

MYΘΟΣ **MYTHOS**

GIOCO DI ΕΡΟΙΚΕ ΓΕΣΤΑ IN UN MONDO ΕΠΙΚΟ.

Capitolo 1: Un Mondo di Gesta Epiche (*Epos*)
Capitolo 2: Le Divinità (*Oi Theòi*)
Capitolo 3: Come Creare un Eroe (*Eròas*)
Capitolo 4: Culti Misterici (*Mystèria*)
Capitolo 5: Poche Semplici Regole per un Gioco Equilibrato (*Kànonas*)
Capitolo 6: Equipaggiamento per Imprese Eroiche (*Exoplismòs*)
Capitolo 7: Poemi Epici (*Biblìa*)

Dedicato a te,
che vivi in questo mondo
e cerchi comunque di essere un Eroe...

Progetto, Ideazione e Sviluppo a cura di :
HESIODOS,

alias Gilbert Gallo
via A.Gimma 248
70122 BARI
e-mail: gilbert.gallo@aio.it
cell: 347.0355010

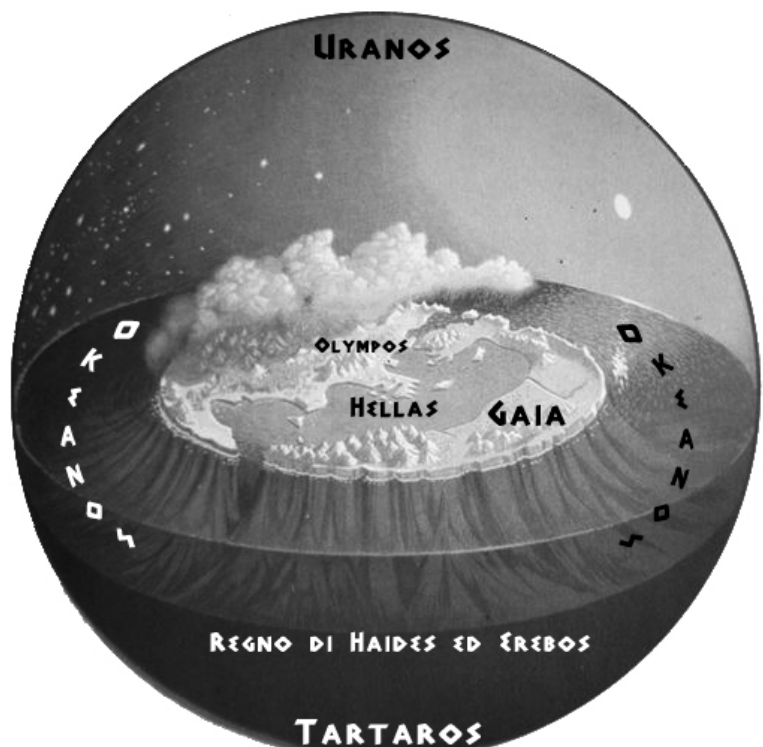
ΕΠΟΣ (*Epos*)

Capitolo 1: Un Mondo di Gesta Epiche

La Nascita del Mondo Epico

E nacque dunque il Khaos primissimo; e dopo, Gaia la Terra dall' ampio seno, sede perenne, sicura di tutti gli Dei ch' ànno in possesso le cime nevose d' Olympos, e, della terra dall' ampie contrade nei bàtratri, il buio Tartaros; ed Eros, ch' è fra tutti i Celesti il piú bello, che dissipa ogni cura degli uomini tutti e dei Numi, doma ogni volontà nel seno, ogni accorto consiglio... Dal Khaos ebber vita quindi Erebos, e Notte (Nyx) la negra. Nacquero l' Etere (Aither) e il Dí (Hemera) dalla Notte, che ad Erebos mista giacque in amore, e incinse, li die' l' una e l' altro alla luce. La Terra generò primamente, a sé simile, Uranòs tutto cosperso di stelle, che tutta potesse coprirla, e insieme sede fosse dei Numi del cielo sicura; e generò gli alti Monti (Orea), graditi riposi alle Nymfai, che Dive sono, ed hanno riparo per valli boschive, e il Pontos generò, senza gioia d'amor, ch' è un immane pelago, dove mai non si miete, che gonfia ed infuria. Poi, con Uranòs giaciuta, generò Okeanòs profondo [...] Hesiodos, Teogonia

Il Mondo Epico, teatro delle gesta degli Dei e degli Eroi, ha una forma sferico-ovoidale ed è costituito dalle Divinità Primigenie (*Protogonoi*) che danno vita, forma e sostanza a tutto il creato (*Kosmos*). Al centro del Kosmos si trova **Gaia**, la Grande Madre Terra sotto forma di un disco piatto di terraferma al centro del quale si trova **Hellas**, la Terra degli Eroi sormontata dal Monte **Olympos**, attuale dimora degli Dei. Tutt'intorno a Gaia scorre l'immenso fiume **Okeanòs**, origine di tutti i corsi d'acqua. **Uranòs**, il Cielo Stellato, sormonta Gaia ed Okeanòs con la sua titanica volta celeste. Nelle oscure profondità di Gaia si cela il **Regno di Haidēs**, popolato dalle ombre dei defunti e pervaso da **Erebos**, l'assoluta oscurità. Il punto più profondo del Kosmos si raggiunge nel terribile abisso tempestoso del **Tartaros**, ove sono stati confinati i nemici degli Dei che meditano vendetta...



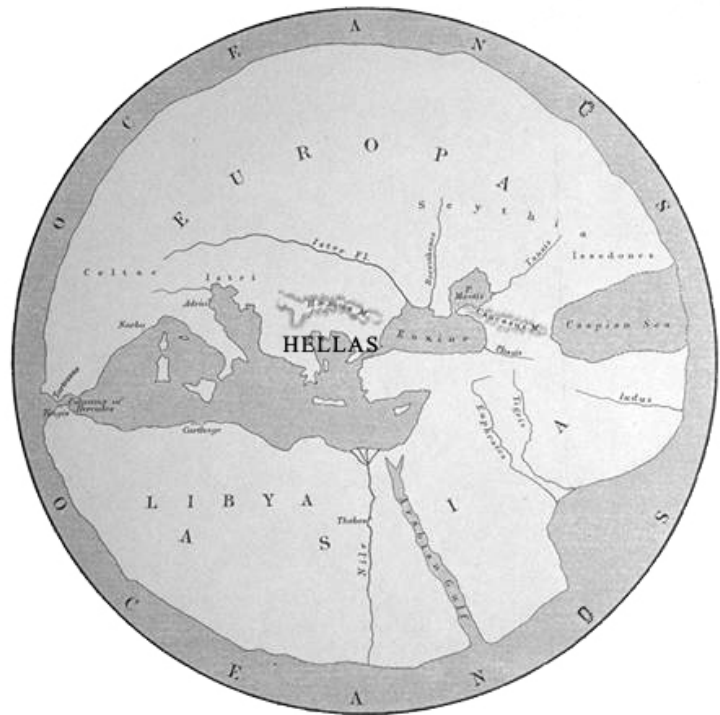
Hellas, la Terra degli Eroi

Breve storia di Hellas. Al centro di Gaia si trova una terra montuosa ed aspra abitata da un popolo fiero dall'animo eroico: gli Elleni (*Hellenes*). Il loro capostipite, **Elleno** (*Hèllen*) era figlio del mitico **Deucalione** (*Deukalion*) che fu prescelto dal Divino Zeus per dare origine ad una nuova stirpe di uomini dopo il terribile diluvio. Elleno ed i suoi figli si stabilirono nelle terre asciutte sotto la protezione dell'Olympos e diedero a queste terre il nome di **Hellas**.

Territorio e Confini. Hellas non è affatto uno Stato unitario, tanto è vero che le lotte fra le città per la supremazia sono all'ordine del giorno. Tuttavia, le numerose città fondate dai discendenti di Elleno si sentono appartenenti alla stessa stirpe e condividono la stessa origine, apostrofando come "barbari" e "stranieri" coloro che non siano figli di Elleno. La terra di Hellas confina a nord-ovest con l'**Epiro** (*Hèpeiros*), a nord con la **Macedonia** (*Makedonia*) ed a nord-est con la **Tracia** (*Thràke*) mentre è circondata dal Mar Egeo (*Pòntos Aigèus*) su tutti gli altri lati. Il territorio è prevalentemente montuoso, ad eccezione delle pianure della Tessaglia e dell'Attica, sia sulla parte continentale che nelle numerose isole. A tal proposito, è utile suddividere il territorio di Hellas in **Quattro Regioni**: la *Regione Insulare*, *Hellas Meridionale*, *Hellas Centrale* ed *Hellas Settentrionale*.

Hellas Meridionale

La zona meridionale di Hellas è anche famosa con il nome di **Peloponnèso**, ossia *Isola di Pelope*, mitico Eroe padre di Atreo e Tieste che raggiunse in nell'Hellas Meridionale un tale prestigio da far sì che tutto il territorio assumesse il suo nome. In realtà si tratta di una penisola collegata al resto del continente dallo stretto di Corinto, che però è talmente sottile che gli Elleni la considerano un'isola. La parte centrale del Peloponnèso è costituita da una regione ad altopiano: l'**Arcadia** (*Arkadia*) che degrada a Nord verso Corinto con la regione dell'**Achaia** (*Akhaia*) ed ad ovest scende a mare nella regione



dell'**Elide** (*Elis*). Questa è la zona più aspra ed accidentata della penisola: l'**Arcadia** è una zona prevalentemente pastorale, mentre l'**Elide** è percorsa dal fiume Alfeus sulle rive del quale sorge la famosissima città di **Olympia**, centro di assemblee, feste e gare atletiche (le famose *Olimpiadi*) cui partecipano tutti gli Elleni ogni quattro anni. Al centro dell'altipiano arcadico si innalza il **Monte Cillene** (*Kyllène*). In una grotta di questo monte, ove Maia diede alla luce Hermes, sorge un importante santuario a lui dedicato. Dagli altipiani dell'**Arcadia** si diramano in direzione sud e sud-est quattro penisole che sono organizzate in tre regioni differenti. Da Nord-est verso sud-ovest incontriamo dapprima l'**Argolide**



(*Argòlis*) nella quale sorgono tre importanti città: **Argos** (la città bianca sede del più importante tempio dedicato ad Hera e patria del mitico Eroe **Perseus**), **Mykene** (la città dei leoni) e **Tiryns** (dalle mura ciclopiche). In seguito incontriamo la **Laconia** (*Lakònia*) solcata dal fiume Eurotas, sulle rive del quale sorge la fiera città di **Sparta**, la patria dei divini Dioskouroi. Alla punta estrema della Laconia si trova il promontorio **Tenaron**: una zona brulla, accidentata e pericolosa ove si apre un ingresso al Regno di Haides. Gli unici che vi si avventurano sono gli Iniziati ai suoi Culti Misterici. Ad ovest della Laconia si estende la **Messenia** (*Messène*). Sull'istmo a nord-est sorge la prospera città di **Corinto** (*Kòrinthos*), fiorente crocevia delle carovane terrestri e delle spedizioni marittime. Il suo patrono indiscusso è Poseidon, cui è dedicato un tempio grandissimo ed in onore del quale si tengono ogni due anni i *Giochi Istmici*.

Hellas Centrale

Questa zona di Hellas è costituita da ben sette regioni che, procedendo da Est verso Ovest, sono: l'**Attica** (*Attike*), l'isola di Eubea (*Euboia*), la Beotia (*Boiotia*), la Fòcide (*Fòkis*), la Lòcride (*Lòkris*), l'**Etolia** (*Aitolia*) e l'**Acarnania** (*Akarnania*). La triangolare penisola orientale dell'**Attica** è costituita da fertili pianure e basse colline e le sue basse montagne (Pentelikos, Hymettos) sono ricche di cave di marmo e famose per la produzione del miele. La città più importante della regione è senza dubbio **Atene** (*Athenai*), florido porto dedicato alla Dea Athena che ha lì il suo più grande tempio di tutta Hellas. L'eroe più famoso di Atene è **Teseo** (*Theseus*) che pose fine agli orrori del Minotauro. La zona di **Eleusi** (*Eleusis*) è rinomata



per la produzione di grano ed è proprio qui che hanno luogo i *Misteri Eleusini* sacri a Demeter, che ha qui il suo più importante santuario. Procedendo verso Ovest si entra nella **Beotia**, regione agricola e pastorale ma poco commerciale. La città più importante della regione è **Tebe** (Thebai), la città dalle *sette porte* flagellata dalla *Sfinge* nonché patria del famosissimo Eroe **Herakles**. Lungo la catena montuosa dell'Helicon si erge il **Monte Nisa** (*Nysas*), sul quale fu allevato il giovane Dionysos dopo la nascita. E' proprio lì che si trova il più importante dei santuari a lui dedicati. Di fronte all'Attica ed alla Beotia si estende l'isola di **Eubea**, talmente vicina alla terraferma che potrebbe essere collegata tramite un grande ponte. Ad ovest della Beotia si trova la **Fòcide**, al centro dell'Hellas. Sui fianchi del Monte Parnaso sorge **Delfi** (Delfoi), l'ombelico del Mondo Epico che è sempre stato il punto in cui gli dei hanno parlato agli uomini. Il suo antichissimo santuario era un tempo dedicato a Gaia, ma dacché Apollon uccise con i suoi strali l'immenso Pitone (*Python*), il santuario divenne il centro più importante del culto del dio solare. Ogni due anni, a commemorare l'impresa del Dio, si tengono i *Giochi Pitici*. Procedendo verso Ovest si incontrano la **Lòcride**, l'**Etolia** e l'**Acarnania**, regioni montagnose rinomate per l'allevamento ovino.

Hellas Settentrionale

La parte settentrionale di Hellas è costituita essenzialmente dalla **Tessaglia** (*Thessalia*), la più vasta fra le regioni. Essa è formata in prevalenza da un'ampia pianura centrale, attraversata dal fiume Peneus. E' limitata a nord dal **Monte Olympos**, la cima più elevata di tutta Hellas nonché dimora degli Dei, e ad Ovest dalla catena montuosa del Pindos. La Tessaglia è una regione di considerevole produzione agricola e con abbondante bestiame. A sud del Monte Olympos è situata



Gyrtone, capitale del regno dei **Lapiti** (Lapithai), che condussero un'aspra guerra contro i Centauri. Procedendo a sud-ovest si incontra il **Monte Pelio**, patria dei **Centauri** (*Kentauroi*), fieri esseri dal dorso umano e dalle gambe equine che lottarono duramente contro i Lapiti. Procedendo verso sud, si incontra la città di **Iolco** (*Iolkos*), patria del famoso Eroe **Giasone** (*Iàson*) da cui partì la celeberrima missione degli **Argonauti**. Tuttora la città conserva la Nave Argos con la quale gli Eroi effettuarono la missione. Procedendo verso sud, si entra nella **Ftiotide** (*Fthiotis*), la regione abitata dai **Mirmidoni** (*Myrmidones*). La città più importante è **Fthia**, che fu patria di Deucalione stesso e che annovera fior fiore di Eroi fra i suoi cittadini, fra cui il famoso **Peleo** (*Pèleus*), le cui nozze con l'oceanina **Teti** (Thetis) furono celebrate sull'Olympos.

La Regione Insulare

La più settentrionale delle isole ad Ovest di Hellas è l'Isola di **Corcyra** (*Korkyra*) abitata dal pacifico popolo dei **Feàci** (Fàiakas) e nota per i vini, gli olii, il legname ed il sale. Ricordiamo inoltre **Itaca** (*Ithake*), patria del saggio **Laerte** (*Laertes*). Le isole del Mare Egeo si suddividono in tre gruppi: Cicladi, Sporadi ed Isole Cretesi. Le **Cicladi** (*Kyklàdes*) si trovano a sud-est dell'Attica e derivano il loro nome dalla loro disposizione circolare attorno all'isola di **Delo** (Dèlos) ove nacquerò Artemis ed Apollon. Ad Est delle Cicladi si trovano le **Sporadi** (Sporàdes) così chiamate poiché, a differenza delle precedenti, hanno una disposizione sparsa. La più grande delle isole vicine ad Hellas è **Creta** (Krete), patria del mitico re **Minosse** (Minos) e teatro delle tragiche

vicende di **Dedalo** (*Daidalos*) e di suo figlio **Icaro** (*Ikaros*) nel labirinto ove era rinchiuso il terribile Asterion detto **Minotauro** (*Minotauros*).

La Storia del Mondo Epico

Dopo interminabili Eoni di guerre Divine, infine arrivò il **Diluvio** (*Kataklismòs*) che spazzò via la razza umana ritenuta empia e indegna di vivere. Solo Deucalione e sua moglie Pirra furono ritenuti degni di salvarsi e su consiglio divino costruirono un'arca grazie alla quale scamparono all'annegamento. Da allora cominciò l'Età del Bronzo, durante la quale i discendenti di Deucalione (Elleno in particolare) ripopolarono Hellas e vissero lavorando duramente. Molti Eroi si avvicendarono e molte gesta furono compiute, che pian piano stavano sparendo dalle menti del più allenato dei cantori di gesta (*Aoidoi*) e la loro memoria rischiava di andare perduta. Fu così che **Dedalo** (*Daidalos*), famosissimo ingegnere ed abilissimo artigiano della corte di Minosse a Creta decise di raccogliere le memorie che stavano svanendo perché potessero essere tramandate per intere ai posteri e fossero per loro sprone e monito. Dopo lunghe giornate di lavoro e di confronto con gli Aoidoi di tutto il Mondo Epico, finalmente Dedalo stilò il **Khronologos**, una interminabile raccolta di papiri che riporta per filo e per segno tutti gli avvenimenti successi dal Diluvio in poi. Il Kronologos ebbe così tanto successo che il calcolo del tempo fu riorganizzato in base ad esso, per cui in tutta Hellas corre l'**Anno 317 M.K.** (*Metà Kataklismòn* ossia Dopo il Diluvio). Riportiamo ora alcuni brani del Khronologos che danno un'idea degli avvenimenti salienti del Mondo Epico.

| Anno | Avvenimento |
|----------|---|
| ? | Gaia emerge da Khaos e crea il Kosmos |
| ? | Uranòs è il re del Kosmos e per timore di perdere il potere getta i suoi figli nel Tartaros |
| ? | Il Titano Kronos castra il padre Uranòs e prende il potere. ETA' dell'ORO |
| ? | Zeus fa vomitare a Kronos i figli mangiati e muove guerra ai Titani |
| ? | Guerra fra Zeus ed i suoi fratelli contro i Titani (Titanomachia) |
| ? | Zeus vince la guerra, diventa signore del Kosmos e fissa sull'Olympos la residenza degli dei. |
| ? | Gaia, sconvolta dalla sconfitta dei Titani, scaglia i Giganti contro gli Dei Olimpici (Gigantomachia) |
| ? | Con l'aiuto del futuro Herakles, gli Olimpici trionfano sui Giganti. |
| ? | Gaia partorisce Tifoeus, il più terribile mostro mai esistito che sconfigge persino Zeus. |
| ? | Zeus, aiutato da Atena, si riprende dalla sconfitta e seppellisce Tifoeus sotto il Monte Etna. |
| ? | Il Titano Prometheus crea dal fango la prima stirpe di uomini e dona loro il fuoco. |
| ? | Zeus, adirato per il dono del fuoco, incatena Prometheus al Caucaso. |
| ? | Hefaistos crea Pandora, la prima donna, che apre il mitico vaso facendo uscire ogni tipo di malattia ed afflizione che iniziano a spargere tristezza per il Mondo Epico. ETA' dell'ARGENTO |
| ? | Gli uomini sono a giudizio di Zeus troppo empì e decide di sterminarli, salvando solo Deucalione. |
| 1 | Dopo il diluvio, Deucalione dà inizio ad una nuova stirpe di umani. ETA' del BRONZO |
| 6 | Anfizione diviene Re delle Termopili |
| 7 | Elleno regna a Fthia |
| 9 | Cadmo fonda Tebe |
| 12 | Lacedemon chiama Lacedemoni gli abitanti di Sparta |

| | |
|------------|--|
| 17 | Le Danaidi giungono a Rodi; Erittonio regna in Atene |
| 53 | Danao espelle il Re Gelanor da Argo |
| 119 | La Dea Demeter insegna i suoi segreti a Trittolemo; Eretteo regna ad Atene |
| 141 | Istituzione dei Misteri Eleusini |
| 178 | Pelope sposa Ippodamia |
| 264 | Egeo regna ad Atene |
| 265 | Spedizione degli Argonauti |
| 290 | Herakles compie le sue fatiche |
| 302 | Dedalo redige il Khronologos |
| 305 | Sull'Olympos si celebrano le nozze di Peleo, re di Fthia, e Thetis. |
| 307 | Teseo torna vincitore da Creta e diviene Re di Atene |
| 309 | Guerra fra Centauri e Lapiti |
| 312 | Spedizione dei Sette contro Tebe |
| 314 | Invasione delle Amazzoni nell'Attica |
| 315 | Morte di Herakles |
| 317 | Convocazione dei pretendenti di Elena, giuramento di Tindaro e nozze di Elena e Menelao, che diviene Re di Sparta |

Il Mondo Epico nell'Anno 317 M.K.

Riassunto delle Gesta più famose. Moltissime sono le Gesta Epiche succedutesi in questi anni. L'Argivo Perseo combatté per Athena contro la Medusa e salvò Andromeda dal terribile Drago Marino per poi fondare Micene. Il superbo Bellerofonte dopo aver domato Pegaso sconfisse la terribile Chimera ed ardì di ascendere l'Olympos. Giasone assieme agli Argonauti riuscì nella titanica impresa di riportare dalla lontana Còlchide alla sua patria Iolco il leggendario Vello d'Oro. Orfeo discese fin nel tenebroso Regno di Hades per commuovere il Sovrano delle Ombre a riportare in vita la sua amata Euridice. Il possente Herakles percorse in lungo ed in largo il Mondo Epico per compiere le sue famose Dodici Fatiche e fu infine accolto fra gli Dei dell'Olympos. L'ingegnoso Dedalo fu autore a Creta di numerose meraviglie: dall'opera titanica chiamata Khronologos al terribile Labirinto ove fu rinchiuso l'orrendo Minotauro e dove si dice stia ancora vagando egli stesso insieme a suo figlio Icaro. L'ateniese Teseo, figlio di Egeo, compì l'eroica impresa di attraversare il Labirinto e sconfiggere il Minotauro con l'aiuto di Arianna. Edipo, dopo aver risolto gli intricati enigmi della Sfinge, rimase invischiato in una delle vicende più tragiche del Mondo Epico, che sfociò nella terribile battaglia dei Sette contro Tebe. Gli audaci Lapiti mossero guerra ai fieri Centauri, dal corpo metà equino e metà umano.

Elena, la donna più bella del Mondo Epico. Zeus si invaghì di **Leda**, moglie di **Tindaro**, re di Sparta, e la sedusse in forma di cigno sulle rive del fiume Eurota. Dalla loro unione nacque un uovo che, dischiusosi, diede origine ad **Elena**, la più bella donna del Mondo Epico ed ai suoi due fratelli gemelli **Kastor** e **Polydeukes**, i divini Dioskouroi. Teseo si invaghì di Elena ancora in giovane età, la rapì con l'aiuto di Piritòo e la portò con sé ad Atene. Kastor e Polydeukes andarono a riprendere Elena con la forza, costringendo Teseo ad andare in esilio. Col passare degli anni, la bellezza di Elena diviene tale che tutti i regnanti di Hellas la vorrebbero come sposa, per cui Sparta diviene meta agognata delle potenze del Mondo Epico. Tindaro è felice di ciò, ma teme che, qualora Elena scegliesse uno sposo, tutti gli altri pretendenti delusi sarebbero capaci di farsi guerra l'un l'altro pur di averla. **Odysseus**, figlio del re di Itaca Laerte, propone a Tindaro uno scambio: la mano di sua figlia Penelope in cambio della soluzione al problema del matrimonio di Elena. Tindaro accetta ed Odysseus consiglia al re di Sparta di concedere la figlia solamente alle seguenti condizioni: che sia lei stessa a scegliersi lo sposo e che tutti i pretendenti giurino, prima di sapere il verdetto, di unirsi contro chi eventualmente andasse contro lo sposo prescelto da Elena. Così, nell'anno **317 M.K.**, la maggior parte delle potenze di Hellas giura solennemente dinanzi a Tindaro ed agli Dei di

combattere insieme contro chiunque si opponga alla scelta di Elena (**Giuramento di Tindaro**). Il fortunato prescelto da Elena è **Menelao**, figlio di Atreo e fratello di Agamennone, re di Micene e Corinto. Dopo le sontuose nozze, Tindaro abdica in favore di Menelao che diviene il nuovo re di sparta assieme ad Elena. Finalmente, grazie al Giuramento di Tindaro, la pace regnerà a lungo sul Mondo Epico...

Le Città del Mondo Epico

Hellas è un Paese unito per tradizioni e cultura, ma molto frammentato dal punto di vista politico. Si può dire che ogni grande città costituisca uno “stato” a parte inglobando sotto di sé tutti i villaggi minori ed a volte altre città. Passiamo ora ad analizzare la situazione in ognuna delle città maggiori nell’anno 317 M.K.

ARGO (Ἀργος *Argos*, la Città Luminosa)

Locazione: Argolide, regione del Peloponneso così chiamata proprio in onore della città di Argo.

Abitanti: 15.000 circa, detti *Argivi*: abili combattenti ma anche artisti sensibili.

Simboli: Un grande occhio, che ricorda il mitico Argo dai Cento Occhi (*Argos Panoptes*) come anche le “occhiate” piume della coda del pavone, sacro ad Hera.

Re attuale: Diomede figlio di Tideo, che regna anche su Tirinto e risiede nella *Larissa*, la fortezza di Argo.

Cenni Storici: Argo è sicuramente una delle città più antiche di Hellas. Il suo fondatore, Inaco (*Inakhus*) arbitrò la contesa fra Hera e Poseidon per chi dovesse avere il patrocinio di Argo dando la vittoria alla Dea dalle candide braccia. Molti Argivi si resero illustri con imprese eroiche, le più famose delle quali sono quelle compiute da Argo dai Cento Occhi, indomito custode per conto di Hera della Vacca Io, e da Perseo, uccisore della Medusa e del terribile Drago Marino. Il re Tideo perì nella spedizione dei Sette contro Tebe e suo figlio Diomede, attuale monarca di Argo, sta meditando vendetta.

Culto: Il culto di Hera ha ad Argo il suo santuario più importante di tutta Hellas.

ATENE (Ἀθῆναι *Athènai*, la Città di Athena)

Locazione: Attica, regione della Hellas Centrale.

Abitanti: 12.000 circa, detti *Ateniesi*: abili commercianti e dediti alla ricerca del sapere.

Simboli: La Civetta e l’albero di Olivo, sacri ad Athena.

Re attuale: Menestheus, figlio dell’ Egiziano Peteos, insediatosi al posto di Teseo scacciato dai Dioskouroi. La residenza reale è chiamata *Acròpolis*.

Cenni Storici: Il suo fondatore, Acteus (*Aktàios*), dal quale la regione dell’Attica prende nome, non era uno degli uomini creati da Prometheus, bensì uno degli *Autòctoni*, figli di Gaia dalle gambe serpentiformi generati spontaneamente dalla Terra. Suo figlio Cècrope arbitrò la contesa fra Athena e Poseidon per chi dovesse avere il patrocinio di Atene dando la vittoria alla Dea Invincibile. Molti Autòctoni si succedettero sul trono di Atene fino all’arrivo di Egeo, il cui eroico figlio Teseo pose fine all’orrendo tributo di sacrifici umani richiesti da Minosse, re di Creta, per sfamare il Minotauro. Teseo fu poi scacciato dai Dioskouroi venuti a riprendere Elena e sul trono si è insediato Menestheus, di stirpe egiziana. Molti fra la popolazione sperano ancora nel ritorno di Teseo.

Culto: Il culto di Athena ha ad Atene il suo santuario più importante di tutta Hellas.

CORINTO (Κορινθίος *Kòrynthos*, la Città dai due Porti)

Locazione: Istmo di Corinto, lingua di terra che unisce il Peloponneso ad Hellas Centrale.

Abitanti: 18.000 circa, detti *Corinzi*: insuperabili commercianti ed ottimi navigatori.

Simboli: Il Cavallo, sacro a Poseidon, come anche Pegasus, il famoso cavallo alato di Bellerofonte.

Re attuale: Sull’ *Acrocorinto*, la fortezza che sovrasta la città, dedicata al Titano Helios, risiedono i dignitari di Agamennone figlio di Atreo, re di Micene e di Corinto.

Cenni Storici: Il suo fondatore, Eète (*Aiètes*), era figlio del Titano Helios e fratello della Maga Circe. Abbandonò la città quasi subito per trasferirsi nella lontana Còlchide ove poi gli fu affidato in custodia il Vello d'Oro, obiettivo della successiva missione degli Argonauti. Fu il possente Ecatònciro Briarèo a risolvere la disputa fra Helios e Poseidon per il patrocinio della città: al Titano solare toccò l'Acrocorinto mentre il Dio dei Flutti prese in custodia la città ed i due porti. Sull'Acrocorinto si trova la fonte Peirene, ove Bellerofonte catturò il mitico destriero Pegasus. Ora la florida città di Corinto è una provincia del regno di Micene: sono tuttavia sempre di più coloro che vorrebbero l'indipendenza.

Culto: Il culto di Poseidone ha a Corinto il suo santuario più importante di tutta Hellas, ove si celebrano i Giochi Istmici con cadenza biennale.

CRETA (Κρήτη *Crète*, l'Isola Felice)

Localione: Mar Egeo sud-orientale.

Abitanti: 20.000 circa nella capitale Knossos, detti *Cretesi* o *Minoici*: abili nelle arti, nella cultura, nel commercio e nella navigazione.

Simboli: Il Toro, sacro a Poseidon e simbolo della casata di Minosse.

Re attuale: Nello stupendo palazzo di Knossos risiede Idomeneo (*Idomenèus*), uno dei tanti pretendenti alla mano di Elena nonché nipote di Minosse.

Cenni Storici: Dall'unione fra Zeus ed Europa nacque il primo Minosse, il cui nipote di nome Minosse era destinato a divenire il più famoso regnante dei suoi tempi. Conquistò l'Attica imponendo ad Atene un tributo annuale di sette fanciulli e sette fanciulle per domare la sete di sangue di suo figlio Asterion detto Minotauro poiché nacque con la testa di toro ed il corpo umano. L'ingegnoso Dedalo, inventore del Khronologos, realizzò per Minosse il famoso Labirinto, nel quale il re racchiuse il mostro vorace, oltre a tante altre invenzioni meravigliose. Dopo l'impresa di Teseo il prestigio di Creta decadde, ed Idomeneo è disposto a tutto pur di tornare agli antichi splendori.

Culto: Il culto di Poseidone è il preferito da questo popolo di marinai.

FTHIA (Φθία *Fthia*, la Città del Diluvio)

Localione: Fthiòtide, regione della Tessaglia meridionale

Abitanti: 10.000 circa, detti *Mirmidoni*: pastori semplici ma guerrieri tenaci.

Simboli: Un'Arca sopra le onde, a ricordare l'impresa di Deucalione

Re attuale: Pèleo, figlio dell'Argonauta Attore (*Actor*), che morì aiutando Herakles durante una delle sue Dodici Fatiche. La zona fortificata di Fthia è chiamata *Hellenakròpolis* (Cittadella di Elleno)

Cenni Storici: Fthia fu la prima città ove Deucalione, scampato al diluvio, regnò, passando lo scettro al figlio Elleno (*Hèllen*), che diede il proprio nome ad Hellas. L'attuale re Peleo partecipò assieme al padre Attore alla missione degli Argonauti, durante la quale conobbe la Nereide Thetis e la fece sua. Le loro nozze furono celebrate con un solenne banchetto sulla cima dell'Olympos. Dall'unione di Peleo e Thetis nacque Achille (*Akhilleùs*), che dovrà prima o poi scegliere fra una vita semplice, ma lunga e felice oppure un destino glorioso con una vita breve...

Culto: I Mirmidoni venerano in modo equo tutti gli dèi, prediligendo Poseidon.

GYRTONE (Γυρτόνεσ *Gyrtone*, la Città dei Lapiti)

Localione: Lapitia, Tessaglia Settentrionale

Abitanti: 8.000 circa, detti *Lapiti*: coraggiosi guerrieri e valorosi esploratori.

Simboli: La Quercia, albero simbolo della Lapitia.

Re attuale: Polipite, figlio di Piritòo, membro degli Argonauti e condottiero del suo popolo durante la guerra contro i Centauri.

Cenni Storici: Issione (*Ixion*) regnò sui Lapiti agli albori del tempo. Rimase famoso per essere stato il primo uomo ad assassinare un parente e per aver dato origine alla stirpe dei Centauri in seguito

alla sua unione con una nuvola che aveva le sembianze di Hera. Per le sue malefatte venne legato ad una ruota che gira perennemente nel Tartaros. Il popolo dei Lapiti è rimasto nella storia di Hellas per aver combattuto una dura guerra contro i feroci Centauri, che attentarono alla virtù di Ippodamia, moglie del re Piritòo, durante il banchetto nuziale. Durante quest'aspra guerra, Piritòo fu aiutato da Teseo, che aiutò a sua volta durante il rapimento di Elena. Sebbene i Lapiti abbiano vinto la guerra, i fieri Centauri stanno tramando la loro vendetta...

Culto: I Lapiti adorano tutti gli dèi prediligendo Artemis.

IOLCO (Ιωλκος *Iolkòs*, la Città degli Argonauti)

Locazione: Magnesia, Tessaglia orientale

Abitanti: 12.000 circa, detti *Magnesi*: popolo di agricoltori e navigatori.

Simboli: La testa di un Ariete dorato, a ricordare il Khrysomallos oppure la Nave Argo.

Re attuale: Eumelo (*Eymelos*), figlio di Admeto (uno degli Argonauti) ed Alceste. Il palazzo reale di Iolco, nel quale è conservata la storica Nave Argo, è chiamato Argoikia (la Dimora di Argo).

Cenni Storici: Giasone è sicuramente l'Eroe che ha reso immortale il nome di Iolco in tutta Hellas comandando la leggendaria spedizione degli Argonauti, durante la quale tutto il fior fiore degli Eroi figli di Elleno si imbarcò sulla Nave Argo e veleggiò fino alla lontana Còlchide per recuperare il prezioso Vello d'Oro (*Khrysomallos*). A Giasone succedette Admeto, famoso per avere i cavalli migliori di tutta Hellas, che ricevette l'onore di avere il Divino Apollon come stalliere. La triste vicenda di Admeto ed Alceste che scelse di morire al suo posto è decantata dagli Aoidoi per tutta Hellas.

Culto: I Magnesi venerano in modo equo tutti gli dèi, prediligendo Athena.

ITACA (Ιθάκη *Ithàke*, l'Isola Tranquilla)

Locazione: Mar Egeo occidentale

Abitanti: 10.000 circa, detti *Itacesi*: pastori semplici e dediti alle arti.

Simboli: Un Arco di colore Rosso, simbolo della casata di Laerte

Re attuale: Il figlio di Acrisio, Laerte, uno degli Argonauti, è re di Itaca.

Cenni Storici: L'isola di Itaca fu colonizzata da Itaco (*Ithakos*), figlio di Pterelao ed Anfimede. Assieme ai fratelli Nerito e Polittore fondò la città che da lui prese il nome. La vita è trascorsa tranquilla e serena su questa piccola isola fino a che il prode re Laerte si imbarcò con Giasone e gli Argonauti alla volta della Còlchide. Tornato a casa coperto di gloria, Laerte ebbe da sua moglie un figlio di nome Odisseo (*Odyssèus*), che fin dall'infanzia dimostrava un notevole ingegno ed un'astuzia sopraffina. Fu lui a suggerire a Tindaro lo stratagemma del giuramento, ottenendo in cambio la mano di Penelope. Tutto sembra andare per il verso giusto al principe Odisseo, ma un oracolo gli ha predetto un lungo viaggio con un ritorno difficile e pieno di insidie...

Culto: Gli Itacesi venerano in modo equo tutti gli dèi, prediligendo Apollon.

MICENE (Μυκῆναι *Mykènai*, la Città dei Leoni)

Locazione: Argolide, regione del Peloponneso nord-orientale

Abitanti: 16.000 circa, detti *Micenei* oppure *Atridi*: abili combattenti e coraggiosi marinai.

Simboli: Due Leoni che si fronteggiano, simboli della casata degli Atridi, i figli di Atreo.

Re attuale: Figlio di Atreo e fratello del re di Sparta Menelao, Agamennone è re di Micene e di Corinto. La sua residenza è nel Palazzo dei Leoni, chiamato *Leoikia*.

Cenni Storici: Il fondatore di Micene fu nientemeno che il potente Perseo, che chiamò i potenti Ciclopi per edificare le possenti mura della città dei Leoni e della vicina città di Tirinto, ove regnava il fratello Preto. Famose furono le tristi vicende che funestarono la famiglia di Atreo e di suo fratello Tieste che lottavano per la successione al trono di Micene. L'episodio più tragico fu la famigerata cena di Tieste, durante la quale il malcapitato mangiò senza accorgersene le carni dei suoi stessi figli uccisi dal fratello. Fu così che la stirpe degli Atridi fu maledetta dagli dei per quel gesto folle. Agamennone, figlio di Atreo, ha portato Micene alla sua vetta di massimo splendore,

estendendo il suo dominio alla maggior parte del Peloponneso grazie anche all'influenza del fratello Menelao, salito sul trono di Sparta. Ma la maledizione degli dei è in agguato, e la ruota gira...

Culto: I Micenei adorano tutti gli dei, preferendo il culto di Zeus.

SPARTA (Σπαρτη *Spàrte*, la Città dei Valorosi Guerrieri)

Locazione: Laconia, regione del Peloponneso meridionale

Abitanti: 12.000 circa, detti *Spartani* oppure *Lacedemoni*: coraggiosi guerrieri dallo spirito fiero e dalla disciplina rigorosa.

Simboli: Un Cigno con le Ali spiegate, che ricorda la forma in cui Zeus sedusse Leda, oppure due Gemelli atletici: i Dioskouroi.

Re attuale: Figlio di Atreo e fratello del re di Micene Agamennone, Menelao è re di Sparta. La sua residenza è nel Palazzo chiamato *Arkòstratos*.

Cenni Storici: Nell'antichità, Sparta fu dominata dal famoso tiranno Lacedemon, che chiamò Lacedemoni i suoi sudditi ed attribuì alla capitale della Laconia il nome di sua moglie: Sparta. Egli pose le basi dell'attuale modello educativo degli spartani, che pongono l'onore in battaglia al di sopra di ogni altro valore. Il re Tindaro e le vicende legate alla bellezza di sua figlia Elena vengono decantati quotidianamente dagli Aoidoi, soprattutto da quando lei e Menelao hanno celebrato il loro solenne matrimonio. I Lacedemoni purosangue però non vedono di buon occhio la casata degli Atridi e temono che la maledizione che grava su Menelao possa portare rovina e sventure...

Culto: Gli Spartani adorano tutti gli dèi prediligendo Ares ed hanno una particolare venerazione per i Dioskouroi.

TEBE (Θηβαι *Thèbai*, la Città dalle Sette Porte)

Locazione: Beotia, regione di Hellas Centrale

Abitanti: 12.000 circa, detti *Tebani*: pastori dai numerosi armenti e tenaci guerrieri.

Simboli: Un Drago, che ricorda la fondazione di Tebe, oppure la Sfinge.

Re attuale: Figlio di Eteocle, Laodamante è re di Tebe e risiede nella fortezza chiamata *Cadmea*.

Cenni Storici: Il famoso Eroe Cadmo (Kàdmós) giunse dalla lontana Fenicia in Beotia e fondò la città di Tebe dopo aver ucciso un terribile Drago figlio di Ares ed aver seminato i suoi denti nel terreno, dai quali balzarono fuori degli uomini (*Spàrti*, i "Seminati") che divennero i futuri Tebani. La triste vicenda di Edipo (*Oidìpus*), che liberò Tebe dalla Sfinge per poi accorgersi di aver sposato sua madre ed ucciso suo padre, lo spinse ad accecarsi ed ad andare in esilio a Colono. I suoi successori Eteocle e Polinice, nati dall'unione di Edipo con sua madre Giocasta, vennero alle armi per il trono di Tebe, causando la famosa battaglia dei Sette contro Tebe, alla fine della quale tutti i combattenti si uccisero a vicenda. Tebe diede anche i natali all'esule Herakles, poiché sua madre Alcmena e suo padre Anfitrione, nipote di Perseo, erano originari di Tirinto.

Culto: I Tebani adorano tutti gli dèi prediligendo Zeus.

TIRINTO (Τίρυνς *Tìryns*, la Città dei Ciclopi)

Locazione: Argolide, regione del Peloponneso nord-orientale

Abitanti: 14.000 circa, detti *Tirintii*: guerrieri indomiti ed esperti nelle arti.

Simboli: L'Hydra, terribile mostro serpentiforme dalle sette teste sconfitto da Herakles.

Re attuale: Nella *Licymna*, la fortezza della città, risiedono i dignitari di Diomede figlio di Tideo, re di Argo e di Tirinto.

Cenni Storici: Le incredibili mura di Tirinto, così come quelle di Micene, furono opera dei possenti Ciclopi. Il famoso Perseo, cui toccava di diritto il regno di Argo, decise di "fare a cambio" col fratello Preto, lasciando a quest'ultimo il governo della Città Splendente e tenendo per sé il dominio sulla Città dei Ciclopi. Anfitrione, genero del figlio di Perseo, uccise involontariamente il suo suocero, venendo esiliato insieme alla moglie Alcmena a Tebe. Lì nacque il famoso Herakles che, avendo suscitato l'ira di Hera, fu costretto a compiere le famose Dodici Fatiche (*Dodekàthloi*)

servendo il cugino Euristeo, nato pochi minuti prima dell'Eroe e per questo Re di Tirinto. Negli ultimi anni Tirinto è diventata una provincia di Argo, ma i Tirintii bramano l'indipendenza.

Culto: I Tirintii adorano tutti gli dèi prediligendo Zeus.

Usi e costumi del Mondo Epico.

Re e Regine. Hellas è suddivisa in tanti piccoli regni, al capo dei quali vi è il Re (*Anax* o *Wàanax*), circondato dai guerrieri, dai sacerdoti e dal popolo. La vita politica è semplice e di stampo patriarcale: il re stesso spesso fabbrica con le sue mani la propria casa e non disdegna di sorvegliare in prima persona i suoi pastori ed i suoi armenti. Le donne, perfino le regine, filano la lana e sbrigano i numerosi lavori domestici, dirigendo i lavori delle eventuali schiave e dei servi. Il re si definisce “pastore del popolo” e porta, quale simbolo della sua autorità, un bastone pastorale. Nei sacrifici e nelle funzioni religiose, l'Anax copre il ruolo di sacerdote supremo, in guerra comanda l'esercito ed in pace esercita la sua autorità e funge da giudice per i suoi sudditi. Qualora debbano essere prese delle importanti decisioni, spesso il re convoca gli Eroi ed i suoi sudditi maggiorenti e con essi tiene consiglio.

Il Popolo. La maggior parte degli abitanti di Hellas lavora come pastore oppure contadino, i più audaci solcano il mare via nave. Il popolo viene radunato unicamente per comunicare le decisioni prese dal re o dal suo consiglio: il parere della gente non è affatto determinante.

Vita Familiare. Generalmente, si trascorre la giornata nel *Mègaron*, una grande stanza posta all'ingresso della casa con al centro il focolare, sul quale interi buoi o montoni vengono arrostiti. Là si banchetta rumorosamente e si beve a larghe sorsate: l'ebbrezza del vino è un inno a Dionysos e si addice perfettamente anche alla maestà di un Anax.

Vestiario. La maggior parte degli abitanti del Mondo Epico tesse in casa i propri vestiti. Gli uomini vestono in modo molto sommario e poco ricercato con un Chitone di lana coperto da pelli di pecora nel periodo invernale. Il vestiario femminile è in genere più accurato: stringono ai fianchi il Chitone con cinture decorate e portano un mantello che le copre da capo a piedi. Chi può permetterseli, indossa stoffe dai colori vivaci, gioielli, profumi ed unguenti nonché cura la sua pettinatura.

ΟΙ ΘΕΟΙ (*Oi Theòi*)
Capitolo 2: Le Divinità

Il Pantheon

ZEUS Ζεύς (Il Dio della Folgore, Signore del Kosmos)

“E Rhea, congiunta a Kronos, die' a luce bellissimi figli, Hestia, Demeter, ed Hera, la Diva dall' aureo calzare, Haides ch'è sotto la terra la casa, dall'animo forte, cuore spietato, e Poseidon, che profondo rimbomba e Zeus, saggia mente, degli uomini padre e dei Numi, sotto il cui tuono tutta si scuote l'ampissima terra.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Zeus, padre di tutti gli dei e signore del Kosmos, appare come un essere imponente dalla lunga barba bianca e con in mano le folgori. Sua madre Rhea, per sottrarlo all'ingiustizia del padre Kronos che divorava ogni suo figlio alla nascita, lo nascose in una caverna sul monte Ida e lì fu nutrito col latte della capretta Amaltheia. Una volta cresciuto Zeus, per diventare re dell'Olympos, dovette combattere tutta la giovinezza. Egli, dopo aver spodestato il padre Kronos, dovette combattere con l'aiuto dei fratelli contro i Titanes, Tyfoeus ed i Gigantes e solo quando sul Kosmos iniziò a regnare la pace, divise il potere tenendo per sé il Regno del Cielo ed affidando ad Haides il Regno delle Ombre ed a Poseidon il Regno degli Abissi Marini. Infine decise di prendere Hera in moglie e di fondare sull'Olympos la sua dimora ove risiede assieme alle altre divinità del Pantheon. Da lì sorveglia tutto il Kosmos assicurandosi che nessuno turbi la pace divina del suo Regno.

Sacri a Zeus : Aquila, Folgore, Quercia

Influenza nel Mondo Epico: Zeus incarna il potere divino per eccellenza e l'ordine costituito. Dall'alto del Monte Olympos vigila affinché nulla turbi il suo ordine costituito e che nessuno offenda le sue Leggi Divine. Chiunque pecchi di “Hybris” ritenendosi pari o superiore agli dei o, peggio, a Zeus stesso, suscita le ire del Signore del Kosmos che provvederà immediatamente a punirlo. Di tanto in tanto si “lascia andare” a qualche avventura amorosa con dee o donne mortali, suscitando le ire della moglie Hera.

Il Favore di Zeus causa: Tempo Sereno, Potere Regale, Destino Glorioso

L'Ira di Zeus causa: Tempeste di Fulmini, Perdita del Potere, Destino Crudele

Divinità Opposte: Nessuna

Mysteria: Non si conosce alcun Culto Misterico che veneri qualche aspetto di Zeus.

Doni Divini: Nessuno conosciuto.

Abilità eXtremizzabili: Nessuna conosciuta.

AFRODITE Αφροδίτη (La Bellissima Dea nata dalla Schiuma)

“[...]Di Kypros indi all' isola giunse. E qui dal mare uscì la Dea veneranda, la bella; ed erba sotto i piedi suoi morbidi crebbe; e Afrodite la chiamano gli Dei, la chiamano gli uomini: ch' ella fu dalla spuma nutrita: Ciprigna anche è detta, da Kypros ov' ella anche approdò: Citerèa perché giacque a Kythera; e geniale perché dalle membra balzò genitali.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Afrodite, dea della bellezza e dell'amore sensuale, nacque dalla schiuma originatasi dal membro di Uranòs castrato dal figlio Kronos, emergendo in tutto lo splendore della sua venustà e incomparabile grazia. La sua bellezza si manifesta così: cinto il corpo di rose e di mirto, velato il fiore della sua femminilità da una misteriosa cintura, tirato il carro da passerii, colombei e cigni, col giocondo corteggio del riso, dei giochi, dello Zefyros, delle Kharites e degli amorini. Appena nata, le Horai, con solenne pompa, la portarono all'Olympos, dove tutti gli dei furono conquistati dal suo fascino. La carica erotica di Afrodite ha ispirato non solo le divinità ad atti passionali (fra di loro ed in compagnia di mortali) ma ha avuto modo di esplicarsi anche in numerose relazioni fra la dea e compagni mortali ed immortali. Per volere di Zeus sposò lo zoppo Hefaistos, ma ha concepito sei figli con Ares, uno con Hermes, due con Poseidon nonché generò Aeneas dal mortale Anchises.

Sacri ad Afrodite: Colomba, Lepre, Mela, Rosa

Influenza nel Mondo Epico: Afrodite incarna la gioia della passione, della libertà e della lascivia. La sua carica passionale crea e celebra la vita in ogni sua forma. La dea, amante del sorriso, spinge i suoi seguaci ad approfittare di ogni singolo piacere che la vita abbia da offrire loro senza lasciare che le gerarchie o le restrizioni sociali tarpino le loro ali di persone libere, creative e passionali. Sebbene le sue “performances” abbiano di sovente creato parecchi conflitti, Afrodite preferirebbe vedere amore nel Mondo Epico piuttosto che guerra.

Il Favore di Afrodite causa: Attrazione Sessuale, Amore Corrisposto, Bellezza, Felicità

L'Ira di Afrodite causa: Repulsione Fisica, Desideri innaturali, Amore non corrisposto, Bruttezza

Divinità Opposte: Apollon, Artemis, Dionysos, Hera

Mysteria: Il Culto Misterico di Afrodite accetta **solo donne** che non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lei opposte. Per di più, sono necessari una Bellezza Notevole (**Bel 6** o più) ed un Carisma Adeguato (**Car 5** o più). Solo costoro che saranno ritenute degne riceveranno la protezione della dea e potranno essere iniziate ai Mysteria di **Adonis**, **Eros** o **Proteus** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è a **Pafos**, nell' isola di Kypros. Le iniziate ai Mysteria di Afrodite cercano di diffondere per tutto il Mondo Epico l'amore e la passione in ogni sua forma. Sono edoniste che sovente tendono all'estremo e che per l'amore del puro piacere e della diffusione della passione non badano ad alcuna regola sociale.

