

# ETEMENANKI



Technofantasy Larp

## LIBRO DELLE STIRPI



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

©ETEMENANKI Editore  
ETEMENANKI, IL CONSIGLIO DEI CRONOTECARI  
[WWW.ETEMENANKI.IT](http://WWW.ETEMENANKI.IT)

# INDICE

LE STIRPI DI KRONHOS	1
AELF'ER (Elfi)	2
ASURA (Metastrali)	2
BIOMECH (Realtà)	3
FEY (Fatati)	3
GOBELYN (Fatati)	4
GOLEM (Ingenerati)	4
HUR-KUR (Orchi)	4
KURSHUGAN (Metaelementali)	4
METABESTIE (Varie Stirpi)	4
N'KK (Nani)	5
T'ZER (Mannari)	6
UMANI	6
USHUL'PA'EH (Non Morti)	6
AMBIENTAZIONE CONOSCIUTA AI VIANDANTI	7

Copyright Loghi, Ambientazione e Regolamento:  
Etemenanki Editore®

P'illegittimo utilizzo di questi costituisce reato perseguibile d'ufficio

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

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

## STIRPI DI KRONHOS

Non troverai mai nella vastità di tutto il Cronoverso un simile crogiolo di Stirpi come a Babilonia! Passeggiando tra le bancarelle del quartiere dei mercanti vedrai creature con le carni miste agli elementi discorrere con esseri metà animali e metà uomini. Nei vicoli scaltro uomini faina cercano di vendere ogni tipo di mercanzia a creature nate dalla stessa materia dei sogni, o degli incubi. Qualsiasi chimera abbia popolato le tue fantasie abita i palazzi e le vie della Città Immortale. I non morti camminano tra i vivi, senza destare timore alcuno anche se quelli coscienti appartengono alla stirpe dominante e non averne rispetto potrebbe sfociare in una morte dolorosa e impietosa. Kronhos è popolato da innumerevoli Stirpi che vivono in una sorta di armonia razziale. Non esiste una chiusura di casta tra le varie Stirpi, a parte i non morti e poche altre, e la maggior parte di esse coesiste pacificamente. Qui di seguito vi è solo una piccola rappresentanza delle Stirpi che popolano la Città Immortale.

TUTTE LE STIRPI DEVONO ESSERE DEGNAMENTE RAPPRESENTATE ATTRAVERSO IL COSTUME E IL TRUCCO, QUINDI FACILMENTE RICONOSCIBILI. SE CIÒ NON ACCADE NON SARÀ POSSIBILE USARNE LE ABILITÀ, MENTRE SI MANTERRANNO LE LIMITAZIONI E SI SUBIRANNO DEI MALUS SUI PUNTI ESPERIENZA RICONOSCIUTI PER L'EVENTO. **SE LA PELLE DEVE ESSERE DI UN DETERMINATO COLORE (BIANCA, VERDE, GIALLA, ECC...)** **DOVRA' ESSERE TRUCCATA DI QUEL DETERMINATO COLORE OGNI PARTE SCOPERTA DEL CORPO.** L'IMPEGNO DEL COSTUME E DEL TRUCCO È PREMIATO DALLE ABILITÀ DELLA STIRPE E COME TALE DEVE ESSERE ALL'ALTEZZA DEL GIOCO.

**NEL MANUALE GDR ETEMENANKI TECHNOFANTASY ROLE PLAYING GAME POTRETE TROVARE UNA DESCRIZIONE PIÙ APPROFONDATA DI OGNI STIRPE.**

### LEGENDA:

**Mezzastirpe:** si può creare la mezzastirpe che si desidera truccandosi all'occorrenza ma senza avere Abilità e Limitazioni, ne costi aggiuntivi o obblighi (es. mezzelfo, mezzodaemone, ecc...).

**-Archetipo:** tutte le etnie che hanno questa specifica possono essere aggiunte a un'altra etnia se non specificato altrimenti. In creazione si può scegliere solo un archetipo.

**-Costo:** costo in PX dell'Etnia. Tutti i PG partono da 500 PX che possono spendere per acquistare la Stirpe e le Abilità Generiche.

**-Abilità:** le Abilità che l'Etnia dono acquistandola, sono specificate o possono essere: **CR** = Corazza, **PV** = PUNTO/I VITALE/I, **IM**. "...!" = IMMUNITA' A "...!" (non subisce il Potere a cui è immune, se una chiamata a più Poteri, subisce il Potere a cui non è immune. In caso di Danni da Arma, subisce il Danno Normale, ma non il Potere. Es. se è immune ad A Terra! E viene colpito da un colpo **A TERRA!** Non andrà a terra, ma subirà comunque il Danno Normale. Se gli lanciano un Potere a distanza che dichiara **A TERRA!**, non subirà nulla, se gli lanciano un potere che infligge **DOPPIO! A TERRA!**, non andrà a terra, ma subirà il Danno **DOPPIO!**).

**-Limitazioni:** determinati Malus che l'Etnia possiede e che non possono **MAI** essere evitati per nessun motivo.

Dopo il nome, tra parentesi tonda è specificato l'archetipo a cui appartiene la stirpe nel caso si subiscano chiamate che influenzano determinati gruppi: viventi, non morti, ecc...

**-Aspetto:** sono le caratteristiche di trucco che l'Etnia possiede. Sono obbligatori altrimenti non si possono utilizzare le Abilità. Ad esempio se un Arvan ha segnato Pelle: Bianca, la pelle deve essere **TRUCCATA** con il cerone bianco o una cipria bianca coprente. Pelle: Incarnato, vuol dire pelle naturale che non ha bisogno di trucco. Capelli: Naturali, vuol dire di qualsiasi colore naturale.

**-Descrizione:** un'idea accennata dell'etnia, ogni PG è libero di rendere la caratterizzazione più particolare e accattivante mantenendosi sulla linea guida descritta.

