



ETEMENANKI

Technofantasy Larp

LIBRO DELLE GilDE

REGOLAMENTO LARP PER
ETEMENANKI TECHNOFANTASY ROLE PLAYING GAME®
PROPRIETÀ ANTONINO GALIMI ED ETEMENANKI EDITORE

©ETEMENANKI Editore
ETEMENANKI, IL CONSIGLIO DEI CRONOTECARI
www.etemenanki.it

Indice

GILDE E CORPORAZIONI BABILONESI	2
L'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM.....	3
ABILITÀ DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM.....	3
CORPORAZIONI DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM	3
LA LEGIONE NERA.....	4
ABILITÀ DELLA LEGIONE.....	4
CORPORAZIONI DELLA LEGIONE	4
L'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI	6
ABILITÀ DELL'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI	6
CORPORAZIONI DELL'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI.....	6
LA SACRA GILDA DEI SAPIENTI.....	7
ABILITÀ DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI.....	7
CORPORAZIONI DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI.....	7

**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**

**In particolare tutta la parte di ambientazione delle Gilde e delle
Corporazioni presente nel Manuale GdR è approfondita in esso, in
modo che questo Manuale LARP sia un supporto semplice da
consultare per comprendere la Gilda e la Corporazione
in cui si vorrà giocare.**

**Si può entrare in una Gilda, superandone la semplice Prova di accesso,
già al primo Evento a cui il Personaggio partecipa.**

**Per poter richiedere la Prova per entrare in una Corporazione il
Personaggio dovrà già essere all'interno della Gilda relativa,
seguendone degnamente i dettami e le indicazioni,
almeno da 3 Eventi lunghi da più di un giorno e dimostrare in questi
Eventi le proprie attitudini verso la Corporazione desiderata.**

GILDE E CORPORAZIONI

Nell'immensa città di Babilonia, grandi sono i poteri che si contendono il dominio: le Compagnie di Ventura, i potenti satrapi che governano i quartieri, le società segrete, i ricchi nobiliti e molti altri il cui nome e intenzioni sono misteri per tutti. Tra questi, le quattro Gilde mantengono uno strenuo equilibrio, cercando di portare avanti quella che è definita la "Pax Babiloniensis", un delicato sistema che permette, almeno in apparenza, di tenere Babilonia nelle salde mani dell'Imperatore.

Tutti i castaka, coloro che rappresentano le varie caste in cui è divisa la popolazione babilonese, appartengono alle Gilde, o quando possibile alle corporazioni. Per poterne entrare a far parte bisogna prima chiedere di potersi iscrivere, superare una prova, diversa per ognuna, e prestare degnamente servizio in essa, pena venirne espulsi. Chi vota la propria esistenza alla gilda viene ripagato in moneta per il servizio oppure gli viene semplicemente permesso d'imparare Abilità particolari. Le Gilde tuttavia pretendono una devozione assoluta

(CI SI PUÒ ISCRIVERE A UNA SOLA GILDA),

ma ripagano con potere politico e piastre. Inoltre i più degni tra coloro che sono iscritti a esse hanno la possibilità di accedere, attraverso prove spesso mortali per coloro che falliscono, alle corporazioni, dove sono celate le Abilità e i segreti più nascosti dell'intera Babilonia. Se si lascia la gilda o la corporazione di appartenenza, si bloccheranno tutte le Abilità imparate, finché non si troverà un altro modo per mantenerle o recuperarle (esempio: Abilità uguali in altre Gilde o un Maestro indipendente). Le Gilde si trovano spesso nei palazzi di potere di ogni quartiere e città, poiché ovunque vi è un rappresentante di queste ultime, affinché nulla avvenga senza il controllo o la supervisione degli equilibratori dell'Impero. Così come il potere politico è gestito dalla Legione, i Sapienti controllano la fede, la Magdum la conoscenza e i Mercanti le contrattazioni, tutto sotto l'egida dell'Impero e del Sinodo Nefarita. Quando si entra a far parte di una gilda, si viene marchiati con un tatuaggio, diverso per ogni gilda e riconoscibile tra i membri della stessa e ne si diviene proprietà assoluta, essa diventa la nuova casa dell'affiliato, la Gilshaddakh, la nuova "famiglia", a cui si deve obbedienza e fedeltà, a cui tutta l'esistenza deve essere votata, e per cui ogni azione deve essere compiuta. Si narra di una sorta di "Guerra Segreta" tra le Gilde, una guerra silenziosa e lacerante, ma nessuno dichiarerà mai apertamente che esse si disprezzano. A parte la chiara competizione tra la Sacra Gilda dei Sapienti e l'Accademia dell'Antica Magdum nei termini dell'utilizzo degli incantesimi. I sapienti tacciano i magdum di rubare dai Nexus, gli incroci delle Lyne elementali, l'energia per compiere magie, corrompendo in questo modo il naturale ordine del Creato, a loro volta i magdum affermano che nella loro debolezza i sapienti devono implorare gli dèi di elemosinarli il potere che solo i veri magdum possiedono. Mentre la Legione Nera Babilonese non leva mai il suo "protettivo" sguardo dagli intrighi dell'Onorevole Gilda dei Mercanti. Inoltre in ogni palazzo di gilda vi sono rituali e sistemi di sicurezza che non permettono a nessuno di trafugare un qualsiasi oggetto o possessione da esse, nessuno può portare via alcunché senza il permesso di un Capogilda.

