Ambientazione

Olimpo

La Grecia vista dai greci

Introduzione

Nei tempi antichi gli uomini credevano di vivere in un mondo popolato anche da mostri e Dei, poichè non riuscivano a spiegarsi quei fenomeni naturali che noi oggi reputiamo banale spiegare.
Detto ciò si capisce che il mondo che viene rispecchiato in questa ambientazione è totalmente diverso da quello reale in cui viviamo oggi e, se avrete sfortuna, incontrare le possenti creature che gli eroi mitologici sconfissero tra mille peripezie e compiere atti oltre l'umano limite.
Questa ambientazione è direttamente tratta dai più noti miti greci…anche se alcuni mancano a causa della mia parziale ignoranza del mondo greco… e contiene creature inventate all'occorrenza (ovviamente creature arcane e dall'aspetto simbolicamente adatto al mondo che le circonda), tuttavia l'ambiente che troverete non sarà poi così distaccato dalla realtà che il mondo viveva in quegli anni di amore e odio, pace e guerra, quindi troveremo anche le famose leghe spartane, greche e persiane e i famosi re che hanno segnato la storia del mondo antico e odierno lasciandoci un'impronta culturale che alla base della cultura occidentale. L'ambientazione è pensata ovviamente per giocatori che interpretano pg che credono negli Dei e a tutto ciò che deriva da loro, in sostanza pg che si calino perfettamente all'interno del contesto ideato. Di certo un personaggio che crede a fedi estranee a quella descritta riceverebbero "piacevoli trattamenti" da parte della popolazione greca come il rogo (possibilmente anche della sched pg XD) oppure la lapidazione da parte di Poliremo (o magari del giocatore XD). Ovviamente bisogna anche comprendere il contesto storico, che si colloca in un epoca quando le gerarchie erano molto serrate: è quindi auspicabile trattare con un dovuto rispetto le figure di un certo rango, per non incorrere in conseguenze come la pena di morte, la tortura, l'amputazione degli arti e altre cose spiacevoli, ma soprattutto è in disuso la caratteristica "diplomazia", "raggirare" e "raccogliere informazioni", poiché ritengo che utilizzare il proprio linguaggio e la propria eloquenza dia un che di "piccante" in più alle sessione, dunque le capacità oratorie del giocatore devono essere sfruttate al massimo e sta al master decidere gli effetti di quelle parole. Ogni giocatore dovrebbe possibilmente avere un grado di conoscenze abbastanza elevato da potersi calare nell'ambientazione il meglio possibile, cercando di evitare i più grandi pericoli e di reperire i migliori benefici senza troppe difficoltà. Detto questo spero di aver reso parte del funzionamento di questa ambientazione chiaro e comprensibile.

Creazione pg e gruppi di pg

Questa ambientazione è calibrata secondo le regole di "GUS Fantasy" e utilizza la stessa scheda.
Le razze dei pg sono due:
I satiri (For +1; Des +2; Car-1; Int -1; Sag -1);
Gli umani.
I satiri sono creature dalla parte inferiore di capra e dalla parte superiore di uomo fatta eccezione per due corna di capra sulla testa.
Essi hanno un debole per le ninfe che li rendono irritabili e frenetici, fuori da ogni controllo, la loro indole è fannullona e festaiola (infatti parecchie volte saranno costretti a smaltire sbornie della notte passata) e spesso e volentieri si dimostrano schivi e pigri nei momenti più inadatti anche se si rivelano ottimi guerrieri durante le battaglie grazie alla loro innata agilità e alla loro forza.
I satiri non sono né filo-spartani né filo-ateniesi. Sono devoti a Pan loro re e dio e a Diòniso e odiano i fauni ritenendoli spocchiosi. Sono abili nell'uso del bastone a doppia lama, archi e lance e nel suonare lire, arpette, flauti, ocarine e tamburelli ma non possono compiere magie. Si infuriano se scambiati per fauni o se chiamati "caprette". Gli umani si suddividono in guerrieri, oracoli (che hanno poteri che gli permettono di ascoltare le parole degli dei e sfruttare alcuni dei poteri donati dagli dei) e maghi (che esercitano il loro attraverso filastrocche magiche) che a loro volta possono essere filo-spartani o filo-ateniesi.

È importante segnalare che coloro che sono filo-spartani provano antipatia verso i filo-ateniesi e viceversa fatta eccezione per gli oracoli che si dimostrano indifferenti. I guerrieri non possiedono poteri magici ma sono molto abili nella battaglia e nell'uso delle armi di qualsiasi tipo, a cavalcare e nello sviluppare tecniche di battaglia. I guerrieri ateniesi sono molto più bravi a combattere in mare che sulla terra grazie alla loro conoscenza approfondita del mare e delle armi navali mentre gli spartani sono a loro agio nelle battaglie di fanteria e sulla terra ferma in generale poiché hanno delle conoscenze tecniche che li avvantaggiano (queste caratteristiche non comportano né malus né bonus ma solo conoscenze e comportamento di sicurezza nel pg). Gli oracoli sono persone con il dono di poter fare da tramite tra gli dei e gli uomini, essi sono indifferenti verso le cose comuni e mondane e durante i festeggiamenti loro si isolano a meditare. Essi hanno poteri concessi dagli dei che gli servono per proteggersi e servire gli dei nel miglior modo possibile, sono discretamente bravi nell'uso delle armi leggere e incapaci di usare armi pesanti a causa della mancanza di addestramento per il combattimento. Gli oracoli spartani e ateniesi non differiscono in nulla tranne che nelle armi e nei costumi. Ogni gruppo di pg che deve compiere missioni per gli dei deve avere almeno un oracolo. Gli oracoli usano la *forza spirituale* (*FS totali*= Intelligenza x 2) che viene usato per ascoltare gli dei e usare i loro poteri. Quando l'oracolo finisce di ascoltare ciò che gli Dei hanno da dirgli sviene per il troppo sforzo per 1d6 turni; la stessa cosa avviene quando perde tutto la *Forza Spirituale* (FS). Gli oracoli hanno anche la possibilità di vedere il destino con il loro potere veggente e il passato anche con il solo tocco di un oggetto o di una persona. Essi attaccano solo se attaccati. I maghi sono poeti che riescono a compiere magie e incantare tramite filastrocche in lingua arcana solitamente accompagnate da musica. I maghi possiedono un energia chiamata *mana* (*mana* totali = Intelligenza x 2) che permette loro di rendere efficienti le loro filastrocche altrimenti nulle. Sono discretamente bravi nell'uso delle armi leggere e pesanti dimostrandosi validi a difendersi. Il comportamento dei maghi è eccentrico e cangiante e reagiscono in modo esagerato con la rabbia, il dolore e l'odio.