## AELF'ER [Elfi] (Vivi)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Alfar (Elfo della Luce)	40	-Discerni Magia	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali -Orecchie: a punta medie	Elfi della luce, protettori della natura e della magia, gli ultimi luminosi figli del Creato, l'ultima etnia realmente benevola e regale di Kronhos.
Angralfar (Elfo delle Ombre)	80	-Nascondersi 1	/	-Pelle: grigia -Capelli: neri, grigi, bianchi -Orecchie: a punta medie	Elfi delle ombre, non amano farsi notare né parlare. Un tempo una nobile etnia ora vivono ai margini della società, sopravvivendo di sotterfugi.
Krakalfar (Elfo dell'Acqua)	60	-Ambidestria -Divincolarsi -Im. Veleno!	/	-Pelle: blu scuro -Capelli: neri, bianchi, verdi -Orecchie: a punta marine	Elfi del mare, portano sempre con loro dell'acqua per impedire alla loro pelle di seccare alle intemperie del deserto. Ancestrali custodi delle oasi e dei mari, determinati e pacati sono piacevoli conversatori.
Jiilfar (Elfo della Mente)	130	-Discerni Magia -Incantesimi di 1° Grado da Sacerdote -Leggere e scrivere	-Credo: Mente	-Pelle: ocra -Capelli: naturali -Orecchie: a punta medie	Curiosi e passionali, i più aperti a interagire con le altre stirpi. Amano parlare e condividere le proprie emozioni e conoscenze. Forse anche troppo espansivi, ma sicuramente di buona compagnia. Hanno un irrefrenabile desiderio di portare coloro che li circondano a esprimere emozioni estreme.
Nurtieg'Alfar (Elfo delle Stelle)	80	-Discerni Magia -Occulto -Vedere nascosti	/	-Pelle: blu stellata -Capelli: neri, bianchi -Orecchie: a punta lunghe	Misteriosa etnia giunta in massa attraverso la Torre di Etemenanki. Non possiedono l'ombra e sono molto pacifici, anche se pare nascondano un oscuro segreto.
Sidhesh'Alfar (Elfo delle Nebbie)	40	-Discerni Magia	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali -Orecchie: a punta medie	Fisicamente uguali agli Alfar, ma tremendamente paurosi e paranoici. Tutto può sembrare un pericolo per il popolo delle nebbie.
Silfar (Elfo della Terra)	130	-Ambidestria -CR +1 -Botanica	-Non possono apprendere "Armatura 3"	-Pelle: verde -Capelli: naturali -Orecchie: a punta lunghe	Elfi dei boschi, protettori della natura e della libertà. Dai modi rudi e diretti, odiano gli hur-kur in maniera viscerale. Amano utilizzare archi e armi da lancio.
Svartalf (Elfo delle Tenebre)	40	-Ambidestria	/	-Pelle: nera -Capelli: bianchi -Orecchie: a punta medie	Elfi appartenenti al clan elfico sconfitto ai tempi della "Guerra dei Fratelli". Il loro carattere è arrogante e i modi estremamente crudeli e sadici.
Ukredalfar (Elfo del Caos)	240	-Im. Argento! -Polimorfismo 1	-Credo: Caos	-Pelle: indaco -Capelli: qualsiasi -Orecchie: a punta medie	Corrotti dai signori del Caos in tempi immemori, ascesero da schiavi a loro campioni, fino a incarnare perfettamente mutamento e instabilità. Sono agenti scelti di potenti demoni, imprevedibili e mortali.
Ur-Svartalf (Elfo della Realtà)	200	-Ambidestria -Incantesimi di 1° e 2° Grado da Sacerdote della Realtà -Leggere e scrivere	-Credo: Realtà	-Pelle: nera metallica -Capelli: bianchi -Orecchie: a punta medie	Elfi Svartalf discendenti di una semidea che rinnegò la magia Sortilegio e abbracciò la potenza della Realtà per divenire pura nella grandezza del metallo e della scienza. Tra le poche stirpi di origine Sortilegio accettate nel culto della Realtà. Mantengono come i loro progenitori Svartalf, un carattere arrogante e crudele, poco empatici con le altre creature.
Vukifar (Elfo del Fuoco)	100	-CR +1 -Mineralogia	/	-Pelle: rossa -Capelli: naturali -Orecchie: a punta medie	Elfi dei vulcani dalla pelle rossa, guerrieri di coraggio ineguagliabile. A volte persino troppo scontroso e battagliero, non conoscono la resa o la codardia.

## ASURA LUMINOSI [Chaerubiti] (Metastrale-Extramondo-Luminoso)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
<p><b>-Vulnerabile (Selenium):</b> se tocca un oggetto di Selenium o subisce un colpo da un'arma Selenium, subisce 1 Danno ulteriore.</p> <p><b>-Refrattario (Sortilegio):</b> non può elevare incantesimi Sortilegio. Non può usare Oggetti Magici Sortilegio.</p>					
Harut (Daevita Minore del Tempo)	200	-Incantesimi di 1° e 2° Grado da Sacerdote -Leggere e scrivere -Occulto -Ritualistica 1 e 2	-Credo: Tempo -No Archetipi -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: grigia -Capelli: grigi -Occhi: naturali, grigi	Elementali Astrali Minori del Tempo, dalla saggezza infinita, cercano il sapere e la conoscenza. Ottimi consiglieri e storiografi. Puntigliosi e cauti in ogni loro scelta. Intimamente legati a Kronhos, alcuni hanno il dono dell'Empatia Temporale che si manifesta in modo apparentemente casuale.
Horuiail (Chaerubita Minore dell'Ordine)	200	-PV +1 -Leggere e scrivere -Occulto -Ritualistica 1 -Furia Celestiale	-Credo: Ordine -No Archetipi -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: dorata -Capelli: dorati -Occhi: naturali, dorati	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena dell'Ordine. Capitani tra i Luminosi, sono il nemico che nessun demone vorrebbe affrontare. Il carattere è coraggioso e altezzoso con una propensione al guidare gli altri. <b>Furia Celestiale:</b> se utilizza un'arma con cartellino (Ocra): RELIQUIA DELL'ORDINE, dichiara anche la chiamata DIRETTO!
Isiriail (Chaerubita Minore Della Vita)	220	-Leggere e scrivere -Occulto -Ritualistica 1 -Rigenerazione	-Credo: Vita -No Archetipi -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: bianca -Capelli: bianchi -Occhi: naturali, blu, bianchi	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena della Vita. Miracoli viventi, segni del divino essere, si dice che siano gli occhi stessi della fertile madre. Benevoli e pacati verso i viventi e spietati contro i non morti.
Uriail (Chaerubita Minore della Realtà)	200	-CR+1 -Leggere e scrivere -Occulto -Perspicacia -Ritualistica 1	-Credo: Realtà -No Archetipi -Refrattario (Sortilegio) -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: metallo -Capelli: tonalità metalliche -Occhi: naturali, blu elettrico, metallo	Per metà angeli e per metà materia, sono la manifestazione terrena della Realtà. Il loro corpo con evidenti meccanismi evidenzia la loro natura divina e meccanica. Hanno modi inumani, estremamente logici e poco empatici evitando di palesare emozioni.