Doni Divini: Le iniziate ad almeno uno dei Culti Misterici di Afrodite, qualora soddisfino i requisiti richiesti dalla dea, potranno beneficiare dei Doni Divini della **Bellezza Divina** e del **Carisma Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Persuadere, Professione: Attore Teatrale/Mimo, Conoscenza (Etichetta)

APOLLON Απολλων (Il Dio Splendente)

“E Leto generò, congiunta d'amore con Zeus, Artemis, che gode lanciare le frecce, ed Apollon; e fu la sua progenie diletta fra tutti li Urani.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Dio olimpico delle Arti e delle Scienze, soprattutto della Musica e della Medicina. Il dio raggiante, figlio di Zeus e di Leto e fratello gemello di Artemis, sin dalla giovinezza, combatté contro il serpente Python, che pure uccise con le sue infallibili frecce, e della pelle del quale ricoprì il tripode sul quale sedeva la Pythia, sua sacerdotessa. La sua divinità s'identificava col mito solare,

secondo il quale, sopra un carro tirato da quattro cavalli, egli guidava Helios per le vie del mondo. Apollon era raffigurato sotto l'aspetto d'un bellissimo giovane: armato d'un arco d'argento, la lira in una delle mani (a simboleggiare il suo supremo potere sulla poesia) il capo coronato d'alloro. Oltre che dio della poesia e conduttore e guida delle Muse, egli era ritenuto anche dio della musica. Anche di medicina aveva perfetta padronanza il dio solare, padre del celebre Asklepios, che con la divina arte medica riuscì addirittura a far rivivere un morto.

Sacri ad Apollon : Cigno, Delfino, Tripode, Arco e frecce

Influenza nel Mondo Epico: Apollo rappresenta la perfezione divina del corpo e dell'anima. Odia profondamente la falsità ed il male compiuto in modo intenzionale, per cui combatte in prima persona contro le piaghe del Mondo Epico. E' davvero terribile quando si adira; le sue frecce cariche di piaghe e sventure si abbattano impietose su coloro che suscitano la sua collera. Adora le arti intellettuali e soprattutto la musica, che ritiene un giovamento per l'anima così come la medicina lo è per il corpo.

Il Favore di Apollon causa: Buona salute, Visioni Veritiere, Ispirazione Artistica, Bravura con l'Arco

L'Ira di Apollon causa: Malattia e Pestilenze, Allucinazioni, Mancanza di ispirazione, Fallimento con l'Arco

Divinità Opposte: Afrodite, Dionysos, Hera

Mysteria: Il Culto Misterico di Apollon accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere Sensi Notevoli (**Sen 6** o più) e di un'Intelligenza Adeguata (**Int 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Apollon Mousegetes**, **Apollon Thearios** o **Asklepios** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è a **Delfoi**, nella Focide. Gli iniziati ai Mysteria di Apollon cercano di diffondere per tutto il Mondo Epico le artistiche parole delle Mousai ispiratrici, nonché utilizzano il dono della Veggenza per chiarire i messaggi degli dei sul destino degli uomini. Non di rado sono ricercati per la loro incredibile abilità guaritrice.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Apollon, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini dei **Sensi Divini** e dell' **Intelligenza Divina**.

Abilità eXtremizzabili: Professione: Aoidos, Professione: Mousikos, Conoscenza (Divinità e Culti Misterici), Uso Archi, Pronto Soccorso, Professione: Arte Medica, Chirurgia e Veterinaria

ARES Ἀρης (Il Dio portatore di Violenza)

“Hera, per ultima, Zeus, degli uomini padre e dei Numi, fece sua florida sposa: con lui mescolata d'amore, Hebe gli partorì la Diva, con Ares ed Ilithia” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Ares, figlio di Zeus e di Hera, è l'incarnazione dello spirito guerriero e della guerra stessa. Si compiace della violenza ed ama il sangue; armato di lancia e scudo, con una splendida corazza ed elmo rifinito come un oplita, combatte circondato da quattro demoni della battaglia: Deimos (Il Terrore), Fobos (Lo Spavento), Eris (La Discordia), Enio (L'Urlo furioso), donde l'appellativo di Enialio. I suoi passi sono immediatamente seguiti dalla carestia e dalle malattie che la guerra inevitabilmente porta con sé. Il suo sguardo è terribile, suscita ancora più timore del

demone Fobos stesso. Tutto ciò fa sì che sia temuto e tenuto lontano da tutti gli altri dei, persino dai suoi genitori stessi. Dei suoi amori ripetuti con Afrodite non fa mistero. E' costantemente assetato di sangue e di battaglie, per questo motivo si getta in ogni scontro che gli capiti spargendo odio, dolore e guerra tutt'intorno a sé per il puro piacere del combattimento.

Sacri ad Ares : Avvoltoio, Cane, Lancia

Influenza nel Mondo Epico: Ares scende dall'Olympos per un motivo solamente: combattere e portare ovunque guerra e distruzione. Si oppone ad Athena con ogni mezzo, instilla nei suoi seguaci il coraggio di gettarsi nella mischia e guida i più meritevoli verso il piacere di combattere. Al suo passaggio si odono solo lamenti di dolore e pianto per le malattie e la carestia che diffonde.

Il Favore di Ares causa: Capacità da Condottiero di Eserciti, Coraggio, Valore in Battaglia, Bravura con le Armi da Mischia

L'Ira di Ares causa: Eserciti in Rotta, Codardia, Morte in Battaglia

Divinità Opposte: Athena, Artemis, Hermes

Mysteria: Il Culto Misterico di Ares accetta **unicamente maschi** che non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere un'Audacia Notevole (**Aud 6** o più) e di un Vigore Adeguato (**Vig 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Algos, Ares Andreifontes, o Fobos kai Deimos** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è ad **Odrysia**, nella Thrake. Gli iniziati ai Mysteria di Ares sono temuti in tutto il Mondo Epico per la loro sete di violenza e per la loro capacità di spargere terrore, morte e pestilenza ovunque si rechino.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Ares, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini dell' **Audacia Divina** e del **Vigore Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Professione: Arte Medica, Chirurgia e Veterinaria, Minacciare, Uso Armi da Mischia, Lancio Oggetti

ARTEMIS Ἀρτεμις (La Dea Vergine Salvatrice)

“E Leto generò, congiunta d'amore con Zeus, Artemis, che gode lanciare le frecce, ed Apollon; e fu la sua progenie diletta fra tutti li Urani.” Hesiodos, Teogonia

Descrizione: Artemis, figlia di Zeus e di Leto e sorella di Apollon, viene raffigurata solitamente come una splendida fanciulla cacciatrice. Armata di un favoloso Arco Dorato e di Frecce Dorate, è il simbolo della potenza della Luna così come Apollon lo è del sole. Vergine, può far nascere e far morire. Protegge i parti, ma manda anche le doglie e i pericoli mortali del parto. Misteriosa e polimorfa potenza della fecondità (Artemide polimastide o multimammaria di Efeso), è signora degli animali selvatici (Pótnia therôn), degli orsi in particolare (Brauronia), e anche degli animali mostruosi (Tauropolos), della vegetazione delle foreste che percorre come abile cacciatrice (Agrotera) con un seguito di Nymfai; è protettrice pure dei cavalli e del bestiame (Amarinthia in Eubea), della retta crescita degli alberi come dei fanciulli (Orthia a Sparta).

Sacri ad Artemis: Cervo, Cipresso, Cinghiale, Orso

Influenza nel Mondo Epico: Artemis si diletta scorazzando per le foreste del Mondo Epico e si intrattiene piacevolmente con le Dryades e le Nymfai. Tiene molto al suo status virginale e raramente si manifesta a soggetti di sesso maschile. Protegge la nascita e la crescita di tutte le creature selvatiche, dalle più mansuete alle più temibili. Per quanto sia un'abile cacciatrice, spinge i suoi seguaci a cacciare solo per necessità di cibo, mai per puro divertimento.

Il Favore di Artemis causa: Caccia Abbondante, Amicizia degli Animali Selvatici, Parto Eutocico, Crescita sana delle Fanciulle, Guarigione dalle Malattie

L'Ira di Artemis causa: Avversione degli Animali Selvatici, Mortalità Infantile, Morte Improvvisa, Malattia

Divinità Opposte: Afrodite, Ares, Athena, Hermes

Mysteria: Il Culto Misterico di Artemis accetta **solo donne vergini** che non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lei opposte. Per di più, sono necessari Sensi Notevoli (**Sen 6** o più) ed un Carisma Adeguato (**Car 5** o più). Solo coloro che saranno ritenute degne riceveranno la protezione della dea e potranno essere iniziate ai Mysteria di **Artemis Feraia**, **Artemis Iokheaira** oppure **Orion** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è ad **Efesos**, nella Lydia, una delle Sette Meraviglie del Mondo Epico. Le iniziate ai Mysteria di Artemis sono fanciulle vergini che proteggono i sacri valori della vita e dello sviluppo delle creature selvatiche, nonché enfatizzano il valore della castità virginale. Sono anche abilissime con l'Arco e, seguendo i dettami della dea, cacciano solo per nutrirsi.

Doni Divini: Le iniziate ad almeno uno dei Culti Misterici di Artemis, qualora soddisfino i requisiti richiesti dalla dea, potranno beneficiare dei Doni Divini dei **Sensi Divini** e del **Carisma Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Conoscenza (Zoologia), Uso Archi, Professione: Cacciatore, Arrampicarsi, Cavalcare

ATHENA Αθήνα (La Sapiente Dea Protettrice)

“E Zeus, re dei Numi, dapprima sua sposa fe' Metis, che senno aveva più degli uomini tutti e dei Numi. Ma quando stava già per dare la luce ad Athena occhiazurrina, Zeus le tesse una frode, un inganno, e, con accorti discorsi, la trangugiò nel suo ventre, per i consigli di Gaia, di Uranòs coperto di stelle: [...] Poi [Zeus] generò dallo stesso suo cèrebro Athena occhiazurra, indomita, tremenda, che eserciti guida, tumulti eccita, a cui le grida son care, e le guerre, e le zuffe.”
Hesiodos, Teogonia

Descrizione: Athena dagli occhi cerulei, chiamata anche Pallas, grazie ad un colpo dell'ascia di Hefaistos fuoriuscì dal cranio di Zeus già corazzata e pronta al combattimento. E' a tutti gli effetti una divinità guerriera: il suo scudo è ornato della testa della Gorgone Medusa, che Perseus uccise per lei, mentre la sua corazza (Aegis) era stata ricavata dalla pelle della capra Amaltheia. Athena incarna la superiorità della ragione e dello spirito sul coraggio in battaglia, in quanto la vittoria è il frutto di una strategia di difesa abile e ponderata. E' per questo che, più di ogni altra divinità, osteggia Ares in ogni modo. Ma Athena è anche l'ispiratrice intelligente delle attività sociali ed essendo la figlia preferita di Zeus persegue molto il valore della giustizia al fianco di Themis. La saggezza e l'intelligenza della sua progenitrice Metis fanno sì che Athena rappresenti il valore della ricerca del sapere in ogni sua forma nonché la pura speculazione filosofica.

Sacri ad Athena: Civetta, Olivo, Scudo

Influenza nel Mondo Epico: Athena instilla costantemente nei suoi seguaci l'ideale di combattere per proteggere ciò che a loro sia caro, in particolar modo a difesa della loro città. Per di più, Athena sparge per il Mondo Epico l'amore per la sapienza e per la vita civile ed organizzata alla luce degli ideali della filosofia. Insieme a Themis persegue i malfattori e fa sì che la giustizia divina li colga.

Il Favore di Athena causa: Protezione di ciò che è caro, Prosperità, Sapienza

L'Ira di Athena causa: Distruzione, Arretratezza, Ignoranza

Divinità Opposte: Ares, Artemis, Hermes

Mysteria: Il Culto Misterico di Athena accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lei opposte. E' necessario possedere un Vigore Notevole (**Vig 6** o più) ed un'Intelligenza Adeguata (**Int 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione della dea e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Aniketos kai Alexiars, Metis** o **Themis** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è ad **Athenai**, nell' Attikhe. Gli iniziati ai Mysteria di Athena sono famosi in tutto il Mondo Epico come combattenti onesti e leali che difendono la loro Patria con ogni mezzo. La fama della sapienza degli iniziati ai Mysteria di Athena è pari solo a quella del loro amore per la giustizia.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Athena, qualora soddisfino i requisiti richiesti dalla dea, potranno beneficiare dei Doni Divini del **Vigore Divino** e dell' **Intelligenza Divina**.

Abilità eXtremizzabili: Uso Scudi, Insegnare, Conoscenza (Legge), Conoscenza (Lettura e Scrittura), Conoscenza (Lingue Straniere), Conoscenza (Storia e Tradizioni Locali), Conoscenza (Divinità e Culti Misterici), Conoscenza (Miti e Leggende)

DEMETER Δημητηρ (La Madre Terra)

“E Rhea, congiunta a Kronos, die' a luce bellissimi figli, Hestia, Demeter, ed Hera, la Diva dall' aureo calzare, Haides ch'à sotto la terra la casa, dall'animo forte, cuore spietato, e Poseidon, che profondo rimbomba e Zeus, saggia mente, degli uomini padre e dei Numi, sotto il cui tuono tutta si scuote l'ampissima terra.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Figlia di Kronos e Rhea, è la divinità della terra coltivata, diversa da Gaia, che è la Terra concepita come elemento cosmogonico. Demeter, sorella maggiore di Zeus, impersona la forza generatrice della terra, ed è la dea del grano e dei raccolti, nonché dell'abbondanza delle messi. Appare come una donna dall'aspetto materno vestita con una tunica e con in mano del grano. Generò con Zeus la figlia Persefone, alla quale è strettamente legata in quasi tutti i miti che la riguardano. Persefone era una fanciulla felice e spensierata finché Haides si innamorò di lei e la rapì con l'aiuto di Zeus, nella mitica pianura di Misa. Demeter cominciò allora a cercare la figlia per tutti i luoghi allora conosciuti e decise di non ritornare più sull' Olympos finché non avesse ritrovato la figlia, e di non assolvere più alle sue funzioni, tanto che tutta la superficie della Terra rimase sterile e senza vita. Alla fine Zeus trovò un compromesso, dal quale ebbero inizio le Stagioni. Pur essendo la dea della terra fertile e delle messi, la sua ira è temibile e le conseguenze del suo sdegno davvero tremende.

Sacri a Demeter: Grano, Maiale, Due Torce, Keras Amaltheias (Cornucopia)

Influenza nel Mondo Epico: Demeter cura soprattutto la fioritura e la maturazione dei raccolti per tutto il Mondo Epico. Si assicura che Gaia, l'Elemento Primordiale della Terra, sia trattata con rispetto ed assieme alla dea Khloris della fioritura assicura la prosperità del mondo vegetale. Porta sempre con sé il famoso Keras Amaltheias, il corno della capra Amaltheia pieno di ogni frutto della Terra, per diffondere la felicità dell'abbondanza ai più meritevoli.

Il Favore di Demeter causa: Raccolto Abbondante, Fertilità del Suolo

L'Ira di Demeter causa: Carestia, Sterilità del Suolo

Divinità Opposte: Hades, Hefaistos, Poseidon

Mysteria: Il Culto Misterico di Demeter accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lei opposte. E' necessario possedere un Vigore Notevole (**Vig 6** o più) ed un Carisma Adeguato (**Car 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione della dea e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Gaia, Keras Amaltheias o Khloris** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è ad **Eleusis**, nell'Attikhe. Gli iniziati ai Mysteria di Demeter sono ricercati ovunque per assicurare un raccolto abbondante oppure per placare l'ira della dea che rende sterile il terreno. La maggior parte degli iniziati ai Mysteria girano il Mondo Epico dispensando benessere e prosperità ai meritevoli mentre mostrano la tremenda ira della Terra a coloro che non mostrino il dovuto rispetto a Demeter, Rhea o Gaia.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Demeter, qualora soddisfino i requisiti richiesti dalla dea, potranno beneficiare dei Doni Divini del **Vigore Divino** e del **Carisma Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Conoscenza (Divinità e Culti Misterici), Conoscenza (Erboristeria ed Agricoltura), Pronto Soccorso

DIONYSOS Διονυσος (Il Dio dell'Estasi)

"Mista d'amore col Nume [Zeus], la figlia di Kadmos, Semèle, a luce diede il vago di feste Dionysos: un Nume essa mortale: entrambi son ora compresi fra i Numi." Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Dionysos nacque da Semele e da Zeus. La madre morì in un tranello tesole da Hera: chiese a Zeus di manifestarsi dinanzi a lei in tutto il suo fulgore (la vista fu tale da ucciderla). Dionysos fu trasferito dal grembo di Semele alla coscia di Zeus, nella quale fu completata la sua gestazione; in seguito egli fu allevato dalle Nymfai nella leggendaria località di Nysas da Ino, sorella di Semele. Hera, adirata con Zeus per il tradimento, fece impazzire Dionysos che vagò fino all'India compiendo numerose imprese per poi ritornare all'Olympos per essere assunto fra gli dei. Appare come un giovane glabro che reca con sé un'anfora di vino, una lira o il thyrsos. Dionysos è patrono dell'ebbrezza, del vino e della festa orgiastica, nonché delle rappresentazioni teatrali.

Sacri a Dionysos : Asino, Leopardo, Pampino, Uva, Vino, Thyrsos, il Teatro

Influenza nel Mondo Epico: A Dionysos piace molto vagare per il Mondo Epico festeggiando ovunque con vino, musica e teatro. La libertà di pensare ed agire è la base del suo stile di vita, che attira folle di baccanti orgiastiche attorno a lui. L'estasi è un punto di arrivo importante, e va raggiunta con qualunque mezzo: partendo dal teatro per finire con vere e proprie orge di vino.

Il Favore di Dionysos causa: Buona fermentazione del Vino, Piacere, Relax, Estasi, Interpretazione Teatrale

L'Ira di Dionysos causa: Pessima fermentazione del Vino, Stanchezza, Violenza, Pazzia, Pessima rappresentazione teatrale

Divinità Opposte: Afrodite, Apollon, Hera

Mysteria: Il Culto Misterico di Dionysos accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere un Carisma Notevole (**Car 6** o più) ed una Destrezza Adeguata (**Des 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Korybas**, **Methe** o **Mimike** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è sul **Monte Nysas**, nella Boiotia. Gli iniziati ai Mysteria di Dionysos cercano con ogni mezzo di raggiungere l'estasi e di diffonderla per tutto il Mondo Epico: danzano in modo affascinante, confondono le menti e riescono ad imitare qualunque gesto. Coloro che accettano il loro stile di vita e prendono parte ai festeggiamenti ed alle rappresentazioni teatrali vengono pervasi dall'estasi del dio, mentre coloro i quali rifiutino di accettare lo stile di vita di Dionysos o peggio lo osteggino incorrono nelle ire degli iniziati e vengono presi dalla terribile pazzia.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Dionysos, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini del **Carisma Divino** e della **Destrezza Divina**.

Abilità eXtremizzabili: Professione: Danzatore, Professione: Attore Teatrale/Mimo, Conoscenza (Erboristeria ed Agricoltura), Conoscenza (Divinità e Culti Misterici)

HAIDES Αἰδης (Il Dio Invisibile)

“E Rhea, congiunta a Kronos, die' a luce bellissimi figli, Hestia, Demeter, ed Hera, la Diva dall'aureo calzare, Haides ch'è sotto la terra la casa, dall'animo forte, cuore spietato, e Poseidon, che profondo rimbomba e Zeus, saggia mente, degli uomini padre e dei Numi, sotto il cui tuono tutta si scuote l'ampissima terra.” Hesiodos, Teogonia

Descrizione: Haides appare come un essere alto, dalla muscolatura potente e dalla pelle pallida e con in testa un nero elmo di pelle canina, dono dei Kyklopes, che lo rende invisibile. Tirando a sorte con i suoi fratelli Zeus e Poseidon, Haides ottenne il dominio del regno sotterraneo e delle ricchezze che si celano sotto terra, nonché delle ombre dei morti. Tutti i defunti dopo il trapasso si rifugiano nella casa di Haides giungendovi attraverso una qualsiasi voragine aperta nel terreno. Il dominio di Haides, nel quale abitualmente risiede anziché abitare sull'Olympos, è solcato da quattro grandi fiumi, lenti e minacciosi: il Kokytos, fiume del pianto; il Pyroflegeton, fiume del fuoco; l'Akheron, fiume del dolore; e lo Styx, fiume dell'odio. Haides è un dio esigente ma giusto ed amministra il suo dominio con imparzialità, facendo sempre attenzione affinché nessuna delle anime lasci il suo regno delle ombre. Il suo dominio si estende anche sui metalli preziosi sepolti sottoterra, per cui è anche il signore delle ricchezze sotterranee.

Sacri ad Haides : Asfodelos, Ariete Nero, Elmo

Influenza nel Mondo Epico: Haides non abbandona mai il suo Regno delle Ombre, bensì affida alle Moirai ed a Thanatos il compito di decidere quando sia giunto il momento del trapasso per ciascuno degli uomini. Gestisce con l'aiuto di Hekate tutti i tentativi di comunicazione fra il mondo dei vivi ed il regno delle ombre. Ci tiene moltissimo affinché ciascuno abbia una degna sepoltura.

Il Favore di Haides causa: Possibilità di dialogare con il mondo delle Ombre, Riti Funebri Adeguate, Ricchezza

L'Ira di Ares causa: Maledizioni e Tormenti delle Erinyes, Sepoltura Inadeguata, Povertà

Divinità Opposte: Demeter, Hefaistos, Poseidon

Mysteria: Il Culto Misterico di Haides accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere una Destrezza Notevole (**Des 6** o più) e dei Sensi Adeguate (**Sen 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Erebos**, **Haides Adelos** o **Hekate** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è a **Tenaron**, nella Lakonia, ove si dice sia situato uno dei più importanti punti d'ingresso per il Regno delle Ombre. Così come il nome del dio Haides stesso, anche il nome degli iniziati ai suoi Mysteria suscita timore nella popolazione. Sono ormai numerose le voci che affermano che tali iniziati siano in grado di manipolare le ombre, spariscano alla vista e siano in grado di soggiogare le anime dei defunti.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Haides, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini della **Destrezza Divina** e dei **Sensi Divini**.

Abilità eXtremizzabili: Agire al Buio, Furtività, Conoscenza (Divinità e Culti Misterici), Conoscenza (Valutare Merci e Tesori)

HEFAISTOS Ἥφαιστος (Il Dio Fabbro dell'Olympos)

“Hera poi generò, né d' amore fu l' opera, Hefaistos; e con lo sposo ne fu contesa, con grave furore, ch' abile fu nell' uso dell'arti su tutti gli Urani.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Hefaistos è la divinità del fuoco e degli artigiani. Concepito per partenogenesi da Hera, appare come un essere zoppo, sudicio e goffo nei movimenti, ma dotato di una vigorosa muscolatura delle braccia e delle spalle. La sua minorazione fisica è dovuta al fatto che sia stato gettato giù dall'Olympos da Hera stessa, inorridita per la sua bruttezza. Prodigioso maestro nell'arte di fondere e di plasmare i metalli, egli stesso lavora con i Kyklopes a torso nudo nelle sue fucine sotterranee, dalle quali il fumo fuoriesce attraverso i crateri dei vulcani. Gli fu data come sposa Afrodite, con la spassosa conseguenza di renderlo oggetto di riso fra gli dei per i suoi infortuni coniugali. Tra le molte e meravigliose opere che ha creato annoveriamo non solo gli splendidi palazzi dell'Olympos, lo scettro di Agamennon, lo scudo di Zeus, le armi di Akhilleus, la collana di Harmonia, ecc., ma anche la creazione della prima donna, Pandora.

Sacri ad Hefaistos : Martello, Pinze, Asino

Influenza nel Mondo Epico: Hefaistos lascia davvero di rado le sue fucine; con la sua opera è un fulgido esempio della valorizzazione del lavoro. Elogia l'impegno, unico mezzo per creare capolavori. I suoi artefatti diffondono nel Mondo Epico i valori della competenza e dell'affidabilità.

Il Favore di Hefaistos causa: Abilità Artigianale, Capolavori

L'Ira di Hefaistos causa: Lavori di bassa qualità, Eruzioni vulcaniche

Divinità Opposte: Demeter, Haidēs, Poseidon

Mysteria: Il Culto Misterico di Hefaistos accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere un' Intelligenza Notevole (**Int 6** o più) ed un Vigore Adeguato (**Vig 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Hefaistos Fythotekhnes**, **Hefaistos Khalkotekhnes** o **Hefaistos Lithotekhnes** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è sul **Monte Etna**, in Sicilia, ove si dice sia situato uno dei più importanti punti d'ingresso per le sue fucine. Gli iniziati ai Mysteria di Hefaistos sono personaggi leggendari e ricercatissimi per la loro straordinaria abilità di creare oggetti meravigliosi ed artefatti in grado di compiere lavori altrimenti impossibili.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Hefaistos, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini dell' **Intelligenza Divina** e del **Vigore Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Conoscenza (Erboristeria ed Agricoltura), Conoscenza (Architettura ed Ingegneria), Professione: Fabbro, Rapidità di Mano

HERA Ἥρα (La Dea Prescelta)

“E Rhea, congiunta a Kronos, die' a luce bellissimi figli, Hestia, Demeter, ed Hera, la Diva dall'aureo calzare, Haidēs ch'à sotto la terra la casa, dall'animo forte, cuore spietato, e Poseidon, che profondo rimbomba e Zeus, saggia mente, degli uomini padre e dei Numi, sotto il cui tuono tutta si scuote l'ampissima terra.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Hera è la figlia di Kronos e di Rhea, sorella e sposa di Zeus, assieme al quale governa il Cielo. Tra le sue molteplici prerogative, di cui alcune espresse con epiteti collegati con il mondo della luce (Leukolenos, dalle bianche braccia o Chrysothronos, dal trono d'oro), la più importante è quella di protettrice dei matrimoni ed in particolare delle donne sposate e degli eredi legittimi. Sposa fedele di Zeus, da una parte sostiene l'importanza nell'ordine naturale e umano dell'unione coniugale (Gameliá, che soprintende alle nozze; Zygíá, che presiede all'unione sono altri suoi epiteti) e della funzione di madre, dall'altra assume le caratteristiche di moglie cattiva, gelosa e vendicativa. Non tollera affatto le numerose “scappatelle” di Zeus e, non potendo rivalersi sul potente marito, sfoga la sua ira tremenda ordendo continuamente perfide trame contro le amanti del marito ed i figli nati da tali unioni illegittime.

Sacri ad Hera: Mucca, Cuculo, Pavone, Fiore di Loto

Influenza nel Mondo Epico: Hera sorveglia dall'alto assieme a Zeus tutto il Mondo Epico, soprintendendo alla tutela delle unioni coniugali ed ordendo subdole trame per punire coloro che tentino di violare tale sacro vincolo, accanendosi in particolar modo contro le amanti ed i discendenti illegittimi del marito. Ha molto a cuore anche la tutela degli eredi legittimi e si preoccupa affinché la linea dinastica dei sovrani sia mantenuta tramite il sacro vincolo del matrimonio. Per portare a termine le sue trame si avvale di ogni sorta di alleati e di tattiche: il fine giustifica i mezzi.

Il Favore di Hera causa: Discendenza legittima, Serenità Coniugale, Figli Maschi

L'Ira di Hera causa: Liti Coniugali, Punizione dell'Adulterio

Divinità Opposte: Afrodite, Apollon, Dionysos

Mysteria: Il Culto Misterico di Hera accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lei opposte. E' necessario possedere un' Intelligenza Notevole (**Int 6** o più) ed un Carisma Adeguato (**Car 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione della dea e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Daimones, Proteus** o **Psyche** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è ad **Argos**, nell'Argolis. Gli iniziati ai Mysteria di Hera sono acerrimi nemici degli eredi illegittimi, che devono temere il loro potere mutaforma, di controllo mentale ed ogni sorta di Daimones.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Hera, qualora soddisfino i requisiti richiesti dalla dea, potranno beneficiare dei Doni Divini dell' **Intelligenza Divina** e del **Carisma Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Conoscenza (Divinità e Culti Misterici), Professione: Attore Teatrale/Mimo, Minacciare, Conoscenza (Etichetta), Conoscenza (Lingue Straniere), Investigare/Notare dettagli

HERMES Ερμης (Il Dio Messaggero)

"Maia, la figlia di Atlas, congiunta d'amore con Zeus, Hermes generò, l'illustre, l'araldo dei Numi." Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Hermes, figlio di Zeus e di Maia, fin dalla nascita era fornito di straordinarie doti di amabilità, di furberia e di genio inventivo. Egli appare come un giovane dal cappello largo con i calzari alati e recante il kerykeion (caduceo). E' messaggero ed agente degli dei, protettore degli eroi, custode della sicurezza delle strade e di coloro che le percorrono (araldi, viandanti, mercanti), patrono delle attività umane in cui si richiedono particolari abilità dialettiche, nonché di quelle commerciali ed, all'occasione, ladresche. Considerato inventore della lyra, da lui costruita stendendo le corde sul guscio di una tartaruga, Hermes assolve il compito di intermediario tra Zeus e gli uomini, accompagna le anime dei defunti nella dimora di Haides e gode di un particolare culto quale protettore della gioventù dedita agli esercizi ginnici, specialmente a Sparta, ad Athenai e ad Olympia.

Sacri ad Hermes : Tartaruga, Ariete, Kerykeion, Sandali Alati, Cappello a Falda Larga

Influenza nel Mondo Epico: Hermes percorre ogni giorno in lungo ed in largo il Mondo Epico assolvendo alla sua funzione di messaggero divino, protettore delle strade e dei viandanti ed accompagnatore delle ombre verso il Regno di Haides. Non perde mai l'occasione di utilizzare la sua furberia ed il suo ingegno per prendere in giro i mortali e gli dei, tuttavia i suoi messaggi sono sempre veritieri.

Il Favore di Hermes causa: Persuasività, Interpretazione corretta dei presagi divini, Affari Vantaggiosi, Protezione dai Briganti e dai Ladri, Furtività, Fortuna al gioco, Vittorie Ginniche, Comunicazione con le Ombre dei congiunti

L'Ira di Hermes causa: Fallimento nella persuasione, Interpretazione scorretta dei presagi, Mancata Vendita/Perdita dei Beni, Assalti di Ladri o Briganti, Goffaggine, Sfortuna al Gioco, Pessima performance Ginnica

Divinità Opposte: Ares, Artemis, Athena

Mysteria: Il Culto Misterico di Hermes accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere una Destrezza Notevole (**Des 6** o più) e dei Sensi Adeguati (**Sen 5** o più). Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Dioskouroi**, **Hermes angellos Athanatos** o **Hermes Takhys** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è sul **Monte Kyllene**, nella Arkadia. Gli iniziati ai Mysteria di Hermes generalmente viaggiano costantemente, sempre alla ricerca di nuove sfide ginniche, nuove esperienze terrene ed ultraterrene e nuovi metodi per mettere alla prova il loro ingegno. Se rubano qualcosa, lo fanno solo per dimostrare la loro abilità, mai ai danni della povera gente.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Dionysos, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini della **Destrezza Divina** e dei **Sensi Divini**.

Abilità eXtremizzabili: Pankration, Conoscenza (Lingue Straniere), Conoscenza: (Miti e Leggende), Atletica, Conoscenza: (Valutare Merci e Tesori), Rapidità di Mano, Schivare e Divincolarsi

POSEIDON Ποσειδών (Il Dio dell' Oceano che Scuote la Terra)

“E Rhea, congiunta a Kronos, die' a luce bellissimi figli, Hestia, Demeter, ed Hera, la Diva dall' aureo calzare, Haides ch'è sotto la terra la casa, dall'animo forte, cuore spietato, e Poseidon, che profondo rimbomba e Zeus, saggia mente, degli uomini padre e dei Numi, sotto il cui tuono tutta si scuote l'ampissima terra.” Hesiodos, Theogonia

Descrizione: Il mare è popolato da divinità poste tutte sotto l'indiscusso dominio di Poseidon, figlio di Kronos e di Rhea, quindi fratello di Zeus. Appare come un essere alto e dalla barba e capelli fluenti e neri, vestito con una tunica e con in mano un tridente. Abita in uno splendido palazzo nelle profondità degli abissi e, con il suo tridente, scuote la Terra rendendo l'Oceano tempestoso. Dalla sua sposa Amfitrite, anch'essa una divinità marina, figlia di Okeanòs e di Thetis, ebbe Triton e da altre Nymfai o eroine una ricca discendenza, cosicché molte città e molti popoli riconoscono come fondatore o capostipite uno dei suoi figli. Ha un carattere difficile, impetuoso e terribile nella vendetta, tanto è vero che intere città che ne hanno suscitato le ire sono state spazzate via in un solo colpo da ondate colossali.

Sacri a Poseidon : Cavallo, Toro, Tridente

Influenza nel Mondo Epico: Poseidon, dalla sua reggia sottomarina, controlla tutti i traffici che avvengono via mare e le attività costiere, punendo con la furia delle acque e dei terribili mostri degli abissi coloro che lo facciano adirare e ricompensando con pesca abbondante e correnti propizie chi offra sacrifici per calmare il suo animo impetuoso.

Il Favore di Poseidon causa: Pesca Abbondante, Navigazione Tranquilla

L'Ira di Poseidon causa: Pesca Scarsa, Tempeste Marine, Terremoti, Attacchi di Mostri Marini

Divinità Opposte: Demeter, Hades, Hefaistos

Mysteria: Il Culto Misterico di Poseidon accetta candidati di entrambi i sessi purché non siano sotto la Protezione di una delle divinità a lui opposte. E' necessario possedere un **Vigore Notevole (Vig 6 o più)** ed un **Carisma Adeguato (Car 5 o più)**. Solo costoro che saranno ritenuti degni riceveranno la protezione del dio e potranno essere iniziati ai Mysteria di **Nereus, Okeanòs o Poseidon Ennosigaios** qualora soddisfino i requisiti per l'iniziazione. Il santuario ove tali Mysteria vengono segretamente celebrati è a **Korinthos**. Gli iniziati ai Mysteria di Poseidon provano un grande amore per il mare e per le sue creature ma possono, all'occorrenza, scuotere la Terra come Poseidon col suo tridente.

Doni Divini: Gli iniziati ad almeno uno dei Culti Misterici di Poseidon, qualora soddisfino i requisiti richiesti dal dio, potranno beneficiare dei Doni Divini del **Vigore Divino** e del **Carisma Divino**.

Abilità eXtremizzabili: Conoscenza: (Miti e Leggende), Nuotare, Conoscenza: (Zoologia), Conoscenza: (Navigazione)

Preghiere e Sacrifici

Benevolenza Divina. Ognuna delle Divinità conduce la propria esistenza immortale banchettando sull'Olympos, dedicandosi alle proprie attività preferite, tenendo sott'occhio i suoi Eroi ed osteggiando in modo più o meno palese gli Eroi e le Divinità che gli siano contrari. Tutto ciò spesso ha notevoli conseguenze sull'andamento del Mondo Epico, tanto è vero che se Poseidon è adirato il mare diviene tempestoso, quando Demeter è favorevole i campi si riempiono di messi ecc. ecc. L'ira di una Divinità, data la loro indole estremamente vendicativa, è qualcosa da evitare in ogni modo: è per questo che ogni città, pur avendo una Divinità Protettrice, venera sempre tutti gli dei senza dimenticarne nessuno. Seguendo gli insegnamenti del Titano Prometheus, gli uomini hanno imparato che per rendere propizi gli Dei e soprattutto per placare la loro ira è necessario offrire loro dei sacrifici (Thysiai o Enagismata). E' molto importante ricordarsi di tanto in tanto di offrire sacrifici agli Dei: dimenticarsene potrebbe costare molto caro agli Eroi...

L'attitudine degli Dei verso una Città o verso un Eroe può essere classificata secondo la "**Scala della Benevolenza Divina**". E' facilissimo precipitare in basso per la Scala della Benevolenza, mentre risalirla è molto difficile. I Sacrifici sono uno dei mezzi migliori per farsi benvolere, ma non sempre sono sufficienti: le divinità adirate richiedono la prova della sincera devozione sottoponendo gli Eroi a missioni davvero impegnative... Perché una Divinità possa prendere in considerazione l'ipotesi di accettare l'Eroe sotto la sua Protezione affinché poi possa prendere parte ad uno dei suoi Culti Misterici, è necessario che il suo atteggiamento sia "Favorevole". Quando un Dio diviene Protettore dell'Eroe, tutti gli Dei a lui opposti assumeranno l'atteggiamento di "Ostili": i Sacrifici potranno placare la loro ira solo momentaneamente e la loro Benevolenza non potrà andare oltre lo 0, per tornare quanto prima al -1 (sempre che non li facciate adirare...).

- **Divinità Favorevole.** (Benevolenza Divina: +2) Le Divinità Protettrici degli Eroi sono sempre a questo gradino della "Scala della Benevolenza", a meno che l'Eroe non commetta atti di grave offesa (a discrezione del Narratore). La Divinità è estremamente propizia all'Eroe o alla Città, che riceverà aiuto e protezione dal Dio e/o dai suoi *Daimones* che cercheranno di proteggere il loro beniamino con ogni mezzo possibile (a discrezione del Narratore) soprattutto contro le Divinità Opposte al Protettore. Sull'Eroe e/o sulla Città si verificheranno (a

discrezione del Narratore) alcune o tutte le condizioni descritte nella descrizione di ciascuna Divinità al paragrafo “Il Favore di ... causa.”.

- **Divinità Propizia.** (Benevolenza Divina: +1) Se il Personaggio si sarà “comportato bene”, la Divinità vedrà l'Eroe come qualcuno “simpatico” oppure utile alla sua causa. L'Eroe non sarà un suo “pupillo”, ma preferirà aiutarlo piuttosto che lasciarlo in mezzo ai guai, specialmente se perseguitato dalle Divinità Opposte. Una volta che la Divinità Propizia ha “dato una mano” all'Eroe, diventerà Indifferente.
- **Divinità Indifferente.** (Benevolenza Divina: 0) In questo stato, il Dio non pensa minimamente all'Eroe, che non verrà né aiutato, né perseguitato. Questo è il massimo gradino di Benevolenza che le Divinità Opposte all'Eroe possono raggiungere, e non durerà a lungo...
- **Divinità Ostile.** (Benevolenza Divina: -1) Alle volte basta davvero poco per scontentare un Dio, facendo sì che l'Eroe venga ritenuto “antipatico” oppure fastidioso e controproducente. Le Divinità Opposte all'Eroe partono da questo livello di Benevolenza. L'Eroe verrà messo in coda alla “lista nera” della Divinità, che, senza fretta, aspetterà il momento opportuno per giocargli un brutto tiro. Una volta che la Divinità Ostile avrà “castigato” l'Eroe, diventerà Indifferente, a meno che non sia una Divinità Opposta (in tal caso, l'Indifferenza durerà quanto desideri il Narratore...)
- **Divinità Adirata.** (Benevolenza Divina: -2) Questa volta l'avete fatta davvero grossa... Il Dio in questione è letteralmente furente con voi e non vedrà l'ora di mettervi i bastoni fra le ruote con ogni mezzo possibile. A discrezione del Narratore, sull'Eroe pioveranno tutte le sciagure elencate nella descrizione del Dio in questione al paragrafo “L'Ira di ... causa.”. L'ira della divinità potrà essere placata solo (a discrezione del Narratore) con sacrifici ingenti e/o sottoponendosi a dure prove espiatorie.

Thysiai ed Enagismata. Le offerte alle Divinità possono essere di varia natura, dalla semplice libagione alla vera e propria ecatombe. Le *Thysiai* sono sacrifici rituali che hanno tutto l'aspetto del banchetto. Se la vittima sacrificale è un animale, le ossa e le interiora vengono bruciate per gli dei mentre le carni vengono mangiate al momento dagli offerenti con varie cerimonie e preghiere. Se invece si tratta di frutta o vino, se ne brucia la metà agli dei e la metà si consuma al momento con i rituali adeguati. Le *Enagismata* sono del tutto identiche alle *Thysiai* sotto l'aspetto cerimoniale, con la differenza che la vittima o l'offerta di frutta o vino viene bruciata o consumata per intero. Prometheus insegnò agli uomini ad offrire sacrifici sotto forma di *Enagismata* ad Hades, Hekate, Persefone ed ogni tipo di divinità legata al Regno delle Ombre, mentre le *Thysiai* sono da riservarsi a tutte le altre Divinità olimpiche. Di seguito sono elencate le forme di sacrificio rituale più comuni e per ciascuna è indicato l'effetto sulla Benevolenza della Divinità.

- **Oinokarpothysia / Oinokarpoenagisma:** Il rito si compie offrendo libagioni alla Divinità con del vino e/o con della frutta. La durata complessiva del rito è di circa trenta minuti e può essere compiuto ovunque, anche al di fuori di Templi o Santuari. L'offerta viene fatta ad una Divinità Indifferente, che diventerà Propizia per 24 ore e potrà (a discrezione del Narratore) favorire per una Scena o più l'Eroe in uno degli ambiti a lei più affini. Altri tipi di utilizzo della cerimonia non produrranno alcun tipo di effetti.
- **Kriothysia / Krioenagisma:** Il rito si compie offrendo un ariete, un capretto o un agnello in sacrificio alla Divinità, bruciandone ossa ed interiora e mangiando al momento il resto della carne. La durata complessiva del rito è di circa due ore e va compiuto all'interno di un Tempio o Santuario della Divinità (anche piccolo) cui si desidera offrire il sacrificio. L'offerta può essere indirizzata ad una qualunque Divinità che sia Ostile o Indifferente e farà sì che diventi, rispettivamente, Indifferente o Propizia. Altri tipi di utilizzo della cerimonia non produrranno alcun tipo di effetti.
- **Ekatombe:** E' la forma di sacrificio rituale più impegnativa e costosa. Ben cento buoi vengono offerti in sacrificio alla Divinità durante una solenne cerimonia che dura almeno 12 ore. Alla cerimonia, che deve necessariamente svolgersi presso uno dei Templi o Santuari più importanti

del Dio, prendono parte per lo meno dieci sacerdoti. L'Ekatombe è il primo passo da compiere perché una Divinità Adirata possa tornare Indifferente oppure una Divinità Propizia possa diventare Favorevole. A discrezione del Narratore, l'Ekatombe potrebbe essere insufficiente e la Divinità potrebbe richiedere una o più prove ardue per tranquillizzarsi o prendere l'Eroe sotto la sua protezione.

Doni Divini

Le Divinità sono volubili, vendicative e terribili se si adirano, ma sanno come ricompensare i loro fedeli. Gli *Iniziati* che abbiano raggiunto lo *Status* di *Gnostikos* o di *Delopoietes* (vedi oltre) possono accedere rispettivamente ad uno o ad entrambi i Doni Divini che la Divinità può concedere loro. I Doni Divini sono delle potentissime benedizioni che la Divinità concede ai suoi Iniziati, conferendo loro delle capacità che li portano ben oltre la misera natura umana e li avvicinano al rango di semidei. Proprio per questo motivo, ogni Divinità ci pensa bene prima di concedere ad un mortale un tali poteri, sottoponendolo dapprima ad ardue prove che ne confermino l'assoluta devozione.

- ❖ **Audacia Divina.** *Prerequisiti:* Protezione di Ares, Audacia 7. *Descrizione:* Ares infonde nei suoi Iniziati più meritevoli un coraggio formidabile, che li rende talmente audaci che non si tirerebbero indietro di fronte a nulla. *In termini di gioco:* Chi riceva l'Audacia Divina vede il proprio punteggio di Audacia salire a 9. Il suo coraggio sarà tale che non avrà paura di nulla e di nessuno, per cui non dovrà mai eseguire Prove di Audacia a meno che non si trovi dinanzi ad una Divinità o sia soggetto a Poteri invocati da esseri che possiedano Carisma 9 o più.
- ❖ **Bellezza Divina.** *Prerequisiti:* Protezione di Afrodite, Bellezza 7. *Descrizione:* Afrodite dona alle sue Iniziato una bellezza disarmante ed un corpo divino, che farà sì che ogni uomo cada ai loro piedi e le donne si struggano dall'invidia. *In termini di gioco:* Chi riceva la Bellezza Divina vede il proprio punteggio di Bellezza salire a 9. Chiunque veda l'Iniziato e possieda un Carisma inferiore a 9 sarà abbagliato dalla sua bellezza: chiunque possa essere fisicamente attratto dall'Iniziato dovrà effettuare una Prova su Carisma a Difficoltà 20 per non innamorarsi di lei a prima vista.
- ❖ **Carisma Divino.** *Prerequisiti:* Protezione di una o più fra le seguenti Divinità: Afrodite, Artemis, Demeter, Dionysos, Hera o Poseidon, Carisma 7. *Descrizione:* La Divinità infonde nei suoi Iniziati più meritevoli una personalità estremamente carismatica ed una leggendaria dote di comando che ne fanno dei leader entusiasmanti e delle personalità estremamente affascinanti. *In termini di gioco:* Chi riceva il Carisma Divino vede il proprio punteggio di Carisma salire a 9. La sua volontà sarà talmente forte che riuscirà a resistere a qualunque tentativo di persuasione a meno che si confronti con un altro essere con Carisma 9 o più.
- ❖ **Destrezza Divina.** *Prerequisiti:* Protezione di una o più fra le seguenti Divinità: Dionysos, Haides o Hermes, Destrezza 7. *Descrizione:* La Divinità infonde nei suoi Iniziati più meritevoli una velocità incredibile ed una agilità felina, che li rende rapidi e slanciati oltre l'immaginabile. *In termini di gioco:* Chi riceva la Destrezza Divina vede il proprio punteggio di Destrezza salire a 9. La sua rapidità sarà tale che il suo punteggio di Movimento raddoppierà, potrà tirare per due volte il dado per determinare l'Iniziativa e scegliere il punteggio che più gli aggradi, nonché potrà effettuare ben due Azioni Impegnative per round.
- ❖ **Intelligenza Divina.** *Prerequisiti:* Protezione di una o più fra le seguenti Divinità: Apollon, Athena, Hefaistos o Hera, Intelligenza 7. *Descrizione:* La Divinità infonde nei suoi Iniziati più meritevoli un'Intelligenza superiore a quella di qualsiasi umano, trasformandoli in autentici geni della logica. *In termini di gioco:* Chi riceva l'Intelligenza Divina vede il proprio punteggio di Intelligenza salire a 9. La sua mente sarà così veloce che nessun calcolo o misurazione sarà un problema per lui, che darà il risultato in un battibaleno senza nessuna Prova. Sarà inoltre capace di citare a memoria qualunque brano ascoltato o letto senza il minimo sforzo.
- ❖ **Sensi Divini.** *Prerequisiti:* Protezione di una o più fra le seguenti Divinità: Apollon, Artemis, Haides, Hermes, Sensi 7. *Descrizione:* La Divinità infonde nei suoi Iniziati più meritevoli una

capacità sensoriale che va ben al di là del normale, il cosiddetto *Sesto Senso*. *In termini di gioco*: Chi riceve i Sensi Divini vede il proprio punteggio di Sensi salire a 9. Il Sesto Senso così acquisito potenzierà tutti gli altri cinque e permetterà all'Iniziato di percepire l'invisibile, indovinare i pensieri altrui o addirittura conoscere a chi appartenga un oggetto semplicemente toccandolo. Queste facoltà potranno essere utilizzate a discrezione del Narratore effettuando una Prova su Sensi a Difficoltà minima di 15.

- ❖ **Vigore Divino.** *Prerequisiti*: Protezione di una o più fra le seguenti Divinità: Ares, Athena, Demeter, Hefaistos o Poseidon, Vigore 7. *Descrizione*: La Divinità infonde nei suoi Iniziati più meritevoli la forza di cento uomini, rendendoli simili al divino Herakles. *In termini di gioco*: Chi riceve il Vigore Divino vede il proprio punteggio di Vigore salire a 9. La divina possanza permette al punteggio di Vigore di valere doppio nel computo dei Punti Ferita spettanti ad ogni Locazione dell'Eroe nonché nell'infliggere danno.

HPΩΑΣ (Eròas)

Capitolo 3: Come Diventare un Eroe

Una Narrazione Epica non può esistere senza gli Eroi. Gli Eroi sono coloro che incarnano le massime virtù del genere umano compiendo grandi imprese e sfidando costantemente il Destino. Possono essere nati dall'unione di una Divinità con un umano come Herakles o Perseus oppure, come più spesso accade, sono dei semplicissimi umani che desiderano ardentemente andare oltre la loro natura fragile e mortale per fondersi con il Divino tramite i Culti Misterici. Così facendo, si rinuncia ad essere degli uomini normali per diventare personaggi dotati di straordinari poteri, si dice addio ad una vita tranquilla per imbarcarsi in mille avventure pericolose ed infine si perde la serenità vivendo costantemente nell'angoscia di una o più profezie che segnano il destino degli eroi. E' una scelta difficile, ma chi non rinunciarebbe a cento giorni da pecora per viverne almeno uno da leone? Di seguito vi sarà illustrata la procedura per creare il vostro Eroe e vivere con lui mille eroiche avventure nel Mondo Epico.

Sintesi della Creazione Eroica

1. Farsi un'idea dell'Eroe che si intende giocare e farsi consigliare dal Narratore su come crearlo al meglio
2. Determinare il Sesso e le Caratteristiche. Distribuire 41 punti fra le 8 Caratteristiche, badando che nessuna abbia un punteggio superiore a 7 o inferiore a 3.
3. Scegliere una Divinità Protettrice ed assegnare una Profezia all'Eroe.
4. Assegnare le Abilità. Avete 6 Punti Abilità a disposizione da distribuire come volete. Potete raggiungere al massimo il Livello P (*Professionale*) in ognuna delle Abilità.
5. Iniziazione ai Culti Misterici. Avete 3 Punti da distribuire su uno o più dei tre culti misterici che venerano un aspetto della vostra divinità protettrice. Prima di andare oltre, controllate se i Culti Misterici di cui facciate parte vi abbiano trasmesso la loro *Influenza Psicologica*...
6. Ritocchi finali: Determinate PF, l'Iniziativa, la Difesa, i Dati Personali, l'Equipaggiamento ed il Movimento

1. Farsi un'Idea dell'Eroe che si intende giocare. Il Mondo Epico viene percorso ogni giorno da tanti Eroi, ognuno con le proprie aspettative, i propri poteri ed i propri problemi. Vorrete essere come il Possente Herakles o preferirete lo scaltro Odysseus? Preferirete essere sotto la protezione dell'invincibile Athena o del diplomatico Hermes? Vorrete essere dei guerrieri espertissimi oppure preferirete essere degli illuminati sapienti? Immaginate il vostro Eroe e comunicate la vostra idea al Narratore, che vi guiderà nel processo della creazione del Personaggio.