Tutte le descrizioni narrative specifiche delle Gilde o delle Corporazioni sono nel Manuale: Etemenanki Technofantasy Role Playing Game.

Mentre le descrizioni specifiche delle Corporazioni e delle loro Abilità vengono fornite quando il Personaggio entra nella Corporazione stessa. Per entrare nelle Corporazioni è necessario possedere specifici requisiti indicati con *

All'interno di ogni gilda vi sono molte specializzazioni chiamate Corporazioni, in cui si può entrare per apprendere nuove Abilità e segreti d'ambientazione. Esistono anche diverse corporazioni segrete fuori gilda che non sono spiegate in questo manuale. **Attenzione:** Non tutte le Corporazioni sono giocabili. **(SI PUÒ ENTRARE SOLO IN UNA CORPORAZIONE).**

ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

ALCHIMISTI: Maghi chimici ermetici
ASTROMANTI: Maghi astrologi
BIBLIOTECARI: Eruditi custodi delle conoscenze
BRANDOMANTI: Maghi guerrieri
CAVALCANIME: Divoratori di anime
CAVALCAONDE: Maghi sfrenati
CAVALCASPIRE: Manipolatori delle Cronospire
CONSUNTIOMANTI: Maghi corruttori
DISARCANISTI: Sanguisughe mistiche
DRACOMANTI: Custodi della Magia dei Draghi
ELEMENTALISTI: Maghi ritualisti
ESOTERISTI: Costruttori di Oggetti Magici Sortilegio
MAGNILOQUENTI: Maghi artisti
SHUKENJA: Maghi ninja
XI-GUSH: Magush fedeli all'Accademia

LEGIONE NERA

BUROCRATI: Legislatori imperiali
CAVALCADUNE: Guerrieri delle sabbie Impositori
CAVALIERI: Guerrieri onorevoli
CORSARI: Pirati imperiali
DIPARTIMENTO ERMETICO: Investigatori dell'occulto
EUMENIDI: Assassini imperiali
FABBRI: Soldati forgiatori
GLADIATORI: Lottatori implacabili
GUARDIAVIA: Guide e protettori di Kronhos
HEXERKER: Hexoball starplayers
MARZIALISTI: Combattenti Impositori
MASTROBESTIA: Guerrieri della natura
SHINOBI: Ninja incursori
STRATEGHI: Signori delle Tattiche di guerra
TECHNASSALTATORI: Guerrieri potenziati bionicamente

ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI

BRIGANTI: Braccio armato della Mul
CACCIATORI DI TESTE: Persecutori di criminali
CERUSICI: Curatori provetti
CORTE DEI MIRACOLI: Ladri trasformisti
DUELLANTI: Eleganti spadaccini prezzolati
MANIGOLDI: Giocatori d'azzardo
MASNADIERI: Picchiatori senza scrupoli
MERCENARI: Guerrieri specializzati nella difesa
MECCANOMORCHIATI: Meccanici rappezzatori
NECROFORI: Becchini cacciatori di non morti Inconsapevoli
RACCOGLITORI: Racimolatori di Componenti e Oggetti
SICOFANTI: Spie e informatori
SINDACATO DELLE MAESTRANZE: Taglieggiatori e ricettatori
TAGLIABORSE: Ladri acrobati
VOARCADUMIA: Misteriosi assassini

SACRA GILDA DEI SAPIENTI

ADOMBRATI: Sicari del Vuoto
ANIMISTI: Evocatori di Spiriti
CAVALCADAEMONI: Castigatori di Extramondo
DEMIURGHI: Depositari di conoscenze religiose
DISSACRATORI: Distruttori delle reliquie corrotte
DIVINATORI: Custodi delle Reliquie
HUNGAN: Sacerdoti Voodoo
MONACI: Conversi Impositori
QUESTUANTI: Elemosinieri religiosi
RADIAMISTICI: Sacerdoti Creatomici
SIMBOLISTI: Maestri delle rune
TEMPIO-LABORATORIO: Zeloti scienziati
TEMPLARI: Protettori delle fedi
TEURGHI: Sacri ritualisti
YAMABUSHI: Frati guerrieri

ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

“Arcanorum et Mistericorum Viam Sequimur”

**Per poter svolgere la prova per entrare nell'Accademia dell'Antica Magdum bisogna possedere l'Abilità: “Incantesimi da Mago di 1° Grado”.*

L'Accademia dell'Antica Magdum studia le misteriose vie della magia Sortilegio. Le conoscenze superiori della Magdum sono patrimonio dell'Accademia, che le serba gelosamente da chi non ne è membro e disdegna, se non osteggia, tutti coloro che praticano la magia al di fuori di essa. È suddivisa in diverse scuole ed esse operano tutte per il bene dell'Accademia, che diviene per gli Allievi una casa e una **Shaddakh**. Ogni allievo per poter utilizzare i **Nexus** della magia dovrà vestirsi, dal 3° Grado di Incantesimi in poi, solo con abiti del colore relativo alla scuola di magia stessa (**Vedere il LIBRO DEGLI INCANTESIMI E DEI POTERI**).

