

ETEMENANKI

Technofantasy Larp

LIBRO DELLE FEDEI

REGOLAMENTO LARP PER
ETEMENANKI TECHNOFANTASY ROLE PLAYING GAME®

PROPRIETÀ ANTONINO GALIMI ED ETEMENANKI EDITORE

©ETEMENANKI EDITORE

Indice

LE DEITÀ DI KRONHOS	2
ABILITA' SPECIALI E LIMITAZIONI DEI SACERDOTI	2
Invocazioni dei Sacerdoti	2
DEITÀ VASSALLE BABILONESI.....	3
DIVINITA' ELEMENTALI ASTRALI.....	3
PANTHEON LUMINOSO	3
PANTHEON DEL TEMPO.....	3
PANTHEON DELL'ORDINE.....	3
PANTHEON DELLA REALTA'.....	4
PANTHEON DELLA VITA	4
PANTHEON OSCURO	5
PANTHEON DEL CAOS.....	5
PANTHEON DELLA MENTE.....	5
PANTHEON DELLA MORTE.....	6
DEITÀ ELEMENTALI NATURALI	6
PANTHEON DELL'ACQUA.....	6
PANTHEON DELL'ARIA	7
PANTHEON DEL FUOCO.....	7
PANTHEON DEL GHIACCIO.....	8
PANTHEON DELLA PIETRA.....	8
PANTHEON DELLA TERRA	9
DEITÀ INDIPENDENTI.....	9
CULTO APOCALITTICO	9
CULTO AVVENTISTA.....	9
CULTO IMPERIALE	9
CULTO TEMPLARE.....	9
CULTO TITANICO.....	9
ATEISMO.....	10
GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI	10

Copyright Loghi, Ambientazione e Regolamento:

Etemenanki Editore®

l'illegitto utilizzo di questi costituisce reato perseguibile d'ufficio

Questo Regolamento e Ambientazione si basano sul

Gioco di Ruolo da Tavolo:

Etemenanki Technofantasy Role Playing Game

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

La descrizione completa delle Deità Superiori e di tutti gli Obblighi dei Seguaci e il Credo dei Sacerdoti si trova nel Capitolo 5 da Pagina 195 del Manuale GdR

LE DEITÀ DI KRONHOS

“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 Manuale Etemenanki Technofantasy Role Playing Game al **Capitolo 5: Deità e Religioni**, sono descritti **TUTTI GLI OBBLIGHI DEI SEGUACI E IL CREDO DEI SACERDOTI**, e ampiamente tutti i maggiori culti che si possono venerare su Kronhos, le particolarità delle religioni più la lista di tutte le divinità minori vassalle. In questo compendio sono presenti le deità permesse in creazione ai PG e sono specificate le variazioni delle Abilità dei sacerdoti utilizzabili nel **LARP** Etemenanki.

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 Abilità Speciali e limitazioni su Armature e Armi in base al culto.

ASTRALI	CAOS	MENTE	MORTE	ORDINE	TEMPO	REALTÀ	VITA
ABILITÀ SPECIALE	Immune a Comando!	Immune a Charme!	Immune a Sonno!	Immune a Charme!	Immune a Paralisi!	Tecnologia +1	Immune a Sonno!
ARMATURA MASSIMA	Nessun limite	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Nessun limite	Solo fino a Cuoio	Nessun limite	Nessun tipo d'armatura
ARMI	Nessun limite	No Armi da Fuoco	Armi da Taglio	Nessun limite	Nessun limite	Nessun limite	Armi da Botta

NATURALI	FUOCO	ACQUA	PIETRA	GHIACCIO	ARIA	VUOTO	TERRA
ABILITÀ SPECIALE	Immune a Veleno!	Immune a Veleno!	Immune a Paralisi!	Immune a Paralisi!	Immune a Charme!	Immune a Comando!	Immune a Veleno!
ARMATURA MASSIMA	Nessun limite	Solo fino a Cuoio	Nessun limite	Nessun limite	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio	Solo fino a Cuoio
ARMI	Armi da Taglio	Nessun limite	Armi da Botta e Lance	Armi da Botta	Armi a Distanza e da Taglio	Nessun limite	No Armi a Distanza