2. Determinare il Sesso dell'Eroe e le Caratteristiche. Scegliete se giocare un'Eroina donna oppure un Eroe maschio. Questa scelta apparentemente banale è in realtà molto importante, giacché alcune Divinità consentono unicamente a Personaggi appartenenti ad un determinato sesso di partecipare ai loro Culti Misterici, per cui pensateci bene. Fatto ciò, è il momento di ripartire i **41 punti** fra le 8 caratteristiche che determinano il Personaggio (Audacia, Bellezza, Carisma, Destrezza, Fato, Intelligenza, Sensi, Vigore) assegnando a ciascuna Caratteristica un punteggio che va da un minimo di **3** ad un massimo di **7**. Il Narratore vi aiuterà a ripartire i punteggi, tenendo bene a mente che ogni Divinità richiede dei *punteggi minimi* per prendere sotto la propria protezione ogni

| Punteggio | Definizione | Livello |
|-----------|-------------------------|-----------------|
| 9 | <i>Dono Divino</i> | <i>X (3d10)</i> |
| 7 | Massimo Punteggio Umano | P (2d10) |
| 6 | Punteggio Ottimo | P (2d10) |
| 5 | Punteggio Standard | E (1d10) |
| 4 | Punteggio Scarso | E (1d10) |
| 3 | Punteggio Infimo | E (1d10) |

Eroe. Descriviamo ora ogni Caratteristica in dettaglio perché possiate conoscere l'importanza di ciascuna. Le **Prove** sulle Caratteristiche si effettuano lanciando un numero di dadi assegnati dal Livello di Caratteristica (*Elementare:1d10, Professionale:2d10, eXtremo:3d10*) e sommando al risultato il Valore della caratteristica. Se tale punteggio è superiore alla Difficoltà, la Prova sarà riuscita. Una volta determinato il Punteggio della Caratteristica, annerite sulla Scheda un numero di pallini pari ai d10 da tirare, arrivando in corrispondenza del vostro Livello di Caratteristica.

➤ **AUDACIA.** Nella comune credenza del Mondo Epico, gli Eroi sono identificati (oltre che dal loro Vigore) proprio dal loro coraggio, che permette loro di affrontare situazioni molto impegnative e nemici terribili, nonché vengono osannati per la loro capacità di riuscire a sfidare il loro Destino. Un alto punteggio di Audacia vi permetterà di affrontare le situazioni più terribili senza battere ciglio e di lanciaarvi sicuri contro numerosi nemici agguerriti e/o mostri spaventosi. Chi abbia un basso punteggio in Audacia sarà davvero un codardo: si tirerà indietro dinanzi alle sventure, preferirà non attaccare nemici più forti e fuggirà a gambe levate dinanzi a mostri terrificanti. L'Audacia è anche molto utile per potenziare il vostro punteggio di Iniziativa. *Tipiche Prove di Audacia:* Affrontare combattimenti impegnativi, accettare sfide rischiose, non fuggire dinanzi a mostri spaventosi, resistere alle minacce.

➤ **BELLEZZA.** Nel Mondo Epico la Bellezza è un biglietto da visita fondamentale. Chi abbia una aspetto armonioso è considerato benvenuto dagli Dei. La gente sarà molto ben disposta nei suoi confronti giacché è credenza comune che chi sia bello sia destinato ad avere successo in qualunque impresa. Al contrario, la bruttezza è vista come una maledizione divina e presagio di sventura e di fallimento. Pochissime persone darebbero credito o peggio ancora affiderebbero una missione importante ad un Eroe sul quale gravi lo sdegno divino della bruttezza. Un buon punteggio di Bellezza, ovviamente, vi permetterà di riscuotere un discreto successo coi rappresentanti dell'altro sesso. *Tipiche Prove di Bellezza:* Colpo di Fulmine (Prova contrapposta fra la Bellezza del Seduttore ed il Carisma del Sedotto)

➤ **CARISMA.** Il Carisma riassume il magnetismo personale e la leadership dell'Eroe. Chi abbia una alto punteggio di Carisma è una personalità forte ma non necessariamente che si impone, crede fermamente nei propri valori ed è difficilmente influenzabile; quando parla, gli altri pendono dalle sue labbra e trovano giuste la maggior parte delle sue idee. Viceversa, un basso Carisma è indice di timidezza e scarsa attitudine al comando: l'Eroe si lascia facilmente influenzare e la gente tende a pensare che lui abbia idee stravaganti e per nulla condivisibili. *Tipiche Prove di Carisma:*

Resistere alla Persuasione di qualunque tipo, resistere alla manipolazione mentale, imporsi come leader.

➤ **DESTREZZA.** La Destrezza indica la rapidità, la flessuosità, l'equilibrio e la coordinazione motoria dell'Eroe. Un alto punteggio di Destrezza vi renderà agili e lenti come pochi, mentre un basso punteggio indicherà goffaggine ed impaccio. La Destrezza è anche molto utile per potenziare il vostro punteggio di Iniziativa. *Tipiche Prove di Destrezza:* Restare in equilibrio, passare attraverso spazi angusti, eseguire un movimento molto velocemente.

➤ **FATO.** Il punteggio di Fato è diverso dalle altre Caratteristiche, e si utilizza in modo particolare (vedi oltre). In linea di massima, un alto punteggio nella caratteristica Fato assicura all'Eroe tranquillità ed il favore di Tyche, che farà sì che il suo "protetto" sia sempre scelto qualora bisogni assegnare dei benefici e non tocchi mai a lui ricevere sventure o punizioni. Al contrario, chi veda il proprio punteggio di Fato scendere sarà probabilmente bersagliato dall'ira di Nemesis, che farà sì che sia sempre lui ad essere scelto qualora bisogna infliggere punizioni o sventure e non tocchi mai a lui beneficiare di fortune inattese. *Tipiche Prove di Fato:* Giudizio di Nemesis (vedi oltre).

➤ **INTELLIGENZA.** L'Intelligenza è sicuramente una delle Caratteristiche più versatili, misurando la vostra capacità di calcolo, la memoria, la predisposizione ad imparare nonché l'abilità di discernere ciò che sia vero da ciò che sia falso. Un alto punteggio di Intelligenza (vedi tabella) indica notevoli capacità logico-matematiche nonché ottima memoria, estrema velocità di apprendimento e ragguardevole scaltrezza. Un basso punteggio indica lentezza nei ragionamenti ed ottusa chiusura mentale, memoria inaffidabile nonché ingenua dabbenaggine, che vi potrà portare ad essere lo zimbello di numerosi raggiri. Infine, l'Intelligenza è anche molto utile per potenziare il vostro punteggio di Iniziativa. *Tipiche Prove di Intelligenza:* Calcoli matematici, memoria, risoluzione di enigmi, discernere il vero dal falso.

| Intelligenza | Tempo di Apprendimento |
|--------------|------------------------|
| 9 | x 1/6 |
| 7 | x 1/3 |
| 6 | x 2/3 |
| 5 | x 1 |
| 4 | x 4/3 |
| 3 | x 5/3 |

➤ **SENSI.** Questa Caratteristica indica quanto siano sviluppati i vostri cinque sensi e quindi la vostra capacità di rapportarvi con l'ambiente esterno, l'attenzione nonché l'abilità di compiere movimenti precisi e delicati con le dita coordinando mente e mani. Un alto punteggio di Sensi indica grande attenzione ed elevata capacità sensoriale, nonché notevole abilità e precisione nei lavori manuali. Un basso punteggio di Sensi indica distrazione frequente, scarsa capacità di discernimento sensoriale nonché spiccata tendenza all'essere maldestri nei lavori che richiedano precisione manuale. *Tipiche Prove di Sensi:* Percezione di rumori, odori e/o sapori; avvistamento di nemici, esecuzione di manovre delicate con le dita.

➤ **VIGORE.** Il Vigore riassume la potenza muscolare e la resistenza dell'Eroe. Assieme all'Audacia, è il parametro che la gente comune associa più frequentemente agli "Eroi". Un alto punteggio di Vigore vi conferirà un aspetto imponente, una possanza muscolare inusitata (vedi tabella) ed una tempra resistentissima. Chi possieda un Vigore basso sarà minuto, deboluccio e gracilino. Il Vigore è altresì fondamentale per stabilire i danni inferti, i Punti Ferita e la capacità di guarigione dell'Eroe. *Tipiche Prove di Vigore:* Sollevare pesi che siano almeno la metà del Peso Massimo sollevabile, resistere agli insulti fisici ed alla fatica, sfondare porte ed eseguire qualunque Prova che necessiti di forza bruta.

| Vigore | Peso Max Soll. | Peso Max Trasp. |
|--------|----------------|-----------------|
| 9 | 300 | 150 |
| 7 | 150 | 70 |
| 6 | 90 | 35 |
| 5 | 50 | 20 |
| 4 | 30 | 15 |
| 3 | 15 | 8 |

3. Scegliere la Divinità Protettrice e determinare la Profezia. Ogni Eroe ha uno stretto rapporto con una Divinità, dalle quali riceve i Poteri Misterici, i doni Divini nonché la possibilità di raggiungere il Livello X in alcune Abilità. E' giunto il momento di scegliere una delle Divinità proposte nel Pantheon (tranne Zeus). Quel Dio diventerà il vostro Protettore solo se avrete i *punteggi minimi nelle Caratteristiche da lui richieste* (le Divinità scelgono solo coloro che ritengano essere i più meritevoli). Una volta soddisfatte tali richieste, la Divinità accoglierà l'Eroe sotto la propria protezione e gli manifesterà una parte del suo Destino con una *Profezia*. Tale Profezia è a totale discrezione del Narratore, che potrà inventarne una adatta all'Eroe (metodo caldamente consigliato) e/o utilizzare la seguente tabella come fonte di ispirazione. Appena riceve la Profezia, l'Eroe sarà conscio del suo Destino e ne terrà debitamente conto. Il Narratore è libero di interpretare la Profezia come egli ritenga più opportuno, tenendo sempre l'Eroe sulla corda e non fornendo mai interpretazioni sicure dell'oscuro messaggio del Dio. In ogni caso, nel momento in cui il Narratore ritenga che ci siano le condizioni affinché l'*Evento Chiave* si avveri, l'Eroe andrà inevitabilmente incontro alle *Conseguenze*, belle o brutte che siano.

| EVENTO "CHIAVE" | | | |
|-----------------|---|-------------------|---------------------------------------|
| Se | 1 | la tua persona | 1 partisse per un lungo viaggio |
| | 2 | un genitore | 2 tornasse in Patria |
| | 3 | un parente | 3 fosse sincero |
| | 4 | un/a amico/a | 4 perseverasse nella sua colpa |
| | 5 | un uomo | 5 avesse dei figli |
| | 6 | una donna | 6 raggiungesse il suo obiettivo |
| | 7 | un/a nemico/a | 7 fallisse miseramente |
| | 8 | un monarca | 8 sfogasse la sua ira su di un nemico |
| | 9 | un Dio protettore | 9 capisse la verità |
| | 0 | un Dio ostile | 0 fosse all'oscuro di tutto |
| CONSEGUENZE | | | |
| allora | 1 | un Dio ostile | 1 porrebbe fine alla sua esistenza |
| | 2 | un Dio protettore | 2 sarebbe atteso/a dagli Immortali |
| | 3 | un monarca | 3 subirebbe l'ira degli Dei |
| | 4 | un/a nemico/a | 4 scenderebbe nel Regno di Haides |
| | 5 | una donna | 5 vedrebbe la sua stirpe decimata |
| | 6 | un uomo | 6 avrebbe la giusta ricompensa |
| | 7 | un/a amico/a | 7 affronterebbe il suo destino |
| | 8 | un parente | 8 non raggiungerebbe mai il suo scopo |
| | 9 | un genitore | 9 sarebbe ricoperto di gloria |
| | 0 | la tua persona | 0 troverebbe finalmente pace |

La Tabella si utilizza tirando 1d10 per quattro volte e formando una frase di senso compiuto in base ai risultati dei dadi. Il Narratore è libero di lasciare ogni termine vago oppure di specificarlo come meglio creda. *Esempio: tirando i dadi ottengo 2, 5, 10, 3. Leggo la tabella e formo la seguente frase: "Se un genitore avesse dei figli, allora la tua persona subirebbe l'ira degli dei". Da questa base, il Narratore potrebbe interpretare così: "Appena tua madre avrà altri figli, subirai immediatamente l'ira degli dei", oppure "Se tuo padre dovesse avere altri figli, subirai l'ira degli dei", o anche "Il tuo prossimo fratello causerà l'ira degli dei nei tuoi confronti" ecc. ecc.* Ricordate che ogni qual volta l'Eroe riceverà la Protezione di una Divinità, conoscerà inevitabilmente un'altra Profezia sul proprio Destino.

4. Assegnare le Abilità. Dopo aver determinato le Caratteristiche dell'Eroe ed aver scelto la sua divinità Protettrice, non vi resta che passare a stabilire le sue Abilità, ossia stabilire in quali conoscenze, professioni o ambiti il vostro Personaggio sarà più bravo e dove lo sarà di meno. Avete **6 Punti** da distribuire nelle Abilità come meglio credete. *Ogni Punto vi permetterà di salire di un Livello di Abilità*, permettendovi di annerire un pallino accanto al nome dell'Abilità. Al momento

della “creazione” dell’Eroe, il massimo Livello di Abilità raggiungibile è il Livello P (*Professionale*). Assieme al Narratore, **assicuratevi di possedere il Livello P nelle Abilità richieste dai Culti Misterici dei quali volete far parte.**

➤ **Livelli di Abilità.** Ogni Abilità indica quanto l’Eroe sia competente in un certo ambito. La sua “bravura” è indicata dal Livello di Abilità, che può essere: Incapace o Livello Zero (0), Livello *Elementare* (Livello E), Livello *Professionale* (Livello P) o Livello *eXtremo* (Livello X).

❖ Il **Livello 0** indica che l’Eroe è totalmente all’oscuro di quell’ambito di competenza e quindi non potrà mai farne uso durante le Avventure. *Tipico esempio di un’Abilità a Livello 0 potrebbe essere la Conoscenza (Lettura e Scrittura). Tutti gli Eroi partono con un Livello 0 in tale Abilità e quindi, a meno che non investano Punti Abilità, non sanno minimamente leggere o scrivere. Ciò significa che durante le Avventure non saranno assolutamente in grado di decifrare scritti di alcun tipo e non potranno neppure provarci.* Basta investire un Punto Abilità per far salire un Livello 0 a Livello E, rendendo l’Eroe un po’ competente sull’argomento.

❖ Il **Livello Elementare** indica che l’Eroe ha una competenza da dilettante in tale Abilità. Se la cava abbastanza bene, ma potrebbe migliorare molto. La maggior parte delle Abilità di uso comune nel Mondo Epico sono già presenti a Livello E sulla Scheda dell’Eroe. *L’Abilità “Arrampicarsi” è già presente a Livello E: tutti gli Eroi sanno grossomodo arrampicarsi.* Chi possieda il Livello E eseguirà Prove lanciando 1d10. Basta un Punto Abilità per far salire un Livello E a Livello P, facendo sì che l’Eroe divenga un vero esperto.

❖ Il **Livello Professionale** indica che l’Eroe è un’autorità in quel campo. La sua competenza è pressoché completa e potrebbe tranquillamente dare lezioni. Per poter aspirare al Livello P, un Eroe deve possedere nella Caratteristica di Riferimento dell’Abilità un Valore non inferiore a 5. *Per esempio: per passare da Livello E in Arrampicarsi a Livello P devo innanzitutto possedere almeno 5 in Vigore, dopodiché posso spendere il mio Punto Abilità.* Questo è il massimo livello raggiungibile senza l’aiuto divino, ed è **in ogni caso il massimo Livello cui si può portare un’Abilità in fase di creazione dell’Eroe.** Chi possieda il Livello P eseguirà Prove lanciando 2d10. Il Livello P in certe Abilità è richiesto per poter essere ammessi presso tutti i Culti Misterici.

❖ Il Livello **eXtremo** è raggiungibile unicamente con l’aiuto divino. Chi possieda il Livello X è un’autentica leggenda e riesce ad utilizzare l’Abilità quasi oltre il limite delle possibilità umane. Per poter aspirare al Livello X, un Eroe deve essere sotto la protezione di una Divinità che gli consenta di raggiungere tale Livello di Abilità e possedere nella Caratteristica di Riferimento un Valore non inferiore a 6.

Chi possieda il Livello X eseguirà le Prove lanciando 3d10. *Il Livello X non è ottenibile in fase di creazione dell’Eroe, ma solo sviluppando l’Eroe in seguito.*

| Livello Abilità | Min. Car. | Prove |
|-----------------|-----------|-------------|
| Livello 0 | - | Impossibili |
| Livello E | - | 1d10 |
| Livello P | 5 | 2d10 |
| Livello X | 6 | 3d10 |

Passiamo ora a descrivere le Abilità, così che possiate scegliere di personalizzare il vostro Eroe come più vi aggradi.

▪ **AGIRE al BUIO.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest’Abilità, la preferita degli Iniziati di Erebus, permetterà all’Eroe di agire in situazioni di oscurità profonda con relativa sicurezza. In termini di gioco, in situazioni di oscurità profonda ogni Eroe sarà costretto ad utilizzare tutte le Abilità (comprese quelle di attacco e difesa) al Livello di Abilità posseduto in Agire al Buio (a meno che l’Abilità Agire al Buio non sia ad un Livello più elevato di quella che si intenda utilizzare). *Per esempio, se possedessi un Livello E in Agire al Buio ed un Livello X ad Arrampicarsi, qualora mi debba arrampicare al buio sarei costretto ad effettuare la Prova tirando un solo d10 anziché tre.*

▪ **ARRAMPICARSI.** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest’Abilità permetterà all’Eroe di arrampicarsi sia con le mani nude sia con corde o altri attrezzi adatti (che

ovviamente facilitano il tutto) più o meno su qualunque tipo di superficie che il Narratore ritenga essere scalabile.

- **ATLETICA.** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Hermes Takhys, permetterà all'Eroe di correre velocemente, saltare a grandi altezze e compiere capriole e volteggi di ogni genere. Chi possieda il Livello E potrà correre al doppio del proprio valore di Movimento, saltare in lungo fino a 5 metri e staccare i piedi da terra di massimo 50 cm. Chi possieda il Livello P potrà correre al quadruplo del proprio valore di Movimento, saltare in lungo fino a 9 metri e staccare i piedi da terra di massimo 1m. Chi possieda il Livello X potrà, correndo, moltiplicare per sei il proprio valore di Movimento, saltare in lungo fino a 12 metri e staccare i piedi da terra di massimo 2m.

- **CAVALCARE.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di cavalcare cavalli, asini, muli e qualunque altro tipo di cavalcatura. Chiunque combatta a cavallo sarà costretto ad utilizzare l'Abilità d'Attacco al Livello di Abilità posseduto in Cavalcare (a meno che l'Abilità Cavalcare sia ad un Livello più alto di quella d'attacco). *Per esempio, se possedessi un Livello E in Cavalcare ed un Livello X ad Uso Armi da Mischia, qualora voglia colpire qualcuno stando a cavallo sarei costretto ad effettuare la Prova tirando un solo d10 anziché tre.* Per poter avere possibilità di restare in sella a Creature Soprannaturali è necessario possedere almeno il Livello P.

- **Combattimento a Mani Nude (PANKRATION).** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto dei Dioskouroi, permetterà all'Eroe di combattere a mani nude contro i propri avversari effettuando pugni, calci, prese ecc. Chi possieda il Livello E sarà giusto un rissaiolo da strada, mentre chi raggiunga il Livello P sarà un vero e proprio lottatore di Pankration e le palestre tremeranno al suo nome.

- **Conoscenza (Architettura ed Ingegneria).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati di ben due Culti di Hefaistos, permetterà all'Eroe di conoscere a menadito le tecniche di cantieristica edile e navale. Potrà progettare case, templi o navi e riconoscere difetti di fabbricazione e/o dettagli costruttivi o di realizzazione di qualunque tipo di opera in pietra o in legno. Solo chi possieda il Livello X in quest'Abilità sarà in grado di progettare palazzi incredibili come il *Labyrinthos* di Knossos oppure navi leggendarie come *Argos*.

- **Conoscenza (Divinità e Culti Misterici).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di conoscere ogni aspetto del culto delle Divinità del Pantheon Olimpico e di quelle a loro precedenti e/o delle diverse divinità o Daimones minori. La conoscenza fornita da quest'Abilità è molto dogmatica e riguarda la sfera del culto, mentre per conoscere i dettagli della "vita privata" delle Divinità bisogna essere esperti in "Miti e Leggende". Inoltre, sarà esperto di Poteri, alleanze e finalità della maggior parte dei Culti Misterici riconosciuti. I dettagli sullo svolgimento dei riti sono tenuti in grandissimo segreto dagli Iniziati per cui è difficilissimo conoscerli senza farne parte.

- **Conoscenza (Erboristeria ed Agricoltura).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di conoscere e di saper sfruttare le proprietà benefiche e/o velenose delle erbe e delle piante, nonché sarà a conoscenza dei cicli naturali della fioritura e della maturazione delle varie specie vegetali.

- **Conoscenza (Etichetta).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di conoscere i protocolli della nobiltà e del clero, consentendogli di agire senza essere sveniente e senza correre il rischio di essere scortese o gretto. Chi non conosca tali protocolli è immediatamente etichettato come popolano volgare. L'Eroe esperto conoscerà la sacralità degli ospiti e saprà sempre che doni portare e quando ed a chi donarli.

- **Conoscenza (Legge).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Themis, permetterà all'Eroe di conoscere le Leggi Divine a menadito nonché di essere un esperto conoscitore dei metodi e delle pene

comminate dalla giustizia umana. Il Mondo Epico non è un posto per avvocati e la giustizia è amministrata in modo sbrigativo e sommario, tuttavia è molto utile conoscere i modi “legali” per difendere i propri diritti.

- **Conoscenza (Leggere e Scrivere).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità, riservata davvero ad una stretta elite, permetterà all’Eroe di saper leggere e scrivere in modo corretto e fluente. Chi possieda un Livello E saprà leggere e scrivere unicamente la lingua Ellenica. Chi possieda un Livello P saprà leggere e scrivere in ben quattro lingue (Ellenico, Cuneiforme Assiro-Babilonese, Alfabeto Fenicio e Geroglifico Egiziano), mentre chi possieda il Livello X sarà in grado di leggere e scrivere in tutte le lingue del Mondo Epico. Ovviamente, per poter leggere e scrivere una Lingua è necessario dapprima saperla parlare (vedi Abilità “Lingue Straniere”)

- **Conoscenza (Lingue Straniere).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità permetterà all’Eroe di saper parlare in modo corretto e fluente i linguaggi delle popolazioni esterne ad Hellas. Chi possieda un Livello E saprà parlare correttamente (oltre alla Lingua Ellenica) anche in lingua Fenicia. Chi possieda un Livello P saprà parlare il Fenicio, l’Egiziano e l’ Assiro-Babilonese, mentre chi possieda il Livello X sarà in grado di parlare le lingue di tutte le Culture presenti nel Mondo Epico.

- **Conoscenza (Miti e Leggende).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all’Eroe di conoscere le gesta, gli intrighi e gli amori degli Dei, dei Semidei come Perseus e dei grandi Eroi. Sarà anche a conoscenza dei nomi e dell’aspetto delle Creature Soprannaturali affrontate nelle Gesta Epiche, e di qualcuna di esse conoscerà anche gli eventuali punti deboli.

- **Conoscenza (Navigazione).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità permetterà all’Eroe di conoscere nei dettagli la vita ed il lavoro del marinaio nonché sarà in grado, in qualità di comandante, di condurre una nave da un porto all’altro con ottime probabilità di successo. Inoltre, sarà esperto di nodi, riuscirà a prevedere le tempeste con buona approssimazione e conoscerà la maggior parte delle rotte più trafficate.

- **Conoscenza (Storia e Tradizioni Locali).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità permetterà all’Eroe di conoscere a menadito la storia delle più importanti casate del Mondo Epico e di riconoscere i simboli delle dinastie regnanti e delle grandi città. Per di più conoscerà bene la microstoria locale, sapendo quando si tengono certe festività, come comportarsi durante il loro svolgimento, quale Divinità protegga il posto in cui si trovi ecc. ecc.

- **Conoscenza (Valutare Merci e Tesori).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità permetterà all’Eroe di conoscere con precisione l’esatto valore delle merci, in modo da evitare pesanti raggiri. Inoltre, riuscirà a calcolare con buona approssimazione il valore degli oggetti preziosi e di altri eventuali tesori.

- **Conoscenza (Zoologia ed Addestramento degli Animali).** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest’Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all’Eroe di distinguere le varie specie animali, conoscere le loro abitudini ed interpretare il significato di certi comportamenti. Chi desiderasse cimentarsi, potrebbe anche addestrare un animale, avendo a disposizione tempo e pazienza.

- **FURTIVITA’.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest’Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Hades Adelos, permetterà all’Eroe di muoversi senza fare il minimo rumore e di nascondersi in modo perfetto. Ovviamente, più roba pesante, ingombrante e rumorosa indossa l’Eroe, tanto più difficile sarà muoversi senza farsi sentire. Alla stessa maniera, chi indossi abiti sgargianti e che riflettano la luce sarà facilmente individuabile anche in nascondigli perfetti. Per muoversi silenziosamente, è necessario dimezzare la propria capacità di Movimento. Per percepire un Eroe furtivo è necessario effettuare una Prova su Sensi ad una Difficoltà pari al Tiro effettuato in Furtività. Il Narratore potrà modificare la Difficoltà in base ai fattori sopra elencati.

- **INSEGNARE.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Metis, permetterà all'Eroe di trasmettere la propria conoscenza e la propria Abilità agli altri, facendo salire il loro Livello di Abilità. Si possono insegnare unicamente Abilità conosciute. Gli alunni dell'Eroe potranno raggiungere al massimo un Livello di Abilità pari a quello posseduto dal maestro nell'Abilità Insegnare. *Esempio:* Themistokles, che possiede un Livello di Abilità 0 in "Conoscenza (Legge)", prende lezioni da Antipatros, che possiede in quell'Abilità un Livello P e possiede Insegnare a Livello E. Dopo un po' di lezioni, Themistokles acquisisce il Livello E in Legge. Sebbene Antipatros possieda un Livello P in Legge, non sarà in grado di insegnare altro a Themistokles, giacché possiede solo un Livello E ad Insegnare. Themistokles sarà costretto cercarsi un maestro migliore per crescere. Ricordiamo che per acquisire un'Abilità a Livello X non basta trovare un maestro con Insegnare a Livello X e con l'Abilità a Livello X, è necessario innanzitutto essere sotto la Protezione di una Divinità che consenta di raggiungere tale Livello di Abilità. Per ulteriori dettagli sui tempi ed i modi di apprendimento, consultare la sezione "Potenziare gli Eroi".
- **INVESTIGARE / Notare Dettagli.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di avere l'occhio allenato a riconoscere piccoli dettagli che possono nascondere indizi importanti ed a trovare immediatamente ciò che si stia cercando. Quest'Abilità consentirà di distinguere un fosso dall'impronta di un Gigas, di notare che la tunica del generale ha un fregio mancante e vi consentirà di riconoscere immediatamente l'oggetto che state cercando in mezzo a cento altri simili.
- **LANCIO OGGETTI.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di scagliare con precisione qualunque tipo di oggetto, dal più piccolo e preciso (Difficoltà 5) al più grande ed ingombrante (Difficoltà 15 o più). Il Danno che tali oggetti potranno infliggere e la distanza che potranno ricoprire sarà determinata dal Narratore, tenendo conto del Vigore dell'Eroe e del fatto che un Giavellotto (Akantio) può essere scagliato fino a 50 metri da un Eroe con Vigore 7 e Livello di abilità Professionale. Gli Eroi possono utilizzare il loro valore di Difesa per evitare gli oggetti scagliati.
- **MINACCIARE.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di intimidire chiunque con le sue parole e gli consentirà di ottenere ciò che desidera con l'imposizione verbale e/o fisica. Il Narratore potrà decidere liberamente se assegnare dei bonus o dei malus a colui che tenti di minacciare in base a cosa dica, come lo dica e quanto faccia paura. Per resistere alle minacce bisognerà effettuare una *Prova su Audacia* ad una Difficoltà pari al tiro effettuato da colui che minaccia. Chi fallisca la Prova per 5 Punti o meno sarà intimidito, preferirà non attaccare chi lo abbia minacciato (ma si difenderà se attaccato) e, se la richiesta non sia eccessiva, farà come gli viene ordinato. Chi fallisca la Prova per più di 5 Punti sarà letteralmente terrorizzato e vorrà fuggire al più presto. Se attaccato, fuggirà immediatamente e si difenderà solo se impossibilitato a fuggire. Se non può fuggire, farà qualunque cosa gli venga ordinato di fare e che il Narratore approvi. Qualora il minacciato resista, sarà immune alle minacce di quel soggetto per un giorno. Ricordiamo infine che i soggetti minacciati non saranno affatto contenti di aver subito tale imposizione e, qualora siano dotati di Audacia sufficiente, probabilmente vorranno farvela pagare...
- **NUOTARE.** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Okeanòs, permetterà all'Eroe di muoversi con facilità nell'elemento acquatico, nonché gli consentirà di trattenere il fiato a lungo. Chi possieda un Livello E potrà raggiungere in acqua la velocità di 20m al minuto e trattenere il fiato per massimo un minuto. Il Livello P potrà raggiungere la velocità di 100m al minuto e trattenere il fiato per un numero di minuti pari al punteggio di Vigore. Il Livello X potrà raggiungere la velocità di 200m al minuto e trattenere il fiato per un numero di minuti pari al doppio del punteggio di Vigore. La velocità massima nel nuotare può essere mantenuta per un numero di minuti pari al proprio punteggio di Vigore, poi si sarà costretti a fermarsi. Ricordiamo che tentare di nuotare con armature o con oggetti ingombranti addosso è pura follia.

- **PERSUADERE.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di far condividere agli altri le proprie idee e/o di far sì che credano ad una menzogna grazie alla parlantina ed al *savoir faire*. Il Narratore potrà decidere liberamente se assegnare dei bonus o dei malus a colui che tenti di persuadere in base a cosa dica, come lo dica e quali altri mezzi utilizzi per sostenere la sua tesi. Per resistere alla persuasione bisognerà effettuare una *Prova su Carisma* ad una Difficoltà pari al tiro effettuato dal persuasore. Qualora la persuasione possa avere conseguenze sulle attività immediate o future del persuaso, chi fallisca la Prova per 5 Punti o meno ci crederà ma non a tal punto da contravvenire alle sue convinzioni o rinunciare allo svolgimento di compiti importanti. Chi fallisca la Prova per più di 5 Punti sarà totalmente persuaso e potrebbe cambiare stile di vita o lasciar perdere compiti importanti, per lo meno per un giorno. Qualora il soggetto resista alla persuasione, l'Eroe non riuscirà più a convincerlo su quel tipo di argomenti fino a che non intervenga un evento che faccia cambiare l'opinione del soggetto.
- **Professione: AOIDOS.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, una delle preferite dagli Iniziati al Culto di Apollon Mousegetes, permetterà all'Eroe di modulare la voce per decantare i grandi Poemi Epici e le Canzoni Antiche con intonazione e drammaticità, rispettando la metrica delle poesie e suscitando negli spettatori forti emozioni. Per sapere quali Canzoni l'Eroe conosca, rivolgetevi alla Conoscenza (Miti e Leggende).
- **Professione: Arte MEDICA, CHIRURGIA e VETERINARIA.** *Caratteristica di Riferimento:* Intelligenza. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di conoscere i segreti della medicina. Sarà quindi in grado di epurare veleni, diagnosticare le malattie, proporre una cura adeguata ed, all'occorrenza, potrà tentare di operare il malato. La sua conoscenza sarà così vasta che potrà curare anche gli animali. Per i piccoli bendaggi e le prime cure bisogna rivolgersi all'Abilità "Pronto Soccorso".
- **Professione: ATTORE Teatrale / MIMO.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, coltivata da parecchi Iniziati di diversi Culti Misterici, permetterà all'Eroe di calarsi perfettamente nella parte ed agire come se fosse un altro: pensando come lui, parlando come lui e muovendosi come lui. Il suo repertorio spazierà dal comico al tragico. Sarà inoltre in grado di stupire gli spettatori con spettacoli di Arte Mimica davvero divertenti.
- **Professione: CACCIATORE.** *Caratteristica di Riferimento:* Carisma. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita delle Iniziati al Culto di Orion, permetterà all'Eroe di conoscere tutti i segreti dell'Arte della Caccia. Saprà quali animali si possano cacciare in ogni tipo di terreno, riconoscerà le tracce della preda, conoscerà le tecniche migliori per stanarla e sarà in grado di costruire trappole adatte alla cattura. Chi possieda il Livello E potrà tranquillamente procurarsi della selvaggina sufficiente per una persona senza dover eseguire prove, chi possieda il Livello P procurerà carne sufficiente a 5 persone mentre i Cacciatori di Livello X possono sfamare fino a 10 persone con una giornata di caccia senza dover eseguire Prove.
- **Professione: DANZATORE.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Korybas, permetterà all'Eroe di danzare leggiadramente al suono degli strumenti. Sarà così molto ricercato durante le feste, durante le funzioni religiose e durante i riti dei Culti Misterici.
- **Professione: FABBRO.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Hefaistos Khalkotechnes, permetterà all'Eroe di conoscere le proprietà, creare, riparare e/o modificare qualunque tipo di oggetto metallico, che nel Mondo Epico significa in Rame (Khalkos) o Bronzo (Oreikhalkos). Solamente chi possieda il Livello X in quest'Abilità sarà in grado di conoscere i segreti del Ferro (Sideros), custoditi gelosamente dai Culti misterici di Hefaistos. Ovviamente, per creare oggetti metallici è necessario disporre delle materie prime, di un'officina attrezzata e di un bel po' di tempo e pazienza.
- **Professione: MOUSIKOS.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest'Abilità, una delle preferite degli Iniziati al Culto di Apollon Mousegetes, permetterà all'Eroe di trarre melodie ammalianti dagli strumenti musicali. Chi possieda il Livello E saprà suonare uno

strumento alla perfezione, chi possieda il Livello P sarà in grado di suonare ben quattro strumenti, mentre chi possieda il Livello X sarà in grado di suonare qualunque strumento musicale.

▪ **PRONTO SOCCORSO.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di prestare le prime elementari cure a qualunque traumatizzato. In termini di gioco, impiegando un minuto ogni Eroe sarà in grado di fasciare e medicare alla ben meglio le ferite di una Locazione che, riuscendo un una Prova su Pronto Soccorso a Difficoltà 10, recupererà 1 Punto Ferita. Ulteriori tentativi di Pronto Soccorso sulla stessa locazione potranno avere efficacia unicamente se il malcapitato dovesse subire altre ferite. Ovviamente, è necessario avere con sé almeno un sacchetto con bende ed unguenti lenitivi per poter prestare le dovute cure. In assenza di ciò, è sempre possibile prestare soccorso con “mezzi di fortuna”, ma la Difficoltà salirà come minimo a 15 e saranno necessari almeno cinque minuti (il Narratore deciderà). In ogni caso le ferite verranno chiuse, ma il recupero di PF avverrà unicamente se la manovra avrà successo. Per diagnosticare malattie, curare veleni e manovre complesse di chirurgia, bisogna rivolgersi alla Professione: Arte Medica, Chirurgia e Veterinaria.

▪ **RAPIDITA' di MANO.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di muovere le sue mani con una rapidità ed una delicatezza incredibile, riuscendo a compiere piccoli giochi di prestigio ed all'occorrenza riuscendo a sottrarre o a mettere addosso alle persone ignare piccoli oggetti senza neppure farsene accorgere. Per accorgersi delle manovre dell'Eroe, i bersagli devono riuscire in una Prova su Sensi ad una Difficoltà pari al Tiro effettuato su Rapidità di Mano.

▪ **SCHIVARE e Divincolarsi.** *Caratteristica di Riferimento:* Destrezza. *Descrizione:* Quest'Abilità permetterà all'Eroe di tentare di evitare qualunque tipo di oggetto o colpo (tranne le frecce) semplicemente spostandosi di lato, saltando o abbassandosi al momento giusto. Per calcolare il Valore di Difesa del vostro Eroe quando utilizza la Schivata, sommate al Valore della Destrezza il numero conferito dal Livello di Abilità: 5 (Livello E); 8 (Livello P) o 10 (Livello X). Ricordiamo infine che chi possieda un Livello E potrà generalmente difendersi due volte per Round, mentre chi possieda un Livello P potrà farlo tre volte e chi possieda un Livello X potrà difendersi 4 volte (per ulteriori dettagli, date un'occhiata alla sezione sul Combattimento). Quest'Abilità è inoltre utile per venire fuori da corde, prese o qualunque altro tipo di vincolo immobilizzante. Per fuoriuscire da una Presa basta effettuare una Prova contrapposta fra il Vigore di chi stringe la morsa e l'Abilità Divincolarsi di chi voglia sfuggire. In caso di corde, il Narratore deciderà quanto sia difficile venirne fuori, partendo in genere da una Difficoltà di 15.

▪ **Uso ARCHI.** *Caratteristica di Riferimento:* Sensi. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita dalle Iniziato al Culto di Artemis Iokheaira, permetterà all'Eroe di utilizzare ogni tipo di Arco con efficacia, bersagliando da lontano i nemici o le belve cacciate.

▪ **Uso ARMI da MISCHIA.** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Ares Andreifontes, permetterà all'Eroe di maneggiare con sicurezza qualunque arma, dal semplice randello alla letale lancia di bronzo.

▪ **Uso SCUDI.** *Caratteristica di Riferimento:* Vigore. *Descrizione:* Quest'Abilità, la preferita degli Iniziati al Culto di Aniketos kai Alexiaries, permetterà all'Eroe di difendersi con efficacia dai colpi nemici brandendo uno Scudo. Per calcolare il Valore di Difesa del vostro Eroe con lo Scudo, sommate al Valore del Vigore il numero conferito dal Livello di Abilità: 5 (Livello E); 8 (Livello P) o 10 (Livello X) ed infine aggiungete 1 se brandite uno Scudo Piccolo mentre in caso di Scudo Grande aggiungete 2. Ricordiamo infine che chi possieda un Livello E potrà generalmente difendersi due volte per Round, mentre chi possieda un Livello P potrà farlo tre volte e chi possieda un Livello X potrà difendersi 4 volte (per ulteriori dettagli, date un'occhiata alla sezione sul Combattimento).

5. Iniziazione ai Culti Misterici. A questo punto avrete ottenuto un'Eroina o un'Eroe ben delineato con le sue Caratteristiche, con la sua Divinità Protettrice e con le sue Abilità peculiari. Ora è il momento di fargli abbandonare il suo *Status di Profano* e farlo diventare un *Iniziato* di uno o più Culti Misterici della sua Divinità Protettrice (per una descrizione dettagliata di ogni singolo Culto Misterico, vedere oltre). Avete **3 Punti** da distribuire (possedendo i *Prerequisiti* necessari) su uno o più dei tre Culti Misterici che venerano un aspetto della vostra divinità protettrice. **Ogni Punto investito in un determinato Culto farà salire di un Livello il vostro Status**, per cui partendo da Profano potrete diventare *Akoluthos* impiegando un Punto, *Baptistes* impiegando due Punti o *Gnostikos* utilizzando tutti e tre i Punti. E' possibile utilizzare i punti in modo da essere Gnostikos in un solo Culto, Baptistes in un primo Culto ed Akoluthos in un secondo oppure Akoluthos in tre Culti. La scelta sta a voi (fatevi consigliare dal Narratore). Prima di andare oltre, controllate se i Culti Misterici di cui facciate parte vi abbiano già trasmesso la loro *Influenza Psicologica*, in tal caso prendetene nota sulla Scheda dell'Eroe. Sebbene possiate aver raggiunto lo Status di Gnostikos, in fase di creazione dell'Eroe *non è possibile usufruire dei Doni Divini*; dovrete aspettare di essere "in gioco" per sottoporvi alle Prove necessarie per acquisirli.

6. Ritocchi finali. La vostra Eroina o il vostro Eroe è quasi pronto. Vi resta solo da determinare i *Punti Ferita*, l'*Iniziativa*, le *Difese*, i *Dati Personali*, l'*Equipaggiamento* ed il *Movimento*.

❖ **Determinare i Punti Ferita per ciascuna Locazione.** Ogni Eroe viene per semplicità di gioco "suddiviso" in 7 *Locazioni* che sono: Testa, Torace, Braccio Destro, Braccio Sinistro, Gamba Destra, Gamba Sinistra e Punti Vitali. Ognuna di queste Locazioni può avere più o meno Punti Ferita, in base al *tipo di Locazione* (ovviamente, il Torace sarà molto più resistente di un Punto Vitale) ed al *Vigore* del Personaggio. Per sapere quanti Punti Ferita assegnare a ciascuna Locazione, fate riferimento alla tabella (per *Arti*, si intendono entrambe le Gambe ed entrambe le Braccia).

| Locazione | Punti Ferita |
|--------------|------------------|
| Tronco | 15 + (Vigore x2) |
| Arti | 10 + Vigore |
| Testa | 2 + Vigore |
| Punti Vitali | 5 Punti Ferita |

❖ **Determinare il Valore di Iniziativa.** L'*Iniziativa* è un parametro fondamentale poiché determina chi agisca per primo durante un combattimento. Nel Mondo Epico, agire per primi significa nella maggior parte dei casi vincere o quantomeno sopravvivere. Chi agisce per primo deve avere un notevole coraggio a "scoprirsì" per primo, decidere velocemente quale sia la cosa migliore da fare senza ripensamenti ed essere effettivamente in grado di muoversi prima dell'avversario. Ecco perché l'*Iniziativa* deriva dalla **media algebrica dei valori di tre Caratteristiche: Audacia, Intelligenza e Destrezza**. Sommate i tre valori, dividete il risultato per tre (arrotondando per difetto) ed avrete ottenuto il Valore di Iniziativa. *Esempio: Hektor ha Audacia 6, Intelligenza 5 e Destrezza 5. Sommati, danno 16 che diviso per 3 dà 5,3. Arrotondiamo per difetto ed otteniamo 5, il valore finale.*

❖ **Calcolare le Difese.** Ogni Eroe ha un Valore di Difesa, che rappresenta la *Difficoltà che un avversario deve eguagliare per colpirlo* (a meno che il valore di Difesa sia così basso che l'Avversario debba eguagliare o superare la Difficoltà di brandire la sua arma per colpire). Sulla Scheda dell'Eroe troverete la *Schivata Semplice* e la *Parata Semplice*, che andranno compilate così.

○ **Schivata Semplice.** Il Valore da inserire sarà dato dalla somma fra il Punteggio di Destrezza ed un numero variabile in base al Livello di Abilità posseduto in *Schivare e Divincolarsi* da scrivere nel riquadro E.P.X. Se possedete un Livello E, aggiungete 5 al punteggio di Destrezza. Se invece possedete un Livello P aggiungete 8. In fase di creazione dell'Eroe non è possibile raggiungere il Livello X. Accanto al Valore della Schivata Semplice troverete il riquadro "N" che indica quante volte per round la potrete utilizzare. Anche questo parametro deriva dal Livello di Abilità che possedete. In caso di Livello E potrete difendervi 2 volte, in caso di Livello P ben 3 volte.

- **Parata Semplice.** Il Valore da inserire sarà dato dalla somma fra il Punteggio di Vigore ed un numero variabile in base al Livello di Abilità posseduto in *Uso Scudi* da scrivere nel riquadro E.P.X. Se possedete un Livello E, aggiungete 5 al punteggio di Vigore. Se invece possedete un Livello P aggiungete 8. In fase di creazione dell' Eroe non è possibile raggiungere il Livello X. Ricordate di aggiungere un **+1** se intendete brandire uno Scudo Piccolo, un **+2** in caso di Scudo Grande. Accanto al *Valore* della Parata Semplice troverete il riquadro "N" che indica quante volte per round la potrete utilizzare. Anche questo parametro deriva dal Livello di Abilità che possedete. In caso di Livello E potrete difendervi 2 volte, in caso di Livello P ben 3 volte.
- ❖ **Dati Personali.** Ora avete il quadro completo del vostro Eroe o della vostra Eroina. Sapete se è forte o debole, rapido o lento, quali siano le Abilità in cui eccelle, conoscete i suoi Poteri e la sua Profezia. Non vi resta che dargli un *volto*. Sceglietegli un bel nome, una Città di provenienza e determinate tutto l'insieme di dettagli che lo renderanno un *Eroe vero*: colore degli occhi e dei capelli, abbigliamento e soprattutto curate il lato psicologico che potrebbe essere derivato dall'appartenenza ad uno o più Culti Misterici o che potreste aver scelto voi stessi di dare al vostro beniamino. Cosa piace al vostro Eroe e cosa invece non sopporta? Per cosa sarebbe disposto a rischiare? Ha degli amici o dei nemici? Dei segreti? Parlate con il Narratore e decidete insieme il carattere, il passato ed il presente del vostro Eroe, che vi permetterà di giocare divertendovi molto di più fornendovi utilissimi spunti per l'Avventura.
- ❖ **Scegliere l'Equipaggiamento.** A questo punto siete quasi pronti per le Avventure, vi resta solo da scegliere gli oggetti che il vostro Eroe porta con sé.
- **Oggetti Personali.** Ogni Eroe potrebbe avere degli oggetti a cui tiene molto e che potrebbero essere legati a ricordi oppure di provenienza ignota e che potrebbero rivelare dettagli sul suo passato. Tipici esempi potrebbero essere una collana, un bracciale, un anello con vari simboli legati alla propria famiglia o a chissà chi. Decidete insieme al Narratore se il vostro Eroe dispone di qualche oggetto *personale* e di cosa si tratti.
- **Equipaggiamento vero e proprio.** Assieme al Narratore, dotate il vostro Eroe di una o più armi se lo ritenete opportuno (consigliamo di non eccedere oltre le tre armi), di vestiti adatti a lui, eventuali armature e di qualunque altra cosa che il Narratore ritenga che il vostro Eroe debba possedere al momento di cominciare le proprie Avventure, denaro compreso. Il Narratore sarà sempre attento a non eccedere nella generosità e baderà anche di non essere troppo avaro. Una lista completa dell'equipaggiamento a disposizione per gli Eroi è reperibile nell'apposita sezione. Se acquistate delle Armature, Bracciali, Elmi e/o Schinieri ricordate di segnare sullo schemino delle Locazioni il loro valore di Protezione alla voce "**A.**" (che sta per *Armatura*).
- ❖ **Calcolare il Movimento.** Infine, calcolate la capacità di movimento del Personaggio, tenendo conto di cosa indossi. Il Movimento base di ogni personaggio è 10, che significa che sarà capace di spostarsi per 10 metri ogni *Khronos* senza correre. Le Armature riducono tale capacità di movimento, per cui tenetene conto ed annotate il valore finale nell'apposito riquadro sulla Scheda dell'Eroe.

Bene, se siete arrivati con successo fino qui, vuol dire che la vostra Eroina o il vostro Eroe sono pronti per affrontare le sfide del Mondo Epico. Che Tyche vi sia favorevole e che Zeus vi protegga..

ΜΥΣΤΕΡΙΑ (*Mystèria*)

Capitolo 4: Culti Misterici

La maggior parte dei mortali del Mondo epico venera gli Dei, li teme ed offre loro sacrifici per propiziarli o per calmarne le ire. Tutti costoro vengono chiamati **Profani**. Esiste tuttavia un modo per giungere più in intimo contatto con l'essenza delle Divinità del Mondo Epico fino addirittura a condividere alcuni poteri divini: la **Gnosis Mysterika**, ossia la conoscenza dei misteri che circondano le Divinità, riservata solo ad individui “degni”. Chiunque desideri approfondire alcuni lati del potere delle divinità si reca presso i templi più importanti e si sottopone al giudizio del dio, rappresentato da un Iniziato al Culto Misterico in questione che possieda almeno lo **Status** di Delopoietes. Se il candidato sarà ritenuto “degno”, gli verrà chiesto di eseguire una Cerca che metterà alla prova le sue abilità e le sue risorse. Qualora il candidato riesca a superarla, sarà accolto con riti e cerimoniali segreti nella cerchia degli “**Iniziati**”. Tali riti dovranno essere mantenuti nel più assoluto segreto ed hanno un fortissimo impatto sulla psiche (per via dell'**Influenza Psicologica**) e sul corpo degli Iniziati (grazie ai **Doni Divini**), tanto da renderli sempre più affini alla natura della divinità sia nel corpo che nella mente. Le loro capacità aumentano e la loro anima viene plagiata dal potere divino. Gli Iniziati partono tutti dallo Status di Akoluthos della Gnosis Mysterika. Gli Iniziati che desiderassero salire di Status devono sottoporsi nuovamente al giudizio del Mysterion nella figura del Delopoietes che, qualora li ritenga degni, li sottoporrà ad altre prove di difficoltà crescente per temprare il loro carattere e selezionare i più degni. Sono davvero pochissimi coloro che giungono allo Status di Esoterikos, nel quale la comunione con l'essenza divina è davvero impressionante. Ogni Iniziato è in grado di manifestare un numero di Poteri Divini crescente in base al proprio Status.