Ogni membro della gilda dovrà conoscere il **Rituale Sortilegio** che viene insegnato in gilda e recitato in Circolo Rituale a ogni riunione di gilda. (**Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 137**).

Inoltre è possibile far carriera salendo di rango e acquisendo cariche di gilda, man mano che il PG compie imprese degne o serve fedelmente la gilda. (**Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 136**).

Dopo aver fatto l'ingresso in gilda è possibile acquisire Abilità in base al proprio Livello al costo di determinati PX:

ABILITÀ DI GILDA

§: Mentre si utilizza questa Abilità si può indossare AL MASSIMO Armatura di Cuio.

***Se un mago utilizza uno scudo o una qualsiasi armatura superiore al Cuio, non è in grado in nessun caso di elevare magie.**

Livello	Abilità	Costo
1	Asta Magica	50
2	Ritualistica 1	10
3	Leggere Glifi e Rune	80
4	Ritualistica 2	30
5	Informazioni 1	35
6	Glifi e Rune 1	100
7	Incantesimi da Mago di 3° Grado §	200
8	Immunità a incantesimi da Mago di 1° e 2° Grado	100
9	Elevare magie di 1° Grado rapido §	150
10	Incantesimi da Mago di 4° Grado §	250

CORPORAZIONI DELL'ACCADEMIA DELL'ANTICA MAGDUM

ALCHIMISTI

“Facere, Scire, Audere, Silere”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Pozioni e Elisir 1”.*

Nella Scuola degli Alchimisti si trovano i Magdum più sedentari. Essi concentrano le proprie energie nella creazione di nuovi e sempre più potenti Composti, più che nell'evoluzione della capacità di elevare incantesimi. Gli Alchimisti si dedicano alla distillazione di Distillati, Elisir, Filtri, Pozioni e Veleni.

ASTROMANTI

“Sic Itur ad Astra”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere degli strumenti per l'osservazione delle stelle.*

Maghi specializzati nell'evocare il potere delle costellazioni di Kronhos e nei misteri delle stelle. Sono profondi studiosi dei segreti dell'astrologia e nella conoscenza dell'astronomia.

BIBLIOTECARI

“Scientia Potestas Est”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere un Grimorio con tutti gli appunti di cosa è accaduto all'Accademia da quando il PG è su Kronhos.*

Sin dai tempi più antichi l'Accademia custodiva nelle sue biblioteche il sapere di millenni di storia, tradizioni, costumi, usanze e, generalmente, di conoscenza. Lo scopo di ogni Bibliotecario è raccogliere più conoscenze possibili per poi condividerle con la biblioteca e con gli altri bibliotecari; essi sono i veri detentori del sapere assoluto.

BRANDOMANTI

“Arcana Defendo”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Ambidestria”.*

Donano la loro capacità di elevare incantesimi, nel rituale di iniziazione, per far scorrere nelle loro vene il **Nexus** dal quale attingere direttamente la forza per difendere i Magdum. Dal momento in cui vengono iniziati sono completamente votati a preservare il corpo, l'esistenza e lo spirito di tutti coloro che sono stati ritenuti degni e sono parte dell'Antica Accademia.

CAVALCANIME

“Anima Mutatur, non Tollitur”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere una “Gemma dell'Anima”.*

Chiamati anche mercanti d'anime, utilizzano l'energia delle anime per potenziare la magia e guadagnare poteri superiori. Spietati e privi di pietà non hanno scrupoli nel distruggere gli spiriti. Odiati e temuti dagli spettri e dai fantasmi.

CAVALCAONDE

“Magdum Initium Insaniae”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità “Ambidestria”.*

Irresponsabili e ambigui maghi in grado di elevare anche magie di Nexus che non gli appartengono. Imprecisi nell'apprendimento delle basi della vera Magdum, ma con un potenziale incredibile e pericolosissimo di energia mistica.

CAVALCASPIRE

“Omnia Fert Aetas”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere entrati in una Cronospira.*

Maghi in grado di sfruttare l'energia proveniente dalle Cronocrepe per attivare poteri ed elevare incantesimi. Una corporazione relativamente giovane che sperimenta questa sinistra fonte di potere, considerata da molti incontrollabile.

CONSUNTIOMANTI

“De Nihilo Nihil”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere assolutamente atei.*

Retaggio dell'Epoca del Dolore, maledetti dalla nefasta Consunzione: una radiazione generata dalle fusioni creatomiche. Riescono a sfruttare questa energia infinita ma che consuma lo stesso Creato. Vengono corrotti da mutazioni e dalla vicinanza all'Oblio che lentamente li consuma per sempre.

DISARCANISTI

“Magdum Destruit Omnia”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità “Discerni Magia”.*

Ricavano energia mistica distruggendo gli oggetti magici e su questo fondano il loro potere. La loro sete di Nexus li rende però molto pericolosi poiché possono assorbire energia mistica anche dalle altre creature o dai circoli rituali senza esserne coscienti.

DRACOMANTI

“Hic Sunt Dracones”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere stati scelti dallo spirito di un antico drago.*

Conoscono i segreti dell'antica magia dei draghi, che li porterà a trasformare il loro corpo in un simulacro umanoide di quegli arcaici esseri. Pochi mortali, però, riescono a non impazzire e a controllare un tale potere.