INDIPENDENTI	APOCALITTICO	AVVENTISTA	IMPERIALE	TEMPLARE	TITANICO
ABILITÀ SPECIALE	In base alla Scuola				
ARMATURA MASSIMA	In base alla Scuola	Nessun tipo d'armatura			
ARMI	In base alla Scuola	No Armi			

Invocazioni

I sacerdoti 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. L'invocazione è sempre un potere a “**EFFETTO!**” sul Livello di colui che la eleva contro quello delle vittime. Quando viene elevata seguendo la formula della divinità, non può essere applicata nessuna resistenza a parte quella del Livello, passa le Barriere distruggendole e può essere dispersa solo da un altro sacerdote di pari livello o superiore che utilizzi una sua invocazione come dispersione [In Nomine 'MINORE/MAIORE/SUPERIORE/SUPREMO' + 'ELEMENTO' Invoco Dispersione], ma solo su sé stessi, 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. L'Invocazione è sempre un incantesimo istantaneo (TLI 0 Secondi), e senza Tempo di Recupero (TRI 0). Il Sacerdote deve rispettare tutti i requisiti per poter elevare l'Invocazione (poter parlare e avere la mano principale libera). Le invocazioni possibili variano a seconda della deità venerata e del **Grado** degli incantesimi conosciuti. Per elevare un'invocazione occorre strappare un “**Cartellino Invocazione**” e recitare la formula:

In Nomine +

MINORE (se ha Incantesimi di 1° Grado) / **MAIORE** (2° Grado) / **SUPERIORE** (3° Grado) / **SUPREMO** (4° Grado)

+ “**ELEMENTO**” (

Temporis (Tempo), **Mentis** (Mente), **Veritatis** (Realtà), **Mortis** (Morte), **Vitae** (Vita), **Hordinis** (Ordine), **Khai** (Caos), **Aquae** (Acqua),

Aeris (Aria), **Ignis** (Fuoco), **Glaciei** (Ghiaccio), **Petrae** (Pietra), **Terrae** (Terra)

+ **Invoco**

+ “**N**”**EFFETTO**” + “**Formula specifica dell'Invocazione**” [VEDERE GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI Pg.11]

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

È possibile disperdere un'invocazione di pari Grado o inferiore, strappando un **Cartellino Invocazione** e recitare la formula: “**In Nomine MINORE/MAIORE/SUPERIORE/SUPREMO** “**ELEMENTO**” **invoco dispersione**”.

La dispersione vale solo per l'invocatore e non per le altre creature che si trovano nell'area d'effetto.

INVOCAZIONI

ASTRALI	CAOS	MENTE	MORTE	ORDINE	TEMPO	REALTÀ	VITA
1° Grado (Minore)	‘N’ “EFFETTO!” “PAURA!” 5 metri in quest'area!						
2° Grado (Maiore)	‘N’ “EFFETTO!” “PAURA!” 5 metri in quest'area!						
3° Grado (Superiore)	‘N’ “EFFETTO!” ”PARALISI!” 10 secondi, 5 metri in quest'area!					Anti-Sortilegio	Guarigione
4° Grado (Supremo)	‘N’ “EFFETTO!” “TRIPLO!” ”DIRETTO!” al Tronco, 5 metri in quest'area!”						Guarigione 360°

NATURALI	FUOCO	ACQUA	PIETRA	GHIACCIO	ARIA	VUOTO	TERRA
1° Grado (Minore)	‘N’ “EFFETTO!” “PAURA!” 5 metri in quest'area!						
2° Grado (Maiore)	‘N’ “EFFETTO!” “PAURA!” 5 metri in quest'area!						
3° Grado (Superiore)	‘N’ “EFFETTO!” ”PARALISI!” 10 secondi, 5 metri in quest'area!						Guarigione
4° Grado (Supremo)	‘N’ “EFFETTO!” “TRIPLO!” ”DIRETTO!” al Tronco, 5 metri in quest'area!”						Guarigione 360°

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. Un Sacerdote può convertirsi massimo una volta a 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 dal proprio, si prende una Runa dell'Infamia del culto abbandonato che potrà essere tolta solo attraverso un rituale minore da 6 Punti.