Gli Status della Gnosis Mysterika sono:

1. **Akoluthos** Ακολουθοσ : *Colui che Segue*. E' il primo gradino della Gnosis Mysterika. Chi possieda questo Status è in genere un “nuovo arrivato” del Culto Misterico oppure qualcuno della “Vecchia Guardia” che non ha mai voluto o non è stato ancora ritenuto degno di entrare ulteriormente in comunione con gli aspetti arcani della Divinità. Chi possieda lo Status di Akoluthos riesce a manifestare uno solo dei poteri concessi dalla Divinità agli Iniziati ed in genere la sua psiche ha subito solo in parte l'Influenza Psicologica che il forte indottrinamento del Culto Misterico causa su coloro che prendano parte ai riti segreti. Per resistere all'Influenza Psicologica del Mysterion una volta acquisito lo status di Akoluthos basta eseguire una Prova di Carisma a Difficoltà 10. Gli Akoluthoi in genere assistono solamente ai riti, tentando di carpire i segreti e gli arcani nascosti dietro ogni gesto ed ogni parola. Non è concesso loro di parlare né di muoversi durante i riti misterici, a meno che un Iniziato di Status superiore glielo ordini. Lo Status di Akoluthos è anche conosciuto come **Status α** (Alfa).
2. **Baptistes** Βαπτιστησ : *Colui che è Immerso*. Per essere ammessi allo Status di Baptistes è necessario possedere lo Status di Akoluthos e superare due prove a discrezione del Delopoietes. I Baptistes riescono a manifestare ogni giorno due diversi poteri concessi loro dalla Divinità: quello dello Status A e quello dello **Status β** (Beta) cui loro appartengono. Il continuo indottrinamento fa sì che sia più difficile resistere all'Influenza Psicologica (Prova di Carisma a Difficoltà 15 appena si acquisisce lo Status di Baptistes). I Baptistes, a differenza degli Akoluthoi, sono “immersi” come parte attiva nel rito misterico, ma solo in qualità di “supporto”: mantengono i calici, disegnano simboli, accendono le candele ecc. Non è però concesso loro di parlare durante i riti, a meno che un Iniziato di status superiore glielo conceda.
3. **Gnostikos** Γνωστικος : *Colui che Conosce*. Per essere ammessi allo Status di Gnostikos è necessario possedere lo Status di Baptistes e superare un numero di prove davvero impegnative che va in genere da un minimo di tre ad un massimo di cinque, a discrezione del Delopoietes. Appena si acquisisce lo Status di Gnostikos l'Influenza Psicologica del Mysterion torna a farsi sentire qualora non sia già stata subita. Per provare a resistere, è necessario eseguire una Prova di Carisma a Difficoltà 20. Gli Gnostikoi recitano le preghiere misteriche e le invocazioni

segrete all'aspetto della Divinità venerata durante i riti. Il loro è il ruolo più importante subito dopo quello del Delopoietes. Lo Status di Gnostikos è anche noto come **Status γ** (Gamma) e consente a chi lo possieda di manifestare ben tre diversi di poteri divini: quello relativo al suo Status, più quelli concessi allo Status A ed allo Status B. Solo chi possieda lo Status γ può far richiesta al Delopoietes di usufruire di **uno dei Doni Divini** (e solo uno!) sottoponendosi ovviamente a prove oltremodo impegnative a discrezione del Narratore.

4. **Delopoietes** Δηλοποιετης : *Colui che Rende Manifesto*. Essere ammessi allo Status di Delopoietes è un onore riservato unicamente agli Gnostikoi più meritevoli, che devono aver ricevuto per lo meno uno dei Doni Divini messi a disposizione per gli Iniziati, nonché devono superare da un minimo di cinque ad un massimo di dieci prove la cui difficoltà è degna di un eroe. Appena si acquisisce questo Status, l'Influenza Psicologica (se non sia stata già acquisita) travolge la psiche, costringendo ad una Prova di Carisma a Difficoltà 25 per resistere alla pressione. Il Delopoietes è solitamente la massima autorità durante un Rito Misterico (tranne nei rarissimi casi in cui ci sia un Esoterico a presenziare la funzione). E' lui a decidere quale tipo di rito svolgere, come svolgerlo, quali preghiere recitare e chi debba o meno parteciparvi. Durante il rito è lui che si fa tramite fra la Divinità e gli iniziati spiegando loro il volere del dio e come fare per avvicinarsi a lui. I Delopoietes possiedono lo **Status δ** (Delta) e sono in grado di manifestare ben quattro poteri divini, ossia quelli spettanti al proprio Status più quelli spettanti agli status inferiori. Solo il Delopoietes può aspirare ad avere **entrambi i Doni Divini** che la Divinità mette a disposizione degli Iniziati più meritevoli, sottoponendoli a prove oltremodo ardue a discrezione del Narratore.
5. **Esoterikos** Εσωτερικος : *Colui che è giunto nell'Intimo*. Per poter aspirare allo Status di Esoterikos è necessario l'intervento diretto della Divinità. Il Dio, se e qualora lo desideri, sceglie uno fra i Delopoietes che guidano i loro riti (purché abbia usufruito di entrambi i Doni Divini) e lo sottopone ad un numero di prove a propria discrezione la cui difficoltà tende ad avvicinarsi a quella delle mitiche Dodici Fatiche di Herakles. Qualora tutte le prove vengano portate a compimento, la Divinità renderà il prescelto partecipe dei suoi misteri più reconditi e condividerà con lui il suo potere. Tale esperienza obbliga ad una Prova di Carisma a Difficoltà 30 per resistere all'Influenza Psicologica (qualora non sia stata già acquisita). Si acquisisce così lo **Status ε** (Epsilon), un onore più unico che raro giacché porta chi lo possieda molto vicino al potere di un Semidio.

Sacrificio di Energia: Utilizzare un qualsiasi potere richiede l'immediato **Sacrificio di 1 Punto Ferita (PF) della Locazione Testa**, con tutte le spiacevoli conseguenze che può comportare: dallo stordimento alla morte per abuso di potere. Il Sacrificio avverrà comunque, sia che il Potere abbia efficacia sia che non ne abbia. Ogni Punto Ferita *sacrificato* è considerato a tutti gli effetti un *Danno Lesivo* (vedi oltre), però si recupera dopo un'ora dal suo utilizzo (a differenza dei Danni Lesivi subiti in qualunque altro modo). Attenzione però: se la Testa dovesse arrivare a 0 PF con il contributo dei PF sacrificati, l'Eroe morirà ugualmente (non risorgerà dopo un'ora...)

Nome Mysterion: ADONIS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Afrodite, Bel 6, Car 5, Livello P nell'Abilità Persuadere

Descrizione: Le Iniziate di questo Culto, conosciute con l'epiteto di **Kharitomenai** (Affascinanti), officiano riti per carpire i segreti mistici di Adonis, giovane di leggendaria bellezza il cui fascino era capace di stregare qualunque cuore, cui neppure Afrodite riusciva a dire di no. Le Iniziate a questo Mysterion ricevono da Afrodite un fascino semidivino nonché il potere di suscitare forti emozioni in coloro che li circondano e di usarle a proprio vantaggio. **N.B.:** I poteri concessi da Adonis permettono di controllare solo il lato emozionale della psiche, per cui è possibile dialogare col proprio peggior nemico come se si fosse amici da sempre, ma l'interlocutore resterà sempre in

possesto delle proprie facoltà mentali. Starà all'abilità dell'Iniziata convincere chi la guardi estasiato a fare ciò che lei desidera...

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Soggezione** (Akoluthos). Chi si trova vicino all'Iniziata comincia a dividerne le opinioni. E' un potere molto utile per comunicare alle folle. Il contenuto del discorso è secondario, chiunque ascolti penderà dalle labbra dell'Iniziata. Le volontà più deboli (Basso punteggio di Carisma) saranno immediatamente d'accordo con lei, i più tenaci prima o poi si troveranno in minoranza. **Questo potere è in grado di far pendere la bilancia a favore dell'Iniziata, ma solo se la situazione nel quale si utilizzi non sia di aperta ostilità.** In tal caso, il potere si rivela inefficace. In ogni caso, chi ascolta manterrà sempre il suo istinto di auto-conservazione, per cui un pericolo improvviso o l'allontanarsi dell'Iniziata porrà fine all'efficacia del potere. Al termine dell'efficacia, tutti ritorneranno alle loro attività precedenti, a meno che siano stati convinti a fare qualcos'altro che non vada apertamente contro i loro precedenti propositi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 10. Ogni Punto ottenuto oltre 9 indica un possibile "Soggiogato". Un risultato di 20 o più indica che è possibile soggiogare chiunque riesca ad udire le parole dell'Iniziata. Per resistere alla Soggezione, i possibili soggiogati devono riuscire in una Prova di Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziata. L'effetto del potere dura per una Scena intera. *Esempio: Xantippe prova a soggiogare quattro marinai. Ha diritto a 3D10 (Persuadere a Livello Epix) +6 del Carisma. Tira ed ottiene in totale 19: in teoria potrebbe soggiogare 9 persone! Ognuno dei marinai, per tentare di resistere, dovrà effettuare una Prova su Carisma a difficoltà 19.*
- **Disprezzo** (Baptistes). Questo potere è efficace su di un solo soggetto. Il bersaglio dell'Iniziata vede il suo Carisma scendere a 0. Nessuno vorrà avere a che fare con lui e, qualora fosse costretto a parlargli, non crederà ad una parola e lo riempirà di insulti ed impropri.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un'ora di durata. Un risultato di 25 o più indica che il Potere avrà efficacia per sempre. Per resistere al Disprezzo, il target deve riuscire in una Prova di Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziata.
- **Charme** (Gnostikos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto, anche se apertamente ostile, purché intenda la lingua parlata dall'Iniziata e riesca a sentirla. Il bersaglio vedrà l'Iniziata come una delle suoi migliori amiche, per cui modificherà di conseguenza il suo atteggiamento ed esaudirà con piacere qualunque sua richiesta, soprattutto se formulata "da amica" (es: "Lo so che sei di guardia e nessuno dovrebbe passare, ma stiamo organizzando una festa a sorpresa per il Principe! Non rovinare tutto..."). Ricordate che il target sarà vostro amico, ma non per questo "schiavo": sappiate chiedere le cose "giuste" e sappiatele porre nella giusta luce.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un'ora di durata. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia per 24h. Per resistere allo Charme, il target deve riuscire in una Prova di Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziata.
- **Charme di Adonis** (Delopoietes). Questo potere è efficace su più soggetti, anche se apertamente ostili, purché intendano la lingua parlata dall'Iniziata e riescano a sentirla. Gli effetti del potere sono identici a quelli di Charme, con la differenza che dUranòs per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un possibile "Amico". Un risultato di 25 o più indica che chiunque riesca ad udire le parole dell'Iniziata subirà gli effetti del potere. Per resistere allo Charme, i possibili target devono riuscire in una Prova di Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziata.
- **Aura Divina** (Esoterikos). Afrodite concede a chi possieda lo Status E un'aura di straordinaria potenza che accresce oltre l'immaginabile la già avvenente bellezza dell'Iniziata. Chiunque

veda l'Iniziata circondata dall'aura crede che sia una dea ed è pervaso da rispetto assoluto, devozione sincera o paura profonda. Chi possieda un Carisma pari o inferiore a 5 si prostra immediatamente ed esaudirebbe qualunque suo desiderio, tutti gli altri trovano quasi impossibile rifiutarle qualcosa; pensare di attaccarla è pura follia.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Carisma a Difficoltà 20. Ogni Punto ottenuto oltre 19 indica un'ora di durata. Un risultato di 30 o più indica che il potere avrà efficacia per 24h. Per resistere all'Aura Divina, il target deve riuscire in una Prova di Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziata.

Influenza Psicologica: Primadonna: Fai di tutto per essere sempre la più bella, la più ammirata, il centro dell'attenzione di chiunque incontri. Non faresti mai nulla che rischiasse di compromettere il tuo fascino o il tuo protagonismo. Ti dà fastidio essere trascurata e non sopporti il fatto di non essere al centro dell'attenzione per più di un'ora.

Nome Mysterion: **ALGOS**

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Ares, Aud 6, Vig 5, Livello P nella Professione: Arte Medica, Chirurgia e Veterinaria

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Algoforo** (Portatori di Dolore), officiano riti per carpire i segreti mistici di Algos, uno dei Daimones figli di Eris, la Discordia, che fa parte del seguito del dio Ares. Gli Iniziati a questo Mysterion ricevono da Ares la capacità di infliggere dolore, spargere malattie e pestilenza nonché mescere veleni. Sono fra gli Iniziati più temuti ed evitati di tutto il Mondo Epico.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Trauma** (Akoluthos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto vivente. Il povero malcapitato che venga toccato dall'Iniziato perderà 1D10+X Punti Ferita dalla Locazione toccata (X è un valore che va da 1 per l'Akoluthos fino a 5 per l'Esoterikos). Se il target fosse restio a farsi toccare, sarà necessario utilizzare l'Abilità Pankration per colpirlo ed il danno del colpo potrà sommarsi a quello del potere Trauma.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che, qualora il target resista, subirà ugualmente metà del danno. Per resistere al Trauma, il target deve riuscire in una Prova di Vigore con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Kakofarmakon** (Baptistes). Questo potere permette all'Iniziato di mescere pozioni o creare unguenti velenosi e/o dannosi per chi li ingerisca versando il proprio sangue anche nella semplice acqua. Si ottiene sempre e solo una dose per ogni utilizzo di questo potere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica ad una Difficoltà variabile in base alla potenza del veleno che desiderate. Con 10 potrete ottenere una dose di veleno capace di causare 1D10 danni, con 25 otterrete una dose di veleno mortale. Ovviamente, il target potrà tentare di resistere con una Prova su Vigore della stessa Difficoltà necessaria a creare il veleno.
- **Contagio** (Gnostikos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto, che dovrà essere toccato dall'Iniziato. Il bersaglio diverrà immediatamente portatore di una malattia contagiosa come la lebbra, il vaiolo, la sifilide ecc. Il bersaglio sarà altamente contagioso ed ignaro, per cui spargerà il morbo ovunque prima di rendersene conto.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 15. Per resistere al Contagio, il target deve riuscire in una Prova di Vigore con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Nosocomio** (Delopoietes). Questo potere è efficace su più soggetti. I bersagli saranno immediatamente assaliti da una febbre da cavallo che li renderà storditi o peggio ancora incapaci di muoversi e tremanti per terra. Gli effetti del potere d'Uranòs per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un possibile "Malato". Un risultato di 25 o più indica che chiunque

sia entro 20 m. dall'Iniziato subirà gli effetti del potere. Per resistere al potere, i possibili target devono riuscire in una Prova di Vigore con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato. Se il tiro fallisce di 5 punti o meno, la febbre stordirà il target. Se fallisce per più di 5 punti, il target crollerà a terra in preda a brividi e convulsioni violente.

- **Dolore Dilaniante** (Esoterikos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto vivente, che dovrà essere toccato dall'Iniziato. Ares ed Algos conferiscono alla mano di chi possieda lo Status E il potere di distruggere il target dall'interno. Basterà toccare il malcapitato perché quest'ultimo veda le sue carni strapparsi, i suoi tendini lacerarsi ed il suo sangue sgorgare fuori a fiumi. Il bersaglio (a prescindere da quanti punti ferita abbia) resterà in agonia con un solo punto ferita in ognuna delle sue Locazioni così che l'Esoterikos possa divertirsi a torturarlo ancora un po' prima di...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 20. Per resistere al Dolore Dilaniante, il target deve riuscire in una Prova di Vigore con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.

Influenza Psicologica: Perversione Sadica: Causare dolore e sofferenza è la tua unica fonte di gioia. Non perdi occasione per arrecare dolore e gioisci nel vedere gli altri soffrire.

Nome Mysterion: ANIKETOS kai ALEXIARES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Athena, Vig 6, Int 5, Livello P nella Abilità Uso Scudi

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Amyntikoi** (Difensori), officiano riti per carpire i segreti mistici di Aniketos ed Alexiarses, i prodi gemelli figli di Herakles difensori dei cancelli dell'Olympos sotto la supervisione di Athena. Gli Iniziati a questo Mysterion ricevono da Athena la capacità di respingere gli assalti nemici riuscendo a difendersi da qualunque tipo di colpo fino a diventare invulnerabili. Lo Scudo, chiamato Aegis, è il loro inseparabile compagno di avventure.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Aegis** (Akoluthos). Questo potere è efficace solo se l'Iniziato indossa uno Scudo. Invocando la protezione di Athena, l'Iniziato parerà con successo tutti gli attacchi con armi da mischia o a mani nude diretti contro di lui per un numero di round variabile in base allo Status (1 Round l'Akoluthos, 5 Rounds l'Esoterikos). In caso di Attacchi Particolari come ad esempio l'utilizzo di un Potere Offensivo da parte di un Iniziato ad altri Mysteria oppure alcuni Poteri di alcune Creature, il potere di Aegis perderà la sua efficacia subito dopo aver protetto l'Iniziato dal primo attacco "speciale".
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Scudi a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che il potere di Aegis durerà il doppio del previsto.
- **Alexibelos** (Baptistes). Questo potere è efficace solo se l'Iniziato indossa uno Scudo. Invocando la protezione di Athena, l'Iniziato parerà con successo tutte le frecce, i dardi o gli oggetti scagliati contro di lui per un numero di round variabile in base allo Status (1 Round l'Akoluthos, 5 Rounds l'Esoterikos). In caso di Attacchi Particolari come ad esempio l'utilizzo di un Potere Offensivo da parte di un Iniziato ad altri Mysteria oppure alcuni Poteri di alcune Creature, il potere di Aegis perderà la sua efficacia subito dopo aver protetto l'Iniziato dal primo attacco "speciale".
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Scudi a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il potere di Alexibelos durerà il doppio del previsto.
- **Sacrificio** (Gnostikos). Questo potere è efficace solo se l'Iniziato indossa uno Scudo. La mano di Athena farà sì che l'Aegis si frapponga fra l'Iniziato e qualunque tipo di attacco o Potere Speciale che ne causerebbe la morte, assorbendo totalmente il potere nocivo ed andando in frantumi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Scudi a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che l'Aegis resterà intero anziché sbriciolarsi.

- **Gemelli Protettori** (Delopoietes). Aniketos ed Alexiars scendono in campo supportando l'Iniziato in battaglia, che guadagna un +2 al suo Valore Difensivo sia contro gli attacchi in mischia che contro le frecce. Il potere dura per una Scena intera.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Scudi a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Valore Difensivo sale di +3 anziché +2.
- **Aigis Pallados** (Esoterikos). La Dea Athena in persona scende in campo con il suo mitico scudo a proteggere l'Esoterikos che, sfavillante di potere divino, diviene invulnerabile a tutti i tipi di danno per un lasso di tempo limitato (3D10 rounds). Il Potere protegge l'Iniziato da qualunque tipo di attacco nonché dal danno degli elementi, ma non da situazioni limite quali scivolare nella lava, affogare in mare o precipitare in un baratro.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Scudi a Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che il Potere durerà 6D10 Rounds.

Influenza Psicologica: Martire Altruista: La protezione dei più deboli e la salvezza degli innocenti sono i valori che guidano la tua vita. Metti continuamente a repentaglio la tua stessa incolumità pur di proteggere gli indifesi.

Nome Mysterion: APOLLON MOUSEGETES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Apollon, Sen 6, Int 5, Livello P nella Professione: Aoidos o Professione: Mousikos

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Theopneustoi** (Ispirati dal Dio), officiano riti per carpire i segreti mistici delle Mousai, dee protettrici del canto e della musica che accompagnano il divino Apollon. Gli Iniziati a questo Mysterion ricevono da Apollon e dalle sue Mousai la straordinaria capacità di parlare nell'intimo dell'animo con la musica ed il canto.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Richiamo di Orfeus** (Akoluthos). Il Potere ha efficacia solo su persone non apertamente ostili. Cantando o suonando, l'Iniziato attira l'attenzione dei passanti, che saranno immediatamente distratti dalle loro occupazioni e si avvicineranno ad ascoltarlo imbambolati, dimenticando qualunque altra cosa avessero in mente di fare o stessero facendo. Appena lo spettacolo terminerà, ognuno tornerà alla sua occupazione. Il Potere dura una Scena intera ed ha efficacia su chiunque riesca a sentire la voce o il suono dello strumento dell'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Aoidos o Professione: Mousikos a Difficoltà 10. Ogni Punto superiore a 9 indica un "Probabile Spettatore". Per resistere al Potere è necessario eseguire con successo una Prova su Carisma di difficoltà pari al Tiro dell'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia su chiunque riesca a sentire la performance.
- **Antihekhōs** (Baptistes). L'Iniziato sarà in grado col suo canto o con la sua musica di spezzare anche il più potente incantesimo o Potere Mysterico che agisca sulla mente. Il suono delle Mousai farà sì che qualunque incantesimo di influenza mentale perda immediatamente di efficacia. Questo Potere è efficace su soggetti che stiano subendo in quel momento gli effetti di un influsso mentale e siano in grado di ascoltare la musica dell'Iniziato; non ha alcun effetto su soggetti che abbiano subito un'influenza mentale che non sia al momento in atto.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Aoidos o Professione: Mousikos alla stessa Difficoltà dell'Incanto (minimo 15) che stia influenzando le menti. Ogni punto superiore a 14 indica un soggetto che rinsavisce.
- **Kalliope** (Gnostikos). La Mousa della Poesia Epica farà sì che il canto o la musica dell'Iniziato diffonda un incredibile vigore ed un inarrestabile ardore guerriero in tutti i suoi alleati (lui compreso) nel raggio d'azione del suono, che beneficeranno di un +1 temporaneo nelle Caratteristiche di Vigore ed Audacia. Il Potere ha efficacia fintanto che l'Iniziato canti o suoni e non dura per più di una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Aoidos o Professione: Mousikos a Difficoltà 15. Ogni Punto superiore a 14 indica un "Alleato Potenziato". Un

risultato di 25 o più indica che chiunque possa essere ritenuto un alleato dell'Iniziato (e rientri nel raggio d'azione sonoro) verrà pervaso del Potere di Kalliope.

- **Ourania** (Delopoietes). La Mousa del Potere Divino degli Astri farà sì che il canto o la musica dell'Iniziato diffonda una potente energia mistica in tutti i suoi alleati (lui compreso) nel raggio d'azione del suono, che beneficeranno di un +3 temporaneo al lancio dei dadi ogni qual volta utilizzino un Potere Mysterico o un'Abilità Speciale. Il Potere ha efficacia fintanto che l'Iniziato canti o suoni e non dura per più di una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Aoidos o Professione: Mousikos a Difficoltà 15. Ogni Punto superiore a 14 indica un "Alleato Potenziato". Un risultato di 25 o più indica che chiunque possa essere ritenuto un alleato dell'Iniziato (e rientri nel raggio d'azione sonoro) verrà pervaso del Potere di Ourania.
- **Khoros Mouson** (Esoterikos). Tutte le Mousai in coro accompagneranno l'Iniziato diffondendo una musica divina a beneficio suo e dei suoi alleati. Ciò si tradurrà nel fatto che l'Iniziato ed i suoi alleati nel raggio d'azione del suono per tutta la durata della Scena potranno ritirare uno dei dadi lanciati per l'esecuzione di qualsiasi Prova, ma una sola volta per lancio. Il Potere ha efficacia fintanto che l'Iniziato canti o suoni e non dura per più di una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Aoidos o Professione: Mousikos a Difficoltà 20. Ogni Punto superiore a 19 indica un "Alleato Potenziato". Un risultato di 30 o più indica che chiunque possa essere ritenuto un alleato dell'Iniziato (e rientri nel raggio d'azione sonoro) verrà pervaso del Potere delle Mousai, e per di più potrà ritirare anche TUTTI i dadi che non gli vadano bene (ma solo una volta per Prova!).

Influenza Psicologica: Testa fra le Nuvole: La Musica e/o la Poesia sono i tuoi unici, veri interessi e ti occupano a tal punto la mente da far passare in secondo piano tutto il resto. Passi le ore a riflettere sui versi o a comporre pezzi trascurando tutto il resto: dopotutto, ciò che non sia artistico è solo una vile distrazione...

Nome Mysterion: APOLLON THEARIOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Apollon, Sen 6, Int 5, Livello P nella Abilità Conoscenza (Divinità e Culti Misterici)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Pythoi** (Provenienti da Pythos, antico nome di Delfoi), officiano riti per acquisire dal divino Apollon il dono della Divinazione, la straordinaria capacità di rivedere il passato e di prevedere il futuro. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono fra i più ricercati di tutto il Mondo Epico, sia dai laici che dai sacerdoti.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Chiaroveggenza** (Akoluthos). Sprofondando in una Trance Mistica, durante la quale è incapace di intendere e di volere, l'Iniziato è in grado di conoscere avvenimenti che succedono in altri posti in quel preciso momento. Affinché il Potere possa funzionare, è necessario aver visto il luogo che si intende controllare o quantomeno possedere una descrizione dettagliata fatta da qualcuno che ci sia stato. Questo Potere per mette all'Iniziato di "essere lì" in quel preciso momento, ma molto spesso fornisce immagini sfocate e suoni confusi da interpretare.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Sensi ad una Difficoltà che varia in base alla distanza del posto da "scrutare" ed alla conoscenza che l'Iniziato ha di tale posto. Una difficoltà di 10 va bene per un posto vicino e ben noto, 15 per un posto vicino ma solo descritto, 20 per un posto lontano di cui si abbia solo la descrizione. Ogni punto ottenuto in più rispetto alla difficoltà indica un minuto di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà vedere e sentire alla perfezione ed il potere potrà durare fino a che l'Iniziato lo desideri.
- **Prognosis** (Baptistes). Sprofondando in una Trance Mistica, durante la quale è incapace di intendere e di volere, l'Iniziato è in grado di conoscere avvenimenti che nel più recente passato siano successi nel posto in cui si trova. Questo Potere è molto utile, ma fornisce immagini

sfocate e suoni confusi da interpretare. E' anche possibile utilizzare questo potere toccando un singolo oggetto per conoscere da chi sia stato manipolato nel recente passato.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Sensi a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica che è possibile conoscere gli eventi di un anno più vecchi. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà scrutare il passato fino al momento della nascita degli Dei stessi.
- **Teleprognosis** (Gnostikos). Sprofondando in una Trance Mistica, durante la quale è incapace di intendere e di volere, l'Iniziato è in grado di conoscere avvenimenti che nel più recente passato siano successi in un posto lontano da dove si trovi. Affinché il Potere possa funzionare, è necessario aver visto il luogo del quale si intenda conoscere il passato o quantomeno possederne una descrizione dettagliata fatta da qualcuno che ci sia stato. Questo Potere è molto utile, ma fornisce immagini sfocate e suoni confusi da interpretare.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Sensi ad una Difficoltà che varia in base alla distanza del posto da "scrutare" ed alla conoscenza che l'Iniziato ha di tale posto. Una difficoltà di 15 va bene per un posto vicino e ben noto, 20 per un posto vicino ma solo descritto oppure per un posto lontano di cui si abbia solo la descrizione. Ogni punto ottenuto in più rispetto alla difficoltà indica che è possibile conoscere gli eventi di un anno più vecchi. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà scrutare il passato fino al momento della nascita degli Dei stessi.
- **Melloumenos** (Delopoietes). Sprofondando in una Trance Mistica, durante la quale è incapace di intendere e di volere, l'Iniziato è in grado di cogliere indizi su ciò che potrebbe avvenire nel più immediato futuro nel posto in cui si trovi. Questo Potere è molto utile, ma fornisce immagini sfocate e suoni confusi da interpretare. E' anche possibile utilizzare questo potere toccando una singola persona e conoscere il suo destino più probabile.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Sensi a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica che è possibile conoscere gli eventi che succederanno un anno dopo. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà scrutare il futuro fino a poter avere indizi sul destino stesso del Mondo Epico .
- **Khresmos** (Esoterikos). Il divino Apollon parla direttamente all'Esoterikos, concedendogli di sapere passato, presente e futuro su qualunque argomento. Non c'è limite a ciò che sia possibile conoscere, tuttavia la risposta divina giungerà sempre attraverso immagini sfocate, suoni confusi e parole sibilline da interpretare
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Sensi a Difficoltà 20. Ogni punto ottenuto oltre 19 sarà un "indizio" che il divino Apollon fornirà all' Esoterikos. Un risultato di 30 o più indica che il Divino Apollon apparirà dinanzi all'Esoterikos e riferirà chiaramente tutto ciò che c'è da sapere sull'argomento del vaticinio.

Influenza Psicologica: Dipendenza Divina: Zeus giudica ognuna delle azioni dei mortali. Ponderi sempre ciascuna delle tue azioni e, prima di compierla, cerchi in ogni modo di sapere se gli dei sono favorevoli o contrari. Finché non sei sicuro, preferisci non agire così da non incorrere nella collera divina.

Nome Mysterion: ARES ANDREIFONTES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dio Ares, Aud 6, Vig 5, Livello P nella Abilità Uso Armi da Mischia

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Thanatoforoi** (Portatori di morte), officiano riti per acquisire dal divino Ares la capacità di potenziare le proprie armi per massacrare i nemici in battaglia. Tutti i Poteri di questo Culto Misterico possono essere utilizzati unicamente se si brandisce una qualunque arma da mischia forgiata (non "naturale" o improvvisata), mai a mani nude.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Fiume di Sangue** (Akoluthos). Incanalando la forza di Ares nell'Arma, l'Iniziato riesce ad infliggere un danno doppio qualora colpisca l'avversario, che potrà però beneficiare della protezione dell'eventuale armatura.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Armi da Mischia per colpire l'avversario, ma la Difficoltà di brandire l'Arma salirà di 5 punti. Se l'avversario non dovesse evitarlo, il colpo infliggerà il doppio del normale danno.
- **Distruggi Armatura** (Baptistes). Incanalando la forza di Ares nell'Arma, l'Iniziato esegue un colpo potenziato in grado di distruggere qualsiasi armatura protettiva.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Armi da Mischia per colpire l'avversario, ma la Difficoltà minima sarà pari a 15. Se l'avversario non dovesse evitarlo, il colpo manderà in pezzi qualsiasi armatura, elmo, bracciale, schiniere o qualsiasi altro tipo di armatura o oggetto protettivo che dovesse colpire. Se invece dovesse colpire un punto non protetto da armatura, causerà il danno normale.
- **Polyplegma** (Gnostikos). Concentrando in sé la sua furia omicida, l'Iniziato potrà eseguire con la sua arma una raffica di colpi letale su di un solo avversario alla sua portata.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Armi da Mischia per colpire l'avversario, ma la Difficoltà di brandire l'Arma salirà di 5 punti. Se l'avversario non dovesse evitarlo, il Potere permetterà all'Iniziato di infliggere un attacco in più ogni 2 Punti di Successo ottenuti oltre il valore della Difficoltà.
- **Colpo Mortale** (Delopoietes). L'Iniziato infonde la sua energia vitale nella sua arma, che diventerà un vero e proprio strumento di morte. Chiunque venga colpito vedrà la Moira Atropos tagliare in quel preciso istante il filo della sua esistenza...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Armi da Mischia per colpire l'avversario, ma la Difficoltà minima sarà pari a 15. Un tiro di 30 o più indica che Atropos ha già tagliato il filo della vita all'avversario, cui non sarà concessa nessuna Prova per resistere. Altrimenti, se l'avversario non dovesse evitarlo, sarà costretto, per non morire, ad eseguire una Prova su Vigore alla stessa Difficoltà del tiro effettuato dall'Iniziato.
- **Keres** (Esoterikos). Questo Potere consente all'Esoterikos di eseguire una furia di colpi capace di scatenare le demonesse della Morte Violenta sui suoi avversari, causando immani massacri attorno a sé nel breve spazio di un istante...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Armi da Mischia di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica un avversario in pasto alle Keres. Un tiro di 30 o più indica che tutti gli avversari nel raggio di 10 metri dall'Iniziato saranno assaliti dalle Keres. Per resistere alle Keres, ogni avversario dovrà effettuare una Prova su Vigore pari al tiro effettuato dall'Esoterikos, o venire dilaniato in modo orribile dalle demonesse.

Influenza Psicologica: Richiamo della Battaglia: Cerchi ogni pretesto per combattere. Definirti attaccabrighe è poco, cerchi con ogni mezzo lo scontro fisico, e dopo ogni scontro ne cerchi uno più impegnativo. Non ti tiri mai indietro quando c'è da combattere, anche se il nemico è in vantaggio numerico. Ammettilo...saresti capace di attaccare perfino Zeus!

Nome Mysterion: ARTEMIS FERAIA

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Artemis, Sen 6, Car 5, Livello P nell'Abilità di Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali)

Descrizione: Le Iniziato di questo Culto, conosciute con l'epiteto di **Agriai** (Selvagge), officiano riti per carpire i segreti mistici di Artemis Feraia, il lato della Dea che è più vicino alla cura ed alla protezione delle specie animali terrestri (Poseidon è patrono delle specie acquatiche). Le Iniziato di questo culto hanno molta affinità con gli animali e con i mostri mitologici affini al regno animale, tanto da preferire la compagnia degli animali a quella degli uomini.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Zoofilos** (Akoluthos). L'Iniziata può trasferire un po' della sua coscienza in un animale che diventerà immediatamente il suo compagno inseparabile. Il Potere può essere utilizzato

unicamente su animali addomesticati o resi docili in qualche modo. L'animale in questione diventerà un po' come un fratello: capirà l'Iniziata quando gli parla e farà di tutto, anche combattere, per aiutarla. Ovviamente, anche l'animale si aspetterà che l'Iniziata faccia altrettanto per lui. L'animale resterà fedele per tutta la vita, a meno che l'Iniziata non compia azioni che possano ripetutamente "deludere" le aspettative del compagno.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 10. L'animale potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziata.
- **Zooarkheia** (Baptistes). L'Iniziata grazie al Potere di Artemis riesce a controllare gli istinti di uno o più animali facendoli agire secondo il proprio volere. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un animale che potrà essere controllato. Un risultato di 25 o più indica che qualunque animale sia nel raggio visivo dell'Iniziata potrà essere comandato. L'animale potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziata.
- **Zoometamorfosis** (Gnostikos). L'Iniziata entra così in comunione con il mondo ferino da essere in grado di trasformarsi in un animale. Manterrà tutte le sue Abilità mentali ed acquisirà la capacità di parlare la lingua della specie animale scelta ed avrà tutte le abilità e le caratteristiche fisiche dell'animale in questione. La metamorfosi richiede tempo, quantomeno tre rounds, durante il quale l'Iniziata sarà incapace di difendersi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziata potrà mantenere quella forma finché vorrà.
- **Theroarkheia** (Delopoietes). Artemis concede alle sue iniziate il Potere di controllare la mente delle Creature Soprannaturali affini al mondo animale, quali Basiliskoi, Amfisbenai ecc. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica una Creatura Soprannaturale che potrà essere controllata. Un risultato di 25 o più indica che qualunque Creatura sia nel raggio visivo dell'Iniziata potrà essere comandata. La Creatura potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziata.
- **Therometamorfosis** (Esoterikos). Artemis concede all'Esoterikos una capacità di fusione tale col mondo selvaggio da rendere l'Iniziata capace di tramutarsi in una delle Creature Soprannaturali che popolano il Mondo Epico. Manterrà tutte le sue Abilità mentali ed acquisirà la capacità di parlare la lingua della Creatura scelta ed avrà tutte le abilità e le caratteristiche fisiche della Creatura in questione. La metamorfosi richiede tempo, quantomeno quattro rounds, durante il quale l'Iniziata sarà incapace di difendersi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 30 o più indica che l'Iniziata potrà mantenere quella forma finché vorrà.

Influenza Psicologica: Richiamo della Foresta: Non ti fidi degli uomini e non ti trovi affatto a tuo agio nella società umana. Solo nella Natura Selvaggia ti senti veramente a casa e preferisci dormire sotto le stelle piuttosto che sotto un tetto. Con gli altri umani parli di rado ed intrattieni solo i rapporti strettamente necessari: molto meglio dialogare con gli animali!

Nome Mysterion: ARTEMIS IOKHEAIRA

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Artemis, Sen 6, Car 5, Livello P nell'Abilità di Uso Archi

Descrizione: Le Iniziato di questo Culto, conosciute con l'epiteto di **Parthenai Toxotes** (Vergini Saettanti), officiano riti per carpire i segreti mistici di Artemis Iokheaira, il lato della Dea dall'Arco Dorato che saetta da lontano contro i nemici. Far parte del Culto Misterico è un onore riservato a

pochissime donne, fra le quali le famose Amazones, che vengono indottrinate a far uso del loro potere solo in casi estremi ed in difesa dei principi di castità di Artemis.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Lungimiranza** (Akoluthos). I nemici dell'Iniziata non saranno mai abbastanza lontani... Con l'aiuto della Dea Artemis, l'Iniziata potrà scoccare una freccia capace di raggiungere un qualsiasi bersaglio ben oltre la portata del suo arco, purché sia nel suo campo visivo.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Archi per attaccare il nemico. La Difficoltà dell'Attacco sarà 15.
- **Freccia Inarrestabile** (Baptistes). Il Potere concesso da Artemis permetterà all'Iniziata di scagliare frecce che non si fermeranno dinanzi a nulla fino a giungere a trapassare il nemico. A nulla varranno armature o altri tipi di protezione.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Archi per attaccare il nemico. La Difficoltà dell'Attacco salirà di 5 Punti. Se il bersaglio dovesse essere colpito, sarà da ritenersi senza armatura, giacché il colpo trapasserà qualsiasi protezione.
- **Dardo Infallibile** (Gnostikos). La Dea Artemis stessa scoccherà il dardo dell'Iniziata, che raggiungerà il bersaglio senza fallo, purché sia nel raggio d'azione dell'Arco.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Archi per attaccare il nemico. La Difficoltà dell'Attacco salirà di 5 Punti. Se la Prova dovesse riuscire, il bersaglio non potrà evitare in alcun modo il dardo (a meno che non utilizzi alcuni Poteri adatti).
- **Morte Improvvisa** (Delopoietes). Questo potere è efficace unicamente se utilizzato contro esseri umani o creature umanoidi. Non funziona contro animali o Creature Soprannaturali affini al regno animale. Lo sdegno della Dea Artemis si riverserà sul nemico dell'Iniziata, che sarà abbattuto da uno dei suoi dardi letali, capaci di dare la Morte Improvvisa.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Archi per attaccare il nemico. La Difficoltà dell'Attacco salirà di 5 Punti. Se il bersaglio non riuscisse ad evitare il dardo, dovrà eseguire una Prova su Vigore alla difficoltà del Tiro dell'Iniziata per non morire di Morte Improvvisa. Se l'Iniziata dovesse totalizzare 30 o più col suo Tiro, lo sdegno di Artemis sarà tale che al nemico non sarà concessa la Prova per resistere alla Morte Improvvisa.
- **Furia di Artemis** (Esoterikos). Questo potere è efficace unicamente se utilizzato contro esseri umani o creature umanoidi. Non funziona contro animali o Creature Soprannaturali affini al regno animale. L'Iniziata scaglia una freccia verso il cielo e, con l'aiuto di Artemis, fa cadere una pioggia di dardi letali sui suoi nemici. Pochissimi di loro sopravvivranno alla Morte Improvvisa...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Uso Archi di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica un dardo che cadrà su di un avversario. Un tiro di 30 o più indica che tutti gli avversari nel raggio di 30 metri dall'Iniziata saranno bersagliati. Per resistere alla Morte improvvisa, ogni avversario dovrà effettuare una Prova su Vigore pari al tiro effettuato dall'Esoterikos, o cadere per terra esanime.

Influenza Psicologica: Vergine Misanropa: Odi i maschi e la loro barbarie. Preferiresti la solitudine o la compagnia di altre Iniziata e ti intrattieni solo con le donne. Con gli uomini parli molto raramente, solo se dimostrano di essere meno maschilisti e sessisti della media. La tua verginità è il valore più importante che persegui, seguendo gli insegnamenti di Artemis.

Nome Mysterion: ASKLEPIOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Apollon, Sen 6, Int 5, Livello P nella Professione: Arte Medica, Chirurgia e Veterinaria

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Iatroi** (Guaritori), officiano riti per carpire i segreti mistici di Asklepios, divino figlio di Apollon che ricevette il dono di guarire gli infermi e di eradicare le malattie. I suoi iniziati sono fra le persone più rispettate ed onorate del Mondo Epico: la loro abilità guaritrice è seconda solo al loro rifiuto di qualsiasi tipo di violenza.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Ygieia** (Akoluthos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto vivente. Il ferito che venga toccato dall'Iniziato grazie al Potere di Apollon recupererà immediatamente 1D10+X Punti Ferita dalla Locazione toccata (X è un valore che va da 1 per l'Akoluthos fino a 5 per l'Esoterikos). Il Potere è efficace anche per risanare gli Arti che si trovino a 0 PF, purché non sia ancora sopraggiunta la morte.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che la locazione toccata guarirà tutti i Punti Ferita persi.
- **Eufarmakon** (Baptistes). Questo potere permette all'Iniziato ispirato da Apollon di mescolare pozioni guaritrici, creare unguenti balsamici ed antidoti semplicemente versando il proprio sangue nell'acqua pura. Si ottiene sempre e solo una dose per ogni utilizzo di questo Potere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica ad una Difficoltà variabile in base alla potenza del medicinale che desiderate. Con 10 potrete ottenere una pozione capace di guarire 1D10 danni, con 25 otterrete una dose di elisir guaritore.
- **Katharsis** (Gnostikos). Questo potere è efficace su di un solo soggetto, che dovrà essere toccato dall'Iniziato. Il bersaglio sarà immediatamente purificato da qualsiasi malattia o veleno stia agendo su di lui. Il malato grazie all'aiuto di Asklepios guarirà immediatamente: i danni causati dalla malattia o dal veleno resteranno, ma potranno essere guariti normalmente.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica alla stessa Difficoltà della Malattia o del Veleno. Un risultato di 10 punti superiore alla Difficoltà della Malattia o del Veleno indica che saranno guariti anche i danni causati dalla Malattia o dal Veleno.
- **Rigenerazione Divina** (Delopoietes). Questo potere è efficace su di un solo soggetto, che dovrà essere toccato dall'Iniziato. Il bersaglio vedrà pian piano le sue emorragie arrestarsi, le ferite richiudersi ed il dolore scomparire. In termini di gioco, il soggetto recupererà 1 Punto Ferita per ogni Locazione ogni Round per tutta la durata del Potere. Il Potere è efficace anche per risanare gli Arti che si trovino a 0 PF, purché non sia ancora sopraggiunta la morte.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un minuto di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica un ritmo di guarigione aumentato: ogni round il soggetto recupera 2 Punti Ferita da ogni locazione.
- **Luce di Asklepios** (Esoterikos). Asklepios verrà in soccorso dell'Esoterikos facendo scendere dal cielo un cono di luce guaritrice, che risanerà chiunque entro un'area di 10 metri dall'Iniziato. Tutti coloro che beneficeranno del Potere salutare (Esoterikos compreso) vedranno le loro ferite sanarsi completamente, il veleno sarà spazzato via dai loro corpi e le malattie saranno solo un triste ricordo. Il Potere è efficace anche per risanare gli Arti che si trovino a 0 PF, purché non sia ancora sopraggiunta la morte.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Arte Medica a Difficoltà 20. Ogni Punto oltre il 19 indica un malato o ferito completamente risanato. Un risultato di 30 o più indica che tutti coloro che abbiano fatto richiesta all'Esoterikos di essere guariti beneficeranno degli effetti della Luce di Asklepios.

Influenza Psicologica: Pacifismo Non-Violento: La violenza è il male peggiore che ci sia nel mondo, la vera causa di dolore e malattie. Come insegna Asklepios, predichi pace e guarisci chiunque per eliminare il dolore dal mondo. Per lo stesso motivo non infliggeresti neppure una piccola ferita o una lieve botta a nessun essere vivente; preferiresti morire piuttosto che essere tu stesso ad arrecare dolore.

Nome Mysterion: DAIMONES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Hera, Int 6, Car 5, Livello P nella Abilità Conoscenza (Divinità e Culti Misterici)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Kleteroi** (Evocatori), officiano riti per acquisire da Hera i segreti dell'Evocazione dei *Daimones*, la pratica proibita che consente

agli Iniziati di trattare con qualunque tipo di Spirito intermedio fra Dei ed Uomini, come le Nymfai, le Dryades, le Keres ecc.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Kletherothea** (Akoluthos). Facendo appello ai misteri di Hera, l'Iniziato riesce a “vedere oltre” la realtà ed a discernere gli eventuali Daimones, generalmente invisibili, presenti attorno a lui. E' altresì in grado di riconoscere il tipo di Daimon.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) ad una Difficoltà di 10. Ogni Punto superiore a 9 indica un minuto di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata.
- **Kletherorkos** (Baptistes). Concentrandosi ed invocando la protezione di Hera, l'Iniziato può trattare con i Daimones eventualmente presenti ed identificati, costringendoli a restare a sentirlo. La trattativa prevede sempre uno scambio “onesto”: se ai Daimones viene chiesto un favore, questi ultimi si aspetteranno qualcosa in cambio che sia ampiamente commisurato al loro sforzo. Qualora l'accordo non si trovi, molto probabilmente i Daimones saranno adirati per aver perso tempo inutilmente con l'Iniziato, che potrebbe correre seri rischi. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica un Daimon che viene “obbligato” ad ascoltare le richieste dell'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che tutti i Daimones presenti ascolteranno l'Iniziato ed, a meno che quest'ultimo non li provochi apertamente, anche nel caso in cui non si raggiunga un accordo i Daimones non lo attaccheranno.
- **Antidaimones** (Gnostikos). Qualora l'Iniziato lo desideri, facendo ricorso al potere di Hera, può far scomparire gli eventuali Daimones che incontri, esiliandoli temporaneamente dal Mondo Epico.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni Punto oltre 14 indica un Daimon che può essere scacciato. I Daimones dovranno effettuare una Prova su Carisma alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato per restare dove sono anziché scomparire.
- **Daimonarkeia** (Delopoietes). Ricorrendo alla potenza di Hera, l'Iniziato può imporre la propria volontà sui Daimones, facendo sì che debbano eseguire almeno un compito senza poter chiedere nulla in cambio. Ciò ovviamente non farà piacere ad alcun Daimon, che in base alla propria natura cercherà di eseguire “a modo suo” il compito richiesto. Una volta eseguito il compito, i Daimones saranno liberi di potersi eventualmente vendicare sull'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica un Daimon “assoggettabile”. I Daimones dovranno effettuare una Prova su Carisma alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato per evitare di diventare suoi servi. Un risultato di 25 o più indica che i Daimones eventualmente assoggettati non si libereranno dal giogo mentale dell'Iniziato finché quest'ultimo non lo desideri.
- **Kleteuse** (Esoterikos). Chi raggiunga lo status di Esoterikos è in grado di evocare ove egli si trovi qualunque tipo di Daimon. Deve disegnare un cerchio per terra circondato da candele e preghiere rituali e sprofondare in uno stato di Trance Mistica per almeno due ore. Al termine del rituale, i Daimones appariranno dinanzi a lui, richiamati dal Potere di Hera. A questo punto l'Esoterikos potrà decidere se trattare con loro o soggiugarli al suo volere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 20. Ogni punto ottenuto oltre 19 indica che apparirà un Daimon del tipo desiderato. Un risultato di 30 o più indica che appariranno ben 10 Daimones del tipo desiderato e saranno già soggetti al Potere della Daimonarkeia.

Influenza Psicologica: Scotofobia: L'Oscurità vi fa paura, poiché voi sapete quali raccapriccianti Daimones vi si nascondono. Vi sentite al sicuro solo di giorno e di notte non riuscite a dormire

senza una candela accesa. Se proprio siete costretti ad addentrarvi in luoghi bui fate sempre in modo da avere una scorta inesauribile i torce e candele, ma spesso non bastano a sopire le vostre ansie...

Nome Mysterion: DIOSKOUROI

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Hermes, Des 6, Sen 5, Livello P nella Abilità Pankration

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Pygmakhoi** (Pugili), officiano riti per acquisire dal divino Hermes la potenza e la rapidità dei divini Dioskouroi Kastor e Polydeukes: gemelli imbattibili nel Pankration. La loro abilità nel combattimento a mani nude è seconda solo alla loro correttezza e sportività. I Poteri del Culto Misterico funzionano unicamente se l'Iniziato si trovi a mani nude e senza armatura.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Gioco di Gambe** (Akoluthos). L'Iniziato si ispira alla rapidità di Kastor ed alla scioltezza di Polydeukes, guadagnando in velocità ed in difesa. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Pankration a Difficoltà 10. Se riesce, l'Iniziato guadagnerà un +2 all'Iniziativa ed un +2 alla Difesa. Un risultato di 25 o più indica la benevolenza dei Dioskouroi: l'Iniziato guadagnerà +3 in entrambi i parametri.
- **Pugni Perforanti** (Baptistes). La potenza di Kastor e Polydeukes infiamma i pugni dell'Iniziato che saranno in grado di trapassare qualunque protezione degli avversari che siano stati così scorretti da indossarla. Il Potere dura per una Scena. L'Iniziato potrà a sua completa discrezione decidere se i danni eventualmente inflitti saranno Stordenti o Lesivi, senza che la Difficoltà di colpire l'Avversario ne risenta.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Pankration a Difficoltà 15. Se la Prova Riesce, l'Avversario sarà considerato senza armatura. Un risultato di 30 o più indica che i Pugni dell'Iniziato infliggeranno il doppio del danno normale.
- **Khiliopygma** (Gnostikos). Assistito dai Dioskouroi, l'Iniziato potrà sferrare una miriade di pugni nell'arco di qualche secondo sul malcapitato avversario.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Pankration per colpire l'avversario, ma la Difficoltà del colpo salirà di 5 punti (arrivando a 10). Se l'avversario non dovesse evitarlo, il Potere permetterà all'Iniziato di infliggere un Pugno in più ogni 2 Punti di Successo ottenuti oltre il valore della Difficoltà.
- **K.O.** (Delopoietes). L'Iniziato richiama la protezione dei Dioskouroi per sferrare un colpo capace di mandare fuori combattimento anche il più massiccio degli avversari.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Pankration per colpire l'avversario, ma la Difficoltà minima del colpo sarà 15. Se l'avversario non dovesse evitarlo, il colpo infliggerà il normale danno e l'avversario sarà costretto ad effettuare una Prova su Vigore alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato per non svenire immediatamente. Un tiro di 30 o più decreta il K.O. automatico dell'Avversario, qualora non riesca a schivare il colpo.
- **Rissa Divina** (Esoterikos). I Divini Dioskouroi scendono in campo accanto all'Esoterikos per mostrare a tutti la potenza del loro Culto Misterico. Sul campo resteranno solo avversari svenuti e doloranti.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Pankration di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica un avversario attaccato dall'Esoterikos o dai Dioskouroi. Un tiro di 30 o più indica che tutti gli avversari nel raggio di 10 metri dall'Iniziato subiranno la furia dei Dioskouroi. Per resistere al Potere, ogni avversario dovrà effettuare una Prova su Vigore pari al tiro effettuato dall'Esoterikos, o svenire per i pugni subiti.

Influenza Psicologica: Onesta Sportività: Combattere è uno sport ove bisogna gareggiare onestamente per non rovinare il sapore della vittoria. I Dioskouroi ti hanno insegnato che solo chi ha paura indossa armature e solo chi non ha fiducia in sé stesso brandisce armi. Per il resto, vinca il migliore: meglio perdere con onore che vincere in modo disonesto.