Armi

Le armi spartane e ateniesi differiscono solo negli adornamenti poiché provengono dallo stesso ceppo miceneo e quindi le ho riassunte in una sola tabella.
Le armi ateniesi sono più adornate di quelle spartane.

Arma	**Mani**	**Danni**	**Mod**	**Gittata**
Anfora, Lametta, Frusta	1	1d3	0	10 se scagliabile
Pietra	1	1d6	0	10 se scagliabile
Bastone, Coltello da cucina	1	1d6+1	0	10 se scagliabile
Clava, Coltello da caccia, Sedia, Catena, Sgabello	1	1d6+2	0	10 se scagliabile
Pugnale, Falcetto	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile
Bastone ferrato, spada corta	1	1d6+1	+1	10 se scagliabile
Mazzafrusto, Gladio, Daga	1	1d6+3	0	10 se scagliabile
Mazza ferrata, Spada, Lancia, Spada oplitica spartana	1	2d6	0	10 se scagliabile
Martello da guerra, Falchion, Falce da guerra, Tridente	2	3d6	-1	10 se scagliabile
Spada grande, Lancia pesante	2	4d6	-2	
Spada bastarda	1 2	1d6+3 2d6	0 +1	
Catena da guerra	2	2d6+3	-1	3
Arco	2	2d6	0	50
Arco composito	2	2d6+3	-1	75
Arco duro in osso	2	4d6	-2	85
Balista[1]	2	8d6	-4	85
Catapulta (con massi normali)[1]	2	6d6	-3	75
Catapulta (con olio greco) [1] [2]	2	8d6	-4	75

[1] Necessitano tre turno per essere ricaricate e almeno due persone per essere utilizzate
[2] I danni bruciatura causati con l'olio greco sono continuati e si arrestano solo se la fiamma viene coperta in modo da soffocarla

Poteri degli oracoli

Potere	FS	Effetto
Ade	10	Evoca tre creature immortali del Tartaro con 17 di attacco e 10 di difesa per 1d3 turni
Afrodite	7	Seduzione (con conseguente assoggettamento del nemico) per 1d6 turni. Non funziona con nemici dello stesso sesso.
Apollo	7	Guarigione di 2d6 pv
Ares	16	+5 forza, +5 costituzione (senza aumento pv), +5 destrezza per 1d6 turni
Artemide	7	mod +10 per scoccare una freccia
Ate	10	Mod -7 per gli attacchi di un nemico facendolo sbagliare per 1d3 turni
Atena	16	Crea uno scudo totale per 1d3 turni
Atlante	10	+10 forza, + 5 costituzione per 1d3 turni
Crono	13	Blocca il tempo per 1d3 turni
Dioniso	10	Inebria colui che lo invoca eliminando paura e dolore (mod -5 destrezza)
Efesto	7	Palla di fuoco (4d6, gittata 20 m) da scagliare contro i nemici
Elio	3	Abbaglia fino a 4 nemici per 1d6 turni
Eolo	7	Vento forte e mirato che disarma fino a 6 nemici
Eris	16	Causa discordia e caos fra 10 nemici
Ermes	3	Il pg può fare il doppio delle azioni per 1d3 turni
Gea	10	Delle rampicanti coprono 10 nemici finchè non vengono tagliate
Morfeo	13	Addormenta il nemico per 1d6 turni
Persefone	20	Uccide all'istante un nemico alto fino a 3m
Poseidone	40	Evocazione di una tempesta
Urano	3	Volo per 2d6 turni
Zeus	40	Fulmine che disintegra all'istante il nemico colpito e folgora quelli vicino a lui (fino a 20m)

Magie dei maghi

Le magie sono a descrizione del pg e i punti mana da perdere sono designate dal master.

Mondo terreno e politiche generali

È noto che al tempo Sparta e Atene erano nemiche e che loro avevano un nemico ancora più odiato, la Persia (vedi immagine 2: Impero Persiano di Ciro il Grande). Entrambe le metropoli hanno poi costruito due leghe (vedi immagine 1) in continua discordia che si combattono e quindi si consiglia prestare attenzione a non rendersi ostili in territorio avverso ed evitare di precisare la propria provenienza onde evitare spiacevoli complicazioni.
Tutte e due le leghe greche, tuttavia, hanno un nemico in comune, cioè il regno di Persia che è capeggiato da un uomo che si crede un Dio dal potere politico e sulla volontà degli uomini superiore a quello di qualsiasi re e quindi non sarà strano vedere una persona totalmente devota al re e pronto a morire

per il re universale di Persia piuttosto che la propria patria. Il re di Persia ha tuttavia un debole: la superbia, che lo rende così debole di fronte alla sconfitta da fargli commettere mosse troppo avventate ma anche da farlo infuriare tanto da usare maniere estreme per raggiungere i suoi scopi, come mandare in campo creature tanto bestiali quanto esotiche. I guerrieri persiani più potenti sono esseri umani deformi e abominevoli che combattono con ferocia e violenza fuori dal comune. Durante il loro arruolamento subiscono delle deformazioni al loro corpo applicate da torturatori con il solo scopo di spaventare i nemici con le spaventose forme dei guerrieri in battaglia. Invece i guerrieri meno potenti sono normali persone che sono devote al re di Persia solo per motivi di lavoro o per non sembrare oppositori di un regime totalitario che li potrebbe privare delle persone a loro più care o della poca libertà a loro concessa.

Sparta e spartani.

Sparta è una città monarchica fino a poco prima della prima guerra persiana con un consolato con poteri abbastanza grandi da poter fermare le intenzioni del re.

Il re ha un potere ereditario che passa al suo primogenito sano mentre gli altri figli diventano comandanti di massimo potere.

