΠΑΝΤΗΘΝ ΔΕΛΛΑ ΠΙΕΤΡΑ ΩΟΤΑΝ, ΙΛ ΠΑΔΡΕ ΠΟ΢ΕΝΤΕ

ΟΟΙΝ, ΙΛ ΠΑΔΡΕ ΓΡΙΓΙΟ, ΙΛ ΓΥΕΡΚΙΟ



Raffigurato come un possente Vyking guercio armato di una lancia e sulle spalle due corvi gemelli chiamati Hugin (Pensiero) e Munin (Memoria). Si dice sia onnisciente e che per ottenere tale potere abbia sacrificato uno dei suoi occhi. Professa il valore in battaglia e ad una morte gloriosa per poter ascendere alle sale del Valhalla. Dato che se un guerriero muore dopo essersi arreso o senza impugnare le proprie armi avrà l'anima sprofondata nel Nifliemr. I suoi sacerdoti predicano la sofferenza in onore del dio che si inchiodò con la propria lancia ad Ysgadrill per ottenere il segreto delle Rune. PROTETTORE: della Saggezza, del dolore, dei corvi, della battaglia, dei viaggiatori

SIMBOLI SACRI: un corvo, una runa, una lancia, un viso guercio.

FESTIVITA': Mese della Pietra, festa dei Nove Mondi dal 28° al 37° giorno del mese.

CREDO: mai arrendersi, mai sottrarsi a una lotta o a una battaglia, avere un sacchetto contenente le rune sacre.

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMI DEI SACERDOTI: Solo Armi da Botta e Lance

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Pietra invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"

III: "In nome Maggiore della Pietra invoco 'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi in quest'area!"

IV: "In nome Superiore della Pietra invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"

CLERO: a capo del culto si trova l'Einherjar Vivente, tradizionalmente l'uomo di razza Vyking più anziano e valoroso. I sacerdoti non sono inquadrati in una struttura rigida pur presentando un forte spirito cameratesco.

ABBIGLIAMENTO: Vestono tendenzialmente di pellicce e indossano monili d'osso.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Wotani) onorare l'avversario con un "colpo di grazia", strappare i denti e le unghie dei compagni caduti, mai rifiutarsi di partecipare ad un rituale. Osteggiare i seguaci del Fuoco e del Ghiaccio.

DIVINITA' VASSALLE DELLA PIETRA

GRIES FRIGG, LA CACCIATRICE (GRE, GRIELOHE, FRIGGA) Gries è una fiera guerriera, rinomata per le sue doti di cacciatrice. È raffigurata come una donna dai lunghi capelli biondi, vestita con un'armatura argentea. Alla cintura tiene un pugnale e una martello da guerra, mentre sulla schiena è allacciato uno scudo, un arco e una faretra. In mano regge una lancia con la quale innumerevoli prede sono state abbattute. È fiera della sua abilità con le armi al punto da sfidare chiunque tenti di mettere in dubbio la cosa. Tale è la ferezza della dea che non ammette alcun sacerdote o credente uomo nel suo culto. PROTETTRICE: delle cacciatrici, delle donne volitive, delle nonne, della furia in battaglia, dei lupi bianchi.

KUYAT, SIGNORE DELLA TEMPERANZA (HARAT, KURA, KU-IARAT) Un dio le cui decisioni avvengono solo dopo attente ponderazioni. È consigliere di Wotan, in quanto la sua capacità di smorzare gli eccessi delle altre divinità è preziosissima. Durante la sua esistenza mortale, Kuyat era un minotauro senza raziocinio, una bestia che scavava solchi sanguinanti nelle schiere dei suoi nemici. L'ira del mostro era tale che divenne uno dei più potenti gladiatori di Babilonia, dove veniva inneggiato tra sangue e lamenti inarticolati. Egli perse l'ira che lo animava riuscendo a controllarla, scoprendo così il segreto della temperanza. La morte giunse sulle sabbie dell'arena, ma le urla della folla in delirio e la volontà di pace gli valsero per la sua assunzione a divinità. I suoi sacerdoti sono riflessivi, attenti a non far trapelare le proprie emozioni, la cui volontà unica consiste nel combattere con pieno controllo di se. PROTETTORE: dei minotauri, dell'autocontrollo.