Deità Vassalle di Kronhos

È possibile, in creazione o durante il gioco, la conversione a un dio vassallo. Se si fa in creazione un Sacerdote, si useranno comunque i poteri e Abilità del dio Superiore. Invece se lo si fa durante il gioco si potranno acquisire Abilità e Limitazioni proprie del dio vassallo che si scopriranno al termine della conversione. Bisogna incontrare un sacerdote del suddetto dio e farsi convertire tramite rituale. La conversione all'interno del proprio Pantheon non inficia il numero massimo di conversioni consentito. Possono acquistare gli stessi incantesimi dei sacerdoti degli dèi loro superiori, ma solo fino al 3° Grado. 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).

DEITÀ ELEMENTALI ASTRALI



LUMINOSI

PANTHEON DEL TEMPO

YSGADRILL, il Guardiano dell'Eternità

Appare come un albero colossale alle cui radici si collegano tutti i Mondi del Cronoverso. I suoi sacerdoti sono persone dedite alla ricerca e all'insegnamento, la cui massima aspirazione è conservare e portare la cultura in tutto Kronhos. 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.

DEITÀ VASSALLE

HEMPTUS, il Celebrante - Fu un teurgo di grande potere che ascese attraverso il proprio sacrificio durante la fine dell'Epoca dei Vili. **PROTETTORE:** dei rituali, del sacrificio, dei ritualisti e dei circoli.

MAAKENGHANGASTHELMEIR, il Mondo Vivente - Il Mondo Astrale del Caos. Non esiste un culto, dato che egli non ascolta le preghiere rivoltegli, per timore di risvegliare ciò che in eterno deve sopire...

PTAH, il Viaggiatore - Si narra che fosse un raisind, il cui destino, segnato dai Nuovi Dèi, fu quello di mappare ogni portale e cronodotto esistente in tutto il Cronoverso. **PROTETTORE:** dei portali, dei viaggi, dei viaggiatori.

DYRNWYN, La Chiave di Porta - All'Epoca degli Eroi venne forgiata una lama senziente capace di aprire portali che conducevano verso mondi esterni, e che divenne una divinità. **PROTETTORE:** dei cancelli, delle Soglie dei Mondi, degli ingressi.



PANTHEON DELL'ORDINE

HORUS, il Supremo ordinatore

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 e implacabile contro i nemici così come la verità è nemica della menzogna. Appare come un magnifico umanoide dalla testa di 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.

DEITÀ VASSALLE

AZRAIL, il Vendicatore - L'angelo della vendetta, il portatore di sofferenza per coloro che vivono nel torto.

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

CALIBANO, il Guardiano dell'Equilibrio - Dio dell'equilibrio e della neutralità. Viene chiamato: "Colui che Osserva".

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

EXRESHIAR, il Ruggente - Dio della guerra e della difesa, rappresentato da un mastodontico Narasim in una eccessivamente vistosa armatura da battaglia dorata. **PROTETTORE:** della guerra nobile, dei guerrieri nobili, degli indifesi.

OJEIN, la Celestiale - Signora della burocrazia e delle leggi, poiché ogni parte dell'esistenza può essere codificata in norme e leggi.

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



PANTHEON DELLA REALTÀ

URI, il Custode della Concretezza

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. Al termine dell'Epoca della Speranza, per salvare Babilonia dall'invasione dei non morti di Zemargard, utilizzò il potere della Torre incanalandolo dentro sé stesso. Questo portò a 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 assisterono da farli assurgere a divinità. Ne seguì una lunga e sanguinosa guerra da cui ne uscirono vincitori gli dèi che tuttora vengono venerati su Kronhos.

DEITÀ VASSALLE

BASILEUS, lo Scultore delle Macchine Viventi - A lui è attribuita la creazione dei primi biomech. Nemico giurato dei non morti. **PROTETTORE:** dei golem, delle macchine senzienti, di coloro che combattono i non morti.

HUORGMA, l'Ingranaggio Perfetto - La prima macchina creata dall'evoluzione di una creatura mortale infettata dal Technovirus senziente D.O.G.M.A. **PROTETTORE:** delle creature artificiali, di chi combatte le creature di carne, dei sintetici.