In questa *polis* ci sono tre classi sociali:

- Spartiati, una minoranza della popolazione, sono cittadini a tutti gli effetti, educati alla guerra, ad una vita comunitaria e al valore in battaglia. A sette anni vengono addestrati fino a diciannove anni, quando vengono arruolati per combattere nell'esercito, a trentasei si ritirano a vita privata nel loro appezzamento di terreno inalienabile ed ereditario o si candidano per il consolato.
- Perieci, una minoranza poco maggiore degli spartiati, sono cittadini liberi che compiono i lavori più umili, non compiuti dalle classi più alte, e combattono come subordinati nell'esercito assieme agli spartiati.
- Iloti, la parte più grande della popolazione (secondo Erodoto in rapporto di sette a uno), vengono subordinati a tutti e destinati ai lavori pubblici e agricoli. Quando i consoli e i magistrati dichiaravano guerra agli Iloti accadeva sempre un genocidio di persone di questa classe in modo da evitare rivolte della maggioranza di popolazione che non aveva alcun diritto umano.

Sparta

In caso di guerra il re e i consoli si affidano agli efori che, grazie ad un oracolo, riferiscono le parole degli dei a seconda del denaro versato.

Essi sono facilmente corruttibili e se ricevono abbastanza pecunia possono arrivare anche a storpiare le parole degli dei o perfino dire parole che gli dei non hanno mai proferito ma che privilegiano il corruttore in questione.

In battaglia gli opliti (i guerrieri spartani) prendono la guerra come un gioco ma nello stesso tempo un modo di dimostrare la loro forza e il loro valore in battaglia.

La loro tecnica battagliera, basata sulla fanteria, fino alla prima guerra persiana, è stata la falange oplitica, cioè fare una schiera di scudi che viene rimossa velocemente quando i nemici esercitano molta pressione, in modo da lasciare che i nemici si infilzino sulle lance grazie alla spinta esercitata da loro stessi. Questa tecnica si rivelò tuttavia inefficiente durante la prima guerra persiana e fu sostituita da una versione migliorata di quest'ultima: la falange spartana, cioè fare una schiera di scudi che viene rimossa facendo una spinta di notevole forza verso avanti in modo da tramortire il nemico e infilzarlo o fenderlo con armi pesanti.

Dopo la battaglia gli spartani trucidano i nemici senza fare prigionieri e ne fanno solo quando trovano nemici che non hanno combattuto o che sono inoffensivi (donne e bambini).

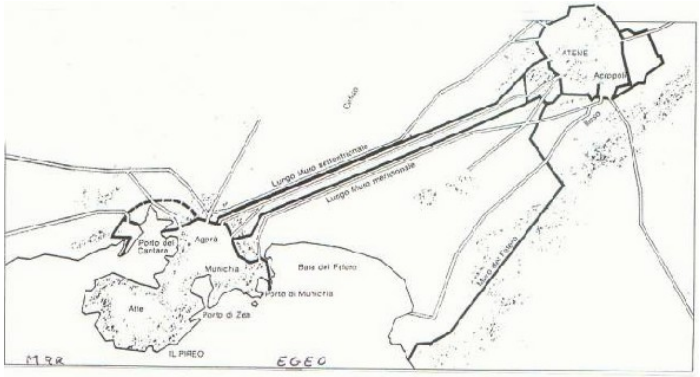
Gli spartani odiano i persiani chiamandoli “vigliacchi del sud-est” o “nemici della libertà” e gli ateniesi chiamandoli “omosessuali” o “effeminati” a causa della loro passione per l’arte e per la letteratura.
Sono devoti ad Ares.

«Gli Spartani non chiedono quanti sono [i nemici], ma dove si trovano.»

(Agis II, re di Sparta, V sec. a.C.)

Atene e ateniesi

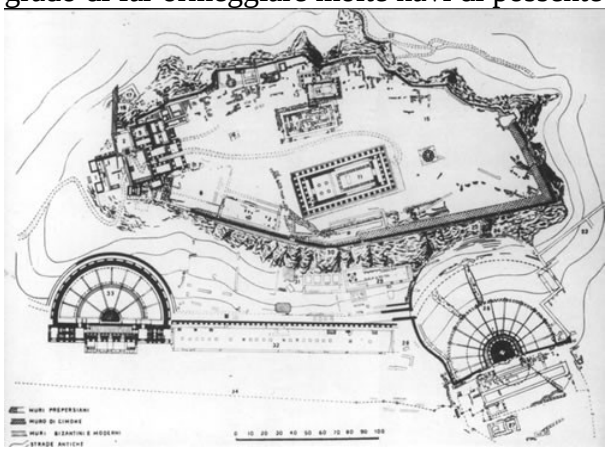
Atene è una città grandissima dove l’arte fiorisce assieme alla letteratura, la filosofia e la conoscenza e quel che vi aspetterà sarà una città ricoperta di marmo e oro e biblioteche enormi dove si possono trovare ogni genere letterario e ogni straniero verrà accolto con grande ospitalità, cosa tipica ateniese, fatta eccezione per gli spartani e i persiani.



Atene

La città ha un canale di evacuazione protetto che permette alla popolazione di scappare dalla furia nemica e di avviarsi ai porti, un sistema di cinte murarie ineguagliabile e un porto con ormeggiate le veloci e bene armate navi ateniesi che sono le più potenti navi umane di tutto il mediterraneo.

Atene è suddivisa in quattro parti che sono: la necropoli (la cittadella dove vengono sepolti i morti e vengono compiuti i riti funerari); il porto (uno tra i più importanti del mediterraneo è in grado di far ormeggiare molte navi di possente stazza e di sostenere attacchi di qualsiasi tipo rimanendo ancora adatto alla evacuazione della città); la città bassa (dove vive il popolo comune e i lavoratori di Atene, è ben difesa dalle mura e le sue vie sono adatte alla veloce circolazione di mezzi e persone ed è collegata con il canale fortificato al porto per velocizzare il trasferimento di beni sulle navi e per proteggere la popolazione fuggente in caso di guerra); e l’acropoli (o città alta, è dove risiedono il re e i consoli e dove la gente si riunisce per parlare liberamente di politica e far valere le proprie opinioni al governo o dove i candidati proferiscono orazioni in modo da aggiudicarsi i voti del popolo).