ELEMENTALISTI

“Disco et Impero”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità “Ritualistica 1”.*

Sono certamente i più misteriosi tra tutti i Magdum. Essi sono dediti agli aspetti più antichi della magia, la cui espressione massima è quella dei Rituali, di cui sono veri maestri. Si dice che siano depositari dei segreti più inaccessibili di ogni Mondo.

ESOTERISTI

“Scribo, Omnia Obtemperat”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità “Glifi e Rune 1”.*

Sono i più studiosi, riflessivi e dotti di tutte le Scuole di Magia conosciute. Essi sono maestri nell'incisione di Rune magiche, la stesura delle Pergamene e la forgiatura degli oggetti Sortilegio che hanno imparato a compiere tramite lo studio ossessivo di perduti tomi.

MAGNILOQUENTI

“Ars Gratia Artis”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna saper suonare uno strumento o cantare o possedere altre doti artistiche.*

Con la loro conoscenza delle leggende e dei miti, plasmano e raccontano la storia dei Mondi riuscendo a cogliere l'armonia del tutto: la Musica delle Sfere e a trasformarla in magia.

SHUKENJA

“Sine Umbra Sileo”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Addestrati nell'infiltrarsi e nello spionaggio, molto vicini alla corporazione degli Shinobi, ma maestri filosofi delle arti magiche legate alle ombre.

XI-GUSH

“Virtus non Acquiritur nisi per Magica”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere un Filatterio Magus.*

Circolo di Stregoni che si è affiliato all'Accademia dell'Antica Magdum e che insegna ai suoi allievi i segreti della magia Magush. Odiati dagli altri stregoni e comunque mal visti dai Magdum, sono depositari di arcane conoscenze e indicibili segreti.

LA LEGIONE NERA

“Iustitia et Honor Imperatoris”

La Legione Nera è l'esercito dell'impero, con poteri di polizia e di milizia cittadina, divisa in Corpi regolari e speciali (Corporazioni). L'obbligo di servire l'Imperatore si concretizza in servizi di ronda durante i quali coloro che trasgrediscono la Legge vengono catturati e condotti in Legione per essere giudicati. In ogni palazzo della Legione vi è sempre un'Aura di Verità che costringe il reo a confessare, quindi quando si è portati in Legione, la pena è sempre sicura se sei colpevole. La somma carica della Legione, scelta dall'Imperatore stesso, è il Tribunus Generalis Praetorio: sotto di lui, e da lui scelti, vi sono i Praefecti, Capitani preposti a guidare i singoli Corpi regolari che formano il grosso della Legione.

Ogni membro della gilda dovrà conoscere il Giuramento Imperiale che viene insegnato in gilda e che viene recitato in Arena a ogni riunione di gilda. (Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 151).

Ogni volta che un legionario pronuncia il giuramento, finché è in servizio e per 24 ore complete, subisce un rituale che lo rende incapace di andare contro le Leggi Imperiali e di essere corrotto.

Inoltre è possibile far carriera salendo di rango e acquisendo cariche di gilda, man mano che il PG compie imprese degne o serve fedelmente la gilda. (Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 150).

Dopo aver fatto l'ingresso in gilda è possibile acquisire Abilità in base al proprio Livello al costo di determinati PX:

ABILITÀ DI GILDA

Livello	Abilità	Costo
1	Titolo Nobiliare: Ser	20
2	Scudo 2	30
3	Tecnologia 2	50
4	Addestramento Fisico 2	150
5	“DOPPIO!” con Armi a Due Mani	200
6	Armatura Potenziata 1	100
7	“A TERRA!” Con Armi a Due Mani	200
8	Immunità ai Danni Normali	300
9	“DOPPIO!” Con Armi a Una Mano (solo braccio principale)	200
10	Esoscheletro	300

CORPORAZIONI

DELLA LEGIONE NERA

BUROCRATI

“Dura Lex, Sed Lex”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna conoscere tutte le Leggi Imperiali e non aver mai compiuto un crimine.* Profondi conoscitori delle leggi e inflessibili giudici e giuristi, sono la più alta autorità nel campo del giudizio criminale. Spietati e implacabili, questi magistrati di provata lealtà morale si pongono sulle spalle il gravoso onere del giudizio, chiamati a redimere ogni controversia e a condannare i più biechi crimini.

CAVALCADUNE

“Omnes Natura Parit Liberos”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere seguaci del Culto di Xacroi (Terra).*

Un tempo ribelli legati alla città segreta di Xa'Croi L'Rean, ora militano tra le fila dell'Impero Nero come difensori di tutti i popoli dello Shasbet ed equilibratori del deserto. Possiedono limitati poteri d'Imposizione e una profonda filosofia di pace.

CAVALIERI

“Vis et Honor”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere uno Scudo o un'Arma a Due Mani ed essere profondamente onorevoli.*

Ultimi rappresentanti di tutto ciò che è conosciuto come onore, i cavalieri, qualunque sia il cavalierato di cui fanno parte, sono eroici, devoti, coraggiosi, gloriosi e fedeli. La loro parola è la più salda delle garanzie. Nell'Epoca del Tramonto essi sono le vestigia anacronistiche di quella che fu l'Epoca degli Eroi!