LOBATUTH, il Collezionista - Il più grande tra gli inquisitori devoti ad Uri. Nulla poteva fermarlo, ogni aberrazione doveva essere distrutta ed epurata. Il sommo nemico dei genedevati: le bestie, i mannari, i metaumani. **PROTETTORE:** dei cacciatori, dei collezionisti, degli uroi.

ZILATH RASMAL, la Satrapa dell'Aetherlink - La nemica dei demoni, indipendentemente da quale sia l'inferno che li abbia vomitati. **PROTETTORE:** degli oggetti tecnologici e delle scienze matematiche. delle intelligenze artificiali,

"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



PANTHEON DELLA VITA

ISHTAR, LA GRANDE MADRE FERTILE

Signora della Vita, nutrice di tutte le creature viventi del Cronoverso. Coeli 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.

DEITÀ VASSALLE

AMATERASU, l'Antica - 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. **PROTETTORE:** dell'immortalità, della bellezza, della vita eterna e della giovinezza.

BENHEGAS, il Baluardo del Sacrificio - 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. **PROTETTORE:** dei deboli e degli oppressi, dei martiri, del sacrificio.

IDUN, la Custode della Vita - Una divinità benevola che guarda alle altre divinità e ai mortali con sufficienza e superiorità mentre riposa all'ombra di un grande melo carico di frutti dorati. **PROTETTORE:** dei granai, degli affamati, dei bambini, dei tavernieri, dei cerusici.

MITRA, il Luminoso - Un dio guerriero protettore delle crociate contro gli dèi della morte e nemico giurato degli assassini e dei combattimenti volti solamente alla conquista o al massacro ingiustificato. **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. Che le nostre sacre armi siano le fiaccole della speranza e della pace!"

Arcturus Primus, Maglio Conciliatore del Culto di Mitra



OSCURI

PANTHEON DEL CAOS

MAGHOGH, il Primordiale Caos

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 di ogni equilibrio: queste sono le volontà del Caos un essere che trascende qualsiasi mortale comprensione e dall'aspetto indescrivibile per qualsiasi canone esistente. Egli un tempo era il più eletto tra i cavalieri, oggi è il più corrotto tra gli dèi!

DEITÀ VASSALLE

DYONISIUS, delle Spine - Dio "ibrido" dalla multiforme natura maschile e femminile, animalesca e umana. Incarna, nel suo delirio, la scintilla istintuale presente in ogni essere. **PROTETTORE:** degli Eccessi, dei Deliri, della Frenesia, dell'Ebbrezza.

PROTEUS, la Senzastirpe - Una divinità completamente folle che muta forma costantemente così come muta il suo pensiero. **PROTETTORE:** dei mutaforma, dei pazzi, dei ladri, delle spie.

SETH, Il Traditore - Maligno 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. **PROTETTORE:** della distruzione, del tradimento, delle mummie, della fine del mondo.

SIVA, il Distruttore - Signore dell'assassinio e dei massacri. 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. **PROTETTORE:** degli assassini, degli avvelenatori, dei rettili, dei veleni.



PANTHEON DELLA MENTE

AZAE, la Daemone Visionaria

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 dèi oscuri, anche se i suoi stessi fratelli divini lo mantengono sempre lontano dai loro Mondi Esterni. Egli/Ella ascese durante i *Giorni del Grande Bagliore* dopo che gli fu predetto da un golem di nome Rimh, che sarebbe divenuto/a una divinità. Si narra che un misterioso dado testimoni il pagamento per la profezia...

DEITÀ VASSALLE

AZEMAN, la Persecutrice - Colei che non conosce la tregua, signora dei supplizianti e dei torturatori, maestra del dolore, madre dei cenobiti, i daemoni dalle anime urlanti. La dea delle sofferenze e dei carcerieri, protegge gli schiavisti e tutti coloro che amano il dolore. **PROTETTORE:** della sofferenza, dei torturatori, dei prigionieri, degli schiavisti, dei carcerieri.

JYLECRUA', l'Impulsivo - 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. **PROTETTORE:** dell'emozioni incontenibili, dei bardi, delle taverne, della poesia, della musica, degli enigmi.