Acropoli di Atene

Le tecniche di guerra ateniesi sono totalmente diverse da quelle spartane, mentre i secondi combattono con l’uso della fanteria, i primi usano l’ingente flotta a loro disposizione composta da navi triremi piccole e armate con baliste, forti speroni, olio greco (petrolio, che viene lanciato dalle catapulte per mezzo di massi ricoperti di pesanti bende imbevute di questo liquido e incendiate, anche se il masso dovesse affondare in acqua il fuoco rimarrebbe acceso anche giorni interi senza mai spegnersi) e marinai esperti di battaglie navali.
La politica ateniese è uguale a quella spartana (n.b. il re ateniese si chiama “arconte”).
Gli ateniesi chiamano gli spartani “animali feroci” o “pazzi guerrafondai” e i persiani “nemici della libertà” o “minaccia del sud-est”.
Sono devoti ad Athena.
Le città delle leghe si scambiano poche differenze con le città di Sparta e Atene e quindi è quasi inutile menzionarle.
In tutta la grecia è usata la drachma.

Barbari
I barbari vivono nel Nord Europa e raramente si recano in Grecia per depredare, la loro ferocia e la loro crudeltà li rendono temibili pure agli spartani, sono nomadi e quando attaccano essi uccidono e devastano tutto che gli si para davanti lasciando dietro di loro morte e dolore.
Il loro è un regime monarchico assoluto ed è retto dal più forte dei barbari e l'economia generale è fondata sul saccheggio.
Sono devoti ad Odino, Thor e Freya (tre dei di incerta esistenza) e il re funge anche da tramite tra i loro dei e i barbari.

Mondo divino e ordinamento

- ***Gli dei***

Secondo la teogonia di Esiodo (il testo più esauriente sulla nascita e sull'ordine genealogico degli dei greci) all'inizio vi era Caos, l'abisso, poi Gaia, la terra, e poi Eros.
Da Caos nacquero Erebo e Notte e dalla loro unione nacquero Etere e Giorno.
Gaia generò Urano simile a lei che l'avvolse e generarono i ciclopi, i centimani, i titani e le titanidi, tra cui Crono e Rea, ma Urano li nascose tutti dentro Gaia imprigionandoli.
La dea forgiò una falce dentata e la diede a Crono che evirò il padre e dalle gocce di sangue raccolte da Gaia nacquero le Erinni, i Giganti e le ninfe Melie e dai genitali caduti in mare nacque Afrodite.
Dall'unione di Rea e Crono nacquero Istie, Demetra, Era ed Ade che furono divorati dal padre che temeva di essere spodestato, ma la madre tenne nascosto il suo ultimo figlio, Zeus, e diede al marito una pietra fasciata che facendogliela inghiottire pensando che fosse il neonato.
Zeus, allevato da coribandi, ciclopi, ninfe e fauni nell'età adulta sconfisse il padre che vomitò i figli e liberò i fratelli di Crono e lo imprigionò nella parte più profonda e oscura del Tartaro.
Dall'unione di Zeus e delle sue incalcolabili amanti (tra cui Era, sua moglie) nacquero altri dei, creature e semidei tra cui Ares, Athena, Eracle, le ninfe e le grazie (Aglaia, Eufrosine e Talia).
Gli dei si cibano di ambrosia e nettare con cui senza patirebbero atroci dolori.
Ogni dio è virtuoso e giusto anche se è macchiato di un vizio che li rende vendicativi ed esagerati nelle loro azioni, ognuno possiede un potere affine al loro ruolo e scopo.
Se si viene attaccati da un dio, questo riceverà un successo gratuito a meno che non faccia un fallimento critico (doppio 1).
Questa regola non si applica nel caso il pg sia un semidio o un dio.
Ecco gli dei nel loro ordine alfabetico:

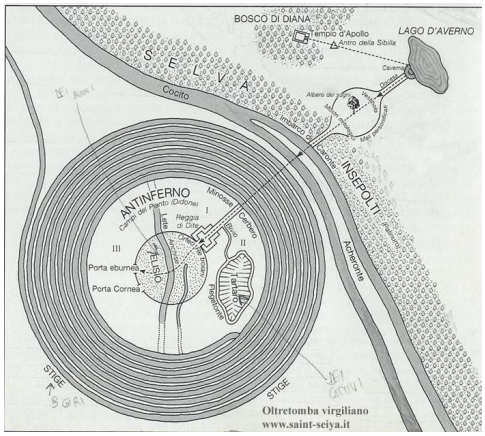
1. *Acheloo* - dio del fiume dell'Etolia, figlio di Oceano e Teti
2. *Ade* - dio del mondo sotterraneo
3. *Afrodite* - dea dell' eros
4. *Alfeo* - dio del fiume con questo nome che scorre nel Peloponneso
5. *Apollo* - dio della poesia, della musica e del Sole
6. *Ares* - dio della guerra
7. *Artemide* - dea della caccia
8. *Atena* - dea della saggezza, della guerra difensiva e di Atene, una delle divinità dell'Olimpo
9. *Atlante* - dio che reggeva il mondo sulle sue spalle
10. *Borea* - dio del vento del nord
11. *Cabiri* - gruppo di divinità adorate in Samotracia, Egitto e Menphi
12. *Cariti* - dee della bellezza e forze della vegetazione (vedi anche Grazie)
13. *Crono* - padre delle prime sei divinità dell'Olimpo, un Titano
14. *Demetra* - dea delle messi e della natura, spesso considerata una delle divinità dell'Olimpo
15. *Dioniso* - dio del vino, prese il posto di Hestia tra le divinità dell'Olimpo
16. *Ebe* - coppiera degli dei, dea della giovinezza
17. *Ecate* - dea della profezia, della luna, della notte, dei boschi, dei lupi e dei trivii
18. *Efesto* - dio dei fabbri, uno degli dei dell'Olimpo