CORSARI

“Omnia Legitimantur”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere una Lettera di Corsa Imperiale.*

Criminali legalizzati dall'impero, in quest'epoca di guerre così feroci servono persone senza scrupoli pronte a qualsiasi nefandezza pur di servire la causa. Sicuramente disprezzati dalle altre corporazioni non hanno nessuna remora a compiere gli atti più spregiudicati.

DIPARTIMENTO ERMETICO

“Semper Hermetica Cerca”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere le Abilità: “Discerni Magia” e “Occulto”.*

Investigatori dei misteri, specializzati in ogni indagine legata all'occulto, dove le altre corporazioni della Legione non comprendono e dove solo loro possono scoprire la verità nascosta nelle pieghe dei segreti più arcani.

EUMENIDI

“Quis Custodiet Ipsos Custodes?”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere scelti dall'Ufficio dei Contemplatori.*

Gli assassini dell'Impero Nero. Nessuno conosce la loro identità, ma essi sanno tutto, ascoltano ogni cosa e si muovono tra le genti di Kronhos come invisibili. L'Ufficio dei Contemplatori gli indica le vittime da cercare, i nemici dell'impero, coloro che l'imperatore decide non esser più degni dell'esistenza. Forse sono solo una leggenda...

FABBRI

“Quisque Faber Suae Fortunae”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Tecnologia 1”.*

Guerrieri a tutti gli effetti, che hanno fatto della forgiatura di armi e armature la loro arte. Per loro forgiare un'arma o un'armatura è un'emozione ogni volta differente, proprio come per un pittore lo è un nuovo dipinto. Spesso firmano con un sigillo le loro armi e potete stare certi che non troverete una spada uguale a un'altra, anche se forgiate dallo stesso Fabbro.

GLADIATORI

“Morituri te Salutant”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Nata come branca della Gilda Mercanti per lo smaltimento degli schiavi inutili, attraverso lotte crudeli con belve, la corporazione dei Gladiatori si trasformò in una palestra per guerrieri schiavi dall'eccezionale tempra. Quando un legionario entra nella corporazione dei Gladiatori dovrà scegliere una scuola gladiatoria e combatterà sempre e solo utilizzando quello stile di combattimento.

GUARDIAVIA

“Per Aspera ad Astra”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere un Arco e un Portamappe.*

La corporazione si prodiga per formare elementi che fungano da battitori di sentieri e apripista per i gruppi della Legione che si muovono in zone naturali. I Guardavia non sono soltanto ottimi arcieri, ma spesso dei veri e propri protettori delle ultime zone inviolate di Kronhos, e negli ultimi secoli hanno sviluppato abilità atte alla chiusura delle Cronocrepe.

HEXERKER

“Cotidie Damnatur Qui Semper Timet”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere le Abilità: “Addestramento Fisico” e “Tecnologia 1”.*

Nato come valida alternativa ai ludi gladiatoriali per l'intrattenimento del popolo, il gioco dell'Hexoball creò da subito grande entusiasmo intorno a sé e molte famiglie nobiliari decisero di investire ingenti risorse per la creazione di squadre sempre più competitive. Dal Quartiere del Ghiaccio lo sport del T.E.S.C.H.I.O. si diffuse rapidamente nelle arene di tutti i quartieri e delle città satellite. I giocatori sono tra i più potenti guerrieri di Kronhos, con potenziamenti meccanici e una furia combattiva incomparabile.

Struttura del gioco

Tutto quello che serve per un match di Hexoball è un campo di battaglia ben delimitato, un teschio e 10 pazzi furiosi pronti a far divertire la folla. Le regole del gioco sono poche e semplici anche per venire incontro alle labili menti dei giocatori. Si può vincere una partita in 2 modi: segnando più mete rispetto alla squadra opposta o decimandola.

MARZIALISTI

“Fortis Cadere, Cedere Non Potest”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna saper eseguire semplici kata di arti marziali.*

Combattenti legati a una profonda disciplina sia mentale che fisica derivante dalle antiche arti marziali Vul'Rek. Riescono a sviluppare alcuni poteri d'Imposizione basati sul controllo del proprio corpo e si specializzano nell'uso di armi particolari e nei combattimenti dinamici e acrobatici.

MASTROBESTIA

“Anima Animalia Domat”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna seguire una filosofia legata alla natura e agli elementi. Devono essere seguaci di Culti Elementali Naturali.*

Intimamente legati al Creato, sviluppano capacità empatiche con la natura e con gli animali, fino a giungere al completarsi con un elemento dominante. Possono mutare in animali e guadagnarne i sensi, ma solo finché rimangono in comunione con il Creato stesso.

SHINOBI

“Umbra in Tenebris”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere scelti da un Sensei delle Ombre.*

Chiamati anche ninja, sono i migliori agenti infiltrati imperiali, si nascondono nelle ombre e utilizzano armi letali. Silenziosi e votati alla missione fino alla morte, sono circondati da un'aura misteriosa e leggendaria. Sono divisi in diversi clan con specializzazioni specifiche e filosofie profonde.

STRATEGHI

“Vir Sapiens Fortis Est”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Leggere e Scrivere”.*

Studiosi di tattiche e strategie militari, ottime guide per drappelli di guerrieri ed eccellenti consiglieri dei praefecti e dei generali. Sanno come progettare attacchi o difese vincenti, come supportare i guerrieri che seguono i loro ordini e pianificare lunghe campagne di guerra.