M'RA, IL CUSTODE DELL'ONORE (AMRA, MARR, BRITZ) Fu un nano, che al tempo della sua esistenza mortale lottava come berserker tra le sabbie dello Shasbet. Le continue lotte a cui il guerriero era sottoposto fiaccarono lo spirito ed erosero la sua furia sino a fargli perdere coscienza della realtà della battaglia. In preda a una furia dettata dallo sconforto, egli viaggiò sino alle porte di un monastero, dove esausto venne accolto. Lì, trovò la pace che cercava nell'onore e nel rispetto che i monaci portavano avanti come filosofia di vita, decidendo di votarsi alle arti monastiche, divenendo un formidabile monaco guerriero. Durante la discesa delle manifestazioni dell'Apocalisse si scontrò con Ira, contro la quale trovò una morte gloriosa che lo fece assurgere a divinità. Raffigurato come un nano dalla pelle grigia, vestito con un abito monacale e con in mano un pesante martello a due mani. È il dio dell'onore, e come tale lo richiede in battaglia come in ogni altro momento, la parola data e un legame più forte di qualsiasi altro vincolo. PROTETTORE: dell'onore, dei berserker, dei monaci e dei monasteri, dei nani.

THOR, IL FIGLIO DELLA FORZA (THUNAR, DONAR) Thor è il figlio di Wotan, e da esso ha ricevuto in dono una grande forza, superiore a qualsiasi altro essere. Il dio si sposta a cavallo di un carro trascinato da due caproni in cerca di seguaci del Ghiaccio e del Fuoco, che odia e contro i quali scaglia con forza il suo martello. È un dio bonario, che ama bere e mangiare dopo ogni battaglia, e la cui possanza è messa al servizio della Pietra. Rappresenta la forza, è un uomo robusto, vestito con un'armatura ad anelli e pelli pesanti, con in mano un martello da lancio, il Mjolnir. I suoi seguaci sono uomini rudi e volgari. PROTETTORE: della forza, dei credenti della Pietra, delle sfide.



PANTHEON DELLA TERRA



GRWADOMN, IL DRUIDA ARBOREO

GRW. DOGRA

Il culto è generalmente neutrale e intrattiene rapporti amichevoli con i sacerdoti della Vita essendo il culto della Terra strettamente legato all'Elemento Astrale della Vita. Contrariamente ai seguaci della Vita, però, quelli di Grwadomn sono molto meno inclini a preservare qualsiasi forma di vita. Spesso i loro rituali richiedono sacrifici di sangue alle piante e ai dolmen che costituiscono i loro tipici Circoli Rituali.

PROTETTORE: delle selve, dei dolmen, degli erboristi

SIMBOLI SACRI: un falchetto, il Torque (collare celtico), una foglia di quercia **FESTIVITA'**: Mese della Terra, festa delle Scienze Assolute dal 35° al 45° giorno del mese.

CREDO: proteggere il Quartiere dell'Humus, gli alberi, i demoni se non apertamente ostili

ARMATURE DEI SACERDOTI: massimo Armatura 1: Cuoio.

ARMII DEI SACERDOTI: Solo Armi da Corpo a Corpo.

INVOCAZIONE: I-II: "In nome Minore della Terra invoco 'N'EFFETTO!' 'PAURA!' 5 metri in quest'area!"

III: "In nome maggiore della Terra invoco 'N'EFFETTO!' Guarigione 5 metri in quest'area!"

IV: "In nome superiore della Terra invoco 'N'EFFETTO!' Guarigione 5 metri raggio 360°!"

CLERO: il culto è organizzato secondo una struttura in cui tutti sono uguali. Non esiste la guida di un singolo quanto un consiglio formato dai 14 sacerdoti più anziani e saggi del culto. Essi sono chiamati semplicemente "Il Cerchio", mentre gli altri sacerdoti sono detti Ku Qulein.

ABBIGLIAMENTO: Vesti marroni o comode tuniche bianco panna bordate di verde.