"... Vedi figlio, questa è Babilonia, Babilonia la bella, la lussuriosa, la santa, la corrotta, la luminosa e l'oscura..."

*Questa è Babilonia, il nostro mondo, tutto quello che ci è stato dato, tutto quello in cui crediamo e in cui dobbiamo credere. Vedi figlio i confini del creato, vedi i cancelli senza mura della Città, vedi oltre solo il nulla dello sconfinato deserto dello Sbasbet, perché oltre Babilonia vi è solo il nulla, dato che in essa gli dei hanno riversato l'esistenza stessa, i loro peccati, le loro virtù, le loro gioie ed i loro tormenti; e noi, figlio, ne adoriamo tutti i giorni l'immane possanza, perché solo questo c'è dato di fare. Vedi figlio questa è Babilonia..."* Antico canto Ashira dai diari di Etemenanki, Cronotenario della sacra Torre della Sapienza di Babilonia, 53° giorno del mese del Fuoco, Anno 5022 d.f.B., Epoca del Tramonto

## ASURA OSCURI [Daemoniti] (Metastrale-Extramondo-Oscuro)

<b>-Vulnerabile (Argento):</b> se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore.					
Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Agharaxàt (Daemonita Minore del Caos)	200	-PV +1 -Leggere e scrivere -Occulto -Ritualistica 1 -Furia Abissale	-Credo: Caos -No Archetipi -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: rossa, nera, verde scuro -Capelli: rossi, neri, verde scuro -Occhi: naturali, rossi, verde innaturale, viola scuro, gialli -Corna: daemoniache	Per metà demoni e per metà materia del Primo Mondo, sono la manifestazione terrena del Caos. Guide tra gli Oscuri, sono crudeli, arroganti e colmi di passione verso il Caos, alcuni posseggono tratti assolutamente mostruosi. <b>Furia Abissale:</b> se utilizza un'arma con cartellino (Ocra): RELIQUIA DEL CAOS, dichiara anche la chiamata DIRETTO!
Malikadàt (Daemonita Minore della Morte)	200	-CR +1 -Leggere e scrivere -Necranatomia -Occulto -Ritualistica 1 -Im. Paura! -Im. Sonno! -Im. Veleno!	-Credo: Morte -Archetipo: Non Morto -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: pallida, marcìa, nera -Capelli: neri, bianchi, verde scuro -Occhi: naturali, bianchi -Corna: daemoniache	<b>Possiedono tutte le Abilità e Limitazioni generiche dei Non Morti.</b> Per metà demoni e per metà materia del Primo Mondo, sono la manifestazione terrena della Morte. Fisicamente molto simili ai Non Morti. Il loro aspetto è decadente e il parlato lento. Il carattere è cupo e misterioso con tratti sadici e apatici. <b>Necranatomia:</b> Pronto Soccorso 1 e 2 solo sui Non Morti
Zuhramàt (Daemonita Minore della Mente)	200	-Leggere e scrivere -Occulto -Ritualistica 1 -Im. Charme! -Im. Confusione! -Im. Frenesia! -Im. Goffaggine! -Im. Paura! -Im. Silenzio! -Im. Sonno!	-Credo: Mente -No Archetipi -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: indaco, ocre, arancio, rosso chiara -Capelli: colori sgargianti -Occhi: naturali, colori sgargianti -Corna: daemoniache	Per metà demoni e per metà emozioni, sono la manifestazione terrena della Mente. Sono turbinanti sensazioni incarnate, vizio e perversione, disperazione ed euforia, perdizione e santità. Affascinanti e terribili contraddizioni viventi. Appaiono come elfi mutati dalla voce è innaturale e amano usarla per sbeffeggiare i mortali, vittime dei loro più truci inganni. Il Carattere è folle con variazioni di umore repentine e atteggiamenti che altalenano dalla vera propria pazzia alla pacata saggezza.

## BIOMECH [Technorganismi] (Sintetico)

<b>-Artificiale:</b> non può essere stabilizzato né curato con <i>Pronto Soccorso</i> , Incantesimi o Elisir di Cura per Archetipi diversi da Costrutto/Sintetico. Può essere curato da chiunque utilizzi attrezzi e possieda <i>Tecnologia</i> come se fosse <i>Pronto Soccorso</i> .					
<b>-Vulnerabile (Selenium):</b> se tocca un oggetto di Selenium o subisce un colpo da un'arma Selenium, subisce 1 Danno ulteriore.					
Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Unità Combattiva 0 (U.C.0)	200	-CR+1 -PV +1 -Im.Charme! -Im.Veleno!	-Credo: Realtà -No Archetipi -Artificiale -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: metallo -Capelli: tonalità metalliche -Occhi: naturali, blu elettrico, metallo	Costruiti per combattere o servire nei lavori più pesanti, il loro carattere è freddo ma molto servizievole con coloro che scelgono come guide. Ottimi soldati ed eccellenti strateghi. Scatenano la loro potenza contro i nemici della Realtà.
Unità Riparatrice 0 (U.R.0)	150	-CR+1 -Mineralogia -Riparare +1 -Tecnologia +1 -Im.Charme! -Im.Veleno!	-Credo: Realtà -No Archetipi -Artificiale -Vulnerabile (Selenium)	-Pelle: metallo -Capelli: tonalità metalliche -Occhi: naturali, blu elettrico, metallo	I loro perduti creatori si ispirarono alla Realtà stessa quando li concepirono. Curiosi ed estremamente logici, pongono domande su ciò che non conoscono. Sono i costruttori delle Domus, sono i fabbri delle Technoarmi, sono la scienza stessa della loro stirpe.