TECHNASSALTATORI

“Nemo Me Impune Lacessit”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere seguaci del Culto della Realtà.*

Guerrieri equipaggiati con le tecnologie più avanzate e, spesso, dotati di innesti bionici. Supportati dalle antiche tecnologie dell'Epoca del Dolore, perdono lentamente la loro umanità a favore di una fredda e calcolatrice mentalità da macchina combattente.

ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI

“Honestum Debitio est, Generositas Virtus est”

**Per poter svolgere la prova per entrare nell'Onorevole Gilda dei Mercanti bisogna possedere l'Abilità: “Mercanteggiare”.*

Coloro che danno un prezzo a tutto, da una semplice spada alla vita di uno schiavo. Se cerchi qualsiasi cosa, stai sicuro di poterla trovare in questa Gilda: dalle informazioni ai lavoretti più “particolari”. L'obiettivo finale della Gilda rimane comunque il monopolio da parte della stessa e la creazione di una grande Banca, dove i babilonesi possono versare denari, è un ambito passo verso questo scopo. Vizi, intrighi, astuzia, sono solo strumenti con cui arrivare a controllare la cosa più concreta e allo stesso tempo immateriale: la ricchezza.

Ogni membro della gilda dovrà conoscere lo **Statuto dell'Onorevole Gilda dei Mercanti** che viene insegnato in gilda e che viene enunciato a ogni riunione di gilda. (Vedere il **Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 165**).

Inoltre è possibile far carriera salendo di rango e acquisendo cariche di gilda, man mano che il PG compie imprese degne o serve fedelmente la gilda. (Vedere il **Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 164**).

Dopo aver fatto l'ingresso in gilda è possibile acquisire Abilità in base al proprio Livello al costo di determinati PX:

ABILITÀ DI GILDA

Livello	Abilità	Costo
1	Titolo Nobiliare: Ser	20
2	Informazioni 1	35
3	Tecnologia 2	60
4	Contrattare	80
5	Risorse 1	50
6	Nascondere oggetti	50
7	Veleni e Filtri 2	100
8	Leggere Glifi e Rune	50
9	Polimorfismo	200
10	Risorse 2	200

CORPORAZIONI DELL'ONOREVOLE GILDA DEI MERCANTI

BRIGANTI

“Etiam Latrones suis Legibus Parent”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Quando le Sette Amanti, le corporazioni criminali, iniziarono una feroce lotta tra sorelle, l'unica speranza per mantenere l'ordine fu legalizzare un'antica arte, chiamata omicidio. I Briganti divennero il braccio armato del crimine organizzato.

CACCIATORI DI TESTE

“Divitiae In Capite... Alterius”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Audaci cacciatori di criminali e ricercati, forse meno portati per il commercio e la contrattazione, ma certamente sanno dare un prezzo alla merce più importante: la vita.

CERUSICI

“Ex mia Manu, Salus”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere le Abilità: “Pronto Soccorso 1” e “Biologia”. In più bisogna possedere una borsa con Garze, Bende, Unguenti e Attrezzi da Cerusico.*

Quando la scienza ebbe il sopravvento sulla Magdum durante l'Epoca del Dolore, si sperimentarono nuovi metodi di cura che non fossero legati alla magia. Così nacque la figura del cerusico, il curatore, un'indispensabile membro all'interno della società.

CORTE DEI MIRACOLI

“Bene Vixit Qui Bene Latuit”

**Per poter svolgere la prova di corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Riconoscere Oggetti Falsi”. In più bisogna possedere attrezzature per il camuffamento e il travestimento.*

Signori del camuffamento e delle ruberie, ladri che si fingono spesso accattoni e storpi che all'improvviso saltano in piedi e corrono molto veloce. Questo valse loro il nome di “miracolati”, da cui il nome della corporazione.

DUELLANTI

“Silent, Leges Inter Arma”

**Per poter svolgere la prova di corporazione bisogna possedere abiti eleganti, un bel cappello e uno stocco degno di un mastro d'armi.*

Una delle corporazioni fondate in seguito alla decisione della Gilda di dotarsi di un braccio armato legale ufficiale, riunisce i più abili combattenti esistenti nell'arte del duello. Spavaldi e boriosi ma letali e terribili una volta impugnate le armi.

MANIGOLDI

“Audaces Fortuna Iuvat”

**Per poter svolgere la prova di corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Riconoscere Oggetti Falsi”. In più bisogna possedere attrezzature per il gioco d'azzardo come carte o dadi, anche truccati.*

Truffatori e giocatori d'azzardo spregiudicati, splendidi nei modi tanto da poter sembrare anche nobili, spesso decaduti, ma con sempre uno stile ineccepibile.

MASNADIERI

“Vana Sine Viribus Ira Est”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Picchiatori professionisti, robusti e campioni della rissa. Li potrai trovare in taverna o al servizio di qualche poco di buono. Tra le Sette Amanti sono la corporazione meno influente, ma la più numerosa essendo la manovalanza del crimine organizzato.

MERCENARI

“Pecunia non Olet”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”. In più bisogna possedere uno scudo.*

Guerrieri senza scrupoli, fedeli unicamente al conio che rubano dalle loro vittime e che ricevono come ricompensa per i loro servizi a padroni ancora più subdoli. Costituiscono un organismo di protezione per i mercanti, alle dirette dipendenze della Gilda.