OBBLIGHI DEI SEGUACI: (Grwadomniani) non danneggiare le forme di vita vegetali in nessun caso, proteggere la natura e le creature silvane, le metabestie e i mannari a meno che non siano palesemente aggressive nei suoi confronti, partecipare a tutti i rituali possibili eccetto quelli in favore dell'Aria.

DIVINITA' VASSALLE DELLA TERRA

ΑΗΤΑΕΣΥΣ, SIGNORE DEI LICANTROPI (LYCANFER, TERANTROPUS, ULULANTE) Egli era un teriantropo di stirpe Tz'Er, in grado di mutare forma in quella di ogni animale. In questo modo, riuscì a comprendere la natura al punto da meritare l'Ascensione. Conoscitore di tutte le specie, si rattristava della mancanza di comprensione dei mortali nei confronti della natura. Decise così di elargire il dono della licantropia. Scelse di portare questa benedizione a tutti i suoi sacerdoti, ma ad ognuno di loro donò una sola mutazione, facendo nascere diverse tribù di mannari, una per ogni specie animale.

I suoi sacerdoti devono essere dei mannari, almeno Metis. **PROTETTORE:** dei mannari, della natura incontaminata.

BEHEMOTH, SIGNORE DELLE BESTIE DELLA TERRA (BEHEMETH, ΒΑΗΑΜΟΥΤ, ΒΑΕΗΗΗΗ) Parto del Creato stesso, quest'enorme creatura spadroneggiò su tutte le bestie del Cronoverso per millenni sino ad assurgere a divinità. È raffigurato come un immenso quadrupede, ricoperto da una spessa corazza incrostata di muschi e arbusti, dalla mole tale da poter schiacciare una città e dalle fauci così grandi da poter divorare un elefante. È in faida con Leviathan, e i due mastodonti si sono spartiti il dominio delle bestie di tutti gli ambienti non senza scontri. Tra loro scorre mutuo rispetto, e i sacerdoti da ambo le parti cercano di rispettare la linea di demarcazione che i loro signori hanno tracciato. I sacerdoti sono persone affini alla natura nel loro modo di comportarsi, inarrestabile e indomito, come nel loro aspetto, spesso simile più a bestie che a esseri senzienti. **PROTETTORE:** delle bestie, della natura, degli scontri bestiali.

ΠΑΣΗΣΗ, IL PRODIGO (ΠΑΣΗΕΜ, ΣΗΕΠ, ΓΕΠΕΡΟΘΟ) E' il dio mercante dei generosi. In vita era un ricco proprietario terriero, i cui fondi producevano un'immane ricchezza. Nonostante la propria professione, era noto per la sua onestà negli affari e per la sua generosità. Non era inusuale vederlo per le strade a distribuire le sue ricchezze ai bisognosi, ne era strano ritrovarlo nei lazzaretti intento a curare i malati e i feriti. La sua prodigalità era tale da renderlo ben presto noto tra la gente comune, tale era il bene che aveva portato e tale la dedizione delle persone che aveva aiutato da innalzarlo dio dei generosi e dei prodighi. E' raffigurato come un mercante dagli abiti ricchi ma non sfarzosi ne opulenti, con alla vita una capiente scarsella dalla quale distribuisce monete ai poveri e una borsa piena di bende, con le quali curava i bisognosi. **PROTETTORE:** dei generosi, dei mercanti, della ricchezza, dei cerusici.

ΣΗΑΥΔ, IL CAVALCADUNE (ΣΗΑΥΥ, ΥΑΘ-ΔΙΒ, ΞΑCΡΕΑΝΘΟΡ) Il più antico tra i vermi giganti del deserto dello Shasbet, chiamati anche Xacrean dalla perduta città di Xacroi L'Rean. Ascese nel 4003 d.f.B. guidando i ribelli della città di Rotra nel tentativo di rendere libera la città stessa. L'assalto fu fallimentare, ma la fede dei suoi seguaci generò sufficiente karma al punto da farlo ascendere a divinità della Terra. Egli professa il rispetto e l'uguaglianza, tutte le creature del Cronoverso sono eguali allo sguardo di Shaud, nessuno può permettersi di soggiogare nessun altro. I suoi sacerdoti vengono chiamati "Cavalcadune", e la loro mente può comprendere la segreta "Via del Deserto".