## FEY [Fatati] (Fate-Vivi)

<b>-Refrattario (Tecnologia):</b> non possono utilizzare Oggetti Tecnologici, né avere Innesti Tecnologici.					
<b>-Vulnerabile (Argento):</b> se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore.					
Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Avernalis (Fatati del Vuoto)	140	-Vedere Nascosti -Discerni Magia -Occulto -Nascondersi 1 -Im. Charme!	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: bianchi -Occhi: bianchi -Orecchie: a punta lunghe	Fatati provenienti dal confine delle Terre degli Incubi. Perennemente distaccati e aridi, aristocratici nei modi ma sempre malinconici. Legati spiritualmente all'Elemento Naturale del Vuoto, ne sono profondi studiosi e affascinanti portatori dell'essenza.
Eshu (Fatati Girovaghi)	180	-Leggere e Scrivere -Informazioni 1 -Perspicacia -Vedere Nascosti -Discerni Magia -Occulto -Im. Charme!	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: color terra di Siena -Capelli: neri -Orecchie: a punta molto lunghe	Bardi e girovaghi, questi esseri tendono ad abbandonare le Alte Corti Fatee in gioventù per assaporare tutte le esperienze possibili nei mondi dei mortali. Molto socievoli amano raccontare diverse storie riguardo alle loro innumerevoli avventure. Sono solitamente abbigliati con tenute da viaggio comode e colorate, con numerose scarselle dove tengono ogni loro ricordo.
Fatato (Archetipo)	/	-Im. Charme!	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: varia -Capelli: vari -Orecchie: a punta piccole	Esseri viventi completamente assuefatti alla bellezza ed al fascino delle Alte Corti Fatee. Sono dedicati unicamente ai loro signori e nulla li può distrarre dalla loro devozione assoluta.
Satyr (Fatati Danzanti)	140	-Botanica -Im. Charme! -Im. Malattie! -PV +1	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali -Occhi: naturali, da capra -Orecchie: da capra lunghe -Corna: caprine -Piedi: caprini e pelosi	Edonisti e sibariti, questi esseri fatati delle zampe e corna caprine sono famosi tra le Alte Corti per la loro lascivia. Conoscono tutti i piaceri che il Creato possa offrire e non perderanno occasione, anche nelle situazioni più critiche, di sperimentare qualcosa che ancora sia assente da questa loro "collezione".
Sluagh (Fatati Crudeli)	130	-Im. Charme! -Im. Malattie! -Nascondersi 1 -Coraggio 1 -Occulto	-Archetipo: Non Morto -Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile: (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: neri, glabri -Occhi: bianchi -Orecchie: a punta molto lunghe	Snelli e pallidi fatati dalle labbra nere, sono i custodi dei sussurri e dei segreti fra le Alte Corti Fatee. Sembra siano in grado di scomparire innaturalmente fra le ombre e la loro conoscenza del mondo sovranaturale è talmente vasta da renderli freddi e indifferenti anche di fronte agli spettacoli più spaventosi.

## GOBELYN [Fatati] (Fate-Vivi)

<b>-Refrattario (Tecnologia):</b> non possono utilizzare Oggetti Tecnologici, né avere Innessi Tecnologici.					
<b>-Vulnerabile (Argento):</b> se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore.					
Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Gremlin (Gobelyn della Sfortuna)	10	-Im. Paura! -Im. Goffaggine! -Può elevare la Magia del Caos -Goffaggine al 1° Grado	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: verde scuro, viola -Capelli: neri, glabri -Occhi: naturali, rossi -Orecchie: a punta molto lunghe	Inutili creature vomitate dal deserto babilonese, completamente idioti e folli. Volgari nei modi di porsi e caratterizzati da un forte istinto di autodistruzione. Cleptomane, avido, difficilmente riesce a controllarsi e si lancia in ogni impresa senza senso che incontra.
Imp (Gobelyn della Corruzione)	350	-Incantesimi di 1°, 2° e 3° -Grado da Mago -Leggere e scrivere -Occulto	-Refrattario (Tecnologia) -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: rossa, viola, nera -Capelli: neri, glabri -Occhi: rossi, viola, neri -Orecchie: a punta medie -Corna: daemoniache	Fatati corrotti, viscidati e servili finché è il momento buono per poi dimostrarsi arroganti e spietati. Ossessionati dalla magia e dal potere che ne deriva, si legano spesso a un magdum con strani riti che sembrano portare benefici a entrambi... forse...

## GOLEM [Ingenerati] (Costrutti)

<b>-Artificiale:</b> non può essere stabilizzato né curato con <i>Pronto Soccorso</i> , Incantesimi o Elisir di Cura per Archetipi diversi da Costrutto/Sintetico. Può essere curato da chiunque utilizzi attrezzi e possieda <i>Tecnologia</i> come se fosse <i>Pronto Soccorso</i> .					
<b>-Vulnerabile (Argento):</b> se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore.					
<b>-Se subiscono un'Invocazione della Realtà rimangono paralizzati per 30 secondi oltre agli effetti dell'Invocazione.</b>					
Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Seurat (Golem di Cera)	200	-Polimorfismo 1	-Artificiale -Vulnerabile Argento -No Archetipi	-Pelle: giallastra -Capelli: /	Signori delle trasformazioni, folli e alienati talvolta dimenticano chi sono e s'immedesimano completamente nella stirpe in cui si trasformano. Nella loro forma naturale sono degli umanoidi dalla pelle glabra senza lineamenti marcati.

## HUR-KUR [Orchi] (Vivi)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Ashant-Kur (Orco Mistico)	200	-Occulto -Botanica -Leggere e scrivere -Incantesimi da Sacerdote di 1° e 2° Grado	-Credo: culto Elementale Naturale a scelta	-Pelle: verde -Capelli: naturali -Occhi: colorito innaturale dal rosso al blu intenso -Denti: zanne orchesche	Sciamani e guide spirituali della Stirpe orchesca. La loro parola è tenuta in alta considerazione tra gli Hur-Kur poiché gli orchi sono molto superstiziosi. La mascella è pronunciata, mentre gli occhi sono sempre come pervasi dalla magia degli Elementi. Amano coprirsi di piume, ninnoli amuleti, grezzi gioielli e pezzi d'osso.
Kurgan-Kur (Mezz'Orco)	80	-Armaturo 1, 2 e 3	/	-Pelle: verde chiara -Capelli: naturali -Denti: zanne orchesche	Barbari assassini, più vicini agli orchi per la scarsa intelligenza e la sete di sangue, di quanto lo siano agli uomini. Maestri della guerra, signori delle arene.
Krazd-Kur (Orco Nero)	100	-PV +1	-Non possono apprendere: Leggere e scrivere	-Pelle: verde scuro -Capelli: naturali -Denti: zanne orchesche	Bestioni ottusi e violenti dalla mascella pronunciata, la cui unica ragione di vita è il combattimento. Non temono nessuno e glorificano la guerra. Carattere orgoglioso e spavaldo, odiano i codardi.
Munj-Kur (Orco Bianco)	70	-Leggere e scrivere -Perspicacia -Pronto Soccorso 2	-Non sa utilizzare né può imparare a usare nessun tipo di Arma	-Pelle: verde chiarissima, bianca -Capelli: naturali -Denti: zanne orchesche piccole	Intelligentissimi, dall'aspetto orchesco accentuato ma dalla pelle chiarissima e lo sguardo di una pacatezza non riscontrabile in nessun altro membro della sua stirpe. Sommi studiosi, amanti della pace e della conoscenza, completamente alieni agli usi bestiali e barbari. Reietti in molte comunità, come tali vengono trattati dagli altri esponenti della stirpe orchesca che li odiano.

