**Thálassa**è basato su [*Cairn SRD*](https://cairnrpg.com/) ed è concesso in licenza ai sensi di [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Thálassa è un gioco di avventura per un facilitatore (l’odigós) e a almeno un altro giocatore. I giocatori agiscono come impavidi esploratori del Mediterraneo dell’età mitica, costellato di isole misteriose, fitte foreste, creature leggendarie, labirinti e pericoli.

È stato scritto secondo le seguenti filosofie di progettazione:

### Neutralità

Il ruolo dell’odigós è quello di presentare le regole, le situazioni, i PNG e la narrazione in modo chiaro, mentre svolge il ruolo di arbitro neutrale.

### Senza Classi

Il ruolo o le abilità di un personaggio non sono limitati da una classe in particolare. La specializzazione è definita dalle sue esperienze e dall’equipaggiamento che porta con sé.

### Morte

I personaggi saranno anche forti, ma sono anche vulnerabili al danno nelle sue molteplici forme. La morte è sempre dietro l’angolo, ma non si presenta mai per caso o senza preavviso.

### Fiction First

I dadi non sempre sono in grado di esprimere la difficoltà o l’esito di un ostacolo. Il successo e il fallimento sono invece arbitrati dall’odigós tramite il dialogo con i giocatori, sulla base di elementi del mondo.

### Crescita

I personaggi evolvono man mano che avanzano nel mondo, guadagnando nuove competenze e abilità superando ostacoli e sopravvivendo a eventi pericolosi.

### Scelta del Giocatore

I giocatori dovrebbero sempre essere consci delle motivazioni dietro alle scelte che hanno preso, e le informazioni sui potenziali rischi dovrebbero essere fornite spesso e apertamente.

### Principi

Sia l’odigós che i giocatori hanno delle linee guida che aiutano a promuovere un’esperienza di gioco determinata dal pensiero critico, dall’esplorazione e da una narrazione spontanea.

### Obiettivi Condivisi

I giocatori contano l’uno sull’altro al fine di sentirsi coinvolti nell’ambientazione condivisa, negli obiettivi dei personaggi e nelle sfide di gruppo. Per questo motivo, solitamente il gruppo lavora di squadra verso un obiettivo comune.

# Creazione del Personaggio

### Nome, Origine e Tratti

Per prima cosa, scegli o tira un **nome** per il tuo personaggio dalle tabelle [**Background**](#background-d20) e la sua **origine**, indicando da dove proviene.

Successivamente, tira per il resto dei **tratti** del tuo personaggio (aspetto, linguaggio, maniere, credenze, reputazione, ecc.) sulle tabelle [**Caratteristiche**](#character-traits-d10).

Infine, tira per la sua **età** (2d20+10).

### Punteggi di Abilità

I Personaggi Giocanti (PG) hanno solo tre attributi: - ***kratos* (KRA)** (forza) - ***tekhne* (TEK)** (agilità) - ***thumos* (THU)** (controllo)

Quando si crea un PG, il giocatore deve tirare 3d6 per ogni punteggio di abilità del suo personaggio, in ordine. È possibile poi scambiare due dei risultati.

**Esempio:** *Ines tira per la* ***KRA*** *del suo personaggio, ottenendo un* ***2****, un* ***4*** *e un* ***6****, per un totale di* ***12****. I prossimi due tiri di abilità danno come risultato un* ***9*** *per* ***TEK*** *e un* ***13*** *per* ***THU****. Decide di scambiare il* ***12*** *e il* ***9****, ottenendo un personaggio con* ***KRA 9****,* ***TEK 12*** *e* ***THU 13****.*

### Stamina

Tira 1d6 per determinare la **Stamina (STA)** iniziale del tuo PG, che rispecchia la sua capacità di evitare i danni in combattimento. La STA non indica la salute o la forza d’animo di un personaggio, né la si perde per molto tempo (vedi **Guarigione**). Se un attacco porta la STA di un PG esattamente a 0, il giocatore deve tirare sulla tabella **Cicatrici**.