PROTETTORE: dei vermi dello Shasbet, degli umili, dell'uguaglianza, della psionica.

I CULTI APOCALITTICI

‘DIES VITIIS CUSTODIMUS’

Dopo l’ultima venuta dei Cavalieri dell’Apocalisse negli anni tra il 4007 e il 4011 d.f.B. alla fine dell’Epoca dei Vili, il mito stesso dei Culti Apocalittici crebbe enormemente. In quegli anni, come narrano gli “Annales Babiloniensis”, Armageddon ed il Cultisti della Fine di Tutti i Tempi, imperversavano per i territori dello Shasbet, e gli dei erano sordi alle preghiere dei mortali, li giunsero i Sei Cavalieri dell’Apocalisse: Sarius della Guerra, Esahft della Carestia, Mùsas della Pestilenza, Brhem della Morte, Zhadoo dell’Orrore e Kha’ del Tradimento. Essi si batterono contro Kailen, l’Araldo di Armageddon, e risvegliarono i Titani affinché creassero il “Cerchio dei Titani” che tuttora sigilla la “Porta della Fine di Tutti i Tempi”. Col passaggio nell’Epoca del Tramonto nell’anno 4012 d.f.B., e l’ascesa di Tad’Murah a divinità Suprema Oscura, molte delle speranze dei mortali andarono via via affievolendosi, ma pochi illuminati iniziarono a professarsi “Profeti dell’Apocalisse” e manifestarono poteri semidivini invocando non più il nome degli dei, ma bensì l’Apocalisse stessa. Gli stessi Culti Apocalittici iniziarono a venir lentamente accettati, non visti di buon occhio, ma accettati così come lo sono i Culti Titanici degli Anacoreti del Cerchio Celeste. ***Non si Può in creazione venerare l’Apocalisse. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Profeta disposto a convertirti.**

CULTI TITANICI DEGLI ANACORETI DEL CERCHIO CELESTE

Si pensa che senza gli anacoreti filosofi, seguaci dei culti titanici, che cantano le lodi del Creato, il Circolo dei Titani che tiene imprigionato Armageddon possa aprirsi all’improvviso e liberare la sua apocalittica furia. Per questo, tra i mormorii, si mal sopportano questi folli senza dei che predicano ogni forma di non violenza.

Vivono in un Quartiere abbandonato dagli dei per loro scelta, dove derelitti incoscienti venerano filosofie elementali che non ascolteranno mai nessuna loro preghiera. I Titani sono silenti, imprigionati nel loro Circolo.

Gli anacoreti parlano di filosofie così differenti fra loro anche all’interno della stessa cerchia elementale, da far sembrare follia ogni loro comune discorso. Lì i dogmatici sacerdoti sono stupefatti, da una totale mancanza di canoni, di obblighi sacri, di ritualità... come si può venerare un qualcosa di cui non sai neanche come farlo..

***Non si Può in creazione venerare i Titani. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Anacoreta disposto a convertirti, ma non si potranno più utilizzare poteri offensivi o attaccare chiunque.**

CULTI DELLA FINE DI TUTTI I TEMPI

I fanatici seguaci di Armageddon, che anelano la fine di ogni esistenza. Scelgono una dottrina di dolore ed auto afflizioni affinché con il loro dolore il Titano del Nulla si possa risvegliare e distruggere il Creato. La loro carne subisce una terribile consunzione e nel loro corpo icore bianca di puro Nulla sgorga alfine di consumare ogni cosa esista. Il loro Araldo: Kailen è scomparso da secoli, ma alcuni individui giurano di averlo incontrato nell’Interstizio, un demipiano nascosta nelle mura delle Strade di Nessuno di Babilonia, sotto le mentite spoglie del Re del Niente...

***Non si Può in creazione venerare il Culto della Fine di Tutti i Tempi. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Fanatico disposto a convertirti, ma si diverrà completamente pazzi.**

CULTI ESUMVIRICI

La Caduta degli Esumviri, dopo che alla Forgia Elementale al Centro del Cronoverso, molti eroi guidati dal figlio dell’Imperatore Octavius Ghota, li fermarono dal distruggere le Colonne del Creato, fu inevitabile.