Nome Mysterion: ERATO

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Dionysos, Car 6, Des 5, Livello P nella Professione: Attore Teatrale/Mimo

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Mimoi** (Mimi), officiano riti per acquisire dal divino Dionysos l'ispirazione di Erato, una delle nove Mousai, patrona della poesia d'amore ma soprattutto dell'Arte Mimica. Gli Iniziati a questo culto Misterico approfondiscono così tanto la conoscenza dell'essenza di Erato da saper riprodurre alla perfezione qualunque movimento così da riuscire addirittura ad usufruire dei Poteri visti o subiti semplicemente imitandoli. Sono molto mutevoli e capaci di adattarsi a tutto, ma la gente li vede come molto conformisti e vuoti di contenuti. N.B.: Il Potere di Erato consente di copiare i Poteri o le Capacità Speciali di chiunque purché non sia sotto la Protezione di Divinità opposte a Dionysos. I Poteri altrui possono essere "acquisiti" in due modi: subendoli o imitandoli. Se si dovesse subire un Potere altrui, basta riuscire nella Prova per resistere affinché il Potere possa dirsi acquisito, in caso contrario no. Se invece si assiste all'utilizzo di un Potere, bisognerà eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia eseguendo il Potere, impiegando un intero round. Ricordate bene il tiro effettuato per "apprendere" il Potere, giacché quando lo vorrete utilizzare userete esattamente lo stesso valore, senza ritirare i dadi. Ogni Mimos potrà "ricordare" un numero di Poteri pari al proprio valore di Intelligenza.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Alfamimos** (Akoluthos). Il Potere di Erato farà sì che l'Iniziato possa apprendere un Potere o una Capacità Speciale altrui dello Status α .
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia utilizzando il Potere oppure eseguire con successo la Prova necessaria a resistere agli effetti.
- **Betamimos** (Baptistes). Il Potere di Erato farà sì che l'Iniziato possa apprendere un Potere o una Capacità Speciale altrui dello Status β .
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia utilizzando il Potere oppure eseguire con successo la Prova necessaria a resistere agli effetti.
- **Gammamimos** (Gnostikos). Il Potere di Erato farà sì che l'Iniziato possa apprendere un Potere o una Capacità Speciale altrui dello Status γ .
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia utilizzando il Potere oppure eseguire con successo la Prova necessaria a resistere agli effetti.
- **Deltamimos** (Delopoietes). Il Potere di Erato farà sì che l'Iniziato possa apprendere un Potere o una Capacità Speciale altrui dello Status δ .
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia utilizzando il Potere oppure eseguire con successo la Prova necessaria a resistere agli effetti.
- **Copia Perfetta** (Esoterikos). L'Esoterikos sarà così padrone dell'Arte Mimica che potrà apprendere un qualunque Potere veda o subisca, dallo sguardo delle Gorgones al soffio del Drakon delle Hesperides, oltre ad ogni Potere dello Status ϵ .
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo alla stessa Difficoltà del tiro di chi stia utilizzando il Potere oppure eseguire con successo la Prova necessaria a resistere agli effetti.

Influenza Psicologica: Conformista Indeciso: Meglio fuggire o combattere? Salvare il bambino o il nonno? Prendere decisioni, soprattutto se importanti, vi spaventa. Molto meglio adeguarsi a qualcuno che "sappia il fatto suo", così da potervi dedicare all'imitazione, l'arte che preferite. Avreste molti modelli cui ispirarvi, ma nessuno vi soddisfa pienamente. Fra schierarsi da una parte o dall'altra, preferite la neutralità finché possibile.

Nome Mysterion: EREBOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Haides, Des 6, Sen 5, Livello P nella Abilità Agire al Buio

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Skotodes** (Tenebrosi), officiano riti per acquisire dal divino Haides gli oscuri segreti di Erebos, dio delle oscure profondità del regno delle ombre, consorte di Nyx, dea della notte. Gli Iniziati a questo culto diventano così amanti dell'ombra da rifuggire la luce del sole; la maggior parte del Mondo Epico crede che siano creature del Regno delle Ombre e li tiene a debita distanza.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Sparire nelle Ombre** (Akoluthos). Invocando la protezione di Erebos, l'Iniziato è in grado di diventare invisibile acquattandosi in un'ombra che riesca a contenerlo. Se resta fermo è impossibile riconoscerlo, se si muove diventa possibile, ma molto difficile. Il Potere dura per una Scena o finché una fonte di luce illumini direttamente l'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Agire al Buio a Difficoltà 10. Se riesce, l'Iniziato diventerà quasi invisibile se resterà fermo dov'è. I tentativi di individuarlo dovranno essere eseguiti su Investigare/Notare dettagli ad una difficoltà di 10 punti maggiore rispetto al tiro effettuato dall'Iniziato. Se tenta di muoversi seguendo le ombre, sarà possibile notarlo con una Prova su Investigare più difficile di 5 Punti rispetto al Tiro effettuato dall'Iniziato. Un risultato di 30 o più indica che l'Iniziato non potrà essere scoperto con la semplice vista, sia che resti fermo o che decida di muoversi lungo le ombre.
- **Skotoarkheia** (Baptistes). Il favore di Erebos consente all'Iniziato di plasmare a suo piacimento le ombre, potendole ingrandire fino al doppio o ridurle fino alla metà. Può inoltre staccarle dall'oggetto che le proietta e/o far assumere loro forme a suo piacimento. Lo spettacolo non è dei più rassicuranti...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Agire al Buio a Difficoltà 15. Chi assista a tale prodigio deve eseguire una Prova su Audacia alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato, o essere preso da Terrore.
- **Deinoskotos** (Gnostikos). Facendo appello al Potere di Erebos, l'Iniziato convoca dagli Abissi del Regno delle Ombre un nube di oscurità assoluta ove la luce non riesce a penetrare ed i rumori vengono attutiti. L'oscurità si manifesta entro tre round tenendo al centro l'Iniziato ed estendendosi fino a 20 metri da lui. Chiunque si trovi nella nube (Iniziato a parte) sarà nel buio più totale, avrà difficoltà a respirare e sentirà tutte le sue paure e le sue angosce risvegliarsi dentro di sé...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Agire al Buio a Difficoltà 15. Chiunque si trovi all'interno dovrà effettuare una Prova su Audacia alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato per non fuggire via in preda al panico. In ogni caso, i malcapitati soffriranno di un -2 alle Azioni per la difficoltà a respirare e per il senso di oppressione. Un risultato di 30 o più indica che la penalità per chi resti nella nube salirà a -4.
- **Tuffo Oscuro** (Delopoietes). L'Iniziato fa appello alla potenza di Erebos e si immerge in un'ombra per poi riapparire in un'altra. E' necessario che sia l'ombra di partenza che l'ombra dalla quale si desidera riemergere sia grande almeno quanto l'Iniziato e non disti dal punto di partenza più di 1 Km. Se una qualunque cosa va storta, l'Iniziato riapparirà in un'ombra a caso (purché "adatta") entro 1 Km. Affinché il Potere funzioni è necessario che l'Iniziato si concentri sui misteri di Erebos per almeno 10 minuti.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Agire al Buio a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che fa l'ombra di partenza e quella d'arrivo resterà aperto un "passaggio" che qualunque iniziato di Erebos potrà utilizzare per 24h.
- **Richiamo di Erebos** (Esoterikos). Le tenebre di Erebos si manifestano immediatamente dal nulla tutt'intorno all'Esoterikos, oscurando tutto ciò che si trovi entro 20 metri da lui. Per un istante infinito, l'Oscurità angoschia gli animi e risucchia nel Regno delle Ombre chi non abbia il

coraggio di opporsi al suo richiamo oscuro. Quando le tenebre si diradano, saranno ben pochi coloro che l'Oscurità avrà risparmiato.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Agire al Buio di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica un soggetto che l'Erebos tenta di risucchiare. Un tiro di 30 o più indica che chiunque si trovi nell'Oscurità verrà risucchiato. Per resistere al Potere, ogni avversario dovrà effettuare una Prova su Audacia pari al tiro effettuato dall'Esoterikos, o svanire nel nulla.

Influenza Psicologica: Fotofobia: Vi sentite al sicuro solo nell'abbraccio dell'Ombra. La luce vi crea fastidio, quella intensa poi è insopportabile. Preferite restare al chiuso durante le ore diurne mentre amate andare in giro di notte. Se proprio siete costretti ad uscire di giorno, fate di tutto per coprirvi totalmente e per far sì che meno luce possibile giunga ai vostri occhi delicati.

Nome Mysterion: EROS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Afrodite, Bel 6, Car 5, Livello P nell'Abilità Persuadere

Descrizione: Le Iniziato di questo Culto, conosciute con l'epiteto di **Agapeforai** (Portatrici d'Amore), officiano riti per carpire i segreti mistici di Eros, figlio di Afrodite che con le sue frecce dorate accende le passioni amorose nel cuore di tutte le creature del Mondo Epico. Pur di dare sfogo alla passione, le Iniziato di Eros sono disposte a tutto...

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Seduzione** (Akoluthos). L'Iniziata, col favore della Dea Afrodite, accende le passioni amorose in uno o più dei presenti attorno a lei che divamperanno dal desiderio e farebbero qualunque cosa affinché lei si concedesse. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 10. Ogni Punto oltre 9 indica che un "pesciolino" sta per cadere nella rete, ma l'Iniziata è libera di rivolgere il potere ammaliatore anche solo su di un soggetto. Chi voglia resistere dovrà effettuare una Prova di Carisma di Difficoltà pari al tiro dell'Iniziata. Un risultato di 25 o più indica che chiunque veda l'Iniziata sarà preda del Potere (a meno che lei non lo voglia) per l'intera durata della Scena.
- **Repulsione** (Baptistes). L'iniziata scaglia la maledizione di Afrodite su di un soggetto, che vedrà la propria Bellezza scendere a 0. Chiunque lo veda proverà ribrezzo per lui e non vorrà nemmeno avvicinarsi. I bambini piangeranno, gli animali saranno ostili: tranne rarissime eccezioni, nessuno sul Mondo Epico vorrà avere a che fare con lui.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un'ora di durata. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per sempre. Il soggetto potrà tentare di resistere con una Prova su Bellezza ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziata.
- **Tocco dell'Estasi** (Gnostikos). Questo potere è efficace solo su soggetti consenzienti e non ostili. L'Iniziata, grazie al Potere di Afrodite, con le sue parole fluenti e con il semplice tocco è capace di fornire una stimolazione sensoriale estrema al soggetto, che proverà un piacere di intensità inusitata, capace di farlo svenire col sorriso sulle labbra.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Il soggetto può tentare di resistere all'estremo piacere con una Prova su Vigore di Difficoltà pari al tiro dell'Iniziata. Un risultato di 25 o più indica che il piacere provocato dall'Iniziata è tale che al soggetto non è concessa alcuna prova per resistere.
- **Freccia di Eros** (Delopoietes). Lo splendido Eros appare al fianco dell'Iniziata, che avrà la facoltà di indicargli un bersaglio per le sue frecce, che dovrà essere nel suo campo visivo. Tale soggetto non avvertirà affatto la freccia, bensì si innamorerà perdutamente della prima persona che vedrà passare dinanzi ai suoi occhi, senza curarsi di età, sesso, razza ecc.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un giorno di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che

l'Amore suscitato dalla Freccia di Eros è destinato a durare per sempre. Il soggetto potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziata.

- **Estasi Orgiastica** (Esoterikos). La stupenda Afrodite invia Eros al fianco dell'Iniziata, che bersaglierà con le sue frecce chiunque lei desideri nel raggio di 20 metri. Immediatamente si accenderanno le passioni più sfrenate ed impensabili negli animi dei bersagliati, che abbandoneranno qualunque cosa stessero facendo e si vedranno combattere fra loro per contendersi lo stesso amato o altre scene di orgia senza freni. L'Iniziata sarà risparmiata da Afrodite e non sarà neppure bersaglio delle "attenzioni" dei bersagli di Eros.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Persuadere a Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un soggetto raggiunto dalle Frecce. Un risultato di 30 o più indica che chiunque sia nel campo visivo dell'Esoterikos potrà essere bersaglio di Eros. Per non cedere alle passioni più sfrenate, i bersagli dovranno riuscire in una Prova di Carisma alla stessa Difficoltà del tiro effettuato dall'Iniziata.

Influenza Psicologica: Lussuria Sfrenata: La vita ci è stata data affinché potessimo trarre il massimo piacere da essa. Eros insegna che l'unione di due corpi belli procura il massimo del piacere. Faresti qualsiasi cosa pur di far sì che qualunque soggetto che abbia una Bellezza pari o superiore a 6 ti si conceda: non importa che sia libero o sposato, maschio o femmina. Dopotutto, le regole sono fatte per essere infrante...

Nome Mysterion: FOBOS kai DEIMOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Ares, Aud 6, Vig 5, Livello P nell' Abilità Minacciare

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Deinoi** (dall'Aura Terrificante), officiano riti per carpire i segreti mistici di Fobos e del suo gemello Deimos, aurighi del carro da battaglia di Ares, che spargono panico e terrore sui campi di battaglia. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono così terribili che neppure i loro amici li vorrebbero avere accanto.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Presenza Minacciosa** (Akoluthos). Fobos veste l'Iniziato di un'aura che suscita un irrazionale timore in chiunque lo guardi. Nessuno avrà il coraggio di guardare per primo negli occhi l'Iniziato, tutti si scanseranno al suo passaggio ed ognuno preferirà allontanarsi da quel luogo il prima possibile. L'angoscia farà sì che coloro ai quali l'Iniziato si rivolga siano spinti a non contraddirlo, tuttavia saranno in grado di difendersi se provocati oltre misura. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che il potere durerà per una giornata intera. Per resistere al Potere, chiunque lo veda deve riuscire in una Prova di Audacia con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Spavento** (Baptistes). Questo potere permette all'Iniziato di attingere alla potenza di Fobos e di suscitare un'ondata di terrore irrazionale semplicemente guardando negli occhi qualcuno. Il bersaglio del Potere proverà un terrore profondo e cercherà di fuggire con ogni mezzo il più lontano possibile dall'Iniziato fintanto che il Potere avrà effetto su di lui. Qualora ciò non fosse possibile griderà, urlerà e sbraiterà. Solo se l'Iniziato deciderà di attaccarlo per primo, sarà costretto a difendersi con -3 all'Attacco ed alla Difesa.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare ad una Difficoltà di 15. Ogni punto oltre 14 indica un'ora di durata del potere. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà effetto per un giorno intero. Per resistere al Potere, il bersaglio deve riuscire in una Prova di Audacia con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Urlo di Fobos** (Gnostikos). L'Iniziato, invasato dalla furia di Fobos, potrà emettere un urlo talmente potente da far tremare anche il più saldo degli animi. Chiunque senta l'urlo e veda l'Iniziato proverà un terrore profondo e cercherà di fuggire con ogni mezzo il più lontano possibile fintanto che il Potere avrà effetto su di lui. Qualora ciò non fosse possibile griderà,

urlerà e sbraiterà. Solo se l'Iniziato deciderà di attaccarlo per primo, sarà costretto a difendersi con -3 all'Attacco ed alla Difesa. Il Potere ha effetto per una Scena.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 15. Ogni punto oltre 14 indica un avversario scosso dall'urlo. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà effetto su tutti coloro che riescano ad udire l'urlo e che vedano l'Iniziato. Per resistere al Potere, bisogna riuscire in una Prova di Audacia con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.

➤ **Occhi di Deimos** (Delopoietes). L'Iniziato, grazie alla potenza di Ares, farà sì che il suo sguardo si muti per un attimo in quello terrificante di Deimos stesso, capace di scatenare tutte le paure più profonde nell'animo di colui che guarderà negli occhi. Il povero malcapitato vivrà un infinito attimo da incubo che lo lascerà piagnucolante e tremante, incapace di formare frasi di senso compiuto o di difendersi: completamente alla mercé di chiunque.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 15. Ogni Punto ottenuto oltre 14 indica un minuto di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per un giorno intero. Per resistere al Potere, il bersaglio deve riuscire in una Prova di Audacia con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.

➤ **Fobos kai Deimos** (Esoterikos). I due gemelli aurighi del carro da battaglia di Ares appariranno accanto all'Esoterikos: l'urlo di Fobos e lo sguardo di Deimos sbricioleranno il fragile animo dei nemici nel raggio di 20 metri, lasciandoli per terra imploranti pietà, piagnucolanti ed incapaci di formare frasi di senso compiuto o di difendersi in alcun modo.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 20. Ogni Punto ottenuto oltre 19 indica un nemico soggetto al Potere. Un risultato di 30 o più indica che il Potere avrà effetto su chiunque si trovi nel raggio di 20 metri. Per resistere al Potere, il bersaglio deve riuscire in una Prova di Audacia con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.

Influenza Psicologica: Aura di Disagio: Siete così pervasi dai riti di Fobos kai Deimos che la vostra sola presenza mette a disagio la gente. Le persone sentono che “in voi qualcosa non va”, e tendono a non parlarvi, a sedersi lontano da voi, ad evitare la vostra compagnia. A causa delle vibrazioni lugubri che emanate, soffrite di un malus di -2 alle prove di Carisma e Persuadere nei confronti di chiunque vi veda per la prima volta e non abbia validissimi motivi per fidarsi di voi.

Nome Mysterion: GAIA

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Demeter, Vig 6, Car 5, Livello P nella Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Geomantides** (Profeti di Gaia), officiano riti per carpire i segreti mistici di Gaia, la Divinità Primigenita che rappresenta l'Elemento Terra, madre di tutti gli Dei, della quale la Titanessa Rhea incarna l'aspetto della terra che ricopre i monti selvaggi, mentre l'Olimpica Demeter presiede alle pianure feconde. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono molto legati alla terraferma.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

➤ **Geosyntaxis** (Akoluthos). Facendo ricorso al potere di Gaia, l'Iniziato potrà fondersi con la Terra e diventare tutt'uno con essa. E' importante che l'Iniziato sia a diretto contatto con la terra, senza interposizioni di lastricati, assi di legno ecc. Una volta fuso con la Terra, verrà nutrito da essa, potrà ascoltare tutto ciò che succede nelle immediate vicinanze del suo “punto di fusione” ma non potrà far altro che decidere di fuoriuscire prima del tempo. Solo chi possieda Sensi Divini può individuare il punto di fusione con la terra. Perché il Potere abbia effetto, è necessario che l'Iniziato si concentri per almeno tre rounds sui misteri di Gaia, durante i quali sprofonderà in una Trance mistica. Per fuoriuscire dalla Terra è necessario un unico round.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 10. Ogni punto superiore a 9 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o

più indica che il potere potrà durare fino a che l'Iniziato lo desideri, anche settimane, mesi o anni.

- **Geodierkheia** (Baptistes). L'Iniziato sarà in grado, una volta fuso con Gaia, di muoversi per lunghe distanze all'interno della Terra per poi fuoriuscire in un altro luogo. In questo modo è possibile percorrere fino a 20 Km di distanza in un'ora circa, purché si abbia una descrizione precisa del punto di arrivo ove è necessario che ci sia quantomeno uno spiazzo di 2 metri quadrati di terra ove poter riemergere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che è possibile compiere l'intero tragitto in un minuto.
- **Morsa dei Lastricati** (Gnostikos). Questo potere ha efficacia unicamente in ambienti pavimentati. Gaia mostrerà la sua ira contro i nemici dell'Iniziato facendo sì che il lastricato fino a 20 metri attorno a lui si deformi attaccando le gambe dei nemici con la forza della Terra. Tali pugni di Gaia causeranno 1D10+X Danni (ove X è uguale ad 1 per l'Akoluthos ed a 5 per l'Esoterikos) ad ognuna delle gambe dei nemici. Il Potere è efficace unicamente contro esseri che poggino per terra, non vale contro esseri in volo o sollevati da terra.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un nemico assalito dalla Terra. Un punteggio di 25 o più indica che tutti i nemici nel raggio di 20 metri saranno attaccati da Gaia. Per evitare l'attacco, i nemici dovranno riuscire in una Prova di Atletica o Destrezza alla stessa difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Furia della Terra** (Delopoietes). Questo potere ha efficacia unicamente in ambienti senza alcun tipo di pavimentazione. Gaia mostrerà la sua ira contro i nemici dell'Iniziato facendo sì che il terreno fino a 20 metri attorno a lui si deformi attaccando le gambe dei nemici con la forza della Terra. Tali pugni di Gaia causeranno 2D10+2X Danni (ove X è uguale ad 1 per l'Akoluthos ed a 5 per l'Esoterikos) ad ognuna delle gambe dei nemici. Il Potere è efficace unicamente contro esseri che poggino per terra, non vale contro esseri in volo o sollevati da terra.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un nemico assalito dalla Terra. Un punteggio di 25 o più indica che tutti i nemici nel raggio di 20 metri saranno attaccati da Gaia. Per evitare l'attacco, i nemici dovranno riuscire in una Prova di Atletica o Destrezza alla stessa difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Abisso del Tartaros** (Esoterikos). L'Esoterikos, grazie al potere di Gaia, riesce ad aprire attorno a sé una spaventosa voragine comunicante direttamente con gli abissi del Tartaros, ove sono esiliati i mostri più spaventosi che Gaia abbia partorito. Chiunque si trovi entro 20 metri dall'Esoterikos rischierà di cadere giù nell'Abisso e vedrà la Terra richiudersi sopra di sé per l'ultima volta...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Esegui una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un soggetto che rischia di cadere nel Tartaros. Un punteggio di 30 o più indica che tutti coloro che si trovino nel raggio di 20 metri subiranno il richiamo dell'Abisso. Per evitare di cadere, bisognerà effettuare una Prova di Atletica o di Vigore alla stessa Difficoltà del tiro effettuato dall'Iniziato.

Influenza Psicologica: Acrofobia: Vi sentite al sicuro solamente coi piedi ben piantati per terra, vicini all'abbraccio di Gaia. Evitate con ogni mezzo qualunque situazione vi potrebbe portare a trovarvi sollevati in aria o sospesi nel vuoto. Di salire a grandi altezze non volete neppure sentirne parlare.

Nome Mysterion: HAIDES ADELOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Haides, Des 6, Sen 5, Livello P nella Abilità Furtività

Descrizione: Si dice che gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Siopeloi** (Silenziosi), officino riti per acquisire gli oscuri segreti di Haides Adelos, l'invisibile sovrano del Regno delle Ombre. Gli Iniziati di questo Culto Misterico mantengono così tanto il mistero sulle loro attività che spesso ci si chiede se esistano veramente: nessuno ricorda di averne mai incontrato uno.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Passo Silenzioso** (Akoluthos). Invocando la protezione di Haides Adelos, l'Iniziato riesce ad annullare qualunque rumore collegato al suo movimento, riuscendo a muoversi nel più assoluto silenzio, a patto di non indossare armature o vestiario rumoroso e di camminare con cautela senza correre. L'Iniziato non potrà essere sentito, ma chiunque potrà vederlo.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Furtività a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per un giorno intero. Solo chi fosse dotato di Sensi Divini potrà tentare di percepire i passi dell'Iniziato con una Prova su Sensi alla stessa Difficoltà del tiro eseguito dal "Siopelos".
- **Khamaileon** (Baptistes). Haides Adelos rende il corpo ed i vestiti dell'Iniziato di un colore diafano e cangiante, capace di adattarsi immediatamente all'ambiente nel quale si muova, purché cammini lentamente, proprio come avviene con il leggendario rettile dalla pelle multicolore. Il Potere ha effetto unicamente qualora non si indossino armature o vestiti esageratamente sgargianti. L'Iniziato sarà difficile da individuare, ma potrà essere udito tranquillamente.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Furtività a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per un giorno intero. Sarà possibile notare l'Iniziato con una Prova su Investigare ad una Difficoltà di 10 Punti superiore rispetto al tiro effettuato dal "Siopelos" (a meno che non si possiedano i Sensi Divini).
- **Silenzio Assoluto** (Gnostikos). Il silenzio del Regno delle Ombre circonda per 10 metri l'Iniziato. In tale area non si udirà il benché minimo suono: così come nessun rumore potrà essere generato al suo interno, sarà altrettanto vero che nessun suono giungerà dall'esterno, lasciando l'Iniziato in una "cortina di isolamento sonoro" dal resto del mondo per tutta la durata del Potere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Furtività a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per un giorno intero. Solamente chi sia dotato di Sensi Divini potrà tentare di udire un eventuale rumore generato all'interno dell'area o proveniente dall'esterno.
- **Testimone Invisibile** (Delopoietes). Il Potere di Haides renderà l'Iniziato completamente invisibile, a patto che si astenga dal compiere una qualunque azione che lo faccia interagire con persone o oggetti (parlare, afferrare un oggetto, attaccare un nemico ecc.). Potrà tranquillamente muoversi ed osservare, ma qualunque interazione con cose o persone porrà immediatamente fine al potere. L'Iniziato sarà invisibile, ma non insonorizzato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Furtività a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per un giorno intero. Solamente chi sia dotato di Sensi Divini potrà tentare di individuare l'Iniziato, con una Prova su Sensi a Difficoltà 25. Se dovesse riuscirci, vedrà l'Iniziato come se non fosse invisibile.
- **Elmo di Haides** (Esoterikos). Lo straordinario potere dell'Invisibilità racchiuso nel leggendario elmo di Haides sarà concesso per un breve periodo all'Esoterikos, che diventerà invisibile per tutta la durata del Potere e potrà fare qualunque cosa mantenendo l'invisibilità. L'Iniziato sarà invisibile, ma non insonorizzato. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Furtività di Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che neppure chi sia dotato di Sensi Divini riuscirà a vedere l'Iniziato, potrà al massimo percepire la sua presenza.

Influenza Psicologica: Ignorato: Il Mondo Epico non nota la vostra presenza. Quando arrivate nessuno si gira a guardare chi siate, nessuno si ricorda che “anche voi eravate lì”, ancora meno si ricordano il vostro viso o il vostro nome. Insomma: dovete fare una fatica immane per farvi notare dagli altri che, ormai ne siete sicuri, dimenticheranno ben presto di avervi incontrati.

Nome Mysterion: HEFAISTOS FYTHOTECHNES

Prerequisiti per l’Iniziazione: Protezione del Dio Hefaistos, Int 6, Vig 5, Livello P nella Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria)

Descrizione: Si dice che gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l’epiteto di **Fythourgoi** (Artefici Naturali), officino riti per acquisire le divine tecniche di Hefaistos, l’abilissimo artigiano degli dei Olimpici, specializzandosi nella lavorazione delle sostanze di origine vegetale ed animale. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono famosi in tutto il Mondo Epico e corteggiati da molti sovrani per i loro meravigliosi lavori.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Fythomantis** (Akoluthos). Le divine arti apprese da Hefaistos permettono all’Iniziato di comprendere ogni aspetto di un qualunque oggetto costruito soprattutto con materiali di origine vegetale o animale. Capirà innanzitutto la funzione, poi esaminerà le tecniche di costruzione ed infine potrà avere un’idea di chi lo abbia utilizzato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica la conoscenza di un aspetto dell’oggetto. Un risultato di 25 o più indica che il Potere non solo svelerà ogni segreto sull’oggetto in questione, ma elencherà anche le generalità degli ultimi tre possessori.
- **Fythourgeia** (Baptistes). Facendo capo al Culto di Hefaistos, l’Iniziato è in grado di plasmare a suo piacimento la forma di un qualunque oggetto composto soprattutto da sostanze naturali. Inoltre, disponendo delle adeguate materie prime e di un’officina adeguata, può creare oggetti unici utilizzando materie prime di origine naturale. Il Potere, se usato per modificare la forma degli oggetti, ha efficacia entro un minuto, altrimenti potrà richiedere anche settimane per creare oggetti meravigliosi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Basterà effettuare una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) la cui difficoltà varierà da un minimo di 15 (cambiare forma ad un’asse di legno o creare un’armatura di pelli) ad un massimo di 30 o più (trasformare una capanna di legno nel Cavallo di Troia oppure creare un’Armatura Magica con la Pelle di un Drago).
- **Fythoautomoton** (Gnostikos). Così come il Divino Hefaistos ha i suoi aiutanti, anche l’Iniziato potrà averne uno, disponendo di almeno 50 Kg. di materie prime di origine naturale oppure utilizzando un Fythofylakterion (vedi oltre). Il Fythoautomoton è un aiutante tuttofare che potrà avere qualunque aspetto e qualunque forma in base alla quantità di materie prime utilizzate. Obbedirà a qualunque ordine dell’Iniziato, dai compiti semplici ai più complessi, ma non sarà in grado di combattere, sebbene sia pronto a sacrificarsi per l’incolumità dell’Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un’ora di servizio del Fythoautomoton. Un risultato di 25 o più indica che il Fythoautomoton presterà servizio per un giorno intero.
- **Fythofylakterion** (Delopoietes). L’Iniziato sarà in grado di creare un piccolo oggetto capace di racchiudere in sé fino a 100Kg. di materie prime di origine naturale, che potranno essere utilizzate all’occorrenza. Per accedere alla riserva di materie prime, basta “sacrificare” un oggetto dello stesso tipo di materiale che, consumandosi, renderà disponibile la riserva accumulata. Per creare un Fythofylakterion è necessario disporre di un’officina ben attrezzata e di un mese di lavoro. Ogni Fythofylakterion potrà essere utilizzato più volte senza perdere efficacia.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Fythofylakterion potrà contenere fino a 200 Kg. di materie prime.

- **Colosso Naturale** (Esoterikos). Lo straordinario potere di Hefaistos farà sì che una massa di almeno 100 Kg. di materie prime naturali prenda vita in un gigantesco guerriero agli ordini dell'Esoterikos.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica che il Colosso servirà l'Esoterikos per un'ora. Un risultato di 30 o più indica che il Colosso potrà combattere per l'Esoterikos per un giorno intero.

Influenza Psicologica: Desiderio di Difficoltà: Hefaistos insegna che solo attraverso il continuo lavoro e la ricerca di soluzioni a problemi sempre più difficili si può giungere alla perfezione. E' più forte di voi: appena vedete qualcuno in difficoltà vi viene voglia di risolvere voi al suo posto i suoi problemi, magari creando qualcosa appositamente. Più è difficile il problema, più vi affascina ed è impossibile staccarvi una volta che cominciate...

Nome Mysterion: HEFAISTOS KHALKOTECHNES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Hefaistos, Int 6, Vig 5, Livello P nella Professione: Fabbro

Descrizione: Si dice che gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Khalkourgai** (Artefici del Bronzo), officino riti per acquisire le divine tecniche di Hefaistos, l'abilissimo artigiano degli dei Olimpici, specializzandosi nella lavorazione delle sostanze di origine metallica. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono famosi in tutto il Mondo Epico e corteggiati da molti sovrani per i loro meravigliosi lavori.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Khalkomantis** (Akoluthos). Le divine arti apprese da Hefaistos permettono all'Iniziato di comprendere ogni aspetto di un qualunque oggetto costruito soprattutto con materiali metallici. Capià innanzitutto la funzione, poi esaminerà le tecniche di costruzione ed infine potrà avere un'idea di chi lo abbia utilizzato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Fabbro a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica la conoscenza di un aspetto dell'oggetto. Un risultato di 25 o più indica che il Potere non solo svelerà ogni segreto sull'oggetto in questione, ma elencherà anche le generalità degli ultimi tre possessori.
- **Khalkourgeia** (Baptistes). Facendo capo al Culto di Hefaistos, l'Iniziato è in grado di plasmare a suo piacimento la forma di un qualunque oggetto composto soprattutto da metalli. Inoltre, disponendo delle adeguate materie prime e di un'officina adeguata, può creare oggetti unici utilizzando materie prime di origine metallica. Il Potere, se usato per modificare la forma degli oggetti, ha efficacia entro un minuto, altrimenti potrà richiedere anche settimane per creare oggetti meravigliosi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Basterà effettuare una Prova su Professione: Fabbro la cui difficoltà varierà da un minimo di 15 (cambiare forma ad un anello d'oro o creare un'armatura di bronzo) ad un massimo di 30 o più (creare un'Armatura Magica in Ferro).
- **Khalkoautomoton** (Gnostikos). Così come il Divino Hefaistos ha i suoi aiutanti, anche l'Iniziato potrà averne uno, disponendo di almeno 50 Kg. di materie prime metalliche oppure utilizzando un Khalkofylakterion (vedi oltre). Il Khalkoautomoton è un aiutante tuttfare che potrà avere qualunque aspetto e qualunque forma in base alla quantità di materie prime utilizzate. Obbedirà a qualunque ordine dell'Iniziato, dai compiti semplici ai più complessi, ma non sarà in grado di combattere, sebbene sia pronto a sacrificarsi per l'incolumità dell'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Fabbro a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di servizio del Khalkoautomoton. Un risultato di 25 o più indica che il Khalkoautomoton presterà servizio per un giorno intero.
- **Khalkofylakterion** (Delopoietes). L'Iniziato sarà in grado di creare un piccolo oggetto capace di racchiudere in sé fino a 100Kg. di materie prime metalliche, che potranno essere utilizzate all'occorrenza. Per accedere alla riserva di materie prime, basta "sacrificare" un oggetto dello

stesso tipo di materiale che, consumandosi, renderà disponibile la riserva accumulata. Per creare un Khalkofylakterion è necessario disporre di un'officina ben attrezzata e di un mese di lavoro. Ogni Khalkofylakterion potrà essere utilizzato più volte senza perdere efficacia.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Fabbro a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Khalkofylakterion potrà contenere fino a 200 Kg. di materie prime.

➤ **Colosso Metallico** (Esoterikos). Lo straordinario potere di Hefaistos farà sì che una massa di almeno 100 Kg. di metallo prenda vita in un gigantesco guerriero agli ordini dell'Esoterikos.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Fabbro di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica che il Colosso servirà l'Esoterikos per un'ora. Un risultato di 30 o più indica che il Colosso potrà combattere per l'Esoterikos per un giorno intero.

Influenza Psicologica: Desiderio di Difficoltà: Hefaistos insegna che solo attraverso il continuo lavoro e la ricerca di soluzioni a problemi sempre più difficili si può giungere alla perfezione. E' più forte di voi: appena vedete qualcuno in difficoltà vi viene voglia di risolvere voi al suo posto i suoi problemi, magari creando qualcosa appositamente. Più è difficile il problema, più vi affascina ed è impossibile staccarvi una volta che cominciate...

Nome Mysterion: HEFAISTOS LITHOTECHNES

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Hefaistos, Int 6, Vig 5, Livello P nella Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria)

Descrizione: Si dice che gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Lithourgoi** (Artefici della Pietra), officino riti per acquisire le divine tecniche di Hefaistos, l'abilissimo artigiano degli dei Olimpici, specializzandosi nella lavorazione della pietra. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono famosi in tutto il Mondo Epico e corteggiati da molti sovrani per i loro meravigliosi lavori.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

➤ **Lithomantis** (Akoluthos). Le divine arti apprese da Hefaistos permettono all'Iniziato di comprendere ogni aspetto di un qualunque oggetto costruito soprattutto in pietra. Capirà innanzitutto la funzione, poi esaminerà le tecniche di costruzione ed infine potrà avere un'idea di chi lo abbia utilizzato.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria) a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica la conoscenza di un aspetto dell'oggetto. Un risultato di 25 o più indica che il Potere non solo svelerà ogni segreto sull'oggetto in questione, ma elencherà anche le generalità degli ultimi tre possessori.

➤ **Lithourgeia** (Baptistes). Facendo capo al Culto di Hefaistos, l'Iniziato è in grado di plasmare a suo piacimento la forma di un qualunque oggetto composto soprattutto da pietra. Inoltre, disponendo delle adeguate materie prime e di un'officina adeguata, può creare oggetti unici utilizzando marmi ed altre pietre. Il Potere, se usato per modificare la forma degli oggetti, ha efficacia entro un minuto, altrimenti potrà richiedere anche settimane per creare oggetti meravigliosi.

○ *Come Utilizzare il Potere:* Basterà effettuare una Prova su Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria) la cui difficoltà varierà da un minimo di 15 (cambiare forma ad un piccolo masso o scolpire una statua) ad un massimo di 30 o più (plasmare le mura di Mykenai o scolpire un Obelisco).

➤ **Lithoautomoton** (Gnostikos). Così come il Divino Hefaistos ha i suoi aiutanti, anche l'Iniziato potrà averne uno, disponendo di almeno 50 Kg. di pietra oppure utilizzando un Lithofylakterion (vedi oltre). Il Lithoautomoton è un aiutante tuttofare che potrà avere qualunque aspetto e qualunque forma in base alla quantità di materie prime utilizzate. Obbedirà a qualunque ordine dell'Iniziato, dai compiti semplici ai più complessi, ma non sarà in grado di combattere, sebbene sia pronto a sacrificarsi per l'incolumità dell'Iniziato.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di servizio del Lithoautomoton. Un risultato di 25 o più indica che il Lithoautomoton presterà servizio per un giorno intero.
- **Lithofylakterion** (Delopoietes). L'Iniziato sarà in grado di creare un piccolo oggetto capace di racchiudere in sé fino a 100Kg. di pietra, che potrà essere utilizzata all'occorrenza. Per accedere alla riserva di materie prime, basta "sacrificare" un oggetto dello stesso tipo di materiale che, consumandosi, renderà disponibile la riserva accumulata. Per creare un Lithofylakterion è necessario disporre di un'officina ben attrezzata e di un mese di lavoro. Ogni Lithofylakterion potrà essere utilizzato più volte senza perdere efficacia.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Lithofylakterion potrà contenere fino a 200 Kg. di materie prime.
- **Colosso di Pietra** (Esoterikos). Lo straordinario potere di Hefaistos farà sì che una massa di almeno 100 Kg. di pietra prenda vita in un gigantesco guerriero agli ordini dell'Esoterikos.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Architettura ed Ingegneria) di Difficoltà 20. Ogni punto oltre il 19 indica che il Colosso servirà l'Esoterikos per un'ora. Un risultato di 30 o più indica che il Colosso potrà combattere per l'Esoterikos per un giorno intero.

Influenza Psicologica: Desiderio di Difficoltà: Hefaistos insegna che solo attraverso il continuo lavoro e la ricerca di soluzioni a problemi sempre più difficili si può giungere alla perfezione. E' più forte di voi: appena vedete qualcuno in difficoltà vi viene voglia di risolvere voi al suo posto i suoi problemi, magari creando qualcosa appositamente. Più è difficile il problema, più vi affascina ed è impossibile staccarvi una volta che cominciate...

Nome Mysterion: **HEKATE**

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Haides, Des 6, Sen 5, Livello P nella Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici)

Descrizione: Si dice che gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Nekyomantides** (Necromanti), officino riti per acquisire gli oscuri segreti di Hekate, che presiede ai riti sacrileghi che trattano i Fasmata (Fantasmi) e le altre Anime Trasfigurate dalle pene del Regno delle Ombre. Ombre e Fantasmi sono sempre attorno agli Iniziati di questo Culto Misterico, che vengono evitati come la peste da chiunque.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Nekyomantis** (Akoluthos). Invocando la sapienza di Hekate, l'Iniziato sarà in grado di sapere se nel luogo ove si trovi sia morto qualcuno ed in che modo oppure, utilizzando questo potere su di un singolo cadavere, riuscirà a rivivere i suoi ultimi istanti di vita. Il Potere ha efficacia su di un singolo ambiente in un'area di circa 200 mq oppure su di un singolo cadavere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che Hekate mostrerà all'Iniziato tutti i delitti commessi nell'area negli ultimi 100 anni oppure farà rivivere il momento di qualunque uccisione perpetrata dal cadavere esaminato oltre al momento della sua morte.
- **Voci dall'Oltretomba** (Baptistes). Hekate consente all'Iniziato di percepire i Fasmata eventualmente presenti nell'area. L'Iniziato (solo lui) potrà vederli e sentirli: potrà porre domande o effettuare richieste cui i Fasmata, se vorranno, potranno rispondere o acconsentire. Hekate consiglia di effettuare libagioni agli spiriti per renderli benevolenti, dal momento che non tollerano essere interpellati.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un minuto di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere può durare per un giorno intero.
- **Fasmatarkheia** (Gnostikos). Hekate, regina delle Ombre, concederà all'Iniziato un po' del suo potere rendendolo capace di dominare con la propria volontà qualsiasi Anima in cammino verso

il Regno delle Ombre, Fasmata o Essere del Regno di Haides presente attorno a lui in un raggio di 20 metri. Il Potere dura per una Scena.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'Ombra che può essere controllata. Un risultato di 25 o più indica che il Potere avrà efficacia su tutti i Fasmata presenti nel campo visivo dell'Iniziato. Ogni Fasma potrà tentare di resistere con una Prova di Carisma alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Estirpa Anima** (Delopoietes). Grazie alla magia di Hekate, l'Iniziato avrà un tale controllo sulle Anime che potrà estirpare un'Anima dal corpo cui appartenga, che cadrà per terra morto a tutti gli effetti. Per poter utilizzare questo potere è necessario disporre di un prezioso rubino nel quale segregare l'Anima estirpata. Sarà possibile dialogare con l'anima che potrà, a sua discrezione, rispondere o no. L'Iniziato potrà restituire l'Anima al suo corpo in qualunque momento: se l'Anima dovesse restare più di un'ora nel rubino, il suo corpo comincerà a decomporsi e sarà condannata a morire. Una volta liberata l'Anima, il rubino andrà in polvere.
- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il rubino potrà ospitare in eterno quell'Anima... Il bersaglio del Potere potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una Difficoltà pari al tiro dell'Iniziato.
- **Anime Affamate** (Esoterikos). L'Esoterikos richiama le oscure presenza del Regno di Haides per sbaragliare i suoi nemici. Accanto a lui appariranno gli Spiriti Affamati delle Empousai e delle Lamiai, che attireranno i nemici nel loro abbraccio mortale...
- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Divinità e Culti Misterici) a Difficoltà 20. Ogni punto ottenuto oltre 19 indica che apparirà un'Anima Affamata che cercherà di divorare un nemico dell'Esoterikos. Un risultato di 30 o più indica che tutti i nemici dell'Esoterikos saranno attirati da un'Anima Affamata. Per resistere al richiamo di queste anime bellissime ma letali, ogni nemico dovrà riuscire in una Prova su Carisma alla stessa Difficoltà del tiro effettuato dall'Esoterikos.

Influenza Psicologica: Tormento: La conoscenza dei segreti di Hekate fa sì che la vostra sintonia col Regno delle Ombre vada oltre il desiderato. Urla di Daimones, voci di Fasmata e visioni raccapriccianti tormentano la vostra mente ogni qual volta non siate concentrati nell'esecuzione di un compito impegnativo o mentre cerciate di addormentarvi, rendendo la vostra vita davvero tormentata.

Nome Mysterion: HERMES ANGELOS ATHANATON

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Hermes, Des 6, Sen 5, Livello P nella Conoscenza: (Miti e Leggende)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Angelo** (Araldi), officiano riti per acquisire dal divino Hermes la conoscenza esoterica che permette l'accesso al Regno di Haides, dal quale provengono i sogni e verso il quale si dirigono le anime dei defunti. Per quanto molto ricercati, gli Iniziati di questo Culto sono un po' malvisti, in quanto cambiano spesso opinione sulle cose e sono difficilmente prevedibili.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Oneirologos** (Akoluthos). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Hermes, è in grado di apparire in sogno alla gente e parlare loro. Il Potere potrà mettere in comunicazione onirica l'Iniziato con persone che siano suoi amici oppure che abbia visto nelle ultime 24 ore.
- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà apparire in sogno al soggetto designato, una volta per notte, per una settimana.
- **Sogno Desiderato** (Baptistes). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Hermes, è in grado di inviare l' Oneiros (Spirito dei Sogni) che egli desideri a popolare i sogni di chi sia

oggetto del Potere. Basterà aver visto il target del potere nelle 24 ore precedenti, affinché quest'ultimo sogni esattamente ciò che l'Iniziato desidera.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il soggetto, a discrezione dell'Iniziato, farà lo stesso sogno per una settimana intera.
- **Sguardo nelle Ombre** (Gnostikos). Seguendo le orme di Hermes, l'Iniziato sprofonderà in una Trance Mistica ed il suo spirito potrà seguire il Divino Messaggero mentre sorvola le enormi distese del Regno di Haides. Il divino Hermes potrà controllare se un'anima descritta con precisione dall'Iniziato sia fra gli ospiti di Haides o no.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato conoscerà tutti i dettagli sull'anima in questione dal momento del trapasso in poi.
- **Pianura degli Asfodeloi** (Delopoietes). Concentrandosi per 10 minuti, l'Iniziato sarà in grado di trasferire sé ed eventualmente un certo numero di persone direttamente nella Piana degli Asfodeloi nel Regno di Haides, seguendo il divino Hermes. Potrà così parlare direttamente con le anime dei defunti, ma dovrà guardarsi dai pericoli del Regno dei Morti. Il Potere dura per 10 ore, dopodiché Haides cacerà qualunque intruso dal suo Regno.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che sarà possibile portare un eventuale "passeggero" con sé, purché si trovi entro 10 m dall'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà restare nel Regno di Haides finché lo vorrà.
- **Ritorno** (Esoterikos). Scortato dal Divino Hermes, l'Esoterikos potrà presentarsi al cospetto del terribile Haides per chiedere di lasciar tornare fra i vivi una delle anime sue ospiti. Convincere Haides non è affatto semplice: sarà necessario presentarsi con un'offerta degna di un dio o proporre uno scambio adeguato, altrimenti si rischia di far adirare il Signore dei Morti.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) di Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che Hermes è riuscito a convincere Haides a darvi ciò che desiderate senza chiedere nulla in cambio.

Influenza Psicologica: Sognatore: Oltre la realtà c'è qualcosa di più grande, e voi lo sapete. La realtà del Mondo Epico vi va stretta, e voi seguite i vostri sogni, cercando in ogni modo di realizzarli. Neppure Thanatos, ponendo fine alla vostra vita, riuscirà a spegnere la vostra speranza: seguireste i vostri sogni anche dopo la morte e fate di tutto per far sì che anche gli altri seguano il vostro esempio.

Nome Mysterion: HERMES TAKHYS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Hermes, Des 6, Sen 5, Livello P nell'Abilità: Atletica

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Pterotoi** (Alati), officiano riti per acquisire dal divino Hermes la divina abilità di essere veloci come il vento e librarsi nell'aria come gli uccelli. Gli Iniziati di questo Culto adorano gli spazi aperti ed odiano gli ambienti chiusi così come gli uccelli selvatici odiano le gabbie.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Provate a prendermi!** (Akoluthos). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Hermes, è in grado di evitare qualunque attacco, freccia, dardo o qualunque altra cosa gli stia piovendo addosso e dalla quale non voglia farsi colpire. Il Potere sarà efficace solo se l'Iniziato, mentre eviterà ogni cosa, non attacchi nessuno e pensi unicamente a difendersi come meglio può oppure a scappare.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Atletica a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica che il Potere durerà per un Round. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per una Scena.

- **Akrobates** (Baptistes). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Hermes, è in grado di compiere acrobazie che lascerebbero chiunque a bocca aperta. E' infatti in grado di saltare fino a 10 metri in altezza e fino a 20 metri in lunghezza, nonché può atterrare indenne da altezze inferiori o uguali a 25 metri.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Atletica a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che il Potere durerà per un Round. Un risultato di 30 o più indica che il Potere durerà per una Scena.
- **Takhydromos** (Gnostikos). Seguendo gli insegnamenti di Hermes, l'Iniziato potrà correre ad una velocità incredibile sospinto dal vento. Col vento a favore raggiungerà i 60 Km orari, altrimenti 40 Km orari. L'Iniziato non potrà utilizzare il Potere per correre controvento. Il Potere dura un'ora.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Atletica a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato riuscirà ad innalzarsi a 10 cm da terra e raggiungerà una velocità doppia.
- **Ikaros** (Delopoietes). Richiamando a sé il potere del divino Hermes, l'Iniziato riuscirà ad innalzarsi in volo. La velocità massima che potrà raggiungere sarà di 100 Km orari e tale dono divino non durerà più di un'ora.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Atletica a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che all'Iniziato spunteranno un paio di ali dietro la schiena e potrà raggiungere una velocità doppia.
- **Teledromos** (Esoterikos). Scortato dal Divino Hermes, l'Esoterikos percorrerà enormi distanze nel brevissimo spazio di un istante. Dopo essersi concentrato per 10 minuti sui misteri di Hermes, l'Esoterikos si ritroverà per incanto in un qualunque posto conosca bene o gli sia stato descritto con dovizia di particolari, purché non disti più di 200 Km dal luogo di partenza.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Atletica di Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che Hermes riuscirà a condurvi in un istante anche in luoghi a voi poco conosciuti o appena accennati nella descrizione.

Influenza Psicologica: Claustrofobia: Amate gli spazi aperti e non sopportate affatto gli spazi chiusi, soprattutto se bui e privi di correnti d'aria. Per questo motivo, preferite dormire all'aperto ed entrate negli edifici piccoli solo se necessario. Non entrate mai da soli nelle stanze che non conoscete: qualora doveste ritrovarvi in uno spazio angusto, rischiereste d'impazzire.

Nome Mysterion: KERAS AMALTHEIAS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Demeter, Vig 6, Car 5, Livello P nella Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Polydoroi** (Generosi), officiano riti per carpire i segreti mistici di Keras Amaltheias, il Sacro Corno della capra Amaltheia che si riempie continuamente di ogni tipo di ricchezze in abbondanza. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono famosi in tutto il Mondo Epico per la loro altruistica generosità.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Sazietà** (Akoluthos). Facendo ricorso al potere di Amaltheia, l'Iniziato vedrà immediatamente soddisfarsi i suoi bisogni di fame e di sete per un giorno intero.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che il potere sazierà l'Iniziato per una settimana.
- **Moltiplica Cibo/Acqua** (Baptistes). L'Iniziato sarà in grado, invocando il potere di Demeter, di moltiplicare le scorte di cibo o di acqua presenti entro 10 metri da lui. Il cibo o l'acqua così creata saranno in tutto identici al cibo o all'acqua "originali". La massima quantità di "originale" da poter copiare è 10Kg di cibo e 10 l di acqua.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica una "copia" di cibo creata.