LOKI, l'Ingannatore - Figlio rinnegato di Wotan, passato al servizio di Azael all'inizio dell'Epoca dei Vili. È raffigurato sotto forma di un gigante dal bellissimo aspetto androgino. Il tradimento è per Loki un'esigenza viscerale, un istinto incontrollabile di cui non può fare a meno. **PROTETTORE:** degli inganni, dei bugiardi, dei ciarlatani, dei mercanti, dei truffatori.

MARO, Il Coraggioso - Generale delle armate di Bythia. Assunto 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. Signore del combattimento spettacolare e dell'emozioni che si amplificano mentre si combatte. **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

Vampira antica quanto Babilonia stessa, generatrice di molte Beith vampiriche. Ha governato per millenni la Necropoli sotto Babilonia, asserendo 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, e 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. 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.

DEITÀ VASSALLE

ERYS, la Signora del Dolore - Dea spietata e crudele che benedice ogni iniquità e malvagità. Il suo regno è un luogo di dittatura e dannazione dove ogni efferatezza è ammissibile. **PROTETTORE:** della crudeltà, della spietatezza, dell'iniquità

MICANTECUTLI, il Re dei Morti Furiosi - Dio di sangue e guerra, assetato di morti e battaglie, è il Signore furioso della Morte, portatore di distruzione. **PROTETTORE:** della furia in battaglia, della ferocia, della guerra sanguinaria.

ZEPHAR, la Macabra Danzatrice - Sorella di Helä, antica dea della Morte, a cui tradì la fiducia di questa all'inizio dell'Epoca del Caos. Helä 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. **PROTETTORE:** delle danze perverse, dei pazzi violenti, delle vedove.

ZHERNAIDUCH, Colui che Giudica le Anime - Il giudice di ogni anima che giunge nel Regno dei morti. È la divinità più neutrale del Pantheon babilonese, anche se sembra essere molto vicino al Culto Imperiale. Egli domina la città di Herebus, la città delle anime erranti, dove tutti i dannati attendono il loro giusto giudizio. **PROTETTORE:** del giudizio, dei giudici, delle anime erranti.

"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



DEITÀ ELEMENTALI NATURALI

PANTHEON DELL'ACQUA Wakon, Colui che Domina le Onde

Uno dei Sei Guardiani del Creato asceso a divinità dopo una guerra senza quartiere contro l'Eresiarca Oscuro, sfruttando un potere segreto e infinito legato ai Graal del Creato. Durante l'Epoca del Caos 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.

DEITÀ VASSALLE

Arimei III, la Cangiante - Un golem che riuscì a raggiungere la massima consapevolezza dell'esistenza, da cui scaturì la sua stessa anima, che solitamente gli Ingenerati non posseggono. **PROTETTORE:** degli schiavi liberati, dei Golem, dell'essenza spirituale, degli alcoolici.

Dagon, il Signore delle Profondità - 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. **PROTETTORE:** dei naviganti, dei fondali, delle emozioni nascoste, della rivalsa.

Leviathan, la Signora di Tutte le Bestie Marine - Raffigurata come un enorme bestia marina dotata di denti aguzzi, dalle forti pinne lucide e dal ventre squamato, è la protettrice delle creature marine. **PROTETTORE:** delle bestie marine, delle acque tumultuose, dei maremoti, della violenza delle acque.

Shoni, il Principe delle Paludi - 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. **PROTETTORE:** delle paludi, dell'onore, dell'agonia, del sadismo.



PANTHEON DELL'ARIA

RANN, dai diecimila venti confusi

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 la deità dell'Aria e i suoi fedeli! Anche per questa ragione spesso gli stessi sacerdoti della dea si sono trovati a combattere aspramente gli uni contro gli altri avendo assunto posizioni o alleanze opposte.

DEITÀ VASSALLE

Aglaya, dei Miracolati - Per le Strade di Nessuno e nelle vie delle città di Kronhos, i "Miracolati", i membri della più grande Gilda dei Ladri, portano la dottrina di Aglaya che benedice le loro scorrerie danzando e cantando la gloria della libertà e del ladrocinio. **PROTETTORE:** dei ladri trasformisti, dei mendicanti, della libertà di vivere.