19. *Elio* - dio che guida il moto del Sole
20. *Enio* - dea della guerra
21. *Eolo* - dio del vento
22. *Eos* - dea dell'aurora
23. *Era* - regina degli dei, dea del matrimonio, una delle divinità dell'Olimpo
24. *Eris* - dea della discordia
25. *Ermes* - messaggero degli dei, uno degli dei dell'Olimpo
26. *Eros* - dio dell'amore, figlio di Afrodite
27. *Estia* - dea della terra, cedette il suo posto tra delle divinità dell'Olimpo a Dioniso
28. *Febe* - titanide figlia di Urano, a cui si attribuisce la fondazione dell'oracolo di Delfi
29. *Gaia* - dea primordiale della terra, madre dei Titani
30. *Gea* – vedi Gaia
31. *Giapeto* - titano della prima generazione, figlio di Urano e Gaia
32. *Glauco* - divinità marina
33. *Grazie* - dee della bellezza e forze della vegetazione
34. *Iacco* - dio che guida la processione degli iniziati ai misteri eleusini
35. *Imeneo* - dio che guida il corteo nuziale
36. *Iris* - dea dell'arcobaleno
37. *Metide* - dea della prudenza
38. *Mnemosine* - dea della memoria, madre delle ninfe
39. *Morfeo* - figlio del sonno
40. *Nemesi* - divinità multiforme, personifica la vendetta divina
41. *Nereo* - divinità marina, figlio di Ponto e Gaia
42. *Nike* - dea che personifica la Vittoria
43. *Notte* - dea della notte che ha generato l'etere e il giorno
44. *Ore* - divinità delle stagioni
45. *Pan* - dio dei pastori
46. *Partenope* - *Ecista* fondatrice della città omonima (nucleo originario di Napoli) divinizzata dopo la morte
47. *Persefone* - figlia di Demetra, regina della morte
48. *Pluto* - dio della ricchezza
49. *Poseidone* - dio del mare, uno degli dei dell'Olimpo
50. *Priapo* - dio della città di Lampsaco, ha il potere di distogliere il malocchio
51. *Proteo* - dio del mare incaricato di pascolare gli animali marini di Poseidone
52. *Rea* - madre delle prime sei divinità dell'Olimpo, un Titano
53. *Selene* - divinità che guida il moto della Luna
54. *Sibilla* - antichissima profetessa di Cuma divinizzata dopo la morte
55. *Temi* - dea della legge, titana
56. *Tiche* - fortuna, il caso divinizzato
57. *Tritone* - dio marino
58. *Urano* - primordiale dio dei cieli, padre dei Titani
59. *Zefiro* - dio del vento di ponente
60. *Zeus* - dio della folgore, padre di tutti gli dei dell'Olimpo,domina sul cielo e sulla terra

- ***L'aldilà***

I poeti e gli scrittori greci danno informazioni divergenti sull'ordinamento e la geografia dell'Ade (anche chiamato Regno dei Morti, Inferi, Oltretomba, Averno, Orco, Erebo o Tartaro);
qui verranno utilizzati gli scritti di Omero e scrittori affini poiché testi esaurienti e privi di contraddizioni.
Durante la morte, Atropo (una moira) taglia il filo della vita e Hipno e Thanatos, le altre due, portano il cadavere del guerriero via dal campo di battaglia o dal posto in cui si trova, e infine Ermes Psicopompo porta le anime all'interno del portale.

L’oltretomba è quel luogo dove risiedono i morti e dove i Titani sono stati imprigionati da Zeus dopo la sua presa al trono, per accedere in questo mondo bisogna essere morti o autorizzati dagli dei in modo da entrare e uscire da esso illesi.
Per entrare nel regno dei morti bisogna attraversare un portale, che può essere una qualsiasi voragine aperta nel terreno che emana vapori sulfurei e calore e ribollono di incandescente magma infuocato.
I maggiori portali delle anime sono situati in estremo occidente (dove non batte mai la luce del Sole), sull’Etna, al Capo Tenaro (all’estremità del Peloponneso), nelle caverne di Colono ad Atene, a Cuma (in Campania) nella zona più selvaggia e pericolosa della terra, e infine ad Ammoudia (nella costa ionica della Grecia, vicino alla palude Acherusia) dove risiede l’oracolo dei morti (Necromànteion) e i Cimmeri, creature oscure che non vedono mai la luce del Sole.
Il regno dei morti è solcato da tre fiumi e una palude, pericolosi e minacciosi:
L’Acheronte, il fiume del dolore, le sue rive sono colme di anime in attesa che Caronte (un vecchio squallido dagli occhi ardenti come la brace e vigoroso) li traghetti sull’altra riva dopo essere stato pagato con l’obolo, la moneta posta sugli occhi dei morti, in modo da non rimanere per sempre nell’attesa della vita ultraterrena.



Mappa del l’oltretomba di Virgilio (molto simile alle descrizioni di Omero)

Il Flagetonte, il fiume del fuoco, è formato da vampe e fuochi.
Lo Stige, il fiume dell’odio, di colore blu cupo, ha poteri magici vastissimi, infatti da esso Achille trasse l’invincibilità e gli dei effettuarono un patto che, se dovesse essere infranto, comporterebbe un grave castigo *(“per un anno il dio giace senza respiro, avvolto nel torpore e non può avvicinarsi al nettare e all'ambrosia; poi per nove anni non può avvicinarsi agli altri dei”)*.
Il Cocito, il fiume dei lamenti e del pianto, che si unisce al Flagetonte formando l’Acheronte ospita gli assassini che vengono tormentati dalle rapide del fiume.
Quando le anime oltrepassano l’Acheronte attraversano un viale ricco di pioppi e di salici fino ad arrivare ad un portone sorvegliato da Cerbero che veglia costantemente provando rabbia verso i vivi che tentano di entrare, i morti che tentano di uscire e coloro che non rispettano le leggi divine.
Oltrepassato il portone ci si trova davanti alla prateria degli Asfodeli (coloro che sono stati cremati) dove risiedono le anime degli eroi che svolazzano come pipistrelli bevendo il sangue delle offerte dei vivi e dove dimorano le anime di coloro che non si sono macchiati di gravi colpe e vivono in uno stato di incoscienza, fatta eccezione per alcuni casi speciali e per i veggenti.
Ma questo stato di inattività non è definitivo poiché i morti possono bere il sangue delle vittime a loro sacrificate (sgozzate sull’altare con la testa rivolta verso l’Erebo), con il permesso degli dei, in modo da riacquistare coscienza e riconoscere le persone care e parlare.
Nella prateria vi è anche Orione che caccia i daini provando piacere nell’avere qualcosa da fare e Minosse che regna incontrastato sui morti che risiedono là.
Ad ogni incrocio dell’oltretomba i tre giudici divini (Minasse che si occupa dei casi più difficili, Radamento che si occupa delle anime di provenienza asiatica ed Eaco, il custode delle chiavi, che si occupa delle anime di provenienza europea) smistano le anime in una delle tre aree.
Oltre il giardino degli Asfodeli vi è l’Erebo, il palazzo di Ade e Persefone e dove risiedono le Erinni (Tisifone, Aletto e Megera) che torturano le anime di coloro che si sono macchiati di gravi colpe verso i familiari e verso gli dei, alla fine della punizione esse diventano benevole e vengono chiamate col nome di Eumenidi.
Ai lati della reggia sorgono due bianchi cipressi vicino a due fonti note come della Memoria e dell’Oblio, una rafforza la memoria e le emozioni passate, l’altra le dissolve.