- **Crea Pane/Acqua** (Gnostikos). Attingendo al Potere del Corno di Amaltheia, l'Iniziato crea dinanzi a sé del pane o dell'acqua.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica 1Kg di pane o 1l di acqua creata.
- **Anoressia/Fame** (Delopoietes). La maledizione di Amaltheia si abatterà sui nemici dell'Iniziato, che potranno diventare Anoressici e disdegnare ogni cibo o terribilmente affamati, tanto da lasciare qualunque cosa stiano facendo per andare immediatamente a rimpinzarsi fino allo stremo delle forze. L'Anoressia causa una stordimento continuo dopo 1 giorno di digiuno, dimezza i Punti Ferita dopo due giorni ed ad un numero di giorni pari a Vigore/2 lascia l'avversario con 1 Punto Ferita in ogni locazione. La Fame rende gli "insaziabili" storditi dopo mezza giornata ed incapaci di difendersi e sonnolenti dopo 12 ore di pranzo continuo. Sia l'anoressico che l'affamato in caso di attacco penseranno a difendersi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un nemico colpito dalla Maledizione. Un punteggio di 25 o più indica che tutti i nemici nel raggio di 20 metri saranno bersagliati dalla Maledizione. Per evitarla, i nemici dovranno riuscire in una Prova di Vigore alla stessa difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Cornucopia** (Esoterikos). L'Esoterikos può disporre per un breve periodo di tempo del Sacro Corno della capra Amaltheia, dal quale potrà tirare fuori ogni sorta di meraviglie... Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 20 per poter tirare fuori dal Corno qualunque tipo di cibo o bevanda fino a 200 Kg di cibo e 200 l. di bevande. Con 25 potrete avere anche gioielli ed altre ricchezze materiali. Con 30 potrete avere davvero di tutto: anche animali vivi, armi, vestiti e chi più ne ha più ne metta!

Influenza Psicologica: Generosità Dilapidatrice: Per voi donare agli altri è la cosa più bella. Amate soprattutto sfamare gli affamati, specialmente se bambini. Non tollerate le situazioni di povertà o di bisogno: piuttosto che lasciare qualcuno nell'indigenza siete disposti a privarvi di tutto. Appena avete qualcosa di "superfluo" cercate immediatamente qualcuno bisognoso cui regalarlo.

Nome Mysteron: KHLORIS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Demeter, Vig 6, Car 5, Livello P nella Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Polyanthes** (dai Molti Fiori), officiano riti per carpire i segreti mistici di Khloris, dea dei fiori che abita sull'Isola dei Beati col marito Zefyros. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono famosi in tutto il Mondo Epico per il loro pollice verde e nessuno conosce meglio di loro il mondo vegetale. Il loro animo è puro come un fiore di Lilium.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Maturazione** (Akoluthos). Facendo ricorso al potere di Khloris, l'Iniziato farà sì che le piante attorno a lui producano frutti in una sola giornata. Il Potere è efficace sulle piante che si trovano entro 20m dall'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 10. Ogni punto oltre 9 indica che una pianta velocizzerà la maturazione dei frutti. Un risultato di 25 o più indica che tutte le piante matureranno frutti entro un solo minuto.
- **Abbraccio della Natura** (Baptistes). L'Iniziato sarà in grado, invocando il potere di Demeter, di far sì che ogni forma vegetale entro 20m si avvinghi attorno ai suoi nemici, intralciandoli. Il potere è efficace unicamente in spazi aperti o in spazi chiusi ove ci siano sufficienti piante. I nemici intralciati dalle piante non potranno spostarsi e soffriranno di un -4 a tutte le azioni, ma potranno tentare di difendersi. Il Potere dura per una Scena.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un nemico immobilizzato. Per resistere, ogni nemico dovrà riuscire in una Prova di Vigore alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Linguaggio Vegetale** (Gnostikos). Attingendo al Potere di Khloris, l'Iniziato è in grado di comunicare con qualunque vegetale. Più il vegetale è anziano e di grandi dimensioni, maggiore sarà la sua capacità di dialogo e la sua "intelligenza". Parlare con un filo d'erba dà sempre pessimi risultati... Il potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15.
- **Forma Vegetale** (Delopoietes). Entrando in profonda comunione con Khloris, l'Iniziato sarà in grado di assumere la forma di un qualunque vegetale a sua scelta. Dopo 1 minuto di concentrazione assoluta, diventerà una pianta a tutti gli effetti, ma manterrà le capacità sensoriali e potrà far uso dei Poteri del Mysterion di Khloris.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un'ora di durata. Un punteggio di 25 o più indica che il Potere potrà durare un giorno intero.
- **Furia Vegetale** (Esoterikos). L'Esoterikos invoca la protezione di Khloris, che farà sì che ogni forma vegetale entro 20 metri dall'Iniziato prenda vita per difenderlo da qualsiasi pericolo. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Esegui una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed Agricoltura) a Difficoltà 20. Ogni punto oltre 19 indica una pianta che si anima per aiutare l'Esoterikos. Un risultato di 30 o più indica che tutte le piante entro 100 metri si animano per aiutare l'Esoterikos.

Influenza Psicologica: Rose e Fiori: Siete davvero degli animi candidi come una camomilla e delicati come una rosa. Non pensereste mai di dire una bugia e rispondete immediatamente ad ogni domanda che vi facciano, avendo cura di dire sempre tutta la verità. Le piante non mentono, ed i fiori di Khloris sono la sincera gioia della natura.

Nome Mysterion: KORYBAS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Dionysos, Car 6, Des 5, Livello P nella Professione: Danzatore

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Khoreutes** (Danzatori), officiano riti per acquisire dal divino Dionysos la conoscenza delle mistiche danze dei Korybantes, daimones danzatori ineguagliabili. La danza degli Iniziati a questo Culto Misterico ha un fortissimo effetto trascinante e può produrre degli effetti inimmaginabili. I Khoreutes sono dei compagni irresistibili, dove ci sono loro c'è di sicuro una festa. **N.B.:** Chiunque sia al corrente del potere delle danze del Mysterion Korybas e non voglia posare gli occhi sulla Danza, potrà provarci con una Prova su Carisma alla stessa Difficoltà del Tiro effettuato dall'Iniziato. Qualora questa Prova non riuscisse, avrà comunque successivamente diritto alla Prova per resistere agli effetti del Potere.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Danza Accattivante** (Akoluthos). Questo Potere ha efficacia unicamente su persone non apertamente ostili. Con la sua Danza, l'Iniziato attira l'attenzione dei passanti, che saranno immediatamente distratti dalle loro occupazioni e si avvicineranno ad ammirarlo imbambolati, dimenticando qualunque altra cosa avessero in mente di fare o stessero facendo. Appena lo spettacolo terminerà, ognuno tornerà alla sua occupazione. Il Potere dura una Scena intera ed ha efficacia su chiunque posi lo sguardo sulla danza dell'Iniziato.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Danzatore a Difficoltà 10. Ogni Punto superiore a 9 indica un "Probabile Spettatore". Per resistere al Potere è necessario eseguire con successo una Prova su Carisma di difficoltà pari al Tiro dell'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia su chiunque posi lo sguardo sulla performance.

- **Hypnokhoros** (Baptistes). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Dionysos, effettuerà una Danza che lascerà gli spettatori rimbambiti da una pesante sonnolenza, che conferirà un bel -2 sia alle Azioni che all'Iniziativa a tutti coloro che vedano il ballo. Questo Potere ha efficacia unicamente su persone non apertamente ostili. La sonnolenza indotta dalla Danza durerà per tutta la "performance" e si protrarrà fino a 5 minuti dopo la fine del ballo
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Danzatore a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che uno spettatore sarà soggetto al Potere. Un risultato di 25 o più indica che tutti coloro che siano in grado di vedere la Danza saranno soggetti al Potere. Per resistere alla Sonnolenza bisogna effettuare una Prova su Sensi alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato.
- **Lethekhoros** (Gnostikos). Seguendo gli insegnamenti dei Korybantes, l'Iniziato effettuerà una Danza che lascerà la mente degli spettatori completamente vuota. Nessuno ricorderà più cosa dovesse fare o dove stesse andando, ed una sensazione di pesantezza mentale, confusione ed indecisione estrema pervaderà la mente di tutti. Tuttavia, ognuno manterrà le proprie abilità e conoscenze e, qualora provocato, non mancherà di difendersi. L'oblio indotto dalla Danza durerà per tutta la "performance" e si protrarrà fino a due ore dopo la fine del ballo
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Danzatore a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che uno spettatore sarà soggetto al Potere. Un risultato di 25 o più indica che tutti coloro che siano in grado di vedere la Danza saranno soggetti al Potere. Per resistere all'oblio bisogna effettuare una Prova su Intelligenza alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato.
- **Danza Estenuante** (Delopoietes). Richiamando a sé il potere del divino Dionysos, l'Iniziato eseguirà una Danza frenetica e tutti gli astanti sentiranno le loro membra pervase dal desiderio irrefrenabile di scatenarsi nella danza. Si assisterà così ad un ballo frenetico da parte di una moltitudine di danzatori "involontari" che dovranno mettere da parte i loro propositi e rassegnarsi a danzare al ritmo estenuante fino a cadere per terra stremati ed incapaci di muoversi. Il potere dura per una Scena intera.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Danzatore a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che uno spettatore sarà soggetto al Potere. Un risultato di 25 o più indica che tutti coloro che siano in grado di vedere la Danza saranno soggetti al Potere. Per resistere alla frenesia di danzare bisogna effettuare una Prova su Vigore alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato. Chi non riesca in tale Prova sarà suo malgrado costretto a danzare e dimenarsi follemente senza poter fare altro, fino a cadere per terra stremato ed incapace di compiere qualsiasi azione dopo un numero di round pari al punteggio di Vigore.
- **Ballo di Gruppo** (Esoterikos). I Korybantes stessi appariranno accanto all'Esoterikos invitando tutti gli astanti ad unirsi alla loro danza, ripetendo i movimenti compiuti dall'Iniziato ed obbedendo a qualunque suo ordine che riguardi unicamente le persone che danzino. Si assisterà ad un ballo incredibile, ove sarà possibile vedere gente insultarsi a vicenda, fare piroette, uccidersi a vicenda e qualunque altra cosa l'Esoterikos ritenga opportuna. Il Potere dura per una Scena intera.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Danzatore di Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un possibile ballerino. Un risultato di 30 o più indica che i Korybantes coinvolgeranno chiunque posi lo sguardo sulla vostra danza. Per non ballare con l'Esoterikos, bisognerà riuscire in una Prova su Carisma alla stessa difficoltà del Tiro dell'Iniziato. Chi non riesca, sarà una marionetta nelle sue mani ed eseguirà, danzando, qualunque suo ordine purché rivolto verso sé stesso o gli altri danzatori.

Influenza Psicologica: Gaudente Festaiolo: La vita è breve, e Dionysos insegna che bisogna approfittare di qualunque occasione di divertimento ci venga proposta, senza farsene sfuggire una. Non riuscite mai a dire di no a chi vi proponga una qualunque situazione di divertimento, dal ballo alle barzellette, dalle bevute al teatro. Trascorrere anche un solo giorno senza divertirsi è un vero reato, e farete di tutto affinché ciò non accada.

Nome Mysterion: METHE

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Dionysos, Car 6, Des 5, Livello P nella Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Methysoi** (Ubriachi), officiano riti per acquisire dal divino Dionysos l'ebbrezza di Methe, Nymfe della baldoria e dell'euforia orgiastica del vino. Gli Iniziati al Culto di Methe diffondono ovunque l'ebbrezza e la passione sfrenata dell'uva e del vino, fino a far completamente impazzire coloro che osino opporsi al Potere di Dionysos. Inoltre, sono dei veri e propri amanti del vino ed approfittano di ogni occasione per berne oltre misura.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Ebbrezza** (Akoluthos). Il Potere di Methe farà sì che attorno all'Iniziato si diffonda una sensazione ovattata di ebbra estasi, per cui ognuno si sentirà più "leggero" e desideroso di ridere, lasciarsi andare, festeggiare e fare baldoria, seppur lievemente stonato (-1 a tutte le Azioni). Chi fosse già dichiaratamente ostile non si "ravvederà", ma eventualmente combatterà con i malus, sorridendo e ridacchiando. Il Potere ha efficacia entro 20 metri dall'Iniziato e dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura) a Difficoltà 10. Ogni Punto superiore a 9 indica un candidato all'ebbrezza. Per resistere al Potere è necessario eseguire con successo una Prova su Sensi di difficoltà pari al Tiro dell'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia su chiunque si trovi nel raggio visivo dell'Iniziato.
- **Passione Incontenibile** (Baptistes). L'Iniziato, facendo uso del Potere concesso da Dionysos, scatenerà le passioni nell'animo di chi sia attorno a lui, incanalandole nel sentimento in quel momento predominante in ciascuno di essi. Chi sia triste diventerà incredibilmente depresso, chi sia felice diventerà incontenibilmente euforico, chi sia ostile diventerà assetato di sangue e così via.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica candidato agli effetti del Potere. Per resistere al Potere è necessario eseguire con successo una Prova su Carisma di difficoltà pari al Tiro dell'Iniziato. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia su chiunque si trovi nel raggio visivo dell'Iniziato.
- **Prospettiva Opposta** (Gnostikos). L'ebbrezza di Methe sconvolgerà a tal punto le menti di chi si trovi attorno all'Iniziato che capovolgerà totalmente i loro valori ed il loro modo di pensare. Chi era amico apparirà come nemico, ciò che piaceva diventerà repellente e così via. Tale sconvolgente Potere durerà per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica una persona soggetta al Potere. Un risultato di 25 o più indica che il potere avrà efficacia su chiunque si trovi nel raggio visivo dell'Iniziato. Per resistere al Potere bisogna effettuare una Prova su Carisma alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato.
- **Mania** (Delopoietes). Richiamando a sé le Maniai, Daimones dello sconvolgimento mentale, espressione del potere del divino Dionysos, l'Iniziato potrà instillare in un soggetto una alienazione mentale a suo piacere, dalle fobie alle paure più estreme, dai "tic" ai comportamenti più strani.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura) a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che il Potere avrà efficacia per un giorno. Un risultato di 25 o più indicherà che la Mania durerà per sempre. Per resistere al Potere bisogna effettuare una Prova su Intelligenza alla stessa Difficoltà del Tiro dell'Iniziato.
- **Lyssa** (Esoterikos). Facendo appello alla potente ebbrezza di Methe ed ai divini insegnamenti di Dionysos, l'Esoterikos potrà scatenare Lyssa, Daimon della follia assoluta, nell'animo di chi gli

sia accanto, mandandolo in uno stato di delirio irrazionale ed assumerà un comportamento totalmente assurdo ed al di fuori di qualunque controllo. Chi sia pervaso da Lyssa diventerà “matto da legare” ed insensibile a qualsiasi forma di persuasione verbale o fisica. Una volta che Lyssa pervade l’animo di qualcuno, i suoi effetti sono permanenti.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Erboristeria ed agricoltura) di Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un possibile matto. Un risultato di 30 o più indica che Lyssa sconvolgerà la mente di chiunque si trovi nel raggio visivo dell’Iniziato. Per resistere alla pazzia bisognerà riuscire in una Prova su Intelligenza alla stessa Difficoltà del Tiro effettuato dall’Esoterikos.

Influenza Psicologica: Attrazione Fatale per il Vino: Bere vino è il massimo piacere della vita. Un bicchiere di vino non si rifiuta mai, ed il primo tira il secondo e così via... E’ più forte di te, quando bevi non ti fermi più fino a che non diventi completamente ubriaco.

Nome Mysterion: METIS

Prerequisiti per l’Iniziazione: Protezione della Dea Athena, Vig 6, Int 5, Livello P nella Abilità Insegnare

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l’epiteto di **Filosofoi** (Amanti della Sapienza), officiano riti per carpire i segreti mistici di Metis, figlia di Okeanòs e Tethys, dea della sapienza e del giusto consiglio che fu la prima sposa di Zeus e, per vie traverse, madre di Athena stessa. Gli Iniziati a questo Mysterion dedicano la loro vita alla ricerca della conoscenza, fanno del sapere il fine della loro esistenza e ci tengono particolarmente a diffondere la conoscenza al maggior numero di persone possibile. Il loro consiglio è sempre ricercatissimo dai sovrani del Mondo Epico, sebbene il volgo ritenga gli Iniziati di questo culto dei palloni gonfiati estremamente noiosi.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Mnemosyne** (Akoluthos). Facendo ricorso agli insegnamenti segreti di Metis, l’Iniziato sarà in grado di ricordare con una precisione di dettagli allarmante un singolo evento avvenuto entro un anno. Ricorderà che giorno fosse, nome e soprannome di tutti i presenti, dettagli del vestiario e via dicendo.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Insegnare a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che l’Iniziato potrà ricordare i dettagli di un evento passato fino alla sua nascita.
- **Polyglotta** (Baptistes). Grazie alla potenza di Metis, l’Iniziato riuscirà a comprendere ed a parlare fluentemente e senza alcun tipo di accento qualunque linguaggio umano o di esseri civilizzati (non potrete dialogare solo con gli animali o con i Mostri).
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Insegnare a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un’ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il potere di Metis durerà per 24 ore.
- **Filosofos** (Gnostikos). Facendo ricorso agli insegnamenti segreti di Metis, l’Iniziato sarà in grado di conoscere qualunque aspetto di una singola Abilità di Conoscenza. Metis infonderà così tanta sapienza in lui da conferire all’Iniziato il Livello Extremo di Abilità e, qualora fosse necessario effettuare Prove, il giocatore potrà ritirare i dadi fino a che non otterrà un successo. Il Potere e la sapienza infusa da Metis dureranno per una sola Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Insegnare a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che la sapienza infusa da Metis resterà per tutta la giornata nella mente dell’Iniziato.
- **Pragmatikos** (Delopoietes). Facendo ricorso agli insegnamenti segreti di Metis, l’Iniziato sarà in grado di conoscere qualunque aspetto di una singola Professione. Metis infonderà così tanta sapienza in lui da conferire all’Iniziato il Livello Extremo di Abilità e, qualora fosse necessario effettuare Prove, il giocatore potrà ritirare i dadi fino a che non otterrà un successo. Il Potere e la sapienza infusa da Metis dureranno per una sola Scena.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Insegnare a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che la sapienza infusa da Metis resterà per tutta la giornata nella mente dell'Iniziato.
- **Pangnosis** (Esoterikos). La Dea Athena in persona illuminerà la mente dell'Esoterikos assieme alla madre Metis, conferendo all'Iniziato la sapienza assoluta, rendendo il suo Livello di Abilità Extremo in tutte le Abilità di Conoscenza o Professione. Il Potere durerà per una Scena, durante la quale tutti resteranno a bocca aperta nel constatare l'estrema sapienza dell'Esoterikos, che riunirà in sé i vantaggi di Filosofos e Pragmatikos all'ennesima potenza.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Insegnare a Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che il Potere durerà per tutta la giornata.

Influenza Psicologica: Pedagogo Pedante: Meno male che ci siete voi ad istruire il resto del Mondo Epico, zotico ed ignorante! La vostra missione è insegnare a tutti, senza distinzioni. A chiunque vi faccia una domanda siete felici di rispondere in modo esaustivo e completo, cominciando dall'etimologia di ogni termine per finire alla storia di ognuna delle persone coinvolte: la semplice domanda "Dove siamo?" merita, secondo il vostro giudizio, almeno una breve lezione di dieci minuti. La maggior parte della gente trova il vostro atteggiamento borioso ed odioso, ma la strada del pedagogo è in salita e non saranno certo quattro zotici a farvi cambiare idea...

Nome Mysterion: NEREUS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Poseidon, Vig 6, Car 5, Livello P nell'Abilità di Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Alioi** (cosparsi di Sale Marino), officiano riti per carpire i segreti mistici di Nereus, il Vecchio Dio del Mare, padre delle creature marine e delle cinquanta Nereides. Gli Iniziati di questo Culto Misterico hanno molta affinità con i pesci e con i mostri marini (gli animali terrestri sono sotto il patrocinio di Artemis), tanto da preferire la loro compagnia a quella degli uomini.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Ikhthyofilos** (Akoluthos). L'Iniziato può trasferire un po' della sua coscienza in un pesce o mammifero marino che diventerà immediatamente il suo compagno inseparabile. Il Potere può essere utilizzato unicamente su animali addomesticati o resi docili in qualche modo. L'animale in questione diventerà un po' come un fratello: capirà l'Iniziato quando gli parla e farà di tutto, anche combattere, per aiutarlo. Ovviamente, anche l'animale si aspetterà che l'Iniziato faccia altrettanto per lui. L'animale resterà fedele per tutta la vita, a meno che l'Iniziato non compia azioni che possano ripetutamente "deludere" le aspettative del compagno.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 10. L'animale potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziato.
- **Ikhthyoarkheia** (Baptistes). L'iniziato, grazie al Potere di Nereus, riesce a controllare gli istinti di uno o più pesci e/o mammiferi marini facendoli agire secondo il proprio volere. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un animale marino che potrà essere controllato. Un risultato di 25 o più indica che qualunque animale sia nel raggio visivo dell'Iniziato potrà essere comandato. Ogni animale marino potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziato.
- **Ikhthyometamorfosis** (Gnostikos). L'Iniziato entra così in comunione con la vita acquatica da essere in grado di trasformarsi in un pesce o mammifero marino. Manterrà tutte le sue Abilità mentali ed acquisirà la capacità di parlare la lingua della specie animale scelta ed avrà tutte le abilità e le caratteristiche fisiche dell'animale in questione. La metamorfosi richiede tempo, quantomeno tre rounds, durante il quale l'Iniziato sarà incapace di difendersi.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà mantenere quella forma finché vorrà.
- **Ketoarkheia** (Delopoietes). Nereus concede ai suoi Iniziati il Potere di controllare la mente delle Creature Soprannaturali del mondo marino, quali Seirenes, Tritones ecc. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica una Creatura Soprannaturale che potrà essere controllata. Un risultato di 25 o più indica che qualunque Creatura sia nel raggio visivo dell'Iniziato potrà essere comandata. La Creatura potrà tentare di resistere con una Prova su Carisma ad una difficoltà pari al tiro dell'Iniziato.
- **Ketometamorfosis** (Esoterikos). Nereus concede all'Esoterikos una capacità di fusione tale col mondo marino da rendere l'Iniziato capace di tramutarsi in una delle Creature Soprannaturali che popolano gli oceani. Manterrà tutte le sue Abilità mentali ed acquisirà la capacità di parlare la lingua della Creatura scelta ed avrà tutte le abilità e le caratteristiche fisiche della Creatura in questione. La metamorfosi richiede tempo, quantomeno quattro rounds, durante il quale l'Iniziato sarà incapace di difendersi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza (Zoologia ed Addestrare Animali) a Difficoltà 20. Ogni punto superiore a 19 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 30 o più indica che l'Iniziato potrà mantenere quella forma finché vorrà.

Influenza Psicologica: Richiamo del Mare: Non ti fidi degli uomini e non ti trovi affatto a tuo agio nella società umana. Solo vicino al mare ti senti veramente a casa e preferisci dormire sulla spiaggia piuttosto che sotto un tetto. Con gli altri umani parli di rado ed intrattieni solo i rapporti strettamente necessari: molto meglio dialogare con i pesci!

Nome Mysterion: OKEANOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Poseidon, Vig 6, Car 5, Livello P nell'Abilità Nuotare

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Ydrikoï** (Acquatici), officiano riti per carpire i segreti mistici di Okeanòs, la Divinità Primogenita che circonda Gaia come un immenso fiume, dal quale traggono origine tutte le sorgenti. Gli Iniziati di questo Culto Misterico hanno un'estrema affinità con l'acqua in ogni sua forma e temono le capacità distruttive del fuoco.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Immersione** (Akoluthos). L'Iniziato, appellandosi al Potere di Okeanòs, riesce a muoversi ed a respirare sott'acqua come se fosse sulla terraferma, senza alcuna penalità ed in estrema libertà.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Nuotare a Difficoltà 10. Ogni punto ottenuto oltre 9 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per 24 ore.
- **Governare il Flusso** (Baptistes). L'Iniziato, grazie al Potere di Okeanòs, riesce a governare i flussi di acqua come correnti marine, fiumi, sorgenti ecc. Potrà così avere correnti favorevoli o sfavorevoli, invertire il flusso di un fiume o addirittura bloccare la fuoriuscita d'acqua da una sorgente. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Nuotare a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Potere potrà durare per 24 ore.
- **Viaggio Acquatico** (Gnostikos). L'Iniziato fa appello alla potenza di Okeanòs e si immerge in un punto per poi riapparire in un altro. E' necessario che sia il punto di partenza che quello dal quale si desidera riemergere abbiano un volume acquatico pari almeno al doppio del volume dell'Iniziato e non distino fra loro più di 10 Km. Se una qualunque cosa va storta, l'Iniziato riapparirà in un posto a caso (purché "adatto") entro 10 Km. Affinché il Potere funzioni è necessario che l'Iniziato si concentri sui misteri di Okeanòs per almeno 10 minuti.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Nuotare a Difficoltà 15.

- **Separa le Acque** (Delopoietes). Okeanòs concede ai suoi iniziati di plasmare il flusso delle Acque in modo tale da poter creare un passaggio asciutto. Tale passaggio potrà essere creato con le seguenti dimensioni massime: larghezza 30 metri, lunghezza 1 Km, profondità 300 metri. Il Potere durerà per una Scena, dopodiché tutto tornerà come prima.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Nuotare a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che si potrà creare un passaggio esteso il doppio in ciascuna dimensione.
- **Furia delle Acque** (Esoterikos). Okeanòs, se riterrà opportune le preghiere dell'Esoterikos, con l'aiuto di Poseidon sconvolgerà le acque creando gorgi immensi capaci di inghiottire una flotta oppure ondate di altezza incredibile capaci di sommergere intere città costiere. Sarà possibile posticipare tale evento di massimo 10 ore, dopodiché la furia di Okeanòs e Poseidon si scatenerà. Per invocare la furia delle acque, l'Esoterikos sprofonda in una Trance Mistica per 1 ora.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Nuotare a Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che l'Iniziato ha suscitato oltremodo l'ira di Poseidon ed Okeanòs, che causeranno un cataclisma di proporzioni epiche.

Influenza Psicologica: Pyrofobia: Siete così affini all'elemento Acqua che il fuoco vi fa venire i brividi. Sapete che è utile, ma preferireste non utilizzarlo. Avete riluttanza ad avvicinarvi ai focolari e preferite far portare le torce a qualcun altro. La vista di un incendio vi sconvolgerebbe, se vi trovaste all'interno di uno non riuscireste a sopravvivere...

Nome Mysteron: ORION

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Artemis, Sen 6, Car 5, Livello P nella Professione: Cacciatore

Descrizione: Le Iniziato di questo Culto, conosciute con l'epiteto di **Arpaktikai** (Predatrici), officiano riti per carpire i segreti mistici di Orion, leggendario cacciatore compagno di Artemis che Zeus pose fra le costellazioni dopo la morte. La loro abilità venatoria ne fa validissime alleate, sebbene il loro modo di pensare difficilmente va d'accordo con le regole di una sana convivenza civile...

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Predatrice Notturna** (Akoluthos). Con l'aiuto della Dea Artemis, l'Iniziata vedrà i suoi Sensi modificarsi a tal punto da poter agire nel buio più completo come un animale notturno. Vedrà perfettamente ogni cosa come se fosse alla luce del giorno, tuttavia dovrà evitare le fonti di luce forti ed improvvise.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Cacciatore a Difficoltà 10. Ogni punto oltre il 9 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà un giorno intero.
- **Mastino Instancabile** (Baptistes). Il Potere concesso da Artemis permetterà all'Iniziata di seguire una traccia di qualunque tipo con precisione assoluta. Usando tutti i suoi sensi e con la guida della Dea, l'Iniziata potrà seguire una scia visiva, olfattiva, acustica o semplicemente divina per raggiungere una qualunque preda. Non importa come la preda stia tentando di occultare le tracce: nessuno sfugge ad Artemis!
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Cacciatore a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà un giorno intero.
- **Punti Deboli** (Gnostikos). Questo potere è efficace unicamente contro animali o Creature Soprannaturali affini al regno animale. La Dea Artemis indicherà all'Iniziata il punto più propizio per stordire oppure uccidere una creatura. L'Iniziata potrà così affrontare la sua preda col favore della Dea, ricevendo un +5 a tutti i tentativi di colpire il punto indicato. Il Potere dura per una Scena.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Cacciatore a Difficoltà 15. Un risultato di 25 indica che la Dea Artemis conferirà un bonus di +10 al primo tentativo di colpire la preda, dopodiché il bonus sarà +5.
- **Cattura** (Delopoietes). L'Iniziata, benedetta da Artemis, potrà bloccare con reti invisibili tutti i suoi nemici, catturandoli vivi. Le prede catturate saranno paralizzate a tutti gli effetti ed incapaci di muoversi o compiere qualsiasi azione, ma resteranno vive. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Cacciatore a Difficoltà 15. Ogni punto oltre il 14 indica che una probabile preda verrà irretita. Per sfuggire alla rete invisibile di Artemis è necessario eseguire una Prova su Vigore alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziata.
- **Caccia Grossa** (Esoterikos). Questo potere è efficace unicamente contro animali o Creature Soprannaturali affini al regno animale. L'Iniziata evoca la protezione di Artemis per scovare un animale particolare o una Creatura Soprannaturale che la Dea ritenga debba essere cacciato. Artemis stessa apparirà all'Iniziata con tutto il suo corteo da caccia, la farà salire sul suo carro ed in un battibaleno la porterà al cospetto della Creatura cacciata ovunque essa si trovi. A questo punto la Dea indicherà all'Iniziata i Punti Deboli della Creatura ed assisterà col suo corteo allo spettacolo venatorio.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Cacciatore di Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che Artemis concederà all'Iniziata di utilizzare il suo Arco Dorato, che ucciderà qualunque creatura colpisca.

Influenza Psicologica: Predatrice Ribelle: La selezione naturale l'unica legge giusta. Al di fuori del Culto Misterico, i deboli tentano di sovvertire l'ordine delle cose imponendo a chi ha la forza di comandare la sottomissione a principi falsamente civili. Solo Artemis tutela la vera legge: il predatore comanda e le prede non possono che sottomettersi...

Nome Mysterion: POSEIDON ENNOSIGAIOS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione del Dio Poseidon, Vig 6, Car 5, Livello P nella Conoscenza: (Miti e Leggende)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Seismodes** (coloro che fanno Tremare la Terra), officiano riti per carpire i segreti mistici di Poseidon Ennosigaios, il lato più irascibile della Divinità Marina che scuote la terra tremendamente nei suoi accessi d'ira. Gli Iniziati di questo Culto Misterico sono molto irascibili. Meglio non suscitare il loro furore: sarebbero capaci di abbattere un villaggio intero per vendicarsi di uno dei suoi abitanti.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Tremore Vibrante** (Akoluthos). L'Iniziato, appellandosi al Potere di Poseidon, fa sì che degli oggetti distanti massimo 20 metri da lui pesanti fino a 20 Kg. comincino a vibrare fortissimo. Tali vibrazioni sono in grado di distruggere solamente oggetti molto fragili, mentre lasceranno indenni tutti gli altri. E' possibile far vibrare anche oggetti indossati o maneggiati. Alcuni oggetti Sacri o Speciali potrebbero essere indenni a questo Potere. Il Potere dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 10. Ogni punto ottenuto oltre 9 indica un oggetto che comincia a vibrare. Un risultato di 25 o più indica che tutti gli oggetti entro 20 metri potranno vibrare. Chi voglia tenere saldamente in mano un oggetto vibrante dovrà riuscire in una Prova su Vigore alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Tocco Distruttore** (Baptistes). L'Iniziato, grazie al Potere di Poseidon, tocca un oggetto pesante fino a 40 Kg imprimendogli in un solo secondo una forza distruttrice tale da farlo crepare su tutta la superficie finché cadrà per terra in tanti pezzi. Alcuni oggetti Sacri o Speciali potrebbero essere indenni a questo Potere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Potere potrà sbriciolare un oggetto pesante fino ad 80 Kg.

- **Onda d'Urto** (Gnostikos). L'Iniziato fa appello alla potenza di Poseidon per scatenare contro un oggetto pesante fino a 100 Kg. e distante non oltre 100 metri tutta la sua furia distruttrice, facendo sì che vada in frantumi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il Potere potrà sbriciolare un oggetto pesante fino a 200 Kg.
- **Crepaccio** (Delopoietes). Poseidon concede ai suoi Iniziati di sfogare la loro ira percuotendo il terreno ed aprendo dinanzi a loro un crepaccio largo 5 metri, profondo 10 metri e che può estendersi fino a 300 metri. Il crepaccio si aprirà scuotendo la terra, farà crollare gli edifici, deviare i fiumi e chiunque si trovi sul suo percorso vi cadrà dentro. Gli edifici Sacri potrebbero essere immuni a questo Potere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il crepaccio potrà estendersi fino ad 1 Km di lunghezza. Chiunque si trovi sulla traiettoria del Crepaccio dovrà eseguire una Prova su Atletica alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato per non caderci dentro.
- **Seismos** (Esoterikos). Poseidon, se riterrà opportune le preghiere dell'Esoterikos, scatenerà la sua furia percuotendo la Terra col suo tridente e causando un terribile terremoto entro 10 Km dal punto indicato dall'Esoterikos. Sarà possibile posticipare tale evento di massimo 10 ore, dopodiché la furia di Poseidon si scatenerà. Per invocare un Seismos, l'Esoterikos sprofonda in una Trance Mistica per 1 ora.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Miti e Leggende) a Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che l'Iniziato ha suscitato oltremodo l'ira di Poseidon, che causerà un cataclisma di proporzioni epiche.

Influenza Psicologica: Furia Cieca: Definirvi irascibili è poco. L'irruenza di Poseidon vi scorre impetuosa nelle vene, e non sopportate alcun tipo di offesa. La vostra ira si scatena di frequente e quando succede non riuscite a ragionare: pur di eliminare chi vi abbia offeso, scatenate la vostra furia contro tutto e chiunque vi si pari dinanzi e senza badare agli eventuali innocenti. L'offesa va punita immediatamente e senza mezze misure. Quando vi riprendete dalla vostra furia cieca è ormai troppo tardi per riparare ai danni causati.

Nome Mysterion: PROTEUS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Afrodite (Bel 6, Car 5) o della Dea Hera (Int 6, Car 5), Esperto nella Professione: Attore Teatrale/Mimo

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Aprosopoi** (Senza Volto), officiano riti per acquisire i segreti di Proteus, guardiano degli armenti di Poseidon ed abilissimo nella trasformazione del proprio viso e del proprio corpo fino ad assumere l'identità altrui. Gli Iniziati al Culto di Proteus sono sparsi ovunque per il Mondo Epico senza che nessuno se ne accorga; chi ha avuto a che fare con loro li definisce falsi e mendaci.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Lineamenti Alterati** (Akoluthos). Facendo appello ai misteri della Dea, l'Iniziato riesce ad alterare i propri lineamenti, rendendosi difficilmente riconoscibile.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo ad una Difficoltà di 10. Ogni Punto superiore a 9 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata. Chi conosca già il viso dell'Iniziato potrà tentare di riconoscerlo effettuando una Prova su Investigare alla Difficoltà del tiro effettuato dall'Iniziato.
- **Dimensioni Alterate** (Baptistes). Concentrandosi ed invocando l'aiuto della Dea, l'Iniziato può alterare le proprie dimensioni fisiche diventando più alto o più basso, con una differenza di massimo 30 cm dall'altezza originale. Tutto il resto del corpo si adatterà alla nuova altezza.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di

25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata. Chi conosca già il viso dell'Iniziato potrà tentare di riconoscerlo effettuando una Prova su Investigare alla Difficoltà del tiro effettuato dall'Iniziato. Se l'Iniziato è soggetto anche al Potere di Lineamenti Alterati, la Difficoltà per riconoscerlo salirà di 5 punti.

- **Cambia Razza** (Gnostikos). Qualora l'Iniziato lo desideri, facendo ricorso al potere della Dea, potrà assumere tutte le caratteristiche fisiche di un “tipico” esponente di una razza. Potrà diventare un “tipico” Libyos, un tipico Hyperboreos ecc. ecc.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo a Difficoltà 15. Ogni Punto oltre 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata. Solamente chi possieda il Dono dei Sensi Divini potrà eventualmente notare l'inganno effettuando una Prova su Investigare alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Sosia** (Delopoietes). Ricorrendo alla potenza della Dea, l'Iniziato può assumere le fattezze precise di un qualunque essere umano, sia maschio che femmina, purché lo abbia visto non oltre un giorno prima. Sarà in tutto e per tutto fisicamente identico all'originale ma non avrà le sue abilità né i suoi ricordi e la voce e gli atteggiamenti andranno imitati a dovere.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo a Difficoltà 15. Ogni Punto oltre 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata. Solamente chi possieda il Dono dei Sensi Divini potrà eventualmente notare l'inganno effettuando una Prova su Investigare alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.
- **Gemello** (Esoterikos). Chi raggiunga lo status di Esoterikos è in grado di riprodurre fedelmente le fattezze, la voce e gli atteggiamenti di qualunque essere umano visto non oltre 24 ore prima: mancheranno unicamente le abilità ed i ricordi.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Professione: Attore Teatrale/Mimo a Difficoltà 20. Ogni punto ottenuto oltre 19 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che l'Iniziato potrà continuare ad usufruire del Potere per l'intera giornata. Solamente chi possieda il Dono dei Sensi Divini potrà eventualmente notare l'inganno effettuando una Prova su Investigare alla stessa Difficoltà del tiro dell'Iniziato.

Influenza Psicologica: Menzognero: La realtà, così com'è, è veramente triste e tediosa. Molto meglio “migliorarla” con qualche piccola invenzione. Così come cambiate aspetto al vostro volto, allo stesso modo desiderate dare un “nuovo volto” alla realtà. Al di fuori delle funzioni del Culto, mentire vi piace a tal punto che tendete a farlo sempre e comunque, più che dire le cose “come sono”, preferite riferirle così come avreste voluto che fossero...

Nome Mysterion: PSYCHE

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Hera, Int 6, Car 5, Livello P nella Abilità Minacciare

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Hegemonoi** (Comandanti), officiano riti per acquisire da Hera i segreti di Psyche, la sposa di Eros che rappresenta l'Anima. Gli Iniziati al Culto di Psyche riescono a soggiogare l'animo altrui, facendo fare agli altri ciò che desiderano. Possono essere molto pericolosi o molto utili, ed in genere tendono a manipolare gli altri per ottenere i loro scopi piuttosto che impegnarsi in prima persona. **N.B.:** Affinché ognuno dei Poteri di Psyche possa avere effetto, è necessario che l'Iniziato fissi il suo sguardo negli occhi della vittima e che quest'ultima intenda la lingua dell'Iniziato. Inoltre, i Poteri di Psyche non hanno effetto su animali o Creature Soprannaturali affini al regno animale.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Comando Verbale** (Akoluthos). Facendo appello ai misteri di Psyche, l'Iniziato esprime con una singola parola la sua volontà al bersaglio del Potere, che si sentirà obbligato ad eseguire immediatamente l'ordine ricevuto. L'ordine dovrà essere contenuto in una sola parola e dovrà essere chiaro e non chiaramente autolesionistico (corri, dammelo, attaccalo, gettala ecc.). Il

soggetto sarà sempre al corrente di star agendo contro la propria volontà, ed appena terminino gli effetti del Potere si regolerà di conseguenza.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare ad una Difficoltà di 10. Per resistere al comando, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Compito** (Baptistes). Grazie al Potere di Hera, l'Iniziato può obbligare un soggetto ad eseguire un compito immediatamente o al verificarsi di alcune condizioni. E' preferibile essere chiari ed in ogni caso il soggetto non potrà farsi del male in modo intenzionale. Il soggetto non si accorgerà di nulla fino a che non si verifichino le condizioni che lo obblighino ad agire come aveva chiesto l'Iniziato. In quel momento, il soggetto sarà cosciente di star agendo contro la propria volontà, ed appena terminino gli effetti del Potere si regolerà di conseguenza.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà variabile da 10 (compito facile e che non va contro i principi del soggetto) a 20 (compito molto difficile e/o totalmente contrario ai principi del soggetto). Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Alterazione della Memoria** (Gnostikos). Qualora l'Iniziato lo desideri, facendo ricorso al potere di Psyche, può agire come un ipnotizzatore ed alterare i ricordi del soggetto inserendone di "nuovi" o semplicemente cancellando i vecchi. Affinché il soggetto non abbia dei dubbi sulla "nuova" memoria è opportuno rimpiazzare i vecchi ricordi o inserirne dei nuovi in modo coerente.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 15. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Intelligenza con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Servitù** (Delopoietes). Ricorrendo alla potenza di Psyche, l'Iniziato può imporre la propria volontà sul soggetto, che eseguirà ogni ordine richiesto dall' Hegemonos. Sarà possibile chiedere qualunque cosa al soggetto, purché non sia autolesionistica. Nell'esecuzione di qualunque compito, il soggetto sarà privo di emozioni e/o di fantasia, per cui eseguirà ogni compito alla meno peggio e senza alcuna voglia reale. Il soggetto sarà sempre al corrente di star agendo contro la propria volontà, ed appena terminino gli effetti del Potere si regolerà di conseguenza.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 15. Ogni punto ottenuto oltre 14 indica un'ora di durata del Potere. Un risultato di 25 o più indica che il Potere potrà durare fino a che l'Iniziato lo desideri, ma al soggetto sarà concessa una Prova di resistenza al Potere ogni giorno. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma ad una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Controllo Assoluto** (Esoterikos). Chi raggiunga lo status di Esoterikos è in grado di controllare direttamente le menti altrui, comandando i malcapitati in prima persona. Basterà infatti che resti concentrato in Trance Mistica affinché possa comandare direttamente tutti coloro che sono sotto il suo controllo. Qualora smetta la concentrazione, ognuno dei malcapitati sarà nello stesso stato in cui si trova chi sia soggetto al Potere di Servitù. Il Potere dura fino a che l'Iniziato lo desideri.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Minacciare a Difficoltà 20. Ogni punto ottenuto oltre 19 indica un soggetto che può cadere sotto il controllo dell'Iniziato. Un risultato di 30 o più indica che chiunque incroci lo sguardo dell'Esoterikos sarà soggetto al Potere. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma ad una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.

Influenza Psicologica: Sfruttatore: Manipolare gli altri è il massimo piacere della vita. Adori essere servito e riverito; perché sporcarsi le mani quando c'è chi lo può fare al tuo posto? Seguendo gli insegnamenti di Hera cerchi di affaticarti il meno possibile facendo fare tutto agli altri: dopotutto, hai cose ben più importanti cui pensare...

Nome Mysterion: THEMIS

Prerequisiti per l'Iniziazione: Protezione della Dea Athena, Vig 6, Int 5, Livello P nella Conoscenza: (Legge)

Descrizione: Gli Iniziati di questo Culto, conosciuti con l'epiteto di **Dikaioi** (Giusti), officiano riti per carpire i segreti mistici di Themis, figlia di Uranòs e Gaia, che tutela l'applicazione ed il rispetto delle Leggi Divine. Gli Iniziati a questo Mysterion dedicano la loro vita alla giustizia divina: in tutto il Mondo Epico i malfattori li temono ed i pii li approvano.

Poteri Concessi dalla Divinità in base allo Status:

- **Scopribugie** (Akoluthos). Facendo ricorso agli insegnamenti segreti di Themis, l'Iniziato sarà in grado di riconoscere durante un discorso ciò che sia vero da ciò che sia falso. Purtroppo, ciò potrebbe non essere sufficiente per conoscere la verità, ma quantomeno mette in guardia contro le bugie. Il Potere ha efficacia su di un solo soggetto e dura per una Scena.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Legge) a Difficoltà 10. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per 24 ore. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Domanda Veritiera** (Baptistes). Grazie alla potenza di Themis, l'Iniziato potrà porre ad un soggetto una domanda cui quest'ultimo sarà obbligato a rispondere immediatamente ed in modo veritiero con un sì o con un no. Il Potere è efficace su di un solo soggetto e per una sola domanda.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Legge) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che il potere di Themis obbligherà il soggetto a dire tutto ciò che sa sull'argomento. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Rimorso** (Gnostikos). Perché questo potere sia efficace è necessario sapere con certezza che il bersaglio del Potere sia colpevole di almeno un crimine contro le Leggi Divine o sociali. Facendo ricorso agli insegnamenti segreti di Themis, l'Iniziato con le sue parole infonderà in un soggetto un fortissimo senso di rimorso per uno dei suoi crimini commessi. Il soggetto sarà tormentato dalla sua coscienza ogni giorno di più fino a che non ponga rimedio come meglio può al crimine commesso. Purtroppo, la mente del criminale resterà la stessa e nessuno potrà impedirgli di commettere altri crimini nel frattempo o dopo che abbia "espiato" la sua colpa.
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Legge) a Difficoltà 15. Un risultato di 25 o più indica che la potenza di Themis farà sì che la coscienza del soggetto lo tormenti fino a che non avrà posto rimedio quantomeno ai tutti i suoi crimini più gravi. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato, altrimenti sarà tormentato dalla coscienza fino a che non avrà espiato la sua colpa.
- **Conversione** (Delopoietes). Perché questo potere sia efficace è necessario sapere con certezza che il bersaglio del Potere sia colpevole di almeno un crimine contro le Leggi Divine o sociali. Facendo ricorso a tutta la potenza di Themis, l'Iniziato convertirà alla retta via un criminale accertato. Il soggetto in questione diventerà un vero e proprio esempio di rettitudine e di osservanza delle Leggi Divine e sociali, tentando da subito di espiare le colpe per i crimini commessi. Purtroppo è un Potere che non sempre dura a lungo...
 - *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Legge) a Difficoltà 15. Ogni punto superiore a 14 indica che il Potere durerà per un anno. Un risultato di 25 o più indica che il Potere durerà per sempre. Per resistere al Potere, il soggetto dovrà riuscire in una Prova su Carisma con una Difficoltà pari al tiro eseguito dall'Iniziato.
- **Giudizio di Zeus** (Esoterikos). L'Esoterikos invoca il Giudizio Divino su di sé e su tutti coloro che gli sono intorno. Nel brevissimo spazio di un istante, Zeus, Themis ed Athena giudicheranno la condotta dell'Esoterikos e di tutti coloro che si trovino entro un raggio di 100 metri da lui. Chi dovesse essere ritenuto gravemente colpevole, sarà fulminato all'istante. Chi dovesse essere ritenuto colpevole subirà un Rimorso per ognuno dei suoi crimini più grandi. Chi invece dovesse essere ritenuto pio riceverà la benedizione di Zeus, che lo farà guarire da

qualunque infermità e gli conferirà un +2 a qualunque azione per tutta la giornata. Chi non fosse ritenuto né pio né colpevole, subirà uno spavento fortissimo e fuggirà a gambe levate appena possibile.

- *Come Utilizzare il Potere:* Eseguire una Prova su Conoscenza: (Legge) a Difficoltà 20. Un risultato di 30 o più indica che il Potere coinvolgerà chiunque nel raggio di 1 Km dall'Esoterikos.

Influenza Psicologica: Severissima Intransigenza: Themis insegna che esiste solo Ciò che è Giusto e ciò che non lo è. Non importa la motivazione e non importa la gravità, ogni crimine non dovrebbe mai essere commesso e merita comunque il massimo della pena. Non si fanno sconti per nessuno, tantomeno per te stesso. Conduci una vita all'insegna della Giustizia Divina in ogni tuo gesto o pensiero e non tolleri affatto che qualcuno attorno a te possa anche solo pensare di commettere un crimine.

KANONAS (Kànonas)

Capitolo 5: Poche Semplici regole per un Gioco Equilibrato

Effettuare una Prova. Semplicissimo:

1. Lancia un numero di dadi a 10 facce (d10 o dX) pari al numero di pallini anneriti accanto all'Abilità o Caratteristica in questione
 2. Somma i numeri ottenuti fra loro (occhio al “*Volere del Fato*”)
 3. Aggiungi il Valore della Caratteristica di riferimento
 4. Ora, se il risultato così ottenuto è superiore o uguale alla Difficoltà stabilita dal Narratore, complimenti! Ci sei riuscito! Altrimenti, riprova! Sarai più fortunato...
- **Volere del Fato.** Il numero **1** e lo **0** (o 10) impersonificano la imprevedibile volontà del Fato, che spesso imprime una svolta decisiva nel possibile risultato di una Prova.
- I. **Fato Avverso:** Purtroppo, la Prova è destinata a fallire miseramente, poiché il Destino ha deciso così. Il Narratore decreterà che il Fato è Avverso se tutti i dadi lanciati o quantomeno 2 dadi su tre hanno dato **1** come risultato senza essere “equilibrati” dalla presenza di almeno un 10 (per ulteriori dettagli, vedi oltre).
 - II. **Gesto Epico e Gesto Divino:** Il Destino è particolarmente favorevole all'Eroe, che avrà l'occasione di compiere gesta degne di un Poema Epico. Il Favore del Fato sarà decretato se almeno uno dei dadi lanciati avrà dato **10** come risultato senza essere “equilibrato” dalla presenza di un risultato pari ad 1 (per ulteriori dettagli, vedi oltre). Se sussistono le condizioni per un Gesto Epico, sarà possibile lanciare nuovamente i dadi che abbiano dato 10 come risultato e sommare il risultato al punteggio ottenuto in precedenza. Qualora anche il secondo lancio dia 10 come risultato, il Fato è incredibilmente propizio all'Eroe, concedendogli di tirare una terza ed ultima volta il dado e sommare quest'ultimo valore al punteggio sino ad allora accumulato (Gesto Divino).
 - III. **Equilibrio:** Lanciando più dadi per eseguire una Prova, ogni risultato di “10” annulla gli effetti di un risultato di “1” e viceversa.

Esempi del Volere del Fato:

- a. Se stai tirando **1 solo d10** per eseguire la Prova (Livello di Abilità o di Caratteristica *Elementare*), un risultato di 1 indicherà sempre un **Fato Avverso**, mentre un 10 indicherà un “**Gesto Epico**” che potrà diventare Divino.
- b. Se stai tirando **2 d10** (Livello di Abilità o di Caratteristica *Professionale*) otterrai un Fato Avverso solo se ENTRAMBI i dadi daranno 1 come risultato. Se un dado dovesse dare 1 e l'altro 10, otterrai un risultato di “Equilibrio” che sommato darà 11. Un risultato di “doppio 10” oppure 10 su di un dado ed un numero diverso da 1 sull'altro dado decreterà una o più Gesta Epiche che potranno diventare Divine.
- c. Se stai tirando **3 d10** (Livello di Abilità o di Caratteristica *eXtremo*) otterrai un Fato Avverso solo se almeno 2 dadi su 3 daranno 1 come risultato ed il terzo dado non abbia dato 10. [Esempio: un risultato di 1,1,1 è un Fato Avverso così come 5,1,1 mentre 1, 10, 1 darà 12.]. Vale sempre la regola dell' Equilibrio: ogni 1 annulla il Gesto Epico di un 10. [Esempio: un risultato di 10, 6, 1 non è un Fato Avverso né un Gesto Epico, bensì darà 17. Il caso limite di 10,1,10 darà un Equilibrio associato ad un Gesto Epico: in pratica, ritirate 1 d10 e sommate il risultato al 21 ottenuto]. Un Gesto Epico (che può diventare Divino) si otterrà per ogni dado che ottenga 10, a meno che non sia annullato da un altro dado che abbia dato 1 come risultato.