## KURSHUGAN [Metelementali] (Elemento corrispondente-Vivi)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Kurshugan (Signatus)	100	-Im. Naturale! -Dichiara Naturale in mischia con l'arma del braccio principale	-Credo: del proprio Elemento -Magia: solo del proprio elemento	-Pelle: color elemento -Capelli: color elemento	Creature cadute nella Città Immortale attraverso la Soglia dei Mondi della Torre della Sapientia. Esuli nel Primo Mondo con un corpo misto di elemento e carne mortale. Il loro aspetto tradisce la loro natura e il carattere spesso ricorda le particolarità stesse dell'elemento. Pacati della Pietra, irruenti dell'Aria, violenti del Fuoco, emotivi dell'Acqua, benevoli della Terra, freddi del Ghiaccio e in emozionali del Vuoto.

## METABESTIE (Bestie-Vivi)

Stirpe: Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Ashauri: Kriill (Metacavallette)	10	-Im. Silenzio! -Biologia	/	-Testa: insetto -Pelle: rossa, ocra, verde -Capelli: glabro	Uomini cavalletta estremamente logorroici e insopportabili, spesso mercanti per la capacità di "stancare" il cliente. Molto socievoli e curiosissimi, grandi studiosi della natura umanoide.
Ashauri: Mictlanz (Metascorpioni)	240	-Ambidestria -Leggere e Scrivere -CR +1 -Im. Veleno! -Incantesimi di 1° Grado	/	-Testa: insetto con chele -Pelle: rossa, ocra, nera -Capelli: glabro -Coda: con aculeo	Uomini scorpione dall'epidermide corazzata, crudeli nei modi e abili in tutte le arti, dalla magia alla guerra. La loro civiltà, oramai estinta, possedeva un potere paragonabile solo a quello dell'attuale Babilonia, ma il loro re sfidò gli dèi che lo precipitarono negli inferi. <b>(Possono scegliere se incantesimi da Mago o da Sacerdote della scuola che desiderano)</b>