Oltrepassata la prateria si arriva al Tartaro, destinato a coloro che si sono macchiati di gravi colpe e che verranno perseguitati in eterno da creature infernali, in questo luogo buio, rischiarato solo da qualche vampa del fiume Flagetonte, sono imprigionati i titani e le titanidi.
Dopo il Tartaro vi sono i campi elisi (o Elisio), dove dimorano le anime più pie e virtuose, un campo fiorito ricco di musica, canti, banchetti e tutto ciò che possa fornire felicità e pace.
In questo posto risiedono anche Hipno, il sonno, e Thanatos, il demone della morte, i cui figli sono i Sogni che vivono in una casa aldilà del mare, essa ha due portoni, uno di corno, per i sogni premonitori, e una di avorio, per i sogni falsi.
Oltre l'Elisio vi sono le isole beate dove risiedono coloro che sono vissuti tre volte e ogni volta vissero virtuosamente.

- ***Il contatto tra dei e uomini***

Gli uomini possono comunque parlare, sentire, vedere e toccare (strettamente sconsigliato) gli dei anche se in vie complicate.
Uno di questi è l'oracolo (per quelli più importanti sono accompagnati e interpretati dai sacerdoti) che entra in trance dopo aver toccato un oggetto sacro e riferisce la parola degli dei.
Gli oracoli più importanti sono:
L'oracolo di Delfi (per tutti gli dei);
l'oracolo di Sparta (per Ares);
l'oracolo di Atene (per Athena);
l'oracolo di Tebe (per Zeus)
l'oracolo dei morti o Necromànteion, ad Ammoudia (per Ade e i morti)
Un altro modo per incontrare gli dei è risalire il monte Olimpo, una vetta così alta e pericolosa che pochissimi sono riusciti a scalare, risalita la vetta si può vedere un'enorme palazzo che presenta all'entrata un piazzale lastricato di marmo lucido e grigio con forma di mezzo anfiteatro non coperto con intorno una platea dove siedono gli dei, al centro della platea vi sono due posti più ampi degli altri adibiti a Zeus e alla sua consorte, Era.
Dietro i posti in platea maggiori vi è un portone in argento e oro che permette di entrare nel salone circolare dove gli dei possono accedere ai loro sfarzosissimi alloggi tramite una delle innumerevoli porte che circondano il salone.
Dalla parte opposta al portone di argento e oro vi è un portoncino poco più grande delle porte degli alloggi che porta al corridoio dove si può accedere alla sala delle armi, l'osservatorio terreno, il magazzino dell'ambrosia e del nettare, la sala da pranzo, la sala dei giochi e il cortile.

Monte olimpo

Nel "cortile", un vastissimo territorio dove sono presenti giardini, laghetti, ruscelli, statue, fontane e boschi, si possono svolgere moltissime attività essendo attrezzato con qualsiasi oggetto atto all'uso sportivo.
L'ultimo modo per parlare agli dei è avere la fortuna che loro si manifestino in qualsiasi modo: dal mostrarsi sotto forma di animale, persona o cosa a commettere un gesto simbolico, dal parlare attraverso una statua a presentarsi in tutta la loro potenza.

Le creature ostili

Anima

Hanno valori umani solo che non soffrono fatica, sonno, dolore, e valori che possono comportare malus e perdita di pv.
Non possono essere sconfitte da armi umane.

Anima di eroe
Sono uguali alle anime;
riescono a volare e traggono piacere nel rubare il sangue sacrificale destinato alle altre anime.

Argo
Guardiano dai cento occhi, non patisce il sonno riesce a vedere oltre i 100m.
Pv100 Att30 Dif20 (Arma: Ascia del guardiano degli dei; Danno: 8d6)

Arpia

A Harpy, wings disclosed.

Creature dal volto di donna e il corpo di uccello.
Pv15 Att17 Dif10 (Comune; Arma: Morso feroce; Danno: 1d6)
(Guardiana; Arma: Morso feroce ferrato; Danno: 2d6)

Aello
Regina delle Arpie
Pv30 Att20 Dif15 (Arma: Morso di Aello; Danno: 2d6+5)

Ocipete
Regina delle Arpie
Pv30 Att20 Dif15 (Arma: Morso di Ocipete; Danno: 2d6+5)

Cane di Lemno
Cane di bronzo protettore dell'isola di Lemno.
Pv50 Att20 Dif25 (Arma: Morso; Danno: 3d6)
Poteri speciali:
Latrato terrorizzante (costringe il nemico ad effettuare un tiro di volontà onde evitare la fuga per il terrore);
Rigenerazione (se i cocci del cane vengono portati in un officina di Lemno per farlo ricomporre, esso tornerà in vita)

Cavalla di Diomede

Cavalle dai denti aguzzi che si cibano di carne.
Piccola: Pv10 Att15 Dif10
(Arma: Calcio; Danno: 1d3
Arma: Morso; Danno: 1d6)
Adulta: Pv20 Att18 Dif15
(Arma: Calcio; Danno: 1d6
Arma: Morso; Danno: 2d6)

Centauro

Feroci e sanguinari guerrieri dal corpo di uomo e le zampe di cavallo.
Piccolo: Pv10 Att15 Dif10
(Arma: Calcio; Danno: 1d3)
Adulto: Pv20 Att18 Dif16
(Arma: Calcio; Danno: 1d6
Arma: Ascia, martello o lancia; Danno: 2d6)

Il centauro
Re dei centauri
Pv70 Att30 Dif20 (Arma: Calcio ferrato d'adamante; Danno 2d6+5
Arma: Martello di Centauro; Danno: 4d6)

Cerva di Cerinea
Velocissima cerva dalle corna d'oro e gli zoccoli di bronzo.
Pv30 Att15 Dif40
(Arma: cornata; Danno: 2d6+2)
Ad ogni attacco che deve schivare -2 Dif fino ad arrivare a Rif20.