MECCANOMORCHIATI

“Exercitatione Optimus Est Magister”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Tecnologia 1”.*

Costruttori e riparatori geniali, sono completamente devoti alla meccanica e alla tecnologia e possono trasformare qualsiasi rottame in un congegno perfettamente funzionante.

NECROFORI

“Mortui Mordent”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere una pala e attrezzi per la sepoltura dei morti.*

Becchini specializzati nella caccia ai non morti incoscienti, coloro che non hanno una mente, ma solo un insanabile desiderio di uccidere i viventi. Sono una corporazione cupa, ma molto rispettata tra i non morti.

RACCOGLITORI

“Omnia Praeclara Rara”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere le Abilità: “Biologia”, “Botanica”, “Mineralogia”, “Occulto” e “Tecnologia”.*

Essenziali in ogni città di Kronhos, sono coloro che recuperano qualsiasi Componente da scorie e residui trovati in giro. Si occupano di raccogliere gli scarti che sanno trasformare in materiale utilizzabile per Composti e affini.

SICOFANTI

“Umbram Gnosce, in Umbra Vive”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Informazioni 1”.*

Una delle Corporazioni più misteriose, quella delle spie, fu nei secoli uno strumento di controllo, un osservatore eccellente delle strade dell'Immortale e dei regni di Kronhos.

SINDACATO DELLE MAESTRANZE

“Labor Omnia Vincit”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere un umile mestiere rispettabile.*

La più controversa delle Sette Amanti, è l'organizzazione criminale più potente. Formata da taglieggiatori e ricattatori con interessi economici e politici in ogni campo. “Proteggono” gli umili lavoratori di Kronhos che si affidano alle loro cure.

TAGLIABORSE

“Occasio Furem Facit”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Riconoscere Oggetti Falsi”.*

Ladri di strada e acrobati, pronti a ogni azzardo per un bel colpo. Sono intrepidi e scavezzacolli, adatti alle missioni più pericolose poiché vivono per il rischio e l'avventura.

VOARCADUMIA

“Mors Omnia Aequat”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere scelti dal Doge Innominabilis.*

Sicari senza scrupoli, silenziosi come ombre per cui tutto ha un prezzo e la vita è sicuramente il bene meno prezioso. Restano fedeli al loro compito fino alla sua esecuzione, sempre in cambio del giusto compenso.

SACRA GILDA DEI SAPIENTI

“In Servitutum Omnipotentibus Deis”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella Sacra Gilda dei Sapianti bisogna possedere l'Abilità:*

“Incantesimi da Sacerdote di 1° Grado”.

È la sacra scuola della Teologia, la guida per coloro che intraprendono il cammino tra le innumerevoli religioni di Kronhos. La gilda dei sacerdoti più devoti e osservanti, che uniti tra loro nonostante le divergenze filosofiche, mantengono alta la fede nelle deità degli abitanti di Kronhos. Ogni sacerdote per poter utilizzare la magia miracolo dovrà vestirsi solo con abiti del colore relativo al proprio culto (**Vedere il LIBRO DELLE FEDI**).

Ogni membro della gilda dovrà conoscere **Le Lodi agli déi** che sono insegnate in gilda e che vengono recitate in Circolo Rituale a ogni riunione di gilda. (**Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 179**).

Inoltre è possibile far carriera salendo di rango e acquisendo cariche di gilda, man mano che il PG compie imprese degne o serve fedelmente la gilda. (**Vedere il Manuale GdR: Cap. 4, Pag. 178**).

Dopo aver fatto l'ingresso in gilda è possibile acquisire Abilità in base al proprio Livello al costo di determinati PX:

ABILITÀ DI GILDA

§: Mentre si utilizza questa Abilità si può indossare ARMATURA relativa alle Limitazioni del Culto.

Livello	Abilità	Costo
1	Simbolo Sacro	50
2	Ritualistica 1	10
3	Leggere Glifi e Rune	80
4	Ritualistica 2	30
5	Invocazione 2	100
6	Glifi e Rune 1	100
7	Incantesimi da Sacerdote di 3° Grado	200
8	Immunità a incantesimi da Sacerdote di 1° e 2° Grado	100
9	Elevare magie di 1° Grado rapido	150
10	Incantesimi da Sacerdote di 4° Grado	250

CORPORAZIONI DELLA SACRA GILDA DEI SAPIENTI

ADOMBRATI

“Pulvis et Umbra Sumus”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere seguaci del Culto del Vuoto.*

Cultisti assassini del Vuoto, legati a rituali oscuri e ai misteri della tenebra. Silenziosi e invisibili accettano missioni solo se hanno uno sfondo religioso e puniscono i nemici della Sacra Gilda dei Sapianti facendoli scomparire nell'oscurità.

ANIMISTI

“Vera Anima, Vana Materia”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere un'anima equilibrata e gentile.*

Possiedono il potere di risvegliare l'anima di ogni cosa materiale o immateriale. Comunicano con gli spiriti del Creato e mantengono un assoluto equilibrio con ogni oggetto o essere esistente, riuscendo a comprenderlo profondamente.