Pazuzu, dei Venti Pestilenziali - 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. **PROTETTORE:** delle malattie, degli untori, dell'anarchia.

Queztcoatl, il Portatore della Conoscenza - 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. **PROTETTORE:** della libertà, delle scienze, del misticismo.

Raiden, delle Tempeste dell'Est - 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. **PROTETTORE:** dei coraggiosi, delle imprese ardithe, del valore inconsulto.



PANTHEON DEL FUOCO

SURTUR, la Fiamma della Distruzione

Egli è la Fiamma Eterna che purificherà Kronhos e il Creato. Si dice, infatti, che sarà Surtur a condurre le armate che distruggeranno l'Arm'Ghedon 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, tutto 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: lo scontro!

DEITÀ VASSALLE

Jud, il Rex dell'Irruenza - 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 ardithe. **PROTETTORE:** della violenza immotivata, delle taverne e delle cucine, dei vini e dei liquori, del saccheggio, della furia.

Furyon, l'Imperitura Fiamma - Un'ardita creatura impavida e senza coscienza. È il simbolo della fine e della rinascita nel compiersi del ciclo vitale, dell'entusiasmo giovanile e dell'irrequietezza. Gioviante e amante delle feste. **PROTETTORE:** della rinascita, dei roghi, dei rituali di resurrezione, della gioventù, dell'irrequietezza.

Ucobac, il Mastro di Fucina - 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. **PROTETTORE:** dei fabbri, delle fucine, dei metalli, di molti Nani.

Zao-Jun, il Signore del Focolare - 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. **PROTETTORE:** della famiglia, del focolare domestico, dei mestieri quotidiani.

"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



PANTHEON DEL GHIACCIO

KIËR, la Madre dei Dragoni

Un drago nato epoche orsono. Divenne demone e, infine, divinità suprema del Pantheon del Ghiaccio. Viene raffigurata come un dragoide 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 Kiër 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.

DEITÀ VASSALLE

Ereshkigal, la Signora di Adhara - Ella risiede nelle profondità del Mondo Esterno Inferiore 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.

PROTETTORE: dei morti perduti, dei cristalli, delle anime erranti.

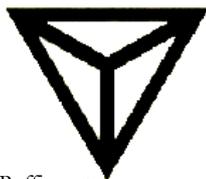
Hurthak, la Fauce Grondante - Un enorme gigante, di dimensioni colossali avvolta da brina e ghiaccio. Le leggende narrano della sua nascita nel bel mezzo del ghiacciaio più antico del Cronoverso del quale è manifestazione vivente. Rappresenta l'immutabilità del ghiaccio, la perenne esistenza del freddo e la sua ineguagliabile resistenza al cambiamento. **PROTETTORE:** del Ghiaccio, dell'Eterna Ricerca, dei seguaci del Ghiaccio, degli Obolos Bianchi.

Namtar, l'Oscura Sorte - 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 dei Vili*, quando una figura ammantata di nero si vide girare sui campi di battaglia.

PROTETTORE: dell'agonia, della perenne stasi, dell'immutabilità, della Morte lenta.

Slamash, lo Stratega Tiranno - 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.

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



PANTHEON DELLA PIETRA

WOTAN, il Padre Possente

Raffigurato come un possente Vyking guerccio armato di una lancia e sulle spalle due corvi gemelli. 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 Niflheimr. I suoi sacerdoti predicano la sofferenza in onore del dio che si inchiodò con la propria lancia a Ysgadrill per ottenere il segreto delle Rune.

DEITÀ VASSALLE

Gries Frigg, la Cacciatrice - Una fiera guerriera, rinomata per le sue doti di cacciatrice. È raffigurata come una donna dai lunghi capelli biondi, vestita con un'armatura argentea. È fiera della sua Abilità con le armi al punto da sfidare chiunque tenti di mettere in dubbio la cosa. Tale è la fierezza della dea che non ammette alcun sacerdote o credente uomo nel suo culto.

PROTETRICE: delle cacciatrici, delle donne volitive, delle nonne, della furia in battaglia, dei lupi bianchi.