### Inventario

I personaggi hanno un totale di slot nell’inventario pari alla propria KRA: questo rappresenta la capacità del personaggio di sopportare il peso e la fatica di trasportare l’equipaggiamento senza risentirne negativamente.

La maggior parte degli oggetti occupano uno slot, e gli oggetti piccoli possono essere raggruppati insieme. Gli slot sono astratti e possono essere riorganizzati a discrezione dell’odigós.

Gli oggetti **ingombranti** occupano due slot e sono tipicamente a due mani o scomodi da trasportare. Chiunque abbia un inventario pieno (ad esempio riempiendo tutti e 10 gli slot) è ridotto a 0 STA.

Un PG non può trasportare più oggetti di quanti ne permetta il suo inventario. Carretti (che devono essere tirati con entrambe le mani), cavalli o muli possono aumentare l’inventario. Anche i **compagni** possono essere pagati per trasportare equipaggiamento.

### Equipaggiamento Iniziale

Tutti i PG iniziano con:

* Tre giorni di razioni (uno slot)
* Un’arma (tirare sulla relativa tabella)
* 3d6 pezzi di elettro

Tira sulle tabelle **Equipaggiamento iniziale** per determinare l’armatura, gli strumenti e l’equipaggiamento del tuo PG.

Consulta l’**Elenco equipaggiamento** per i relativi valori di armature, danni e slot. A volte gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati insieme in uno slot.

# Background (d20)

### Nomi femminili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Althea | 6 | Deipyle | 11 | Lede | 16 | Phylia |
| 2 | Berenike | 7 | Electra | 12 | Lyra | 17 | Themis |
| 3 | Chloris | 8 | Eunice | 13 | Metis | 18 | Thyia |
| 4 | Corythia | 9 | Galatea | 14 | Mykale | 19 | Xanthe |
| 5 | Deineira | 10 | Helike | 15 | Niobe | 20 | Zoe |

### Nomi maschili

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Agelaus | 6 | Croesus | 11 | Epistor | 16 | Lycoris |
| 2 | Audax | 7 | Damastor | 12 | Glycon | 17 | Mydon |
| 3 | Brygos | 8 | Demokrates | 13 | Hyllus | 18 | Pheidias |
| 4 | Chrysippos | 9 | Dryas | 14 | Icarion | 19 | Skiron |
| 5 | Cleonicus | 10 | Eleon | 15 | Kasos | 20 | Timonax |

### Figlio di

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Alcman | 6 | Geleon | 11 | Menexinos | 16 | Sosimenes |
| 2 | Bacis | 7 | Gnipho | 12 | Peirithous | 17 | Sostias |
| 3 | Diactorides | 8 | Hagias | 13 | Phaenippos | 18 | Teukros |
| 4 | Eumaeus | 9 | Melanippos | 14 | Philokles | 19 | Thaumastus |
| 5 | Eutuches | 10 | Menandros | 15 | Priam | 20 | Thettalos |

### Origine

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Amazzone | 6 | Figlio di re | 11 | Egiziano | 16 | Fenicio |
| 2 | Argivo | 7 | Ciconiano | 12 | Etiope | 17 | Rodense |
| 3 | Ateniese | 8 | Cimmero | 13 | Lidio | 18 | Spartano |
| 4 | Figlio della divinità | 9 | Cretese | 14 | Miceneo | 19 | Tracio |
| 5 | Figlio dell’eroe | 10 | Cipriota | 15 | Misano | 20 | Troiano |

### Tratti del Personaggio (d10)

#### Fisico

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Atletico | 6 | Gracile |
| 2 | Muscoloso | 7 | Basso |
| 3 | Corpulento | 8 | Statuario |
| 4 | Longilineo | 9 | Robusto |
| 5 | Massiccio | 10 | Imponente |

#### Pelle

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Voglia | 6 | Morbida |
| 2 | Scura | 7 | Liscia |
| 3 | Flaccida | 8 | Abbronzata |
| 4 | Butterata | 9 | Tatuata |
| 5 | Rosea | 10 | Segnata |

#### Capelli

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Calvo | 6 | Lunghi |
| 2 | Intrecciati | 7 | Voluminosi |
| 3 | Ricci | 8 | Grassi |
| 4 | Sporchi | 9 | Mossi |
| 5 | Crespi | 10 | Sparsi |