CAVALCADAEMONI

“Immunda Munda Sanguine”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Cacciatori di esseri extramondo, sono condannati eternamente a combatterli e distruggerli, come se una maledizione li costringesse a contrastarli senza sosta.

DEMIURGHI

“Omne Ignotum Pro Magnifico”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere conoscenza basilica di ogni culto principale naturale e astrale.*

Sono coloro che mantengono la conoscenza di ogni dottrina religiosa. Studiano le tradizioni di ogni culto a prescindere che sia scomparso o ancora praticato. La loro sapienza non ha pari portandoli a scoprire anche il segreto delle Reliquie Miracolo e come crearle.

DISSACRATORI

“Quod Deus Vult Perdere, Ego Destruo”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Discerni Magia”.*

Riescono a utilizzare, consumandoli, l'energia degli Oggetti Magici Miracolo per potenziarsi o elevare incantesimi. Ossessionati dal “nutrirsi” di Reliquie perdono spesso il controllo a causa del desiderio di sempre più potere.

DIVINATORI

“Praenuntias Voluptatis Deis”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere le Abilità: “Ritualistica 1” e “Discerni Magia”.*

Un corpo di sacerdoti votati alla ricerca ed alla custodia delle reliquie divine, una corporazione in grado di custodirle e difenderle, ma soprattutto di trovarle. Ligi al loro credo, controllano la purezza degli altri sacerdoti attraverso il recupero e la protezione delle Reliquie stesse.

HUNGAN

“Animis Vescor”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna appartenere ad un Culto Oscuro.*

Sacerdoti voodoo capaci di invocare gli spiriti oscuri delle maledizioni e del dolore. Capaci di dominare le menti e trasformare in marionette i mortali, utilizzano una magia miracolo misteriosa e molto pericolosa.

MONACI

“Voluntas Iunctis Manibus Orbem Figurat”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere il rosario clericale e una filosofia neutrale assoluta.*

Hanno sviluppato i poteri dell'Imposizione legati alla loro filosofia e religione. Assolutamente neutrali ai fatti del mondo, sono divisi in diversi monasteri con filosofie molto differenti tra loro, ma al contempo profondamente legate.

QUESTUANTI

“Divitiae Sunt Saepe Obnoxiae”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Mercanteggiare”.*

Molto vicini all'Onorevole Gilda dei Mercanti, sono sacerdoti mercanti con diverse abilità legate al commercio e al recupero di denaro. La più terrena tra le corporazioni sacerdotali, sono comunque utilissimi alla gilda per le situazioni meno mistiche.

RADIAMISTICI

“In Atomo, Potestas”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna aver subito almeno una Mutazione.*

Riescono ad utilizzare l'energia benigna Creatomica, nonostante il pericolo delle radiazioni li porti a mutare nel corpo e nella mente. Contengono ogni effetto negativo, ma possono divenire delle pericolose pile radioattive se non sfogano il loro potere.

SIMBOLISTI

“Verba Omnium Dominatur”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione dei Simbolisti bisogna possedere l'Abilità “Glifi e Rune 1”.*

Attraverso lo studio di Rune, Glifi, Etichette e Simboli, hanno imparato a dominare le parole di potere che gli dèi hanno impresso su Kronhos. Il loro stile monacale è un modo di vivere la spiritualità, rinunciando agli interessi terreni per dedicarsi nel modo più completo all'aspetto spirituale.

TEMPIO-LABORATORIO

“Vero Ingenio Apiscitur Sapientia”

**Solamente gli Inquisitori (Sapienti Sacerdoti appartenenti al pantheon della Realtà) possono entrare a far parte della corporazione, scegliendo un solo specifico Dipartimento.*

I detentori del sapere perduto delle Macchine, testimoni di meraviglie indicibili di freddo metallo animato da elettricità e plasma, gli adepti scoprono i poteri celati nelle menti degli illuminati e sostituiscono le loro carni, fallate della caducità dell'esistenza, con l'acciaio eterno donatogli dalla Realtà.

TEMPLARI

“Non Nobis Domine, Non Nobis sed Nomine Tuo da Gloriam”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna essere scelti da un Maestro Templare. Inoltre hanno l'obbligo di portare come unico abito la tunica nera con la croce a otto punte bianca.*

Da secoli il Sacro Ordine dei Templari detiene il compito di proteggere e controllare le chiese in modo che i mortali si attengano alle Leggi dei Cento Culti, attraverso impassibili guerrieri sacri che seguono ligi la Regola.

TEURGHI

“In Servitute, Domino”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Ritualistica 1”.*

I sacerdoti più vicini agli dèi. Essi sono i più accaniti studiosi, preferendo alle lotte tra i culti il celebrare rituali per tutti. Spesso raccolgono la maggior quantità possibile di fedeli, per poi officiare complessi rituali in onore dei loro dèi.

YAMABUSHI

“Si Vis Pacem, Para Bellum”

**Per poter svolgere la prova per entrare nella corporazione bisogna possedere l'Abilità: “Addestramento Fisico”.*

Sacerdoti guerrieri votati alla protezione del loro culto contro chiunque possa metterne in pericolo i sacerdoti o i seguaci. Addestrati duramente alla guerra e al combattimento, sacrificando in parte le abilità d'elevazione delle magie.