Ashauri: Semun (Metavermi)	150	-Leggere e scrivere -Discerni Magia, -Mercanteggiare -Riconoscere Oggetti Falsi -Biologia -Botanica	/	-Pelle: ocre scuro con linee nere orizzontali -Capelli: naturali	Lo sguardo è indagatore e i movimenti sono lenti e impacciati. I più abili e astuti tra i mercanti, meno avidi degli K'bn, ma più votati al commercio, da cui sono ossessionati e in cui riversano tutte le loro energie. Per un Semun qualsiasi aspetto della vita sociale si trasforma in una questione di affari.
Ashauri: Zatiz Pithex (Metainsetti bestia)	250	-Addestramento Fisico -PV +1 -Ambidestria	-Possono entrare solo nella Gilda della Legione.	-Testa: insetto con chela -Pelle: nera -Capelli: glabri	Insetti fisicamente possenti dalle limitate capacità sociali. Molto chiusi e poco propensi a condividere le proprie emozioni, ma sempre pronti a combattere. Sono ciechi ma hanno sviluppato sensi radar eccellenti.
Kusarikk: Asterios (Minotauri)	110	-PV +1 -Im. Paura!	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali -Corna: taurine	Eroici umanoidi dalle gambe taurine ed enormi corna sul capo. Prodi guerrieri a volte troppo guidati dall'istinto e dall'irruenza, ma tremendi nella loro ira.
Lurrrgas: Krrerr (Metaratti Fulvi)	60	-Im. Veleno! -Nascondersi 1	/	-Testa: ratto -Pelle: marrone rossiccia -Capelli: scuri	Servili e viscidati, ma pronti a tradire chiunque pur di servire la loro covata. Sono affabili ma cacciatori di scrupoli. <b>(Fino a quando si trovano entro 10 metri da un Lurrrgas Surarr guadagnano le Abilità: "Coraggio 1" e "Coraggio 2")</b>
Lurrrgas: Surarr (Metaratti Bianchi)	90	-Leggere e scrivere -Im. Veleno! -Incantesimi di 1° Grado	/	-Testa: ratto -Pelle: bianca -Capelli: bianchi	Sono i capi indiscussi dei Lurrrgas, con un cervello di un'intelligenza sadica e sottile, con la quale dominano facilmente gli altri. Si circondano di Lurrrgas sacrificabili capaci di proteggerli fino alla morte. <b>(Può utilizzare la magia Fascinazione e Charme sui Lurrrgas come una magia EFFETTO!)</b>
Morduk: Kamai (Metasqualoide)	150	-Armatura 1 -Coraggio 1 e 2 -CR +1	/	-Testa: squalo -Pelle: antracite -Capelli: glabro	Un caratteraccio rinomato, poco affabili ma cacciatori di natura, non dimenticano mai l'odore di una preda, poiché riconoscono perfettamente quello della paura.
Naramei: Mngwa (Metagorilla pantera)	200	-Addestramento Fisico, -PV +1 -Ambidestria -Arrampicarsi	-Non possono apprendere: Leggere e scrivere	-Testa: pantera -Pelle: nera maculata -Capelli: neri	Sospettosi e guardinghi, ma fedeli e sinceri. Corpo da gorilla muscolosissimo con la testa da pantera nera. Utilizzati spesso nelle arene come gladiatori, sono agili e potenti figli delle poche foreste di Kronhos.
Naramei: Narasim (Metaleoni)	100	-Coraggio 1 e 2 -CR +1	/	-Testa: leone -Pelle: naturale -Capelli: naturali	Eroici figli del nero deserto dello Shasbet. Onorevoli e senza paura, corridori delle pianure sabbiose, ultimi fieri abitanti di Babilonia. Non rifiutano mai una sfida.
Naramei: Quenchi (Metagatti)	50	-Ambidestria -Arrampicarsi 1	/	-Testa: gatto -Pelle: naturale -Capelli: naturali	Agili e voltagabbana, vivono solo per loro stessi, usando gli altri per i propri giochi. A volte però i loro scherzi possono divenire molto pericolosi.
Naramei: Smiklev (Metatigri Albine)	200	-Riparare 1 -Mineralogia -Tecnologia 1 -CR +1	/	-Testa: tigre -Pelle: bianca a strisce nere -Capelli: bianchi	Tigri umanoidi amanti della tecnologia e delle armi da fuoco. Testardi e analitici, vogliono comprendere il funzionamento di tutte le cose cadendo spesso nella pignoleria più esacerbante.
Ornatesh: Tehu (Metaibis)	160	-Leggere e Scrivere -Incantesimi di 1° e 2° Grado	/	-Testa: ibis con lungo becco -Pelle: grigia -Capelli: grigi	Metauccelli con un lungo becco dal carattere pacato e riflessivo, amano la conoscenza assoluta e la loro pazienza è proverbiale. Prediligono conversare e i lunghi discorsi per spiegare anche semplici concetti.
Urydimm: Gabhym (Metafaine)	60	-Leggere e Scrivere -Mercanteggiare -Riconoscere Oggetti Falsi	/	-Testa: faina -Pelle: naturali -Capelli: naturali	Astuti mercanti e predoni dei rottami e delle macerie. Non c'è nulla che non abbia un prezzo e non c'è occasione che non possa essere usata a loro favore. Privi di ogni etica o morale considerano la generosità una forma virale di idiozia.
Urydimm: Vix (Metavolpi)	60	-Ambidestria -Discerni Magia	/	-Testa: volpe -Pelle: rossa -Capelli: rossi	Affascinanti, astuti e molto interessati al collezionare oggetti magici e al farsi notare a ogni costo. A volte troppo eccentrici, ma comunque ottimi intrattenitori.
Urydimm: Yargoel (Metaiene)	150	-Armatura 1 -Addestramento Fisico	/	-Testa: iena -Pelle: ocre -Capelli: naturali	Pigri e opportunisti, brutali nei modi e nel parlare, amano prevaricare i deboli e far pensare il loro potere. Abili carcerieri e boia, non conoscono la pietà.
Zeetash: Brobra'Xar (Metaroppi)	90	-Ambidestria -Riparare +1	-Credo: Realtà	-Testa: rospo -Pelle: verdastria -Capelli: /	Ottusi guerrafondai, partoriti da esperimenti di una setta di Genetisti seguaci della Realtà. Sopravvissuti a tutti i costi, sono addestrati all'utilizzo di tutte le armi e tecnologie esistenti, ma aberrano la magia.
Zeetash: Ojen (Metadraghi)	200	-CR +1 -Im. Paura, -Im. Veleno! -Im. a tutti gli Incantesimi di 1° e 2° Grado	-Credo: Ordine	-Testa: drago -Pelle: dorata -Capelli: dorati	Umanoidi figli dell'Antica Magia dall'aspetto draghesco, fieri e determinati in ogni loro azione. Il corpo è cosparsa di scaglie dai colori cangianti sul dorato, bronzeo. Alteri e arroganti, non tradiscono mai la parola data e non mentono mai.
Zeetash: Slysher (Metalucertole)	60	-CR +1 -Im. Charme!	-Non possono apprendere: Leggere e scrivere	-Testa: lucertola -Pelle: verde, ocre, marrone -Capelli: /	Ottimi combattenti, grossi e squamosi rettiloidi con un cervello tanto primitivo quanto possente ne è la muscolatura. Non riescono a comprendere il senso dell'umorismo, le metafore che interpretano alla lettera.
Zeetash: Titiens (Metacamaleonti)	50	-Nascondersi 1	/	-Testa: camaleonte -Pelle: verde, ocre, marrone -Capelli: /	Diplomatici e assertivi, evitano sempre lo scontro fisico cercando il compromesso e la discussione pacata e politica. Non si comprende mai il loro vero pensiero.

## N'KK [Nani] (Vivi)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
D'rkk (Nani delle Rocce)	80	-CR +1	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Testardi e cocciuti nani dalla pelle robusta come il cuoio. Guerrieri temprati da centinaia di battaglie, la loro parola è legge e il loro coraggio immenso!
K'bkk (Nani dei Vulcani)	140	-CR +1 -Im. Naturall -Mineralogia	/	-Pelle: rossa -Capelli: naturali	Nani del Muspellheimr, fabbri di talento incomparabile, alla ricerca della lega minerale perfetta. La loro pelle può resistere alle più temperature e persino alla lava vulcanica. La loro voce roca può essere fastidiosa alle orecchie degli elfi, ma molto apprezzata dagli orchi.

K'bn (Nani Avidi)	50	-Mercanteggiare -Riconoscere falsi	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Molto socievoli, ma avidi mercanti, unicamente interessati a divenire gli esseri più ricchi di tutta Babilonia: ogni cosa ha un prezzo, il più è trovarlo. In nanico significa "Tirchio".
K'vr (Nani Deformi)	120	-Riparare 1 -Mineralogia -Tecnologia 1	-Credo: Realtà	-Pelle: incarnato, cicatrici -Capelli: naturali -Cicatrici: bruciate	Scienziati illuminati dalla luce della Realtà. Eccellenti fabbri e ottimi ingegneri. Pignoli fino all'eccesso, ma deformi a causa di un'esplosione che li ha mutati.
M'rr (Nani Barbari)	130	-PV +1	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Guerrieri nati originari del d'kk (clan) di M'ra, uno dei Sei Guardiani del Creato. La loro forza e la volontà è indomabile, la lotta è la loro vita. Amano tatuarsi.

## TZ'ER [Teriantropi] (Bestie-Mannari-Vivi)

**-Vulnerabile (Argento):** se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore. La trasformazione in mannaro avviene dalle ore 16.00 alle 08.00, tempo nel quale si prendono le relative Abilità di Etnia e anche se non trasformati avranno atteggiamenti più bestiali. Le Limitazioni sono sempre attive.