Stabilire la Difficoltà delle Prove. Questo è il compito più importante del Narratore. Dando un rapido sguardo alla tabella, ci si renderà subito conto che è molto facile stabilire quanto un'impresa sia azzardata e come rendere in gioco la difficoltà associata all'impresa.

| Valore Difficoltà | Definizione |
|-------------------|----------------------|
| 5 | Azione Banale |
| 10 | Manovra Impegnativa |
| 15 | Situazione Rischiosa |
| 20 | Impresa Epica |
| 25 | Sfida Leggendaria |

1. **Azione Banale** (Difficoltà 5). Rientrano in questa categoria tutte le Azioni talmente semplici da non necessitare alcuna Prova neppure da chi abbia un Livello di Abilità o di Caratteristica *Elementare* (tranne che nelle situazioni di combattimento). Esempi di tali Difficoltà potrebbero essere salire una scala o riuscire a colpire con un pugno un avversario incapace di difendersi.
2. **Manovra Impegnativa** (Difficoltà 10). La maggior parte delle Prove affrontate dagli Eroi in una sessione di gioco hanno questa difficoltà. Chi possieda un Livello di Abilità o Caratteristica *Professionale* gestisce queste difficoltà con facilità, chi sia *eXtremo* le supera ad occhi chiusi. Costituiscono una sfida impegnativa per chi sia *Elementare*. Esempi di tale Difficoltà potrebbero essere muoversi silenziosamente alle spalle di alcune guardie o colpire un avversario con un'arma da mischia.
3. **Situazione Rischiosa** (Difficoltà 15). Da qui in poi gli Eroi cominciano a preoccuparsi. Chi possieda un *Livello E* farebbe meglio a non imbarcarsi in simili imprese, che costituiscono una seria sfida anche per il *Livello P*. Anche il *Livello X* deve cominciare ad impegnarsi se vuole superare situazioni di questa Difficoltà. L'utilizzo della maggior parte dei Poteri concessi dai Culti Misterici richiede di superare Prove di questa Difficoltà.
4. **Impresa Epica** (Difficoltà 20). La gente comune identifica nella parola "Eroe" tutti coloro che riescano ad affrontare difficoltà di questo tipo. In una sessione di gioco si affrontano pochissime Prove di questa Difficoltà. Il Livello E può farcela solo se il Fato gli è particolarmente propizio ed il Livello P deve dare il massimo per poter venire fuori da situazioni del genere. Questa Difficoltà è il vero "Banco di Prova" per chi possieda il Livello X.
5. **Sfida Leggendaria** (Difficoltà 25). Questa Difficoltà non è neppure immaginabile dalla gente comune. Chi compie imprese così Difficili supera per un attimo il limite dell'umano e si avvicina incredibilmente al Divino. Persino gli Eroi che possiedano un Livello X hanno poche probabilità di riuscire in queste imprese che gli altri livelli di Abilità o Caratteristica possono solo sognare...

Come utilizzare la Caratteristica Fato.

Il Fato (Ananke) è una delle Divinità Primigenie che, assieme al Tempo (Khronos) rappresenta l'ineluttabile necessità che alcuni avvenimenti accadano. Il Destino di tutti gli Eroi è segnato, e neppure gli Dei possono sfuggire ad esso. Esiste tuttavia per gli Eroi una maniera per intervenire direttamente sul corso degli eventi e cercare di portarli a loro vantaggio, sfruttando abilmente i favori di Tyche (Daimon che rappresenta la Fortuna Cieca) e sperando nella benevolenza di Nemesis (Daimon gemella di Tyche che impersona la sua controparte). Ogni Eroe parte con un punteggio nella Caratteristica Fato, che durante le Avventure può variare moltissimo in base all'utilizzo che si faccia di tale punteggio. Un alto punteggio nella caratteristica Fato assicura all'Eroe tranquillità ed il favore di Tyche, che farà sì che il suo "protetto" sia sempre scelto qualora bisogni assegnare dei benefici e non tocchi mai a lui ricevere sventure o punizioni. Al contrario, chi veda il proprio punteggio di Fato scendere sarà probabilmente bersagliato da Nemesis, che farà sì che sia sempre lui ad essere scelto qualora bisogna infliggere punizioni o sventure e non tocchi mai a lui beneficiare di fortune inattese.

Sacrificare Punti Fato per ottenere il Favore di Tyche. Ogni Eroe può decidere di sacrificare uno o più Punti Fato affinché Tyche sia benevola con lui durante l'esecuzione di una Prova (purché il giocatore si ricordi di avvisare il Narratore PRIMA di lanciare i dadi). Ogni Punto Fato sacrificato fa sì che uno dei dadi da lanciare per l'esecuzione della Prova dia automaticamente un risultato di 10 (che però NON sarà un Gesto Epico). Chi avvia un Livello X potrà quindi sacrificare fino a 3 Punti Fato per ottenere automaticamente 30 come punteggio dei dadi. *Sacrificare Punti Fato per ottenere il favore di Tyche durante l'utilizzo di un Potere Misterico costa il doppio*, per cui dovrete spendere due Punti Fato per ogni dado che vorrete trasformare in un 10 automatico. In tal caso, è possibile sacrificare fino a 6 Punti Fato in caso di Livello X per ottenere un risultato di 30 con il lancio dei dadi durante l'utilizzo di un Potere Misterico. Ricordate che il punteggio di Fato non potrà mai scendere sotto il valore 2.

Invocare il Giudizio di Nemesis. Ogni qual volta il Narratore (solo lui!) lo ritenga opportuno, potrà invocare il Giudizio di Nemesis per decidere situazioni dall'andamento casuale (o *apparentemente casuale*) che riguardino il gruppo di Eroi o anche un Eroe singolo. Il giudizio di Nemesis sarà notevolmente influenzato dal Punteggio di Fato dell'Eroe. In caso di giudizio positivo, gli eventi saranno favorevoli ed il punteggio di Fato salirà, in caso contrario gli eventi saranno nefasti ed il punteggio di Fato scenderà. **Non è possibile sacrificare Punti Fato per avere un giudizio di Nemesis positivo.**

- **Giudizio di Nemesis su di un Eroe singolo.** *Esempio: Alexandros vuole entrare di notte nella casa di Antipatros per sottrargli le sue armi. Ma Antipatros sarà a casa quando Alexandros riuscirà ad entrare? Il Narratore decide di invocare il Giudizio di Nemesis per stabilire se Antipatros sia a casa o no in quel momento.* L'Eroe tira 1D10 e confronta il risultato con il suo punteggio di Fato. Se il risultato è uguale o inferiore al punteggio di Fato, il giudizio di Nemesis sarà positivo e l'evento sarà a favore dell'Eroe. Inoltre, il punteggio di Fato salirà di 1. Qualora invece il risultato del d10 dovesse essere superiore al Punteggio di Fato dell'Eroe, il Giudizio di Nemesis sarà negativo e l'evento sarà sfavorevole all'Eroe. Per di più, il Punteggio di Fato dell'Eroe scenderà di 1 punto. In ogni caso, il Fato non potrà mai scendere sotto il 2 o salire oltre 8.
- **Giudizio di Nemesis su di un Gruppo.** *Esempio: un Centauro scaglia una freccia contro il gruppo di Eroi. A chi avrà mirato? Il Narratore decide di invocare il Giudizio di Nemesis per vedere chi sarà colpito dalla freccia.* L'Eroe col punteggio più basso di Fato si sottoporrà per primo al Giudizio. In caso di esito negativo, sarà lui a subire la sorte avversa. Se invece Nemesis sarà propizia, si passerà al prossimo Eroe, in ordine di punteggio di Fato crescente. Qualora il giudizio di Nemesis sia stato sempre favorevole, l'ultimo Eroe (quello col punteggio di Fato più alto) sarà il bersaglio della sorte. Senza doversi neppure sottoporre al Giudizio, subirà gli effetti della sorte e perderà 1 Punto Fato.

Sentenza di Thanatos. Qualora l'Eroe muoia ed il suo cadavere sia in buono stato, il Narratore potrebbe concedergli un'*ultima chance*. L'Eroe, se il Narratore dovesse ritenerlo opportuno, potrà lanciare 1d10 e sperare di ottenere un numero inferiore o uguale alla META' del suo punteggio di Fato. Se la Prova dovesse avere successo, il punteggio di Fato scenderà immediatamente a 2 e Thanatos stabilirà che non è ancora giunto il momento di morire. L'Eroe si salverà in un modo miracoloso che il Narratore avrà cura di descrivere. In caso contrario, l'anima dell'Eroe comincerà ad incamminarsi verso il regno di Hades guidata dal divino Hermes...

Gestire i Punti Fato. A meno che il Narratore non decida diversamente, l'unico modo per recuperare i Punti Fato durante un'Avventura è sperare nella benevolenza di Nemesis durante i suoi Giudizi oppure utilizzare i Punti Premio quando il Narratore li attribuisce. Per il resto, è possibile sacrificarli in qualunque momento così come è possibile perderli per un giudizio negativo di Nemesis. A fine Avventura è buona norma assegnare 1 Punto Fato a tutti gli Eroi. In ogni caso, non è possibile scendere sotto il valore di 2 Punti Fato così come non è possibile salire oltre il valore di 8 Punti Fato.

COMBATTIMENTO

❖ INIZIATIVA.

Ogni personaggio coinvolto nel combattimento tira 1d10 e somma al risultato il proprio valore “Iniziativa” (occhio al *Conflitto fra Ares ed Athena*). Chi ottenga il valore di Iniziativa più alto agirà per primo e dichiarerà per ultimo cosa intenda fare. Questo è il vantaggio dell’agire per primi! Viceversa, chi abbia ottenuto il valore più basso agirà per ultimo ma sarà costretto a dichiarare per primo cosa intenda fare, rendendo più o meno note le proprie intenzioni agli avversari, che potranno regolarsi di conseguenza. Una volta stabilito cosa intenda fare ognuno dei contendenti, si passa al Primo Tempo (o round) di Combattimento.

➤ **Conflitto fra Ares ed Athena:** In ogni battaglia sia Ares che Athena cercano di intromettersi e consigliare per il meglio i contendenti.

I. Slancio di Ares: Chiunque ottenga un **10** lanciando 1d10 per determinare l’Iniziativa verrà pervaso dallo slancio combattivo del Dio Ares ed agirà per primo, in barba al proprio punteggio finale di iniziativa. Qualora due o più contendenti subiscano lo Slancio di Ares, agiranno in ordine di Iniziativa decrescente. In caso di parità, un nuovo lancio di 1D10 risolverà tutto: chi ottenga il numero più alto agirà per primo.

II. Prudenza di Athena: Chiunque ottenga un **1** lanciando 1d10 per determinare l’Iniziativa verrà tranquillizzato dalla razionalità della Dea Athena e preferirà agire per ultimo, in barba al proprio punteggio finale di iniziativa. Qualora due o più contendenti subiscano la Prudenza di Athena, agiranno in ordine di Iniziativa decrescente. In caso di parità, un nuovo lancio di 1D10 risolverà tutto: chi ottenga il numero più basso agirà per ultimo.

❖ TEMPI e MOVIMENTO

Per comodità narrativa e per mantenere un certo equilibrio ogni combattimento viene suddiviso in tanti **Tempi**, o *Khronoi*, in genere chiamati “**Rounds**”. La loro durata effettiva è calcolata nell’ordine dei **5-6 secondi**, per cui dopo 10 *Khronoi* si può dire che sia trascorso un minuto. Tali calcoli sono utili unicamente per mantenere l’equilibrio ed evitare abusi. In linea di principio generale, ogni Eroe nel tempo di un *Khronos* (o Round) può compiere un’Azione Impegnativa, assieme al Movimento e ad una o più Azioni Gratuite a meno che il buon senso o il volere del Narratore non lo consentano.

- **Azioni Impegnative:** Ogni Azione che richieda concentrazione ed impegno affinché abbia successo. Come linea guida generale, le Azioni Impegnative in combattimento necessitano sempre di una Prova per verificare la loro riuscita. Attaccare un nemico, scalare una parete o lanciare un sasso sono tutti esempi di Azioni Impegnative. Alcune Azioni Impegnative richiedono più di un solo round per essere portate a compimento. L’Attacco e la Difesa meritano un approfondimento a parte (vedi oltre).
- **Movimento:** Ogni Eroe può spostarsi di un numero di metri pari al proprio valore di Movimento durante ogni *Khronos* senza dover correre. Chi voglia correre vedrà il proprio Movimento salire, ma eseguirà le eventuali Azioni Impegnative con minore precisione (per ulteriori dettagli vedi oltre ed all’Abilità Atletica).
- **Azioni Gratuite:** Sono quelle Azioni che non richiedono una particolare concentrazione o un notevole impegno per essere portate a termine con successo. Gridare un allarme, percepire situazioni evidenti o correre sono in genere Azioni Gratuite, ma potrebbero all’occorrenza diventare Azioni Impegnative se il Narratore lo ritenga opportuno (osservare i dettagli di un mosaico durante un combattimento non è affatto semplice...). In genere, l’utilizzo di un Potere derivato da un Culto Misterico è un’Azione Gratuita che richiede unicamente il Sacrificio di un Punto Ferita della Testa, a meno che non sia diversamente indicato nella descrizione del Potere stesso. In genere, ogni manovra di movimento (correre, saltare ecc.) è considerata gratuita tranne l’arrampicarsi ed il nascondersi, che richiedono notevole concentrazione. Sta sempre al Narratore stabilire quali Azioni possano dirsi gratuite e quali no. In linea generale, le Azioni

Gratuite non necessitano di una Prova che ne determini la riuscita ed in un Round è possibile eseguire più azioni gratuite, col limite del buon senso e della coerenza della Narrazione.

Oltre ai *Khronoi* o Rounds, per gestire gli avvenimenti nel Mondo Epico esiste un'altra unità di misura del tempo: la **Scena**. Proprio come accade durante uno spettacolo teatrale, si definisce Scena un *periodo compatto di azione ed interazione che avvenga in un solo luogo*. Quindi: sia la strenua difesa del Tempio di Athena contro gli assalti dei nemici, sia la semplice conversazione con le Nymfai del bosco hanno entrambi la durata di una Scena. La Scena non ha una durata definita, può comporsi di svariati rounds e termina quando l'azione si sposta in un luogo completamente differente ed in ogni caso a discrezione del Narratore. Molti Poteri d'Uranòs per una Scena intera, per cui è la Narrazione stessa a determinarne la fine.

❖ ATTACCO

Si può affermare che l'Attacco assieme alla la Difesa sia l'Azione fondamentale di un combattimento. In generale, l'Attacco è un'Azione Impegnativa a tutti gli effetti mentre la Difesa, pur essendo molto importante, è ritenuta per semplicità di Narrazione un'Azione Gratuita. Da ciò si deduce che si può eseguire solo un Attacco per Round mentre è possibile difendersi più volte in un round.

▪ **ATTACCARE a Mani Nude, con Armi da Mischia o con Armi da Lancio:**

1. Avvicinarsi al bersaglio
2. Effettuare una **Prova** per colpirlo (tenendo conto della Dimensione del Bersaglio, della Difficoltà nel Brandire l'Arma e della DIFESA dell'Avversario) ed in caso positivo
3. Verificare la **Zona** colpita ed infliggere i **Danni**.

1. **Avvicinarsi** al bersaglio. Se si è a mani nude o armati di armi piccole, bisogna giungere a 1 metro o meno dall'avversario. Se si è armati di armi di Taglia Media sono sufficienti 2 metri per attaccare, con armi di Taglia Grande bastano anche 3 metri. Per le Armi da Lancio: l'importante è giungere entro la Portata Massima dell'arma.
 - *Convenienza delle Armi Grandi:* Chi si avvicini con un'arma Piccola o a mani nude ad un avversario armato con un'Arma Grande perde automaticamente l'iniziativa contro di lui, giacché la ridotta portata della sua arma non gli consentirà mai di colpirlo per primo (a meno che l'avversario non abbia già agito in quel Round). Una volta avvicinati, questo problema non sussisterà più.
2. **Colpire** il bersaglio. Per colpire in modo efficace il bersaglio basta eseguire una Prova sull'Abilità appropriata (Pankration se si attacca a Mani Nude, Uso Armi da Lancio o Uso Armi da Mischia) ad una **Difficoltà pari al Valore più alto fra la DIFFICOLTA' nel brandire l'arma e la DIFESA dell'avversario**. **La Difficoltà nel brandire l'Arma è modificata sensibilmente dalle dimensioni dell'avversario:** più il nemico è grosso e più è facile colpirlo! Se la Prova riesce, verificate DOVE avete colpito ed infliggete i danni.

| Grandezza Bersaglio | Difficoltà |
|----------------------|------------|
| Minuscolo (5 cm) | +15 |
| Piccolissimo (30 cm) | +5 |
| Piccolo (1m) | +2 |
| Umanoide | - |
| Molto Grande (3 m) | -2 |
| Grandissimo (5m) | -5 |
| Enorme (10m) | -15 |

Esempio: se brandisco una Lancia (la cui Difficoltà di utilizzo è 15) contro una pecora (la cui Difesa è 5), dovrò eseguire una Prova per colpire alla Difficoltà di 15 (poiché brandire la mia

lancia è più difficile che centrare la pecora). Invece, se sono a Mani Nude (Difficoltà 5) contro Kastor (Difesa 18) la Difficoltà di colpirlo sarà 18 (molto più difficile colpire Kastor piuttosto che tirare un pugno nella direzione giusta).

3. **Zona Colpita e Danni.** Qualora la Prova di attacco sia riuscita, **il dado che abbia dato il risultato più alto indica anche quale zona dell'avversario sia stata colpita** ed è lì che i danni saranno inflitti. Se la zona è protetta da un'Armatura, quest'ultima assorbirà i danni che le competono e solo i danni eventualmente non assorbiti verranno subiti dal nemico.

| Valore del Dado più Alto | Parte Colpita |
|----------------------------------|------------------|
| 2 – 5 | Tronco |
| 6 | Braccio Sinistro |
| 7 | Braccio Destro |
| 8 | Gamba Sinistra |
| 9 | Gamba Destra |
| 10 o Gesto Epico | Testa |
| Gesto Divino (almeno 2 volte 10) | Punto Vitale |

Esempio di Combattimento: Akhilleus armato di Pugnale e con una bella Armatura di Bronzo incontra il suo acerrimo nemico Hektor che brandisce una lancia ma è senza armature di sorta. I due distano 10 metri l'uno dall'altro. L'Iniziativa di Akhilleus è 15, Hektor ottiene solo 12. Akhilleus si slancia su Hektor che però può attaccare per primo nonostante l'iniziativa minore in quanto dotato di un'arma lunga contro un avversario che bandisce un pugnale. Hektor è eXtremo nell'Abilità Armi da Mischia, per cui lancia 3d10 ottenendo 6,5,7 che sommati danno 18, più il suo Vigore (6) raggiunge il punteggio di 24 (più che sufficiente per maneggiare con successo la Lancia a Difficoltà 15). La Difesa di Akhilleus è solo 17, per cui il colpo lo raggiunge in pieno. Dei tre dadi lanciati da Hektor, il più alto ha dato 7 come risultato, che corrisponde al Braccio Destro di Akhilleus, che per sua fortuna è protetto dall'Armatura, che assorbe ben 10 dei 26 danni inferti da Hektor. Il braccio di Akhilleus ha esattamente 17 Punti Ferita, per cui resta con un solo Punto Ferita e viene trapassato completamente dalla lancia di Hektor mentre sprizza sangue per ogni dove: meglio ferito gravemente che morto...

▪ **ATTACCARE con Archi:**

1. Assicurarsi che il bersaglio sia nella **Portata** dell'Arma
 2. Effettuare una **Prova** per colpirlo tenendo conto della **Distanza** e delle **Dimensioni**, ed in caso positivo
 3. Verificare la **Zona** colpita ed infliggere i **Danni**.
1. **Portata.** L'Avversario deve essere distante non più di 250 metri.
 2. **Colpire** il bersaglio. Per colpire in modo efficace il bersaglio basta eseguire una Prova sull'Abilità Uso Archi ad una **Difficoltà variabile** in base alla **Distanza** (vedi tabella sottostante) ed alle **Dimensioni** dell'avversario (vedi tabella dell'Attacco in mischia)

| Distanza del Bersaglio | Difficoltà |
|--------------------------|------------|
| 2 metri o meno | 5 |
| da 2 a 20 metri | 10 |
| da 21 metri a 49 metri | 15 |
| da 50 metri a 149 metri | 20 |
| da 150 metri a 199 metri | 25 |
| da 200 a 250 metri | 30 |

3. **Zona Colpita e Danni.** Qualora la Prova di attacco sia riuscita, **il dado che abbia dato il risultato più alto indica anche quale zona dell'avversario sia stata colpita** ed è lì che i danni

saranno inflitti. Se la zona è protetta da un'**Armatura**, quest'ultima **assorbirà i danni** che le competono e solo i danni eventualmente non assorbiti verranno subiti dal nemico.

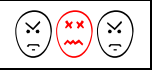
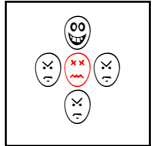
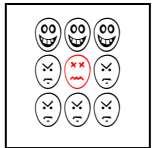
| Tipo di Arma | Difficoltà | Danno | Iniziativa |
|---------------------------------|------------|-------------|------------|
| Mani Nude | 5 | Vigore /2 | +3 |
| Armi Naturali di Taglia Piccola | 5 | Vigore | +2 |
| Makhaira di Rame Temprato | 5 | 1+Vigore | +2 |
| Makhaira di Bronzo | 5 | 2+Vigore | +2 |
| Armi Naturali di Taglia Media | 10 | 5+Vigore | - |
| Xifos di Rame Temprato | 10 | 7+Vigore | - |
| Xifos di Bronzo | 10 | 9+Vigore | - |
| Armi Naturali di Taglia Grande | 15 | 17+Vigore | -2 |
| Dory di Rame Temprato | 15 | 18+Vigore | -2 |
| Dory di Bronzo | 15 | 20+Vigore | -2 |
| Makhaira di Ferro | 5 | 8 + Vigore | +2 |
| Xifos di Ferro | 10 | 15 + Vigore | - |
| Dory di ferro | 15 | 26 + Vigore | -2 |
| Toxon | Varia | - | - |
| Frecce in Legno / Osso | - | 5 PF | - |
| Frecce in Rame | - | 10 PF | - |
| Frecce in Bronzo | - | 15 PF | - |

| ARMATURE e SCUDI | Danno Ass. | I | Mov |
|--------------------------------------|------------|----|-----|
| Thorax di Pelli / Cuoio non lavorato | 4 | - | - |
| Thorax di Cuoio Bollito | 5 | -1 | - |
| Thorax di Cuoio Borchiato con Rame | 8 | -1 | -1 |
| Thorax di Rame Temprato | 11 | -2 | -2 |
| Thorax di Bronzo | 18 | -2 | -2 |
| Thorax di Bronzo Temprato | 24 | -2 | -2 |
| Thorax di Ferro | 30 | -2 | -2 |

Situazioni Particolari di Attacco:

- **Freccia Incoccata ed Arco Puntato.** Se l'attaccante ha già l'arco carico e tiene il bersaglio sotto tiro da almeno 1 round, beneficia di un ricco **+5** all'Iniziativa.
- **Estrarre un'Arma.** Se il combattimento comincia e non avete ancora l'arma in pugno, subirete un bel **-2** all'Iniziativa poiché perderete tempo ad impugnare l'arma.
- **Ricaricare l'Arco.** Dopo ogni freccia scoccata, impiegherete un round intero per ricaricare l'Arco e lo farete come Azione Impegnativa.
- **Attaccare in Corsa.** Mentre correte è possibile colpire un avversario senza fermarsi a combattere, ma la precisione del colpo ne risentirà. Per questo motivo, **la Difficoltà della Prova di Attacco aumenterà di 3 Punti** in caso di attacco in mischia o di lancio di oggetti. Salirà invece di **5 Punti** in caso di attacco con Archi, che necessitano maggiormente di concentrazione.
- **Attacco Mirato.** Sia in mischia che con archi, se si desidera colpire l'avversario in un punto preciso anziché affidarsi al volere del dado, la Difficoltà dell'Attacco salirà come indicato dalla tabella. Qualora l'Attacco riesca, il danno verrà portato esattamente dove si è mirato.

| Grandezza del Punto Mirato | Difficoltà |
|----------------------------|------------|
| Gamba/Braccio | +5 |
| Testa | +7 |
| Punto Vitale | +10 |

- **Colpire un Bersaglio Coperto o con lo Scudo.** Contro le frecce non è possibile difendersi attivamente in nessun modo. Tuttavia, ponendosi dietro ad alcuni ripari (alberi, muri, cespugli) è possibile rendersi impossibili da colpire o quantomeno obbligare l'arciere a mirare in un punto scoperto anziché alla figura intera, così da rendergli più difficile il tutto. Chi indossi uno scudo piccolo (e sia conscio della freccia imminente) ha un braccio "coperto", mentre chi ne indossi uno grande ha a tutti gli effetti braccio e tronco coperti. Per cui una freccia diretta in punti protetti dallo scudo sarà inefficace.
- **Attacco da entrambi i lati.** Se un combattente viene attaccato da due nemici in posizioni fra loro opposte (uno avanti, l'altro dietro; uno a destra, l'altro a sinistra) si troverà in una posizione sfavorevole. In tal caso, ogni attaccante gode di un **+1** al risultato del lancio dei dadi. 
- **Attacco alle Spalle con difensore consapevole.** Accade quando un combattente sa di avere un nemico alle spalle, ma non può voltarsi a fronteggiarlo. La maggior parte delle volte accade quando il difensore è attaccato da 4 nemici, di cui 3 godranno del **+1** di *Attacco da Entrambi i lati* ed uno del **+4** al risultato del lancio dei dadi grazie all'*Attacco alle Spalle*. 
- **Otto contro Uno.** Una creatura di taglia umanoide può essere attaccata da **massimo 8 creature umanoidi** che brandiscano armi da mischia o a mani nude. Altri attacchi potrebbero provenire solo da armi lanciate o da archi. Come si può facilmente dedurre, 5 degli 8 attaccanti beneficeranno del **+1** dovuto all'*Attacco da Entrambi i lati* e 3 potranno approfittare del **+4** dell'*Attacco alle Spalle*. 
- **Avversario per terra.** Succede spesso: spintoni, colpi e/o Fallimenti possono far sì che un combattente si ritrovi a dover combattere stando a terra. In tal caso, chi combatta da terra potrà aggiungere solo la **metà del Valore della Caratteristica** necessaria per eseguire ogni Prova (tranne se voglia utilizzare un Potere) e la sua Difesa calerà di conseguenza. Rialzarsi sarà un'azione gratuita, ma non potrà spostarsi in quel Round. I problemi del combattere per terra sono cumulabili con quelli dello stordimento (vedi oltre), costringendo il malcapitato ad utilizzare solo $\frac{1}{4}$ del Valore della Caratteristica.
- **Stordimento.** Chiunque subisca lo stordimento si trova in una situazione molto scomoda: gli gira la testa, non connette molto bene e farebbe meglio a fermarsi e riposare. Come nel caso dei combattenti a terra, chi sia stordito potrà aggiungere solo la **metà del Valore della Caratteristica** necessaria per eseguire ogni Prova (tranne se voglia utilizzare un Potere) e la sua Difesa calerà di conseguenza. I problemi dello stordimento sono cumulabili con quelli del combattere da terra, costringendo il malcapitato ad utilizzare solo $\frac{1}{4}$ del Valore della Caratteristica.

❖ DIFESA

In generale, l'Attacco è un'Azione Impegnativa a tutti gli effetti mentre la Difesa, pur essendo molto importante, è ritenuta per semplicità di Narrazione un'Azione Gratuita. Da ciò si deduce che si può eseguire solo un Attacco per Round mentre è possibile difendersi **fino a cinque volte per round**. Purtroppo, la Difesa è inefficace contro le frecce ma esistono vari modi per tentare di ripararsi in modo efficace (vedi sezione "Situazioni Particolari di Attacco"). Una volta terminate le difese disponibili per quel round, ogni ulteriore attacco dovrà essere effettuato superando una Prova alla Difficoltà di brandire l'Arma, poiché l'Eroe non sarà più in grado di opporsi con il suo Valore di Difesa.

Calcolare il Valore di Difesa. Ogni Eroe ha un Valore di Difesa, che rappresenta la *Difficoltà che un avversario deve eguagliare per colpirlo* (a meno che il valore di Difesa sia così basso che l'Avversario debba eguagliare o superare la Difficoltà di brandire la sua arma per colpire). Tale valore si ottiene sommando al Valore fornito dal Livello di Abilità (che può essere 5, 8 o 10 a seconda che l'Eroe possieda un Livello E, P o X nell'Abilità Uso Scudi o Schivare) il Valore della

Caratteristica di Riferimento dell'Abilità (Destrezza per Schivare, Vigore per Uso Scudi). Infine il Valore di Difesa derivante dall'Abilità Uso Scudi **sale di 1 se si indossa uno Scudo Piccolo**, mentre sale di **2 in caso di Scudo Grande**.

- **DIFESA semplice.** E' il tipo di Difesa più utilizzato. L'Eroe si difende come meglio può mentre compie la sua Azione Impegnativa. In questo Modo, l'Eroe ha diritto a due difese per *Khronos* se la sua Abilità di Difesa (Schivare o Uso Scudi) è al *Livello E*, tre difese per round se l'Abilità è a *Livello P* e quattro difese in caso di Livello X.
- **DIFESA assoluta.** Se l'Eroe lo ritiene opportuno, può **rinunciare a compiere la sua Azione Impegnativa** in quel round ed incrementare le sue capacità di difesa. Rinunciando ad attaccare, **guadagna 1d10 in più sul suo Valore di Difesa** ed ha diritto ad **una difesa in più per round**. Potrà così effettuare tre difese per *Khronos* se la sua Abilità di Difesa (Schivare o Uso Scudi) è al *Livello E*, quattro difese per round se l'Abilità è a *Livello P* e cinque difese in caso di Livello X.

Entrambe le forme di Difesa risentono dello Stordimento e del Combattere da Terra.

Ferite, Guarigione e Morte

❖ FERITE.

Chi combatte lo sa: prima o poi ci si ferisce. Il Vigore di ciascun Eroe determina quanto egli riesca a resistere al dolore e quante ferite riesca a sopportare durante le battaglie. L'ammontare dei Punti Ferita (PF) di ogni Locazione è un parametro da tenere sempre in dovuta considerazione, altrimenti si rischia inutilmente di far morire il Personaggio.

- **Determinare i Punti Ferita di ogni Locazione.** Ad ogni Locazione corrisponde un ammontare di Punti Ferita variabile in base al Vigore del Personaggio.

| Locazione | Punti Ferita |
|--------------|------------------|
| Torace | 15 + (Vigore x2) |
| Arti | 10 + Vigore |
| Testa | 2 + Vigore |
| Punti Vitali | 5 Punti Ferita |

- **Cosa succede se l'Eroe perde Punti Ferita.** Meglio mantenere l'Eroe in buona salute, altrimenti le sue capacità saranno notevolmente ridotte ed il rischio che possa morire in battaglia aumenterà notevolmente. Una Locazione è danneggiata in modo *Lieve* se possiede ancora almeno la metà dei PF massimi, il danno è invece *Grave* se i PF rimanenti sono inferiori alla metà.

| Locazione | Danno Lieve | Danno Grave | 0 PF |
|------------------|---------------------|---------------------|--|
| Torace | Solo dolore | Diff. +2 | Morte immediata per lesioni multiple agli organi interni |
| Braccio Sinistro | Solo dolore | Diff. +5 | Arto Irrecuperabile e morte imminente |
| Braccio Destro | Solo dolore | Diff. +5 | Arto Irrecuperabile e morte imminente |
| Gamba Sinistra | Solo dolore | Diff. +5 | Arto Irrecuperabile e morte imminente |
| Gamba Destra | Solo dolore | Diff. +5 | Arto Irrecuperabile e morte imminente |
| Testa | Solo dolore | Stordito e Diff. +5 | Testa distrutta o recisa: morte immediata |
| Punti Vitali | Stordito e Diff. +5 | Organo Leso e KO | Organo vitale distrutto: morte immediata |

- **Solo Dolore.** A parte la spiacevole esperienza, il combattente potrà continuare il combattimento senza risentirne in altro modo.
- **Stordito.** Il colpo subito lascia stordito il combattente per 1D10 Rounds
- **Difficoltà +2 o +5.** I danni subiti sono consistenti, per cui ogni Prova che richieda l'uso dell'Arto in questione vedrà la Difficoltà aumentare di quanto indicato. Se i danni sono

stati subiti al Torace, in Testa o in un Punto Vitale, la Difficoltà aumenterà per tutte le manovre. Questo malus resterà fino a che la parte non guarirà fino ad essere danneggiata in modo Lieve o, nel caso di Punti Vitali, fino a completa guarigione.

- **Organo Leso e KO.** Il danno subito nel punto vitale ha seriamente compromesso la funzionalità dell'organo (il Narratore deciderà quanto è grave il danno, soprattutto se dovuto a Danni Lesivi) ma in ogni caso lo shock è tale da far svenire il combattente immediatamente per 1D10 ore.
- **Arto Irrecuperabile e morte imminente.** Gli ingenti Danni Lesivi hanno fatto sì che l'arto non sia più utilizzabile (con tutte le conseguenze che il Narratore potrà facilmente intuire). Il personaggio potrà continuare ad agire "senza arto" per un numero di rounds pari al punteggio di Vigore, poi sverrà di colpo per lo shock. A quel punto, sarebbe necessario l'intervento di qualcuno che possieda la Professione Medica a Livello almeno P che cominci ad operare l'arto del soggetto oppure un Iniziato di Asklepios dovrebbe far uso dei suoi Poteri, altrimenti la morte sopraggiungerà entro un numero di Rounds pari a (Vigore x3) per l'emorragia.

➤ **Danni LESIVI e Danni STORDENTI.** Tutte le Armi causano dei danni profondi quando colpiscono, che lasciano il segno e sono capaci di uccidere un nemico. Questi danni vengono definiti *Danni Lesivi*. Combattendo a mani nude o con alcune particolari armi poco lesive si causano dei danni al nemico capaci di stenderlo e renderlo inoffensivo ma che non lo uccidono e guariscono più in fretta. Questi danni sono chiamati *Danni Stordenti*.

- **Proprietà dei Danni Stordenti.** I Danni Stordenti causano le stesse penalità in combattimento dei Danni Lesivi (Danni Lievi e Danni Gravi), con la differenza che, qualora la Locazione arrivi a 0 PF, gli effetti sono molto minori. Se la Testa o il Torace o un Punto Vitale giunge a 0 PF a causa di Danni Stordenti, il soggetto cadrà per terra svenuto per 15-Vigore minuti. Se invece è un Arto ad arrivare a 0 PF a causa di Danni Stordenti, non lo si potrà più utilizzare per 15-Vigore minuti. Alla fine del combattimento, *anche i Danni Stordenti lasciano il loro segno*: su 5 Danni Stordenti Subiti, 1 diventerà un Danno Lesivo e 4 resteranno Stordenti.
- **Recuperare PF dovuti a Danni Stordenti.** Se l'Eroe non si ferma a riposarsi, ogni ora recupera ben 3 Danni Stordenti in ogni Locazione a prescindere dal fatto che le Locazioni siano danneggiate lievemente o gravemente. Se invece l'Eroe decide di fermarsi a riposare, ogni ora trascorsa recupererà ben 10 Danni Stordenti da ogni Locazione. Una notte di sonno fa recuperare tutti i Danni Stordenti subiti in ogni Locazione oltre agli eventuali Danni Lesivi come da tabella. Una manovra di Pronto Soccorso coronata da successo fa recuperare immediatamente tutti i Danni Stordenti subiti in una Locazione.
- **Causare Danni Stordenti con Armi Lesive.** Tutte le Armi generalmente causano Danni Lesivi. Se si volessero infliggere Danni Stordenti anziché lesivi, bisognerà brandire l'Arma ad una **Difficoltà aumentata di 2 Punti**. *Esempio: Brandendo uno xifos, la Difficoltà per infliggere Danni Lesivi sarebbe 10, se volessi infliggere Danni Stordenti salirebbe a 12.* Purtroppo, non è possibile decidere di causare Danni Stordenti con le Frecce, a meno che stiate utilizzando frecce non appuntite.
- **Causare Danni Lesivi con Armi Stordenti.** Il combattimento a mani nude ed alcune armi naturali poco lesive causano normalmente Danni Stordenti. Per infliggere Danni Lesivi con tali "armi" è necessario **aumentare di 5 Punti la Difficoltà**. *Esempio: Lottando a mani nude, la Difficoltà per infliggere Danni Stordenti sarebbe 5, se volessi infliggere Danni Lesivi salirebbe a 10.*

➤ **Come recuperare Punti Ferita dovuti a Danni Lesivi.** Ogni Eroe ha una capacità di guarigione naturale che dipende dall'entità delle ferite subite in ciascuna locazione e dal suo Punteggio di Vigore. Ogni Locazione guarisce indipendentemente dalle altre, per cui una

locazione che abbia subito Danni Gravi guarirà più lentamente di una che abbia subito Danni Lievi. Una manovra di *Pronto Soccorso* è molto utile per chi abbia ricevuto ferite, così come i Poteri di Asklepios.

- **Danno Lieve.** Riposando almeno le otto ore notturne, l'Eroe recupera ogni giorno una quantità di PF pari alla metà del suo punteggio di Vigore (arrotondando per difetto)
- **Danno Grave.** Riposando almeno le otto ore notturne, l'Eroe recupera ogni giorno una quantità di PF pari ad $\frac{1}{4}$ del suo punteggio di Vigore (arrotondando per difetto)
- **Potere di Asklepios.** Per guarire velocemente, nulla è meglio dei Poteri posseduti dagli Iniziati di Asklepios: meglio averne uno sempre con sé.

Punti Premio

Gli Eroi affrontano Prove che un uomo normale ritiene impossibili, fronteggiano Mostri terribili e la loro mente è continuamente messa alla prova da mille tentazioni o da mille difficoltà che si frappongono fra lui e la vittoria. Ogni Eroe affronta tutto questo per un motivo, che può essere il voler salire nella *Gnosis Misterika*, salvare le persone care, acquistare sempre più potere o semplice vendetta. Il compimento dell'impresa è già un grande premio per l'Eroe, che riuscirà ad ottenere ciò che si era prefissato e diventando sempre più una leggenda nel Mondo Epico. Tuttavia, ogni Eroe può compiere una stessa impresa in modi molto differenti mettendosi più o meno alla prova, vivendola più o meno intensamente e, perché no?, riuscendo ad escogitare tattiche risolutive e vantaggiose anziché affrontare di petto ogni difficoltà. *Gli Eroi che riescono a superare imprese azzardate dimostrando al Narratore di viverle intensamente ed escogitando tattiche risolutive e vantaggiose possono ricevere dei Punti Premio quale ricompensa per il loro grande impegno e per la loro dedizione nel cercare di vivere l'Avventura intensamente e da protagonisti attivi, anziché lasciarsi trascinare dal Fato.*

- **Significato dei Punti Premio.** I Punti Premio sono utili per il Potenziamento degli Eroi, ma NON sono assolutamente necessari (vedi oltre). Il Narratore potrà distribuirne agli Eroi in base a quanto si siano impegnati nel vivere l'avventura intensamente: interpretando l'Eroe come un uomo con i suoi incredibili punti di forza ma anche con le sue piccole debolezze. Il Narratore avrà cura di premiare gli Eroi che tentano di raggiungere i risultati cercando vie più probabili e più sicure anziché affrontare di petto qualunque difficoltà (compatibilmente con il Carattere dell'Eroe...). I Punti Premio servono a questo: ad incentivare l'interpretazione e ad escogitare soluzioni brillanti e divertenti così da aumentare il divertimento di tutti.
- **Quando assegnare Punti Premio.** Quando il Narratore ritiene che gli Eroi siano riusciti a portare a termine un'Impresa o quantomeno una parte importante di essa, quello è un ottimo momento per assegnare eventuali Punti Premio. *Esempio: Herakles è obbligato a servire Eurysteus ed a compiere le famose Dodici Fatiche. Alla fine di ogni Fatica il Narratore potrebbe assegnare ad Herakles Punti Premio in base a come abbia vissuto l'Impresa. Alla fine delle Dodici Fatiche sicuramente Herakles riceverà Punti Premio tenendo conto di tutta l'Impresa.* In media, ogni due o tre sessioni di gioco si verificano le condizioni adatte per assegnare eventuali Punti Premio.
- **Come assegnare Punti Premio.** Per decidere se assegnare Punti Premio e quanti assegnarne, il Narratore terrà conto di tre fattori: (1) *l'Entità delle Difficoltà* affrontate, giacché è giusto premiare chi sia riuscito a compiere la missione del recupero del Vello d'Oro (*Khrysomallos*) mentre chi abbia portato giù sano e salvo un gattino dall'albero merita solo gratitudine. (2) *Il Realismo e la Vitalità degli Eroi*, giacché un Eroe "vero" con le sue gesta epiche e le sue piccole debolezze rende il gioco più divertente per tutti ed offre notevoli spunti al Narratore per l'Avventura. (3) *Le Idee Brillanti e la Strategia* messa in atto dagli Eroi durante l'Impresa, giacché solo usando il cervello si torna più facilmente sani e salvi a casa come dimostra il famoso Cavallo di Troia, il filo di Ariadne e le ali di cera di Daidalos giacché suo figlio Ikaros fece una brutta fine... Passiamo ora a dare delle *linee guida* sui Punti Premio da assegnare,

ricordando che le Difficoltà si presuppongono identiche per ogni componente del gruppo, mentre le idee e l'interpretazione possono variare parecchio da Eroe ad Eroe.

1. Valutazione delle Difficoltà affrontate.

- *Routine.* Gli Eroi avrebbero potuto portare a termine l'Avventura anche *ad occhi chiusi* (Punti Premio: 0)
- *Avventura Impegnativa.* Le Difficoltà incontrate erano *commisurate* alla potenza degli Eroi (Punti Premio: 1 per ogni Eroe)
- *Impresa Ardua.* L'Avventura ha messo a *dura prova* le capacità degli Eroi, che hanno seriamente rischiato di non farcela (o peggio, di morire) in almeno un'occasione. (Punti Premio: 2 per ogni Eroe)
- *Missione Impossibile.* Sono davvero riusciti ad avere successo? Chi l'avrebbe mai detto! (Punti Premio: 3 per Eroe).

2. Realismo e Vitalità nell'interpretare gli Eroi.

- *Robot stereotipato.* Il Personaggio va avanti nell'avventura come un zombie senza desideri o paure, senza emozioni né vita. (Punti Premio: 0)
- *Calato nella parte.* Personaggio "da manuale", un po' di estro in più e sarebbe perfetto. (Punti Premio: 1)
- *Attore Nato.* Il Giocatore interpreta con particolare attenzione la psicologia del personaggio in relazione all'Avventura ed all'ambientazione, creando situazioni divertenti e momenti di pathos intenso fornendo a tutti numerosi spunti ed aiuti all'immedesimazione. (Punti Premio: 2)
- *Premio Oscar.* Il giocatore è meglio dei Divi di Hollywood, sa far ridere e far piangere al momento giusto; quasi meglio del Narratore! Complimenti! (Punti Premio: 3)

3. Idee Brillanti e Strategia.

- *Spirito Istinivo.* L'Eroe prima si lancia a capofitto nel pericolo e poi (forse!) si chiede se avrebbe fatto meglio a riflettere un po' di più... Magari rischia anche di mettere a repentaglio la sicurezza altrui. (Punti Premio: 0)
- *Homo Sapiens.* L'Eroe valuta attentamente i pericoli prima di affrontarli cercando soluzioni semplici e cercando di ottimizzare le risorse a disposizione. (Punti Premio: 1)
- *Stratega.* L'Eroe ha avuto durante l'Avventura un'idea risolutiva che ha portato grossi benefici oppure ha ideato un piano *alternativo* per raggiungere il risultato con minori rischi o per raggiungere un risultato migliore. (Punti Premio: 2)
- *Mente Geniale.* L'Eroe ha avuto più di un'Idea brillante che ha dato i suoi frutti e/o ha saputo ribaltare una situazione critica in una situazione vantaggiosa pianificando il tutto. (Punti Premio: 3)

Infine, una piccola considerazione: un giocatore *molto bravo* riceve in media 6 Punti Premio ogni due sessioni di gioco di un'*Impresa Ardua*. Il Narratore è comunque libero di assegnare i Punti Premio come meglio crede, ricordando che i Punti Premio sono "*qualcosa in più*" per premiare l'inventiva e l'interazione fra i giocatori.

Potenziare gli Eroi

Durante le Avventure, ogni Eroe affronterà varie sfide che metteranno alla prova il suo coraggio, la sua astuzia, le sue Abilità ed il destino spesso e volentieri metterà sotto pressione la sua mente ed i suoi valori vacilleranno. Man mano che la Fama dell'Eroe si spargerà per il Mondo Epico, sempre nuove sfide gli verranno proposte e le Difficoltà potrebbero addirittura non essere alla sua portata. Per fortuna, anche gli Eroi crescono e possono diventare più forti, più abili e più astuti in due maniere: prendendo lezioni da un *Maestro*, *allenandosi* per sviluppare le Caratteristiche oppure utilizzando i *Punti Premio* accumulati durante le Avventure.

- **Imparare da un Maestro.** Le lezioni di un Maestro sono la via più sicura per potenziarsi, sebbene richieda tempo e dedizione. A meno che non si tratti di imparare le basi, è difficile reperire un Maestro all'altezza e quei pochi che ci sono richiedono all'Eroe di dimostrare il suo valore prima di accettarlo come allievo oppure richiedono *lauti compensi* che variano in base a quanto sia rara ed elitaria l'Abilità che insegnino. In ogni caso, *l'unico modo per imparare un'Abilità a Livello E partendo dal Livello 0 è rivolgersi a qualcuno che la conosca e che la insegni all'Eroe* (non si può imparare da soli qualcosa di cui si sia completamente all'oscuro). La tabella indica il **Tempo di Apprendimento** standard per incrementare il proprio Livello di Abilità frequentando Lezioni Individuali presso un Maestro. Gli Eroi che possiedano un elevato punteggio di Intelligenza impareranno prima, riducendo notevolmente il Tempo di Apprendimento (vedi tabella alla Caratteristica Intelligenza). Ovviamente, se la lezione è di gruppo, tale tempo (modificato dall'Intelligenza) andrà moltiplicato per il numero di allievi presenti. La lezione di gruppo ha il vantaggio però di dividere il costo fra gli allievi. Per ulteriori dettagli sull'insegnamento, date un'occhiata all'Abilità Insegnare.

| Livello Abilità | Lezioni Singole | |
|-----------------|-----------------|-----------------------------|
| | Tempo Standard | Onorario medio |
| da 0 a E | 6 gg | da 1MO a 5 MO |
| da E a P | 12gg | da 10 MO a 50 MO |
| da P a X | 24 gg | a discrezione del Narratore |

- **Allenamento e Sviluppo delle Caratteristiche.** Ogni Caratteristica dell'Eroe può arrivare ad un valore massimo di 7 grazie all'allenamento oppure ai Punti Premio. Fato e Bellezza fanno eccezione alla regola. Si dice che chi goda del favore di Afrodite può eventualmente chiedere alla Dea di migliorare la propria Bellezza, ma sicuramente la Divina non lo farà gratis... In linea di massima, **dedicando un anno all'esercizio fisico o mentale è possibile incrementare di 1 il Valore di una Caratteristica**. Ovviamente in quel lasso di tempo non potrete dedicarvi al *mestiere di Eroe* e potrà essere necessario chiedere consigli a persone esperte o effettuare allenamenti in zone impervie; gli eventuali costi dell'operazione saranno decisi di volta in volta dal Narratore. Se avete a disposizione ben **30 Punti Premio**, potrete impiegarli per incrementare di 1 una Caratteristica a scelta purché il Narratore ritenga che la abbiate utilizzata a sufficienza (utilizzare 30 Punti Premio ottenuti saccheggiando e derubando per incrementare il Carisma è un po' fuori luogo...)
- **Potenziare l'Eroe con i Punti Premio.** L'ultimo modo per potenziare gli Eroi è utilizzare i famosi Punti Premio. Vediamo ora cosa è possibile ottenere.
- **Incrementare il Livello di Abilità.** Bastano solo **10 Punti Premio** per poter salire dal Livello E al Livello P o dal Livello P al Livello X in *un'Abilità che il Narratore ritenga che abbiate utilizzato a sufficienza durante le Imprese*. Purtroppo, se partite dal Livello 0 dovete rivolgervi ad un Maestro per acquisire il Livello E.
 - **Incrementare le Caratteristiche.** Con l'eccezione della Bellezza e del Fato, bastano **30 Punti Premio** per poter incrementare di 1 il Valore di *una Caratteristica che il Narratore ritenga che abbiate utilizzato a sufficienza durante le Imprese*. Ricordate che con i Punti Premio non si può superare il Valore di 7.
 - **Incrementare il Fato.** Ebbene sì. Se il vostro punteggio di Fato è *inferiore a 5* potete utilizzare *un Punto Premio per recuperare un Punto Fato*, fino a raggiungere il valore massimo di 5 (non di più!). Quest'operazione è **possibile solamente nel momento in cui il Narratore vi assegna Punti Premio**, prima che si riprenda a giocare. Non è possibile effettuare l'incremento dei Punti Fato con i Punti Premio in altri momenti di gioco.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ (*Exoplismòs*)

Capitolo 6: Equipaggiamento per Imprese Eroiche

Baratto. La forma di compravendita più in voga nel Mondo Epico è il baratto, ossia il puro scambio di merci e/o servizi che abbiano un valore identico. Dal più piccolo villaggio alla grande città fortificata, la gente si incontra nei mercati portando qualcosa di proprio per scambiarlo (qualora si tratti di un buon affare) con qualcos'altro di cui abbia bisogno. Da migliaia di anni il Mondo Epico scambia merci un questo modo, tuttavia i mercanti più industriosi hanno intuito la necessità di trovare qualcosa di più trasportabile che permetta di acquistare qualunque merce senza doverne proporre un'altra in scambio. Da qui nacque l'idea della *Valuta*, un concetto che la maggior parte della popolazione fa fatica ad accettare.