La Cittadella di Exasidium, il loro Demipiano, fu distrutta da una devastante esplosione, chiudendo il loro legame con gli Esarchi, gli angeli ed i demoni che riuscirono a ribellarsi agli dei. Lasciando gli Esumviri isolati sul Primo Mondo. Uno di essi, Ell’drak’Tiell, si narra che cadde in battaglia. Thanauros sopravvisse allo scontro alla Forgia, mentre il Terzo Esumviro scomparve nel nulla. Ciò non ha evitato che si formassero dei culti nascosti guidati dai Nabisti e seguiti dagli Apostati che li venerano poiché il loro fine era emancipare i mortali dagli dei capricciosi babilonesi. ***Non si Può in creazione venerare il Culto degli Esumviri. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Apostata o un Nabista disposto a convertirti, e si perderà qualsiasi contatto con le proprie divinità.**

GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI

LEGENDA: 'N' = è il livello del lanciatore dell'invocazione
 'ELEMENTO' = è l'elemento che venera il lanciatore dell'Invocazione
N.B. TUTTE LE INVOCAZIONI HANNO TLI 0 E TRI 0

Dispersione	
Formula:	"In nome Minore/Maggiore/Superiore della 'ELEMENTO' invoco Dispersione"
Raggio:	Personale
Durata:	Istantaneo
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'invocatore è in grado di disperdere gli effetti di un invocazione del Grado minore o uguale (solo su se stesso in caso di invocazioni che influenzino più bersagli), di un incantesimo di Grado minore o uguale o di un potere Psionico. Non è possibile disperdere un'altra invocazione "Dispersione". La formula deve essere recitata durante o subito al termine della formula dell'invocazione o del potere Psionico che si vuole disperdere, senza dover preparare l'incantesimo per il TLI.
Guarigione	
Formula:	"In nome Maggiore della 'ELEMENTO' invoco 'N' "EFFETTO!" Guarigione 5 metri in quest'area!"
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Tutte le creature eccetto l'invocatore,, nell'area di azione recuperano tutti i Punti Ferita dopo 15 secondi (ma eventuali Malattie e Veleni continuano i loro effetti); durante i 15 secondi l'invocatore deve rimanere immobile e non può combattere ne preparare o lanciare nessun potere. 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!".
Guarigione 360°	
Formula:	"In nome Superiore del/della 'ELEMENTO' invoco 'N' "EFFETTO!" Guarigione 5 metri raggio 360°!"
Raggio:	Area di 360° intorno a sé, raggio 10 metri
Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Tutte le creature compreso l'invocatore, nell'area di azione recuperano tutti i Punti Ferita dopo 15 secondi (ma eventuali Malattie e Veleni continuano i loro effetti); durante i 15 secondi l'invocatore deve rimanere immobile e non può combattere ne preparare o lanciare nessun potere. 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!".
Paura	
Formula:	"In nome Minore del/della 'ELEMENTO' invoco 'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!"
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	10 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Le creature che si trovano entro l'area d'effetto sono terrorizzati dalla vista dell'invocatore e devono fuggire immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 10 secondi. Durante i 10 secondi di fuga dall'incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata.
Risucchio Magico	
Formula:	"In nome Maggiore della Realtà invoco 'N' "EFFETTO!" Risucchio magico in quest'area!"
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	Istantaneo
Tipo:	Fisico
Descrizione:	I maghi che si trovano entro l'area d'effetto non potranno preparare o lanciare incantesimi per un'ora. Inoltre si distruggono tutti e solo gli oggetti magici minori (pozioni e elisir, pergamene, cariche di bacchetta) (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha effetto sugli oggetti divini.
TRIPLO!DIRETTO!	
Formula:	"In nome Superiore del/della 'ELEMENTO' invoco 'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	Istantaneo
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Le creature che si trovano entro l'area d'effetto subiscono l'effetto di un colpo "TRIPLO!" (3 Danni) "DIRETTO!" al tronco.