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Ajita (Mannari) <b>(Archetipo)</b>	/	-Im. Paura! <b>(DOPO LE 16:00)</b> -CR +1 -Possono combattere con artigli da 60 CM)	-Vulnerabile (Argento)	-Pelle: naturale -Capelli: naturali -Attributo: deve aver un attributo bestiale a scelta, ad esempio la coda o le orecchie	Hanno nel sangue la terantropia che li costringe ad aver sempre un attributo animalesco evidente. Di giorno portano solo l'attributo del mannaro e un carattere irrequieto, e di notte, solo alcuni mutano rivelando la loro vera natura. Possono essere mannari di qualsiasi animale scelgano in creazione e sarà quello per sempre.

## UMANI (Vivi)

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Arvan (Umani del Sottosuolo)	80	-Nascondersi 1	-Carattere: pacifico e benevolo	-Pelle: bianco latte con un tatuaggio nero a striscia sugli occhi -Capelli: naturali	Umani dalla pelle pallidissima, con una striscia nera che macchia gli occhi, a causa della millenaria permanenza sotto le montagne della cordigliera dello Zabdum. Stirpe enigmatica che sembra possedere un'innaturale benevolenza verso tutti... eccetto verso gli Angralfar.
Mezzogigante (Mezzo sangue)	150	-PV+1 -Im. Paura!	-Carattere: simpatico e socievole	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Figli di una Stirpe di giganti molto vicini agli uomini, cercano la socialità, con scarso successo, tentando di essere sempre particolarmente simpatici.
Repudiatus (Umani condannati)		Ashira (mediorientale) Aztylan (sud-americano) Edoiano (asiatico) Ivorian (europeo) Mosabi (africano) Vyking (vichingo)	/	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Forse l'etnia più abile nel sopravvivere, con peculiari abilità di adattamento in tutti gli ambienti, anche i più ostili. Il suo stile di vita e di pensiero è in assoluto il più vario e inclassificabile, affiancando personalità di tutte le tipologie ai modi di pensiero più variegati.
Uroe (Umano Artificiali)	30	-Tecnologia 1	-Credo: Realtà	-Pelle: incarnato -Capelli: naturali	Umani geneticamente modificati dal culto della Realtà, affinché il loro sangue e la loro carne non sia piacevole al gusto dei Non Morti. Fanatici seguaci della Scienza.

## USHUL'PA'EH [Non Morti] (Morti)

**-Non Morto:** può essere stabilizzato da *Pronto Soccorso*, ma non può essere curato con Incantesimi o Elisir di Cura per Archetipi diversi da Non Morto, che invece infliggono loro altrettanti Danni. Possono recuperare 1 PV nutrendosi di un Archetipo: Vivente, morto da meno di 5 minuti o in Tempo di Agonia/Coma; un vivente basta a sfamare un solo non morto. Il nutrirsi necessita di 1 minuto recitato ininterrotto di tempo.

**-Vulnerabile (Argento):** se tocca un oggetto di Argento o subisce un colpo da un'arma Argento, subisce 1 Danno ulteriore.

Etnia	Costo	Abilità	Limitazioni	Aspetto	Descrizione
Alu-Krumm (Spettri)	150	-Leggere e scrivere -Incantesimi 1° Grado Sacerdote della Morte -Im. Charme! -Im. Confusione! -Im. Sonno!	-Credo: Morte -Non Morto -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: naturali -Occhi: bianchi -Vesti: stracciate e fluenti	Fantasma corrotti dalla parte più oscura del Vespro, il Mondo degli Spiriti. Esistono in uno stato di agonia e dolore, perennemente cupi e taciturni, vedono il Primo Mondo sovrapposto al Vespro per questo sembrano sempre persi nei loro pensieri. Portano con loro sempre un senso di immanente disgrazia come se la Morte stessa li seguisse.
Antico Annunaki (Metasciacalli zombi)	150	-Biologia -Occulto -Necroanatomia (Pronto Soccorso 1 e 2 su Non Morti)	-Non Morto -Vulnerabile (Argento)	-Testa: sciacallo scheletro -Pelle: bianca -Capelli: naturali -Occhi: bianchi	Pacati e silenziosi pensatori. Enigmatici nei loro fini, misteriosi in ogni loro azione. Antichi signori dell'arte della mummificazione e della sepoltura. Una Stirpe con conoscenze oramai dimenticate, ma misteriosamente abbracciata dalle silenziose sabbie della morte.
Nekhanaton (Mummie)	150	-CR +3 -Im. Sonno! -Im. Charme! -Im. Confusione!	-Non Morto -Danno Naturale! Effetto! Diretto!	-Pelle: nera -Capelli: naturali -Occhi: bianchi -Vesti: bende logore	Sono lenti e vetusti cadaveri ambulanti ricoperti di bende per nascondere le loro orrende fattezze. La robustezza dei loro corpi è paragonabile all'acciaio. <b>(Non possono apprendere "Ambidestria" e "Armi a Distanza")</b>
Rabisu-Caynin (Vampiri)	250	-PV +1 -Incantesimi 1° Grado -Im. Charme! -Im. Confusione!	-Credo: Morte -Non Morto -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: naturali -Occhi: bianchi -Denti: canini accuminati	Creature mortalmente affascinanti il cui unico scopo è cibarsi del sangue delle loro vittime per recuperare l'antica potenza che il tempo gli ha sottratto. Ambiscono a divenire membri delle Beith, le antiche casate vampiri che dominano l'Adunanza della Tenebra
Rabisu-Strygoi (Vampiri)	200	-PV +1 -Armatura 1 e 2 -Im. Charme! -Im. Confusione!	-Credo: Morte -Non Morto -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: naturali -Occhi: bianchi -Denti: canini accuminati	Vampiri guerrieri, spendono l'eternità ad imparare l'arte della guerra sperando di giungere pronti all'ultimo dei conflitti. Immortali e temibili signori dei campi di battaglia. Campioni della Morte, difensori delle Beith, cercano sempre la lotta.
Ushul (Trapassato) <b>(Archetipo)</b>	/	-Im. Sonno!	-Non Morto -Vulnerabile (Argento)	-Pelle: bianca -Capelli: naturali -Occhi: bianchi	Creature la cui anima rimane intrappolata nel corpo cadaverico. Nell'Epoca del Tramonto tutti coloro che erano viventi e dopo la morte vengono risorti tornano come trapassati.

