

# KENTHAR

## DOMINI

Mutamento, Caos, Sofferenza, Odio, Istinto, Conflitto, Prevaricazione

## IL CULTO

Kenthar è una divinità mutevole e che rifugge le definizioni mortali, il cui scopo e le cui intenzioni sono perlopiù ignote.

Kenthar innanzitutto è Mutamento: la sua natura è erratica e appare ai mortali sotto numerose vesti. Nessun teologo sa definire se Kenthar sia un dio e una dea ed è credenza ormai accertata che la sua stessa natura trascenda tali definizioni.

Kenthar apprezza coloro che evolvono e mutano per affrontare una situazione, sia fisicamente che spiritualmente che mentalmente.

Il Caos è ciò che Kenthar agogna più di tutto: disprezza un mondo ingrigo da tristi regole che tolgono colore al mondo e lo privano della spinta caotica dalla quale deriva il miglioramento e l'evoluzione.

I sacerdoti di Kenthar che decidono di abbracciare questo complesso dominio sono pochi, e ancora meno quelli che lo comprendono appieno. Spesso coloro che si professano fedeli a Kenthar nella sua forma caotica sono pazzi o scriteriati che confondono il Caos con la confusione e con l'irrazionalità.

Il compito principale di Kenthar e il più noto alla popolazione, è quello di presiedere sui Nove Inferi, il luogo ove coloro che vengono giudicati indegni dal Giudice delle Anime Acron, trovano un supplizio eterno avvolti dalle fiamme e immersi in un'eterna agonia.

Il dolore è un mezzo molto caro a Kenthar, poiché tramite la Sofferenza si possono impartire le lezioni più dure e far comprendere gli errori più gravi, nella vita quanto nella morte.

Tutti i sacerdoti di Kenthar, così come i suoi fedeli, aspirano, alla loro dipartita, ad essere inviati nei Nove Inferi, dove risiederanno come carcerieri pronti a far soffrire le anime dei dannati.

Ma la Sofferenza, per i sacerdoti di Kenthar, è anche il mezzo attraverso il quale si possono espiare le proprie colpe, lavandosi nel dolore e pagando lo scotto dei propri peccati.

E' sempre la Voce del Caos a governare sugli istinti: la divinità apprezza coloro che si fanno guidare da essi rifuggendo la logica, gabbia della vera natura dell'essere.

Per Kenthar l'individuo è stato creato con i suoi istinti e negarli o imbrigliarli significa rifuggire da sé stessi e negare la propria individualità a favore di quella collettiva.

I sacerdoti spesso incoraggiano gli indecisi o i frustrati cittadini a dare libero sfogo ai propri istinti, provocando, non sempre involontariamente, rivolte e ribellioni.

Tra gli istinti più diretti e potenti dell'animo, quello maggiormente caro a Kenthar è l'Odio.

Per la divinità esso è fondamentale quale mezzo primario per il raggiungimento del Caos, in grado di aprire la strada a tutti gli istinti dei mortali, tanto forte da infrangere le limitanti catene della morale.

Il Flagello di Sangue non presiede però solo l'Odio istintivo, ma anche il rancore covato a lungo ed espresso nel desiderio di infliggere la maggior sofferenza possibile, guida di una pianificazione attenta e razionale atta al suo raggiungimento.

Per Kenthar il mondo come un susseguirsi di Conflitti da cui emergono solo i più adatti all'evoluzione del creato e le istanze, o idee, che conducono all'equilibrio dinamico del tutto, contrapposto al perdurare pedissequo dello status quo.

Il Flagello di Sangue, quale divinità della Prevaricazione, favorisce e apprezza la cosiddetta legge del più forte ed è il motivo per cui la sua razza prediletta sono i pelleverde, in particolare gli orchi, nelle cui società è il migliore colui che comanda.

Un sacerdote di Kenthar non si farà mai sottomettere da alcuno, e tenterà sempre di dimostrare di essere il migliore, financo con la forza.

## **ICONOGRAFIA**

Kenthar è rappresentato nei modi più disparati e non ha un'iconografia precisa e comune.

I simboli più usati per rappresentarne la figura sono, tuttavia, il Corno d'Ariete, il Serpente che mostra le zanne oppure un flagello a nove code, ciascuna delle quali rappresenta uno dei nove inferi.

## **APPELLATIVI:**

Mano della Discordia, Voce del Caos, Flagello di Sangue, Spira del Dolore

## **COLLOCAZIONE ELEMENTALE**

Fuoco

## **ANIMALI SACRI**

Ariete, Serpente

## **GENERAZIONE DIVINA**

Kenthar nasce dall'unione di Laudian, divinità dell'Odio e precedente custode degli Inferi e RaHS, dea della Sofferenza, del Caos e del Mutamento.

## **ARTEFATTI**

Non si hanno notizie certe degli artefatti legati a Kenthar, a causa della caotica struttura della chiesa.

## **CHIESA ELAVIANA DI KENTHAR**

Figlio/a del Caos – Patriarca/Matriarca: Nessuno

Flagello degli inferi – Arcivescovo

Serpe del Dolore – Vescovo

La Chiesa di Kenthar, al contrario delle altre chiese elaviane, è tutt'ora divisa in numerose congregazioni disorganizzate e non riconosce un singolo Patriarca. Al contrario, in caso di necessità, viene nominato, in modi ignoti ai chierici stessi, un rappresentante che resterà tale per quella sola occasione.

Il culto di Kenthar e la sua chiesa sono spesso malvisti nella società elaviana e vengono ostracizzati o comunque sorvegliati per evitare che possano portare il caos tra la gente comune.

I sacerdoti vestono solitamente nei toni del nero e del rosso, con bordature verdi o dorate, a richiamare la fiamma o una pelle di serpente.

Le cerimonie più legate a Kenthar sono l'Espiazione, che si può compiere pubblicamente o privatamente e i cui termini vengono decisi dal sacerdote caso per caso e il Passaggio dell'Odio. In quest'ultima cerimonia si scongiura l'ira del Flagello di Sangue portandogli offerte, o la si invoca contro i nemici della comunità.

Alcuni sparuti villaggi praticano il rito dell'Urna dell'Odio, il cui utilizzo viene però spesso scoraggiato dalle autorità locali.

I Templi Maggiori della Chiesa sono tre:

- Il Tempio di Sasso di Liundaa, primo luogo ove è stata testimoniata la presenza del precedente dio dell'odio Laudian;
- Il Tempio della Torre del Dolore, a Drenokk;
- Il Tempio delle Nove Code a Punta Regia.

In Elavia non sono presenti ordini ecclesiastici veri e propri legati a Kenthar, ma al sacerdote viene lasciata massima libertà sulla venerazione di Kenthar e la pratica del culto.