Cerbero
Cane divino dalle tre teste, coda di drago e dorso di serpe che sorveglia l'entrata dell'Ade.
Pv130 Att33 Dif33
(Arma: Zampata; Danno: 2d6+5
Arma: Morso; Danno: 4d6
Arma: Codata; Danno: 2d6)

Chimera
Creatura mostruosa formata dall'unione di varie creature:
Pv40 Att18 Dif16
(Arma: Colpo fisico; Danno: 1d6
Arma: Fiammata; Danno: 2d6+5+tiro ustione
Arma: Morso; Danno: 2d6)

Cinghiale di Erimanto
Gigantesco cinghiale che devasta tutto ciò che incontra.
Pv35 Att17 Dif18 (Arma: Carica; Danno: 2d6+5)

Corvo bianco

Corvi molto voraci che devastano i raccolti.
Pv5 Att15 Dif8 (Arma: beccata; Danno: 1d6)

Drago

Rettile dalle dure scaglie e dal fiato infernale.
Pv160 Att40 Dif32
(Arma: Zampata; Danno: 3d6
Arma: Morso; Danno: 4d6
Arma: Codata; Danno: 2d6+5
Arma: Fiammata; Danno: 4d6+tiro ustione)

Fauno

Creatura per metà uomo e metà ariete.
I valori sono uguali a quelli dei satiri ma molto più furbi e subdoli.

Gigante
Creatura gigantesca e mostruosa assetata di sangue.
Pv700 Att120 Dif10
(Arma: Pestone; Danno: 5d6
Arma: Mazza gigante; Danno: 6d6)

Gorgone

Creatura simile ad una donna dai lineamenti serpentini, capelli di vipere e coda di serpente.
Pv20 Att17 Dif15
(Arma: Unghiata; Danno: 2d6)
Poteri speciali:
Seduzione (costringe il nemico a fare un tiro volontà onde evitare l'assoggettamento)

Medusa, Steno ed Euriale
Regine delle gorgonie.
Pv30 Att21 Dif18
(Arma: Unghiata; Danno: 2d6+3
Arma: Morso della Vipera; Danno: 1d6+tiro avvelenamento)
Poteri speciali:
Sguardo di Medusa/ Steno/ Euriale (pietrifica per 1d6 turni);
Semi-immortalità (se il mostro muore la testa rimane viva)

Idra

Terribile creatura del mar Mediterraneo dalle cinque o sette teste di cui la centrale è vulnerabile.
Pv100 Att30 Dif20
(Arma: Morso; Danno: 3d6
Arma: Bile Fatale; Danno: 3d6+tiro avvelenamento)
Poteri speciali:
Duplicazione (se le teste non centrali vengono tagliate ne ricrescono altre due al loro posto)

Leone nemeo
Leone possente dalle tremende fauci.
Non si può uccidere con nessuna arma terrena o magica (tranne divina).
Pv45 Att20 Dif3
(Arma: Sbranamento; Danno: 2d6+3
Arma: Unghiata; Danno: 1d6)

Minotauro

Creatura metà toro e metà uomo che si ciba di carne umana.
Piccolo: Pv15 Att15 Dif10
(Arma: Morso; Danno: 1d6)
Adolescente: Pv20 Att17 Dif15
(Arma: Clava; Danno: 1d6+3)
Adulto: Pv30 Att20 Dif17
(Arma: Martello, Clava taurina, Mazza ferrata, Ascia; Danno: 2d6+3)

Il Minotauro
Re dei minotauri
Pv60 Att30 Dif20
(Arma: Martello del Minotauro; Danno: 4d6
Arma: Pugno; Danno: 3d6+tiro tramortimento)

Ortro
Cane dalle due teste.
Pv40 Att20 Dif17
(Arma: Sbranamento; Danno: 4d6)

Sfinge
Creatura alata metà donna e metà leone.
Pv30 Att18 Dif16
(Arma: Sbranamento; Danno: 2d6+3
Arma: Unghiata; Danno: 1d6)

Sirena

Creatura metà donna e metà pesce in grado di incantare qualsiasi uomo con il suo soave canto.
Piccola: Pv5 Att10 Dif5 (sulla terra) 12 (sott'acqua)
(Arma: Grido spaccatimpani; Danno: 1d3 + stordimento per 1d3 turni)
Poteri speciali:
Richiamo aiuto (chiama la madre per essere difesa)
Adulta: Pv15 Att18 Dif5 (sulla terra) 17 (sott'acqua)
(Arma: Onda Sonora; Danno 2d6+3 + stordimento per 1d6 turni)
Poteri Speciali:
Canto seducente (costringe il nemico a fare un tiro volontà onde evitare l'assoggettamento)

Strega nera
Creatura antropomorfa vestita di nero con occhi di fiamma e lingua forcuta.
Ha gli stessi valori di un mago.
Poteri speciali:
Terrore (costringe il nemico ad effettuare un tiro volontà onde evitare la fuga per il terrore)

Toro di Creta
Implacabile toro dalla forza fuori dal comune.
Pv50 Att20 Dif17
(Arma: Cornata; Danno: 2d6+3)

Toro di fuoco
Creatura tauriforme dall'alito di fiamma.
Pv50 Att17 Dif16
(Arma: Cornata; Danno: 2d6+tiro ustione)
Poteri speciali:
Calore infernale (ad ogni attacco corpo a corpo che riceve l'attaccante perde Pv3)

Uccello di Stinfalo
Volatile dalle piume e il becco di bronzo.