Kuyat, il Signore della Temperanza - 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, che perse l'ira che lo animava riuscendo a controllarla, scoprendo così il segreto della temperanza. I suoi sacerdoti sono riflessivi, attenti a non far trapelare le proprie emozioni, la cui volontà unica consiste nel combattere con pieno controllo di sé.

PROTETTORE: dei minotauri, dell'autocontrollo, della saggezza.

M'ra, il Custode dell'Onore - Un nano, che al tempo della sua esistenza mortale lottava furiosamente tra le sabbie dello Shasbet. 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.

PROTETTORE: dell'onore, dei berserker, dei monaci e dei monasteri, dei nani.

Thor, il Figlio della Forza - Thor è il figlio di Wotan, e da esso ha ricevuto in dono una grande forza, superiore a qualsiasi altro essere. È un dio bonario, che ama bere e mangiare dopo ogni battaglia, e la cui possanza è messa al servizio della Pietra.

PROTETTORE: della forza, dei credenti della Pietra, delle sfide, delle feste sguaiate.



PANTHEON DELLA TERRA GRWADOMN, il Druida Arboreo

Il culto era generalmente neutrale ma negli ultimi anni è divenuto più rude e violento. 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. I loro modi sono molto scontroso e tendono a essere irascibili con tutti coloro che rovinano il Creato e la natura.

DEITÀ VASSALLE

Antaesus, il Padre dei Licantropi - 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. I suoi sacerdoti devono essere dei mannari, almeno Metis.

PROTETTORE: dei mannari, della natura incontaminata.

Behemoth, il Signore di tutte le Bestie della Terra - 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. **PROTETTORE:** delle bestie, della natura, degli scontri bestiali.

Xa'Croi, il Cavalcadune - Il più antico tra i vermi giganti del deserto dello Shasbet, dalla perduta città di Xa'Croi L'Rean. Ascese nel 4003 d.f.B. guidando i ribelli della città di Rotra nel tentativo di rendere libera la città stessa. 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, dell'Imposizione.

Xian, del Popolo Sussurrante - Albero umanoide che creò una genia di suoi simili nel Regno dei Sogni e da lì sparse i semi del sogno in ogni foresta di Kronhos, affinché in ogni luogo arboreo vi fosse una Soglia dei Sogni e un protettore della natura. Si dice che sia l'incarnazione divina del *Cavaliere Verde*. **PROTETTORE:** della natura, degli alberi, dei sogni primordiali.

PANTHEON DEL VUOTO HARIMAN, Colui che non Conosce la Luce

Una deità cupa e crudele nella sua completa inumanità. La sua fame di qualsiasi altro elemento è inestinguibile: tutto si trasformerà in Vuoto alla fine dei tempi. La mente dei seguaci è vacua e priva di emozioni, i sacerdoti nichilisti e distaccati dal mondo. I modi sono alieni e lontani dai mortali. Il loro fine sconosciuto se non quello di consumare nel Vuoto ogni parte del Creato.

***Non si Può in creazione venerare il Vuoto. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Sacerdote disposto a convertirti.**

PANTHEON INDIPENDENTE

CULTO APOCALITTICO

Dopo l'ultima venuta dei Cavalieri dell'Apocalisse alla fine dell'Epoca dei Vili, il mito stesso dei Culti Apocalittici crebbe enormemente. Col passaggio nell'Epoca del Tramonto molte delle speranze dei mortali andarono affievolendosi, ma pochi illuminati iniziarono a professarsi "Apostoli dell'Apocalisse" e manifestarono poteri invocando non più il nome degli dèi, ma bensì l'Apocalisse stessa. ***Non si Può in creazione venerare l'Apocalisse. Ci si può convertire in gioco, se si incontra un Apostolo disposto a convertirti.**

CULTO AVVENTISTA

I Guardiani del Creato furono i più grandi eroi, mitizzati o meno dell'intera storia di Kronhos, creature mortali obbligate dal destino a difendere il Creato. Viene professato il loro imminente avvento da sedicenti sacerdoti del loro culto che non hanno una chiesa organizzata, ma folle di fanatici che attendono il ritorno dei sei eroi.