Valuta. I mercanti più ingegnosi della Fenicia e di Creta hanno introdotto nel Mondo Epico il concetto della Valuta, per semplificare i notevoli problemi del baratto. Fu così che si cominciarono a coniare dei veri e propri pezzi di metallo pesanti all'incirca 50 grammi di rame (*Pezzi di Rame* o PR), di argento (*Pezzi d'Argento* o PA) o di oro (*Pezzi d'Oro* o PO). Il nome rende appieno l'idea: più che di vere e proprie monete, si tratta di *pezzi di metallo grossolanamente intarsiati il cui peso viene misurato dai più diffidenti con rozze bilance durante gli scambi*. In tutto il Mondo Epico, **dieci Pezzi di Rame sono equivalenti ad un Pezzo d'Argento, mentre 10 pezzi d'Argento equivalgono ad un Pezzo d'Oro**. I grossi mercanti ebbero un grande beneficio dall'introduzione della Valuta, ma il popolo ignorante, che non può tra l'altro permettersi una bilancia per controllare i pesi delle monete, è tuttora restio ad accettare le monete e preferisce di gran lunga affidarsi al baratto. Per questo motivo, la Valuta è accettata soprattutto nelle grandi città in particolar modo dai mercanti, mentre è davvero difficile convincere un contadino a scambiare le sue merci con dei Pezzi di Rame o d'Argento. La tabella riporta il numero di Pezzi di ogni valuta necessari ad eguagliare il valore di un Pezzo d'Oro (VAL) e la probabilità che possa venir accettata (PROB) da chi non sia un mercante di professione.

| | VAL | PROB |
|----------------------|-----|------|
| Pezzi d'Oro (PO) | 1 | 100% |
| Pezzi d'Argento (PA) | 10 | 75% |
| Pezzi di Rame (PR) | 100 | 40% |

Reperibilità (R). Di seguito sono elencati tutti gli oggetti che potrebbero essere utili ad un Eroe durante le sue Avventure. La colonna "R" indica la Reperibilità di ciascun oggetto, ossia la probabilità che un mercante disponga al momento di un esemplare che faccia al caso dell'Eroe. *Esempio: un Thorax di Rame Temprato ha una Reperibilità del 50%, che significa che un fabbro potrebbe non averne nemmeno una disponibile oppure che nessuna di quelle a disposizione è della taglia dell'Eroe.* Ove non indicato, il parametro di reperibilità si presume del 100%. Il Narratore è libero di modificare il fattore Reperibilità come meglio creda.

| Costo | Q | R | ANIMALI VIVI |
|-------|---|---|-------------------------------|
| 1 PO | 1 | - | Asino o Mulo |
| 5 PO | 1 | - | Bovino (Bue, Mucca, Toro) |
| 6 PO | 1 | - | Equino (Cavallo, Giumenta) |
| 1 PR | 1 | - | Gallina |
| 1 PO | 1 | - | Maiale |
| 7 PA | 1 | - | Ovino (Ariete, Capra, Pecora) |

| Costo | Q | R | ARMATURE e SCUDI | Danno Ass. | I | Mov |
|------------|---|----------------|--------------------------------------|-------------|----|-----|
| 20 PO | 1 | 40% | Aegis Grande in Bronzo | - | -1 | -1 |
| 5 PA | 1 | - | Aegis Piccolo in Pelle Borchiatà | - | -1 | - |
| 1/2 Thorax | 1 | Vedi Thorax | Kranos (<i>Elmo</i>) | Come Thorax | - | - |
| 1/2 Thorax | 2 | Vedi Thorax | Peribrakhionia (<i>Bracciali</i>) | Come Thorax | -1 | - |
| 1/2 Thorax | 2 | Vedi Thorax | Podalia (<i>Schinieri</i>) | Come Thorax | - | -1 |
| 20 PO | 1 | 20% | Thorax di Bronzo | 18 | -2 | -2 |
| 50 PO | 1 | Su Ordinazione | Thorax di Bronzo Temprato | 24 | -2 | -2 |
| 1 PA | 1 | - | Thorax di Cuoio Bollito | 5 | -1 | - |
| 5 PA | 1 | 75% | Thorax di Cuoio Borchiatà con Rame | 8 | -1 | -1 |
| 500 PO | 1 | Divina | Thorax di Ferro | 30 | -2 | -2 |
| 5 PR | 1 | - | Thorax di Pelli / Cuoio non lavorato | 4 | - | - |
| 5 PO | 1 | 50% | Thorax di Rame Temprato | 11 | -2 | -2 |

| Costo | Q | R | ARMI | Difficoltà | I | Danno |
|-------|----|-----------|---------------------------------|------------|----|-------------|
| - | 1 | - | Armi Naturali di Taglia Grande | 15 | -2 | 17+Vigore |
| - | 1 | - | Armi Naturali di Taglia Media | 10 | - | 5+Vigore |
| - | 1 | - | Armi Naturali di Taglia Piccola | 5 | +2 | Vigore |
| 2 PO | 1 | Su Ordin. | Dory di Bronzo | 15 | -2 | 20+Vigore |
| 20 PO | 1 | Divina | Dory di ferro | 15 | -2 | 26 + Vigore |
| 1 PO | 1 | 40% | Dory di Rame Temprato | 15 | -2 | 18+Vigore |
| 4 PA | 20 | 50% | Frecce in Bronzo | - | - | 15 PF |
| 2 PR | 20 | - | Frecce in Legno/osso | - | - | 5 PF |
| 2 PA | 20 | 75% | Frecce in Rame | - | - | 10 PF |
| 4 PA | 1 | 75% | Makhaira di Bronzo | 5 | +2 | 2+Vigore |
| 4 PO | 1 | Divina | Makhaira di Ferro | 5 | +2 | 8 + Vigore |
| 2 PA | 1 | - | Makhaira di Rame Temprato | 5 | +2 | 1+Vigore |
| - | - | - | Mani nude o Pankration | 5 | +3 | Vigore /2 |
| 2 PA | 1 | - | Toxon | Varia | - | - |
| 1 PO | 1 | 25% | Xifos di Bronzo | 10 | - | 9+Vigore |
| 10 PO | 1 | Divina | Xifos di Ferro | 10 | - | 15 + Vigore |
| 5 PA | 1 | 50% | Xifos di Rame Temprato | 10 | - | 7+Vigore |

| Costo | Q | R | EQUIPAGGIAMENTO VARIO |
|-------|----|-----|----------------------------------|
| 1 PR | 1 | 80% | Acciarino |
| 2 PA | 1 | 80% | Bilancia con pesetti |
| 5 PR | 1 | 60% | Bocchetta d'Inchiostro di Seppia |
| 2 PR | 1 | - | Corda (15m) |
| 1 PA | 1 | 50% | Fiala di cosmetici |
| 5 PR | 1 | 50% | Papiro |
| 1 PR | 1 | 75% | Penna da Scrittura |
| 4 PA | 1 | 30% | Rampone in Bronzo Temprato |
| 1 PR | 1 | - | Sacco Grande |
| 1 PA | 1 | 70% | Specchio in Bronzo |
| 2 PA | 1 | 80% | Strumento Musicale |
| 1 PR | 10 | - | Torce |

| Costo | Q | R | TRASPORTI |
|-------|---|-----|---|
| 5 PA | 1 | 80% | Carro a 2 ruote scoperto |
| 2 PO | 1 | 60% | Carro a 4 ruote coperto |
| 2 PR | - | - | Passaggio in nave al giorno per persona |

| Costo | Q | R | VESTIARIO ed ACCESSORI |
|---------------|---|-----|----------------------------------|
| 5 PR | - | - | Abbigliamento da Viaggio in lana |
| 5 PA | - | 80% | Abbigliamento di Lusso in bisso |
| 1 PA | - | 90% | Abbigliamento Raffinato in lino |
| da 3 PA in su | 1 | 80% | Monile in Argento |
| da 3 PO in su | 1 | 70% | Monile in Oro |
| da 3 PR in su | 1 | - | Monile in Rame |

| Costo | Q | R | VITTO e ALLOGGIO |
|-------|---|---|------------------------------------|
| 2 PR | - | - | Alloggio per 1 notte a persona |
| 1 PA | 1 | - | Anfora di Vino o di Olio (100 l) |
| 1 PR | 1 | - | Otre pieno di Acqua (10 l) |
| 2 PR | 1 | - | Otre pieno di Vino (10 l) |
| 2 PR | 1 | - | Pasto di Carne o Pesce |
| 1 PR | 1 | - | Pasto di verdure |
| 7 PR | - | - | Carne o Pesce sotto sale per 7 gg. |

- **Abbigliamento:** Questa voce dell'Equipaggiamento comprende ogni capo di vestiario che in genere indossa un tipico abitante del Mondo Epico. Si parte dal **Chitòne** (*Khitòn*), drappo di stoffa fermato in vita da una o più cinture di cuoio; più lungo per le donne, più corto per gli uomini. Sopra il Chitone in genere si indossa l'**Himàtion**, un mantello lungo ed ampio sul quale le casate nobili ricamano i loro simboli. I lavoratori ed i soldati invece portano la **Clamide** (*Khlamys*) sopra il Chitone, un mantello più corto che spesso è l'unico indumento dei più giovani. Infine, si calzano i **Sandali** (Sàndaloì) con allacciature di vario tipo. I viaggiatori non disdegnano l'uso di cappelli a falda larga per ripararsi dal sole. Il tipo di materiale e le eventuali decorazioni giustificano gli aumenti di prezzo.
- **Aigis:** Così sono chiamati gli Scudi del Mondo epico. Possono essere piccoli costruiti in legno ricoperto da pelle borchiate in rame o grandi di bronzo, degni di un Eroe ed istoriati dai fabbri più esperti.
- **Dory:** Questo è il nome con cui gli abitanti del Mondo Epico chiamano le loro lance. In genere sono lunghe perlomeno due metri con il manico in frassino e la punta in rame o in bronzo. Vengono in genere brandite con una mano riparandosi dietro gli Aigis. Altri tipi di armi di dimensioni grandi e lavorate infliggono un danno sovrapponibile a quello di una Dory.
- **Makhaira:** Si tratta di un pugnale con la lama di circa 20 cm in rame o in bronzo. Ogni arma metallica, piccola e lavorata infligge un danno sovrapponibile ad una Makhaira.
- **Thorax:** Con questo nome si identifica la parte principale di un'Armatura che protegga il petto, le spalle e la schiena. Per proteggere la testa e gli arti bisogna utilizzare anche un *Kranos* (Elmo) e/o

Peribrakhionia e *Podalia*, generalmente dello stesso materiale del Thorax. L'insieme di Thorax, Kranos, Peribrakhionia e Podalia dello stesso tipo viene chiamato *Hòpla*, ossia armatura completa.

- **Toxon:** Con questo nome si indicano gli archi del Mondo Epico. L'Arcieria non è molto sviluppata nel Mondo Epico per cui si conosce un solo tipo di arco. La maggior parte degli archi viene utilizzato con frecce con punta d'osso o semplici frecce di legno appuntito. Gli arcieri più esperti e letali utilizzano frecce di rame o in bronzo, sebbene abbiano un costo elevato.

- **Xifos:** La vera arma degli Eroi, lo Xifos è una spada con la lama di circa 60 cm in rame temprato o in Bronzo. Qualunque arma metallica lavorata di dimensioni simili infliggerà un danno sovrapponibile a quello di uno Xifos.

BIBAIA (Biblia)
Capitolo 7: Poemi Epici

Alla fine, ecco una piccola raccolta di Poemi Epici che raccontano alla maniera degli Aoidoi le vicende degli Dei e degli Eroi.

La nascita degli dei secondo Paidiòkratos

All'inizio dei tempi c'era soltanto il Caos, che conteneva in sé il seme di ogni cosa; da lui nacquero l'Erebo, l'oscuro abisso infernale, la Notte, che a sua volta diede origine al Giorno, e Gaia, la Grande Madre Terra, che nel sonno generò le maestose montagne ed Uranòs, il Cielo stellato.

Il dio guardò dall'alto la Terra con occhi amorosi e versò nelle sue pieghe segrete piogge feconde, che la coprirono di erbe ed alberi di ogni specie, diedero vita alle belve e agli uccelli e, confluendo, formarono i fiumi, i laghi ed i mari.

Dall'unione della Terra e del Cielo ebbero origine anche i primi esseri con l'aspetto quasi umano: i poderosi Titani, i giganteschi Ciclopi, i possenti Centimani. Ma Uranòs non voleva che venissero alla luce. E Gaia se ne lamentava.

“Perché, Uranòs, respingi i tuoi figli, costringendoli a restare nascosti nel mio seno profondo? Non vedi quanto io soffro per queste creature, che chiedono in vano di vedere il sole?”

Uranòs scuoteva il capo costellato di astri lucenti.

“Non voglio rischiare, Gaia. Non voglio”

“Rischiare che cosa?”

“Fingi di non saperlo? Mi angoscia il pensiero di essere un giorno spodestato da uno dei miei figli.”

“Se neppure li hai voluti vedere!”, ribatteva stancamente Gaia.

“Tutto vedono gli occhi del Cielo Stellato, o Terra: anche quello che tu tieni celato in te stessa. Vuoi che io non conosca i miei figli? Magari non li conoscessi! Ne avrei meno paura. E invece so anche troppo bene come sono fatti: dodici sono i colossali Titani che tieni nel ventre; tre i Ciclopi dai muscoli gagliardi, che in mezzo alla fronte hanno un unico occhio; e tre ancora gli spaventosi mostri che possiedono cento braccia ciascuno.”

“Lasciali uscire, Uranòs”, supplicava Gaia. “Non ti faranno alcun male, se tu non ne farai a me e loro.”

Ma il dio era irremovibile. “Basta così. Te lo ripeto ancora: non voglio rischiare di perdere il mio trono.”

“Ti prego, Uranòs!”

“Butti il tuo tempo, Gaia. Le tue parole giungono a me leggere come un soffio di brezza tra gli steli, come voce di neve che si scioglie.”

“Griderò così forte che mi dovrai sentire.”

“E' inutile, Gaia: non ti ascolto”

“Griderò così forte che mi udranno le creature che porto in seno.”

Uranòs credeva davvero che le minacce di Gaia si perdessero nel vento come un fruscio di foglie a primavera. Ma si sbagliava: perché, quando non riuscì più a sopportare il peso che rinserrava in sé, la Terra chiese aiuto ai suoi figli.

Uno dei Titani, Kronos, riuscì a liberarsi; affrontò il padre, mentre si apprestava, come ogni notte, a ricoprire la sua sposa e, con un falcetto di selce fornitogli da Gaia, lo mutilò del pene, che scagliò lontano nell'Egeo.

Dalla ferita il sangue gocciolò sulla Terra: e generò le belle e dolcissime Ninfe dei Frassini, le Erinni vendicatrici che perseguitano i trasgressori delle leggi naturali, e gli altissimi e terribili Giganti, con code di serpenti che sbucavano dalle gambe e dai piedi.

Dal membro di Uranòs, caduto nel mare, nacque invece Afrodite, splendente di grazia. Quando la dea emerse dalle onde spumeggianti, al suo sorriso le nubi si sciolsero nel cielo, i venti si nascosero nei loro antri bui, e sulla terra sbocciarono i fiori.

Kronos liberò i suoi fratelli Titani, che lo fecero re al posto di Uranòs; ma lasciò nelle tenebre del Tartaro i Ciclopi e i Centimani, poiché aveva paura della loro forza.

Gaia ne provò grande dolore; nascose tuttavia il suo pianto, con pazienza infinita aspettando il momento di affrancare i reclusi.

Kronos, intanto, aveva sposato la sorella Rhea, alla quale era sacra la quercia. Un giorno andò ad annunciare lietamente a sua madre che stava per nascergli un figlio.

La Terra ascoltò immota, ripiegata su se stessa, senza batter ciglio. E non pronunciava parola. Kronos si spazientì. “Perché non ti rallegri, Grande Madre? Perché non ti felicitì con me, che sto per diventare padre?”

“Vorrei poterlo fare. Ma conosco un segreto che non ti ho mai rivelato, e forse farei meglio a tacerti anche ora.”

“Se è qualcosa che mi riguarda, ho diritto io pure di sapere.”

“Mi sembra giusto”, ammise Gaia. Ma poi si chiuse ancora nel silenzio.

“Allora?”, sollecitò Kronos, inquieto.

“Figlio, per amore mio tu hai affrontato e sconfitto tuo padre. Ma eguale sorte toccherà a te: uno dei tuoi figli ti cacerà un giorno dal trono.”

Il Tempo rise, sollevato. “Tutto qui, madre? Questo è scritto nei libri del Destino? Ebbene, ora che sono avvisato, saprò ben io come comportarmi.”

Gaia lo guardò preoccupata. “Che cosa pensi di fare?”

“Semplice, madre: divorerò la mia prole, di mano in mano che vedrà la luce. Nessuno, te l’assicuro, potrà mai togliermi il regno.”

Così il Tempo inghiottiva i suoi figli non appena partoriti, e Rhea ne provava una grandissima pena. Già tre femmine e due maschi le erano stati tolti; quando fu nuovamente incinta, andò dalla Terra per chiederle consiglio. “Grande Madre, aiutami, ti prego. La tua sapienza è infinita: tu sola puoi dirmi quello che devo fare.”

“Che cosa ti tormenta, figlia mia?” domandò Gaia. Ma già sapeva quale sarebbe stata la risposta.

“Madre, il mio sposo, una dopo l’altra mi strappa le mie creature, appena vengono al mondo; e crudelmente le ingoia, per timore che il Fato si ripeta e che una di loro un giorno lo cacci dal trono, così come lui cacciò suo padre.”

“Gaia assentì gravemente col capo. “Questo è scritto nel libro del Destino: anche Kronos verrà spodestato da uno dei suoi figli. Io stessa l’ho avvertito del pericolo che gli sovrasta.”

“Io non so nulla, Madre, di quanto l’immutabile Fato ha stabilito dai tempi dei tempi. So solamente che la mia esistenza è diventata insopportabile. E tu puoi capirmi, poiché hai patito le mie stesse pene, privata dalla gioia di vedere i tuoi nati. Ma, se è destino che uno dei miei diventi re al posto di mio padre, perché prolungare il mio tormento? Kronos già mi ha preso tre femmine: Hestia, Hera e Demeter; e già l’ho visto inghiottire due maschi, con crudeltà spietata: Haides e Poseidon. Ora io sono venuta da te, perché sta per nascermi un’altra creatura, e certo pretenderà che gliela porga con le mie stesse mani, per divorare voracemente anche quella.”

Gaia sollevò finalmente il capo, e le sue labbra si schiusero al sorriso. “Sarà il tuo terzo maschio”, annunciò, “Avrà il nome di Zeus, e diverrà re degli immortali. Rallegrati: riavrai anche gli altri tuoi figli.”

Rhea sentì il suo cuore aprirsi alla speranza. Ma, ancora dubbiosa, domandò: “Com’è possibile, dal momento che Kronos mi tiene sempre d’occhio, per togliermi il piccino, non appena sarà venuto alla luce?”

“Non lo vedrà”, rispose prontamente Gaia. “Tuo figlio nascerà nelle tenebre più profonde, e ninfe fidate si prenderanno cura di lui, finché il suo momento sia giunto.”

Rhea però non si sentiva tranquilla. “Kronos lo cercherà per cielo, per terra e per mare, e riuscirà certamente a trovarlo, ovunque si trovi.”

Ma Gaia la rassicurò. “Non temere: non saprà che gli nascondi un figlio. All’alba, quando ti dirà di consegnarglielo, gli darai una pietra, avvolte nelle fasce. Kronos la ingoierà senza sospetto: ed il piccolo sarà salvo.”

Tutto avvenne come la Grande Madre Terra aveva preannunciato. Zeus nacque nel cuore della notte, in una grotta del monte Ida, nell'isola di Creta; e Gaia l'accorse tra le sue braccia amorose.

"E' un bel bambino", disse. E chiamò le Ninfe dei Frassini, per affidarlo alle loro cure.

"Sospendete la culla del bimbo ai rami di un albero: così, se anche a Kronos venisse il sospetto di essere stato ingannato, né in cielo, né in terra, né in mare."

"Ma se udisse il suo pianto?", ribatterono timorose.

"Trovate il modo di coprire i vagiti di Zeus."

Le ninfe si consultarono tra di loro. "Faremo venire una schiera di giovinetti, che montino la guardia armati; e diremo loro di percuotere la lancia sullo scudo di bronzo, facendo gran chiasso e levando alte grida."

La Terra approvò sorridendo. "Mi sembra un'ottima cosa. Zeus la troverà divertente."

"E...quando avrà fame...?", volle sapere la ninfa dai riccioli d'oro.

"Non preoccupatevi: non avete che da affidarlo ad Amaltheia."

"La nostra capretta?", rise la ninfa dalle guance rosa.

"Sarà lei la balia di Zeus", dichiarò Gaia. "Dalle sue corna goccioleranno nettare ed ambrosia ed avrà le mammelle sempre gonfie di latte."

"Già si occupa del piccolo Pan", intervenne la ninfa dagli occhi colore di cielo.

"Non fatterà ad allevare anche Zeus", tagliò corto Gaia.

"Se è per questo, ne sono sicura. Pan cresce che è un piacere vederlo", assicurò la ninfa dalle bionde chiome.

"Già saltella per i boschi e per prati, lanciando grida che lasciano sbigottiti gli animali", disse quella dalle guance rosa.

"Vuoi che non lo sappia? La Madre Terra sa tutto, vede ogni cosa", intervenne la terza dagli occhi di cielo.

Ma Gaia assorta, si era di nuovo piegata su se stessa, e il chiacchierio delle ninfe giungeva alle sue orecchie mescolato al gorgogliare lieve delle fonti ed al ronzio degli insetti tra l'erba.

Zeus rimase dunque con le ninfe, nascosto nella selva del monte Ida, e Pan, il dio dei campi e dei boschi, che ha i piedi e le orecchie di capra, gli fu inseparabile compagno. Amaltheia li nutriva entrambi e giocava con loro, facendo buona guardia, mentre il tempo passava.

Il bimbo divenne fanciullo e il fanciullo gagliardo giovinetto. Le Ninfe dei Frassini lo contemplavano beate, quando si esercitava con l'arco a scagliare infallibili frecce, e pendevano dalle sue labbra, ogni volta che rivolgeva loro la parola.

Di tanto in tanto, il figlio di Kronos si divertiva a stupirle, compiendo qualcuno di quei prodigi che soltanto gli dei possono fare.

Il giorno in cui Amaltheia si spezzò un corno, cozzando contro una roccia, lo porsero sgomento al giovane dio, aspettando che facesse qualcosa.

"Non volete che glielo riattacchi. Se l'ha perso, forse le pesava" si schermì. Ma gli era venuta un'idea. Prese il corno, e quello incominciò a crescere, tra le sue mani, a vista d'occhio, sotto gli occhi sbigottiti delle ninfe. Divenne un vaso, si colmò di frutta e di fiori. Zeus rise divertito.

"Guancia-di-rosa, non avevi voglia di una mela matura? E tu, Chioma-di-miele, tu non volevi un mazzo di giunchiglie?"

"Be', sì", ammisero stupefatte. "Ma...che cosa è accaduto? Quel corno conosce forse i nostri desideri?"

"Per l'appunto", confermò il dio. "Questa è la Cornucopia, il Corno dell'Abbondanza. Se vi verrà desiderio di qualcosa, vi basterà affondare le mani. La svuoterete, e tornerà a riempirsi, senza che voi mai ne vediate il fondo. Ringraziate ogni volta Amaltheia, che mi ha nutrito, in attesa che il mio momento giungesse."

"Sei pronto per la grande impresa?", domandarono con il fiato sospeso.

Il figlio di Rhea si presentò alla Grande Madre Terra. "Eccomi in grado di affrontare Kronos, per liberare i fratelli che tolse a mia madre, nel momento stesso in cui videro la luce."

“Come puoi pensare di metterti contro i Titani, se non possiedi armi, né sai come affrontarli? No, non sei pronto, Zeus”, ribatté Gaia.

“Che cosa mi resta da fare, Grande Madre?”, domandò mortificato il dio.

“Per prima cosa, uccidi Amaltheia e rivestiti della sua pelle.”

“Uccidere Amaltheia?! Non puoi chiedermi questo, io amo quello capra. Mi ha nutrito, mi ha portato a passeggio sul suo dorso nei boschi cretesi. No, credi, non posso farle alcun male.”

“Devi ucciderla: la sua pelle ti renderà invulnerabile.”

Ma Zeus esitava. “Come posso così mal ripagare chi mi ha fatto del bene?”

“Quando avrai ottenuto la vittoria, potrai Amaltheia nel cielo, tra gli astri che rischiarono la notte: potresti dare ricompensa maggiore a chi ti ha nutrito? Il Capricorno brillerà nei secoli tra le costellazioni celesti.”

“E poi? Che devo fare poi?”, domandò rasserenato il dio.

“Cerca tua madre Rhea e chiedile di fare in modo che Kronos ti affidi l’incarico di coppiere alla tua mensa. Quando sarai accolto nella reggia del Tempo e lo assisterai durante il banchetto versandogli da bere, troverai facilmente l’occasione di mettere nella sua coppa un potente emetico, che lo costringa a restituire alla luce i tuoi fratelli. Non esitare: fa’ come ti ho detto.”

Kronos, senza alcun sospetto, accettò come coppiere il figlio Zeus. E tutto accadde come la Grande Madre aveva detto. Dopo aver bevuto la bevanda alterata, il Tempo rigettò prima la pietra che aveva ingoiato al posto del suo ultimo nato; poi, ad uno ad uno, vomitò gli altri figli. Hestia, Demeter, Hera, Haides e Poseidon balzarono in piedi illesi, ringraziando Zeus di averli liberati. Ma i Titani accorsero per sostenere il loro fratello Kronos, dando inizio ad una terribile, lunghissima guerra, che sconvolse l’intero Kosmos. E non se ne intravedeva la fine.

Ancora una volta Zeus chiese consiglio alla Grande Madre Terra. “Ho seguito i tuoi suggerimenti e costretto mio padre a restituire alla luce i miei fratelli; ma i Titani sono intervenuti a farci guerra, sotto la guida del gigantesco Atlante. Noi dei ci siamo arroccati in cima al monte Olimpo; loro combattono dalla vetta dell’Otride. Da dieci anni, ormai, si protrae la lotta, ed io non vedo possibilità di successo.”

“Spezza l’equilibrio, nipote mio diletto. Fa’ pendere dalla tua parte la bilancia”, rispose la Terra.

“Dovrei avere alleati possenti. Dove posso trovarli?”

Gaia trasse dal petto un profondo sospiro. “Non hai pensato ai miei figli che Kronos esiliò nel buio Tartaro, e ancora non conoscono la luce? Va’, dunque. Strappa alla carceriera le chiavi di quel luogo tenebroso; libera i possenti Ciclopi e i poderosi Centimani.”

“Lo farò, Madre Terra. Ma temo che saranno stremati, dopo una così lunga prigionia.”

“Dà loro il cibo e la bevanda degli immortali, ed in breve riacquisteranno le forze. Poi chiedi ai Ciclopi di forgiare per Poseidon un tridente, per Haides un elmo capace di renderlo invisibile, per te l’arma invincibile che per sempre sarà pegno del tuo potere sovrano: la folgore. Quanto ai Centimani, con ciascuna delle loro cento mani saranno in grado di scagliare enormi macigni sui Titani. Va’, Zeus, ed avrai la vittoria.”

Il dio sciolse dalle catene i prigionieri dell’Erebo, permettendo loro di vedere finalmente il chiaro giorno. E tutti si misero all’opera.

Reso invisibile dall’elmo preparato per lui dai Ciclopi, Haides entrò nella dimora di Kronos e sottrasse al padre le armi; poi, mentre Poseidon lo minacciava col tridente, Zeus lo affrontò, brandendo la folgore.

Intanto i Centimani prendevano trecento pietre alla volta con le loro trecento mani, e bersagliavano di macigni i Titani, che dall’alto dell’Otride scagliavano su di loro una pioggia di dardi. Le urla dei combattenti riempivano l’aria. La terra ed il mare rimbombavano del fragore della lotta. I cieli rintonavano di tuoni; il vento levava vampe ardenti dalle foreste in fiamme.

Ma l’esito della battaglia restava ancora incerto. Ed ecco che il divino Pan lanciò il suo tremendo grido: il sangue si agghiacciò nelle vene dei Titani, ed un timore folle sgomentò le loro menti. Ma solo quando Zeus li colpì con i fulmini fornitigli dagli immani Ciclopi, i ribelli, accecati dai lampi, si dichiararono vinti. Un profondo silenzio avvolse terra e cielo.

Allora, sulla cima dell'Olimpo, Zeus, Haides e Poseidon tennero consiglio. Benché fosse il più giovane, Zeus prese per primo la parola.

“Fratelli, abbiamo sconfitto i Titani che sostenevano Kronos. Che cosa faremo di loro?”

“Dobbiamo punirli in modo esemplare, per togliere a chiunque, una volta per sempre, la voglia di contrapporsi a noi.”, dichiarò Poseidon, gettando indietro la folta chioma con un moto orgoglioso del capo.

“Avranno il castigo che si sono meritati”, approvò Zeus. “E quello di Atlante, che li ha sempre animati alla lotta, dovrà essere davvero speciale.”

“Giusto”, assentì Haides. “Quale pena gli imporremo?”

Zeus ci aveva già pensato. “Proporrei di caricargli sulle spalle la volta del cielo, perché ne regga il peso nei secoli dei secoli.”

“Per me va bene”, convenne Poseidon.

“Sono d'accordo anch'io” dichiarò Haides. “E gli altri?”

“Che ne diresti di relegarli nel profondo Tartaro?”, suggerì Zeus. “Porremo i Centimani a guardia di quei ribelli.”

“Possiamo contare sulla loro fedeltà”, approvò Haides.

Poseidon nascose il riso nella fluente barba. Suo fratello aveva trovato di sistemare i Titani, liberandosi dello stesso tempo dei Centimani, senza offenderli, anzi...

“Il Tartaro è la prigione più sicura: dista dalla superficie della terra quanto questa è distante dal cielo”, commentò.

“Bene”, disse Zeus. “Non ci resta quindi che spartirci il potere. Io propongo, fratelli, di considerare la terra dominio di tutti e tre, e di dividerci invece la sovranità del cielo, del mare e dell'oscuro regno sotterraneo.”

Haides si disse subito d'accordo. Poseidon soppesava la proposta. Era il fratello maggiore, ed in una situazione normale avrebbe potuto accampare i diritti della primogenitura.

“Chi assegna le parti?”, domandò cautamente.

Haides lo guardò sorpreso.

“Dobbiamo dire grazie a Zeus, se siamo qui ad accodarci sulla divisione del potere. Mi pare, dunque, che tocchi a lui...”

“Preferisco non decidere io”, intervenne Zeus. “Mettiamo in un elmo tre tessere e prendiamone una ciascuno, affidandoci alla sorte.”

“Via allora, non tiriamo le cose per le lunghe”, disse brusco Poseidon.

Zeus gli porse sorridendo l'urna, e lasciò che scegliesse per primo. Il fratello trasse dall'elmo la tessera azzurra del mare. Haides allungò la mano a sua volta.

“A me tocca il regno dell'ombra”, constatò, estraendo la tessera nera.

Zeus mostrò sul palmo quella bianca, rimasta sul fondo. “Così, a me spetta il dominio del cielo.”

“Com'è giusto che sia”, dichiarò Haides. “Hai voluto concederci dignità pari alla tua; ma il tuo potere è superiore a quello di qualunque dio. Tu sei il re dei celesti, signore della folgore. Sopra di te c'è solamente il Fato.”

Poseidon si limitò ad annuire col capo. Zeus guardò lontano, oltre le nuvole che isolavano dal resto della terra la vetta dell'Olimpo. “Porrò su questa cima la sede eterna degli dei beati. Qui avranno dimora i superni, ed insieme staremo a banchetto, rallegrati da musiche e canti; berremo coppe di soave nettare, ed in piatti d'oro mangeremo l'ambrosia che rende immortali. Qui, seduto sul mio trono splendente, reggendo nella destra il fulmine, nella sinistra lo scettro, amministrerò la giustizia; ed ai miei piedi verrà a posarsi l'aquila, che vola tra i venti e le nubi.”

Le parole di Zeus risuonarono solenni nel silenzio.

Allora Poseidon disse: “Io, Poseidon, signore delle distese marine, costruirò la mia reggia sul fondo del mare; avrò nelle spaziose scuderie focosi destrieri con criniere azzurre e zoccoli di bronzo, e ninfe, tritoni e mostri marini scorteranno il mio cocchio dorato, quando percorrerò le vie dell'acqua, stringendo nel pugno il tridente, per sconvolgere o placare le onde. Trarrò dai flutti isole e scogli, e la mia ira scuoterà la terra dal profondo”.

Toccava ad Haides parlare.

“Come signore del regno sotterraneo, avrò in custodia i Titani ribelli che abbiamo stretto in catene; e, per quanto sia certo che i fedeli Centimani faranno la loro guardia, per precauzione innalzerò ugualmente attorno al Tartaro uno spesso muro di metallo, circondato da una triplice notte. Ma il mio palazzo, se anche non vi giungeranno i raggi del sole, sorgerà tra giardini di frondosi melograni e prati di asfodeli in fiore.”

Così Zeus, signore delle tempeste, adunatore dei nubi, regnò sui celesti: ed al suo fianco sedette, regina, la bella Hera dalle bianche braccia.

Ben presto, la famiglia degli immortali crebbe, e l'Olimpo si affollò di dei, perché a quelli che già vi avevano preso dimora si aggiunsero i figli di Zeus. Tra i Grandi furono ammessi Ares, l'impetuoso signore della guerra; Hefaios, il divino fabbro costruttore delle auree dimore del cielo; la bellicosa Athena, produttrice di tutte le opere dell'ingegno; Apollon, il nume dall'arco d'argento, che guida i cavalli del sole; Artemis cacciatrice, signora delle selve; Hermes, l'alato messaggero dei celesti e infine Dionysos, il dio del vino, della giocosa ma anche tremenda ebbrezza.

La Nascita di Herakles secondo Paidiòkratos

Quando Zeus, dopo aver vinto i Titani, li rinchiuse nel tenebroso Tartaro, la Madre Terra si sentì profondamente offesa e desiderò vendicarsi. Gea aveva una memoria prodigiosa ed una pazienza infinita: attese quindi a lungo, prima di spingere, i Giganti, suoi figli, a dare l'assalto al cielo. —ma Zeus, che aspettava quel momento, già segnato nei libri del Destino, non si lasciò cogliere di sorpresa. Poiché i Giganti, per loro natura, non potevano essere uccisi dagli dei, ma solo dalla mano di un mortale, il signore dell'Olimpo sapeva di dover far nascere un eroe invincibile, che aiutasse nella lotta i celesti. Fu così che pose gli occhi su Alcmena, la più bella e virtuosa tra le donne greche. Alcmena, figlia di Elettrione, re dell'Argolide dopo la morte del padre Perseo, era stata concessa in sposa a suo cugino Anfitrione, figlio di Alceo, a patto che vendicasse la morte dei suoi otto fratelli, uccisi dagli abitanti di Tafi, e recuperasse la mandria del re, che quelli avevano razziato. Anfitrione riuscì a portare al suocero l'armento; ma, per tenere unite le bestie, lanciò contro una mucca che si stava allontanando dal branco il suo bastone, che rimbalzando contro le corna dell'animale, colpì mortalmente Elettrione. Stenelo, un altro figlio di Perseo, colse quell'occasione per impadronirsi di Micene e Tirino e bandire dall'Argolide Alcmena e il marito. I due esuli si rifugiarono a Tebe; ma tosto Anfitrione partì per fare guerra ai Tafi, poiché voleva mantenere l'impegno assunto al momento delle nozze di punire l'uccisione dei suoi otto cognati. Alcmena aspettava il ritorno del suo sposo, quando, una sera, il signore del tuono si presentò a lei, assumendo le sembianze del marito: poiché solo in quel modo avrebbe potuto far sua la casta ed onesta moglie di Anfitrione.

“Ho portato vittoria sui Tafi, mia adorata”, le annunciò, stringendola tra le braccia. E perché quella notte d'amore durasse quanto tre, mandò Ermete a far spegnere i fuochi del sole.

Elio ordinò alle Ore di staccare dal carro i cavalli immortali, e si chiuse nel suo palazzo, scuotendo il capo, scontento.

“Quelli erano bei tempi, quando il giorno era giorno e la notte era notte, e Crono non si sognava neppure di lasciare la moglie per andarsene a Tebe in cerca di avventure! Adesso, invece, la Luna è costretta a rallentare il suo corso e il Sonno ad intorpidire le menti degli uomini, perché non si accorgano di nulla...”

Quando il sole finalmente rispuntò, Anfitrione, lieto per la vittoria ottenuta sui Tafi, fece davvero ritorno alla sua casa, e si stupì che Alcmena non gli chiedesse nemmeno notizie della guerra e si comportasse con lui come se l'avesse appena lasciata.

“Non ti importa sapere come sono andate le cose?”

“Mi hai già raccontato le tue imprese gloriose stanotte, non ricordi?” replicò la moglie con dolcissima voce.

Anfitrione non disse nulla. Ma, per chiarire quell'imbroglio, andò a consultare Tiresia. Tiresia non vedeva con gli occhi del corpo, ma con quelli ben più acuti dello spirito, fin dal giorno, lontanissimo ormai, in cui per caso aveva posato lo sguardo su Atena, mentre, nuda, faceva il bagno in una fonte. La pudibonda dea gli aveva abbassato le palpebre con le mani, privandolo per sempre della vista. Ma, da quel momento, gli aveva permesso di capire il linguaggio degli uccelli e concesso il dono della profezia. Il vate era vecchissimo. Da sette generazioni durava ormai la sua vita, quando Anfitrione gli chiese di spiegargli che cosa stava accadendo in casa sua.

“L'ha visitata Zeus”, rispose l'indovino cieco. “Il sovrano del cielo ha rivestito le tue sembianze, e la tua sposa ha creduto che tu le fossi accanto. Quando verrà il momento, ad Alcmena nasceranno due gemelli, ma uno soltanto sarà figlio tuo: l'altro l'ha generato Zeus.”

Anfitrione racchiuse quelle parole nel suo cuore.

Il giorno in cui Alcmena doveva partorire, il re dei celesti diede l'annuncio solenne ai numi radunati a banchetto: “Udite tutti, dei dell'Olimpo: sta per vedere la luce un principe, nelle cui vene scorre il sangue di Zeus, destinato a diventare il più forte e valoroso tra quanti eroi abbiano mai procreato gli immortali. Regnerà su Micene e su Tebe”.

Un altro figlio di Zeus. Ma chi era la madre? Hera pensò subito ad Alcmena, che da Tebe la invocava in quei giorni, perché la assistesse nel parto imminente. Celò il suo turbamento, domandando con fare svagato: “Allora, appartiene alla stirpe di Perseo?”.

“L'hai detto Hera, l'hai detto”, confermò il signore del tuono.

“A quando il lieto evento?”, intervenne Afrodite, curiosa.

“Tra poco, mia cara”.

“Sicché”, insistette Hera, accarezzando con aria distratta il pavone appollaiato ai suoi piedi, “il primo principe della casa di Perseo che nascerà salirà sul trono di Micene?”

“M'impegno a farlo re, con il giuramento solenne degli dei” dichiarò Zeus in tono di sfida.

“Il primo principe”, ripeté la dea dalle bianche braccia, nascondendo nel velo un sorriso.

Da quando il figlio di Crono l'aveva scelta in sposa, Hera gli era sempre stata fedele. Il suo divino consorte, al contrario, sembrava sempre pronto ad innamorarsi di ninfe o di dee o di semplici donne mortali: fatto questo ancora più umiliante per la regina dell'Olimpo. Certo, ogni volta finiva col perdonargli la nuova scappatella; ma era continuamente tormentata dalla gelosia, pronta al sospetto e desiderosa di vendetta; e non le pareva vero di ordire intrighi ed inganni per intralciare i piani del re degli dei. Quel giorno, quando Zeus aveva annunciato la nascita del futuro re di Micene, Hera si era immediatamente ricordata che nella casa di Perseo si attendeva l'arrivo di un altro bambino: il figlio di Stenelo, lo zio di Alcmena che aveva esiliato Anfitrione per toglierli il trono. Mancavano due mesi all'evento. Ma quello non era un problema per la sovrana celeste.

Dopo che il sovrano del tuono, davanti ai numi dell'Olimpo, ebbe preso l'impegno solenne, nei termini suggeritogli dalla moglie, la dea chiamò Ilizia, che con lei presiedeva alle nascite, e le ordinò di ritardare a Tebe quella del figlio di Zeus; poi si precipitò a Micene: e fece in modo che il bambino di Stenelo nascesse anzitempo, perché toccasse a lui la corona regale.

Ilizia, intanto, sedeva a gambe accavallate, con i lembi delle vesti annodate e le dita congiunte, davanti alla porta della stanza di Alcmena, per impedire con quell'incantesimo che i suoi piccoli venissero alla luce.

“Perché è così lunga l'attesa?”, si lamentava con voce stanca la moglie di Anfitrione, spossata dal lungo travaglio.

“Pazienza”, la confortava la sua fida ancella, “Pazienza! Ilizia indugia davanti all'uscio, con le mani e le gambe incrociate, ritardando il momento.”

“Ti prego”, supplicò Alcmena, “trova il modo di smuoverla di lì”.

La donna non sapeva che cosa fare. Ma all'improvviso le venne un'idea.

“Ci sono!” esclamò esultante. “Fingiamo che il bimbo sia nato.” Lanciò un grido di gioia. “Sommo Zeus, la tua potenza è grande! Venite, venite tutti a vedere il bimbo di Alcmena!”.

All'annuncio, Ilizia si alzò in piedi disorientata, allungando le dita e raddrizzando le ginocchia: non appena l'incanto fu rotto, venne alla luce Herakles, e subito dopo il suo fratello Ificle.

Hera aveva, comunque, raggiunto il suo scopo. Risalì soddisfatta all'Olimpo, portando notizie dalla terra.

“E' nato, sommo Zeus! E' nato a Micene il grande re che ci avevi annunciato.”

“A Micene?!”, ripeté sconcertato il sovrano celeste.

Ed Hera, fingendo sorpresa a sua volta: “E dove, se no? E' Euristeo, il figlio di Stenelo, e regnerà sull'Argolide intera”.

Nei suoi occhi brillava una luce maliziosa.

“Brutta intrigante, quale nuovo pasticcio hai combinato?”, domandò Zeus con voce alterata.

“Non mi dire che, annunciandoci la nascita del tuo eroe, intendevi parlare di uno dei figli di Alcmena! Sono nati, comunque, anche quelli: appena qualche ora dopo il piccolo Euristeo.”

Il dio scrollò il capo, con brontolio di tuono.

“Vuoi spiegarmi che cosa è capitato?”

Hera parlò con tono leggero. “Niente di straordinario. Nella reggia di Micene il figlio di Steselo è nato prematuro: sono cose che succedono. A Tebe, al contrario, che vuoi?, Ilizia non si decideva a varcare la soglia di Alcmena: così il tuo eroe – se ad uno dei gemelli ti riferivi – è venuto alla luce con un po' di ritardo.”

“Ad Herakles mi riferivo, e tu lo sai bene. Nessuno potrà stargli alla pari: sarà invincibile, perché è figlio di Zeus”, affermò irritato il dio del fulmine.

“Però sarà Euristeo a governare sulla casa di Perseo, salendo sul trono di Argo e Micene: l'hai giurato, ricordi?”

“Lo ricordo bene, ed ormai non posso più tornare indietro.”

“Herakles sarà sottomesso a suo cugino e gli dovrà obbedienza”, proseguì imperterrita Hera.

“Grazie ai tuoi intrighi”, le rinfacciò, scuotendo il capo, Zeus. “Ma qualcosa mi devi, impicciona, per ripagarmi del regno di cui hai privato mio figlio.”

“Sentiamo” disse condiscendente la dea.

“Dopo che avrà compiuto le imprese che renderanno il suo nome famoso da un confine all'altro della terra, non mi impedirai di accoglierlo, alla sua morte tra gli immortali.”

Hera considerò la situazione. Non poteva opporsi alla richiesta del suo divino sposo, senza suscitare le ire. E ben sapeva quanto potevano essere tremende le collere del signore del cielo. Non poteva dimenticare il giorno in cui aveva istigato gli dei dell'Olimpo (solo Estea era rimasta estranea al complotto) a ribellarsi allo strapotere di Zeus, sottraendogli i fulmini nel sonno e legandolo con cento corde di cuoio. La rivolta era riuscita, ed i celesti, incuranti delle grida minacciose del prigioniero, festeggiavano la vittoria, senza pensare al dopo, quando la saggia Teti, preoccupata al pensiero dell'inevitabile lotta che ci sarebbe stata tra i numi per la successione del trono, era giunta assieme a Briareo, che con le sue cento mani aveva sciolto i cento nodi che legavano Zeus. La vendetta del signore dei tuoni era stata tremenda, specie nei confronti di Hera, che aveva organizzato la congiura. La dea era stata appesa per i polsi alla volta del cielo, con due incudini attaccati alle caviglie, fino a che tutti i celesti non avevano giurato eterna fedeltà al loro sovrano.

Dopo il tiro che gli aveva giocato, privando Herakles del trono di Micene, Hera si disse che non era il caso di insistere nell'ostacolare i progetti del divino consorte. Ma qualcosa poteva cercare di ottenere, in cambio dell'immortalità dell'eroe.

“Se io acconsento, marito infedele, tu mi prometti, una volta per tutte, di smetterla con le tue scappatelle terrene?”

A Zeus quell'impegno non pesava: sapeva bene che mai più avrebbe potuto generare un eroe capace di eguagliare nella gloria delle imprese il figlio di Alcmena. Così, a cuor leggero, assicurò ad Hera che, da quel momento, non avrebbe neppure più guardato una donna.

Ma la dea decise ugualmente di cospargere di difficoltà i giorni che Herakles avrebbe trascorso sulla terra.

Come c'era da aspettarsi, la vita del figlio di Zeus fu fitta di eventi eccezionali fin dai primi mesi di vita. Ne aveva solo dieci, e forse meno, quando, una notte, due paurosi serpenti, mandati da Hera, strisciarono nella stanza dove egli dormiva accanto a suo fratello Ificle. Schizzarono fiamme dagli occhi, gocciavano veleno dalle fauci. Vedendoli avvicinarsi alle culle, le nutrici fuggirono, lanciando grida di orrore ed invocando aiuto. Quelli di casa accorsero tutti, e s'arrestarono sbigottiti sulla soglia, alla vista di Herakles che, seduto sullo scudo di bronzo sul quale lo mettevano a dormire, stringeva gagliardamente, uno per mano, i due rettili spaventosi, mentre Ificle piangeva spaurito. Anfitrione capì quella notte quale dei due bambini era suo figlio. Alcmena, turbata di fronte alla prova di forza sovrumana cui aveva assistito, non riuscì a riprendere sonno e, appena l'oriente incominciò a schiarirsi, andò a destare le ancelle, stringendosi Herakles al petto.

"Alzatevi, è l'alba; già il gallo ha cantato tre volte. Andate a chiamare Tiresia. Ditegli che Alcmena desidera parlargli. Non posso più vivere, senza sapere che cosa riserba la vita a questo mio figliolo."

Le messaggere trovarono Tiresia sulla soglia di casa, già pronto a seguirle, con in mano il bastone che Atena stessa gli aveva donato, perché guidasse i suoi passi, sostituendo la vista che gli aveva tolto. Furono in breve alla reggia.

"Eccomi, Alcmena. Sapevo che mi avresti cercato. Vuoi dirmi che cosa ti turba?"

"I prodigi che avvengono attorno alla culla di Herakles. A volte mi pare di scorgere nelle sue pupille strani bagliori. Quella notte poi... Sai già, Tiresia, che cosa è accaduto?"

"Vorrei sentirlo dalle tue labbra, Alcmena"

"Mi destarono le grida delle nutrici e il pianto dei bambini. No, non dei bambini. Solo Ificle strillava; di Herakles, forse, intesi un grido come d'un guerriero che si butta all'assalto. Non ne sono sicura. Ci precipitammo tutti, senza neppure infilarci i sandali nei piedi. Mentre mi avvicinavo, mi pareva che una strana luce filtrasse dalla stanza; ma quando entrai, si era già spenta. Herakles, ritto nella sua culla, reggeva con le mani due serpenti, che, chissà come, erano entrati in casa. Li aveva strangolati, stringendoli nel pugno. Poi rise, gettando i rettili ai nostri piedi, con balzi di gioia."

Alcmena parlava con voce turbata; il vecchio indovino ascoltava assorto, guardando il vuoto con i suoi occhi spenti.

"Non è un bambino come gli altri, Tiresia. Tu che leggi nel futuro come in un libro aperto, puoi dirmi che cosa lo attende?"

Tiresia assenti gravemente.

"Alcmena, tu hai generato da Zeus un eroe la cui fama valicherà ogni confine terreno: l'unico, tra gli uomini, destinato ad essere un giorno accolto con onori divini al banchetto degli immortali, nella splendente reggia dell'Olimpo. Ma, prima, dovrà vivere una vita di prove e di battaglie, e faticare lungamente al servizio del suo re Euristeo. Nessuno, comunque, abatterà la sua forza; Herakles vincerà, sulla terra e sul mare, animali selvaggi e terribili mostri; in guerra, sgominerà i nemici; combatterà per gli dei, e salverà l'Olimpo da rovina."

Alcmena sentì un brivido percorrerle la schiena.

"Mi spaventi, Tiresia. Mi dici che mio figlio salirà un giorno in cielo, ma prima conoscerà il dolore e passerà attraverso le più ardue prove.... Non so se rallegrarmi o piangere per quanto il destino gli serba."

"La sorte di ognuno è segnata", disse il vecchio, scuotendo il capo canuto.

"Che cosa devo fare, ora, per propiziarmi i celesti?"

"Innalza un rogo con rami secchi di erica, pruno selvatico e rovo, per bruciare i serpenti: ma aspetta mezzanotte per appiccare il fuoco. Poi, quando di nuovo sorgerà l'aurora, ordina ad un'ancella di

raccogliere le ceneri e di portarle sulla roccia su cui un tempo stava la Sfinge. Lì le spargerà ai quattro venti, e fuggirà senza mai volgersi indietro.”

“ Che altro, Tiresia?”

“Purificate il palazzo con fumi di zolfo ed acqua sorgiva salata e,dopo avere coronato il tetto con rami di ulivo selvatico,sacrificate un cinghiale sull’altare di Zeus.”