Pv10 Att16 Dif15
(Arma: Dardopiume; Danno: 2d6
Arma: Beccata; Danno: 2d6
Arma: Onda Sonora; Danno 1d6)

Le creature non ostili
Coribandi
Grandi uomini delle foreste dalle grandi doti guerriere.
Pv30 Att20 Dif20 (Arma: qualsiasi)

Ninfe
Personificazioni semidivine della natura, figlie di Zeus.
Sono in grado di curare grandi mali e si dividono nei seguenti tipi:

- Alseidi, dei boschi e delle foreste.
- Cure, nutrici di neonati.
- Driadi, (o Amadriadi) che vivevano ciascuna in una quercia o comunque in una pianta.
- Epimelidi, protettrici dei meli e degli ovini.
- Limnìadi o Lìmnadi, dei laghi e degli stagni.
- Meliadi o Melie, delle piante di frassino.
- Naiadi, delle sorgenti.
- Napee, delle valli.
- Nereidi, del mare (dette anche Oceanine o Malie).
- Oreadi o Orestiadi, delle montagne (vedi Eco).
- Pegee, delle fonti.
- Potameidi, dei fiumi.

Dalle loro unioni con mortali e dei sono nati grandi eroi e dei.
Pv10 Att10 Dif10 (Arma: nessuna)

Pegaso

Cavallo alato invulnerabile al tempo.
Adulta: Pv30 Att18 Dif15
(Arma: Calcio; Danno: 1d6)

Moire (o Graie)

Tre sorelle che designano il destino e la morte di coloro che vivono sulla terra.
Possiedono un solo occhio e un solo dente che si passano tra di loro.
Pv10 Att10 Dif10 (Arma: Taglio del filo della vita; Danno: Morte subitanea)

Oggetti
I prezzi sono lasciati a discrezione del master, a seconda di quanto voglia rendere impegnativa la giocata. Bisogna inoltre considerare che certi oggetti potrebbero essere irreperibili o estremamente costosi.

Unguento (monouso)
Scarso: restaura Pv5.
Buono: restaura Pv10.
Ottimo: restaura Pv20.
Deluxe: restaura tutti i Pv.

Reintegratore delle forze (monouso)
Scarso: restaura Fs5.
Buono: restaura Fs10.
Ottimo: restaura Fs20.
Deluxe: restaura tutta la Fs.

Cristallo per mana (monouso)
Scarso: restaura mana5.
Buono: restaura mana10.
Ottimo: restaura mana20.
Deluxe: restaura tutto il mana.

Antidoto (monouso)
Neutralizza gli effetti del veleno (conferisce un bonus di +1d6 al tiro di Tempre contro CD del veleno).

Benda per ustioni (monouso)
Scarsa: leva gli effetti della ustione (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD dell'ustione).
Buona: restaura Pv5 e leva gli effetti della ustione (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD dell'ustione).
Ottima: restaura Pv10 e leva gli effetti della ustione (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD dell'ustione).
Deluxe: restaura Pv10 e leva gli effetti della ustione (conferisce un bonus di +3 al tiro di Tempra contro CD dell'ustione).

Benda per emorragia (monouso)
Scarsa: blocca un'emorragia (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempre contro CD dell'emorragia).
Buona: restaura Pv5 e blocca un'emorragia (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempre contro CD dell'emorragia).
Ottima: restaura Pv10 e blocca un'emorragia (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempre contro CD dell'emorragia).
Deluxe: restaura Pv10 e blocca un'emorragia (conferisce un bonus di +3 al tiro di Tempre contro CD dell'emorragia).

Filtro di buona salute (monouso)
Scarso: leva ogni effetto della emorragia, ustione e avvelenamento (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD).

Buono: restaura Pv5 e leva ogni effetto della emorragia, ustione e avvelenamento (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD).
Ottimo: restaura Pv10 e leva ogni effetto della emorragia, ustione e avvelenamento (conferisce un bonus di +2 al tiro di Tempra contro CD).
Deluxe: restaura Pv10 e leva ogni effetto della emorragia, ustione e avvelenamento (conferisce un bonus di +3 al tiro di Tempra contro CD).

Sonagli di ottone forgiati da Efesto
Producono un frastuono tanto orribile e tanto forte da far scappare il nemico (tirare 2d6+8 contro Volontà per vedere se agisce).

Briglie di Athena
Sottomettono qualsiasi animale imbrigliato con esse.

Vaso di Pandora
Contiene la Speranza.

Lira di Orfeo
Se suonata bene può assoggettare il nemico (quando viene suonata conferisce un bonus di +3 al Carisma contro Volontà).

Casco delle Graie
Rende invisibili per 2d6 turni (dopodichè deve essere levato per ricaricarlo in 2d6 turni).

Cintura di Ippolita
Aumenta la forza di +5.

Vello d'oro
Vello di estremo valore (valore medio 1.000.000 drachme)

Scudo di Perseo
Riesce a riflettere le magie.

Fuoco dell'Olimpo
Un fuoco che non si spegne mai.

Ali di Dedalo e Icaro
Permettono di volare fino a 10000m.

Corno di Amaltea (o dell'abbondanza)
Materializza tutto ciò che si desidera.

Sangue di Medusa\ Euriale\ Steno (monouso)
Se versato per terra evoca dei serpenti velenosi.

Borraccia di Perseo
Borraccia sempre carica d'acqua.

Testa di Medusa
Pietrifica il nemico (tirare su "Armi da Tiro"+3 contro Difesa; tirare un dado %, vi è il 15% delle probabilità che si rivolti contro l'utilizzatore).

Pepita della salvezza (monouso)
Annulla la pietrificazione.

Bile dell'Idra (monouso)
Potentissimo veleno in cui ci si possono intingere le frecce (5 danni continuati).

Vello del leone nemeo
Vello che rende invulnerabili alle armi umane colui che lo indossa.

Vasi di Prometeo
Vasi che contengono Caos, la materia primordiale che ha generato gli dei e gli uomini.

Conclusione
Questa ambientazione non tenta di essere fedele nei minimi dettagli alla mitologia greca ma solo usare essa per costruire campagne.
Questo lavoro è frutto di ricerche da me fatte con fonti indirette e riassunti dei testi originali, dall'esperienza dei miei amici di GUS e della mitologia greca.
Parte del contenuto di questa ambientazione è stato inventato.

Daemon91
Revisione a cura di Mrted