CULTO IMPERIALE

Con l'affermazione dell'Imperatore Nero Mors Ghoti I a Santo, si sta rapidamente sviluppando un culto legato alla sua figura. Culto favorito dall'espansione imperiale e da ligi burocrati del Trono Ossidiano. Pochi sacerdoti della Sacra Gilda dei Sapienti sono felici di questo culto, ma alcuni si stanno già convertendo a esso, donando sempre più karma all'imperatore che vuole divenire un dio.

CULTO PANTHEISTA

Chiamato anche Culto Templare, è la venerazione paritaria di ogni divinità ed Elemento Astrale e Naturale del Creato. I Pantheisti sono politeisti equilibrati che credono fermamente in un equilibrio cosmico dovuto alla presenza ed equipotenza di tutti gli dèi. I loro sacerdoti sono i membri del **Sacro Ordine Templare**.

CULTO TITANICO

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

ATEISMO

Negli ultimi decenni l'ateismo ha preso sempre più piede tra molti abitanti di Kronhos, ma in realtà esso non è un bene per il Creato né tanto meno realmente accettato da molti altri abitanti del Primo Mondo. Un ateo sa che le deità esistono, ma non vuole avere minimamente a che fare con esse. Questo può dare alcuni vantaggi come non dover partecipare alle messe o non combattere nelle crociate, ma da diversi logici svantaggi poiché il Karma degli dèi non lo protegge.

- Non può utilizzare, portare o toccare nessun OGGETTO MAGICO MIRACOLO.
- Non può usufruire positivamente di nessun INCANTESIMO MIRACOLO, non può, per esempio, essere curato da incantesimi Miracolo, ma può subire danni o Malus da essi.
- Non può partecipare ai Rituali Miracolo né essere risorto. Se entra in un Circolo Rituale Miracolo viene immediatamente fulminato cadendo automaticamente in stato: COMA.

I sacerdoti non possono aver rapporti se non di disprezzo verso un ateo, gli è assolutamente vietato aiutare in qualsiasi modo un ateo, pena subire un processo templare per blasfemia o nel peggiore dei casi essere rinnegati dalla propria deità e perdere ogni potere miracolo.

Durante la Festa dei Cento Culti qualsiasi sacerdote che aggredisce un ateo non può essere perseguito dalla Legione in quanto sta seguendo i dettami della Legge dei Cento Culti. Se l'ateo ha cariche politiche, nobiliari o di gilda, queste hanno valore in termini legali e possono essere utilizzate per rivalersi sull'aggressore. Un Ateo può sempre convertirsi a un dio senza inciuciare il numero massimo di conversioni consentito.

GLOSSARIO DELLE INVOCAZIONI

LEGENDA: 'N' = è il Livello di chi eleva l'invocazione 'ELEMENTO' = è l'elemento che venera chi eleva l'Invocazione
N.B. TUTTE LE INVOCAZIONI HANNO TLI 0 E TRI 0

Dispersione	
Formula:	"In Nomine Minore/Maiore/Superiore/Supremo '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 d'Imposizione. 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 d'Imposizione che si vuole disperdere, senza dover preparare l'incantesimo per il TLI.
Guarigione	
Formula:	"In Nomine Superiore '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 PV 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 né preparare o elevare nessun potere. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".
Guarigione 360°	
Formula:	"In Nomine Supremo '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:	COME GUARIGIONE, MA A 360° GRADI INTORNO ALL'INVOCATORE.
Paralisi	
Formula:	"In Nomine Minore/Maiore 'ELEMENTO' invoco 'N' 'EFFETTO!' 'PARALISI!' 10 secondi, 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 paralizzate per 10 secondi.
Paura	
Formula:	"In Nomine Minore/Maiore '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 terrorizzate 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.
Anti-Sortilegio	
Formula:	"In Nomine Maiore Veritatis invoco 'N' 'EFFETTO!' Oggetti Magici Sortilegio Distrutti 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 elevare incantesimi per un'ora. Inoltre si distruggono tutti e solo gli Oggetti Magici Sortilegio Minori (pozioni e elisir, pergamene, cariche di bacchetta), NON MIRACOLO, in possesso della vittima. Mentre gli altri Oggetti Magici Sortilegio smettono di funzionare per 1 ora.
TRIPLO!DIRETTO!	
Formula:	"In Nomine Superiore '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.