## **AMBIENTAZIONE CONOSCIUTA AI VIANDANTI**

Babilonia l'Antica, Babilonia l'Eterna, Babilonia la Splendida, Babilonia l'Immortale. Ogni aggettivo può essere adatto per un mondo dalle mille sfaccettature, dove l'angosciante e sempiterna presenza delle opprimenti divinità, spietati signori degli elementi astrali e naturali, controlla ogni passo delle creature mortali. La brama di potere guida le scelte di molti babilonesi, ma non sono pochi coloro così idealisti, o così folli, seguire le vie dell'onore. Ciò che ogni abitante della Città ricorda è che sempre bisogna venerare gli dei in ogni giorno della propria vita con tributi e preghiere, poiché non vi è nulla di più ignobile e letale che essere dichiarato ateo. La Città è un'acozzaglia multicolore di Stirpi ed edifici dove le tecnologie più disparate coesistono con le culture primitive. Da tutti i continuum temporali diverse creature vengono attratte e ghermite dalla Torre della Celestiale Sapienza, diventando così babilonesi a tutti gli effetti, e apportando alla Città le loro conoscenze e la loro cultura. Sul pianeta Kronhos dunque potrai camminare a fianco di barbari che portano spadoni a due mani legati dietro la schiena e pistole lucide nascoste negli stivali. Potrai giungere da qualsiasi luogo o tempo per avventurarti tra le impervie strade della Città Immortale. La tecnologia esiste, ma è poco utilizzata poiché non sempre funzionante, dato che la corruzione dimora anche nei materiali più puri. Sono pochi i pazzi che mancano di rispetto ad un Sacerdote, poiché il potere dei preti è grande; ancora meno quelli che ridono di un Mago, poiché le forze elementali si piegano al suo volere. In ogni caso, è buon uso non sottovalutare mai nessuno tra i viandanti che camminano per le vie della Grande Città, perché non è dato sapere quale sia la mano che vibrerà un colpo fatale, e neppure cosa si celi dentro l'animo degli abitanti dell'Eterna Città Senza Porte. L'Epoca del Tramonto è dominata dalla Morte, molti sono i non morti che camminano tra i vivi, lo stesso imperatore appartiene alla genia dei vampiri e i mortali sono spesso usati come schiavi senza valore. Le Libere compagnie godono di benefici che i normali abitanti non hanno, al fine di divertire l'imperatore nella Guerra Elementale. In un mondo del genere solo la Shaddakh, l'unione fraterna dei membri di una stessa compagnia, può salvare un eroe dal venire corrotto dal deserto nero che ogni cosa inghiotte poiché a Babilonia il bene e il male sono concetti troppo astratti affinché uomini, demoni o dei possano attenersi ad essi...

### **Le Gilde di Kronhos**

La vita a Babilonia è governata dalle quattro Gilde Babilonesi. Ogni creatura cerca di entrare nelle Gilde per comprendere il proprio posto nel Primo Mondo e imparare le Abilità che la faranno accrescere di potere e gloria su Kronhos.

La Gloriosa Gilda Sapiienti sovrintende la vita spirituale di ogni abitante dei territori, e solamente dei suoi membri è il magistero di officiare riti in onore delle divinità, e solamente loro è la grazia di poterne interpretare il capriccioso volere. Essi sono i prediletti degli dei, sono gli Eletti, la casta Dominante di Babilonia. Molte sono le sue Corporazioni che coprono tutti i ruoli inerenti alla fede.

La Legione Nera Babilonese si occupa del mantenimento dello status quo e della difesa dei territori e dei Protettorati della Città Immortale, costituendone l'esercito regolare. Amministra la giustizia e fa rispettare le leggi: rappresenta la volontà del Santo Imperatore Mors Ghoti I sulle genti. Le Corporazioni della Legione Nera Babilonese sovrintendono tutto ciò che riguarda l'aspetto militare, il combattimento e le leggi.

L'Onorevole Gilda Mercanti si infila in ogni transazione possibile, coltivando i propri scopi e inseguendo l'etica del profitto a tutti i costi, arricchendo di giorno in giorno le proprie fortune. Le Corporazioni dell'Onorevole Gilda Mercanti sono tra le più variegata con molteplici specializzazioni dal combattimento agli affari meno "ortodossi".

L'Accademia dell'Antica Magdum, il luogo in cui vengono forgiati pochi eletti, o folli, che manipoleranno gli Elementi Naturali, plasmandoli secondo il proprio volere. Un luogo in cui si studiano, si applicano e si sfruttano le linee della magia in ogni forma e sostanza, per ottenere il potere di plasmare il creato. Un potere invisibile persino agli stessi dei. Le Corporazioni dell'Accademia dell'Antica Magdum sono specializzate in tutti gli ambiti del sortilegio e del misticismo.

Ognuno ha un segreto da nascondere o un fine nascosto a Babilonia. c'è chi professa culti perduti, chi agisce nell'ombra per scoprire come divenire parte delle innumerevoli Corporazioni Segrete, spesso fuorilegge o dai fini arcani e folli, chi trama nella Guerra Senza Tempo degli Eterni o anche chi semplicemente cerca di sopravvivere...

Oltre lo Shasbet, il nero deserto che circonda Babilonia, vi sono altre terre, altri popoli e regni, ma per i babilonesi sono solo leggende e dicerie, così come per quei popoli è Babilonia: la Città e le terre circostanti, infatti, sono chiusi in una sorta di isolazionismo che gli dèi proteggono come un pastore cura i suoi armenti.. Ma spesso il Primo Mondo ha confini che neanche una divinità può sigillare... I Mondi Esterni sono innumerevoli e le misteriose creature che li abitano sempre pronte a varcare le Soglie dei Mondi e giungere tra gli ignari mortali... Ma i babilonesi hanno altro a cui pensare: un imperatore senza pietà in un regno dispotico e crudele dove la guerra, il dolore e la disperazione sono sovrani.

*"A volte sembra che le Stirpi che popolano Babilonia non possano mai avere fine, come se fossero state rigurgitate dai sogni e dagli incubi di un qualche dio perduto nei suoi deliri..."*

**Loshet M'arik, Mercante di spezie del Mercato delle Sabbie di Babilonia**