#### Faccia

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ossuta | 6 | Perfetta |
| 2 | Rotta | 7 | da Topo |
| 3 | Cesellata | 8 | Appuntita |
| 4 | Allungata | 9 | Quadrata |
| 5 | Pallida | 10 | Infossata |

#### Parlata

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Schietta | 6 | Greve |
| 2 | Profonda | 7 | Precisa |
| 3 | Misteriosa | 8 | Stridula |
| 4 | Monotona | 9 | Balbettante |
| 5 | Formale | 10 | Bisbigliante |

#### Vestito

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Antico | 6 | Logoro |
| 2 | Insanguinato | 7 | Sgargiante |
| 3 | Elegante | 8 | Livrea |
| 4 | Sporco | 9 | Fetido |
| 5 | Esotico | 10 | Sudicio |

#### Virtù

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ambizioso | 6 | Onorevole |
| 2 | Cauto | 7 | Umile |
| 3 | Coraggioso | 8 | Compassionevole |
| 4 | Disciplinato | 9 | Sereno |
| 5 | Socievole | 10 | Tollerante |

#### Vizio

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Aggressivo | 6 | Pigro |
| 2 | Scorbutico | 7 | Nervoso |
| 3 | Vile | 8 | Rude |
| 4 | Bugiardo | 9 | Vanitoso |
| 5 | Avido | 10 | Vendicativo |

#### Reputazione

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Ambizioso | 6 | Fannullone |
| 2 | Zoticone | 7 | Eccentrico |
| 3 | Pericoloso | 8 | Ripugnante |
| 4 | Intrattenitore | 9 | Rispettato |
| 5 | Onesto | 10 | Saggio |

#### Sfortune

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Abbandonato | 6 | Truffato |
| 2 | Assuefatto | 7 | Declassato |
| 3 | Ricattato | 8 | Screditato |
| 4 | Condannato | 9 | Ripudiato |
| 5 | Maledetto | 10 | Esiliato |

# Equipaggiamento Iniziale

### Armatura (d20)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-3 | 4-14 | 15-19 | 20 |
| Nessuna | Pelliccia | Linothorax | Pettorale |

### Elmi e Scudi (d20)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-13 | 14-16 | 17-19 | 20 |
| Nessuno | Krános (Elmo) | Aspis (Scudo) | Krános & Aspis |

### Armi (d20)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-14 | 15-19 | 20 |
| Kopis (coltello ricurvo) | Doru (lancia), Xiphos (spada) | Akontia (giavellotto), Sfendonai (fionda) | Xyston (lunga lancia), Toxa (arco) |

### Equipaggiamento da Spedizione (d12)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Carretto (+4 slot, ingombrante) | 7 | Grimaldelli |
| 2 | Catena (10 piedi) | 8 | Piccone |
| 3 | Bastone da rabdomante | 9 | Palo (10 piedi) |
| 4 | Olio per fuoco | 10 | Corda (25 piedi) |
| 5 | Sacco grande | 11 | Torcia |
| 6 | Trappola grande | 12 | Otre d’acqua |

### Attrezzi (d10)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Soffietto | 6 | Trapano (manuale) |
| 2 | Secchio | 7 | Canna da pesca |
| 3 | Gesso | 8 | Pietra focaia e acciarino |
| 4 | Scalpello | 9 | Grasso |
| 5 | Pentola | 10 | Bastone |

### Chincaglierie (d10)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | Amuleto | 6 | Lira |
| 2 | Bottiglia | 7 | Collana |
| 3 | Rame | 8 | Specchio d’argento |
| 4 | Corno | 9 | Talismano |
| 5 | Incenso | 10 | Tunica |

### Oggetto Bonus (d20, rotolare sulla tabella indicato)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1-5 | 6-13 | 14-17 | 18-20 |
| Attrezzo o chincaglieria | Equip. da spedizione | Armatura o arma | Incanto |

# Elenco Equipaggiamento (prezzi in Elettro)

#### Armatura

|  |  |
| --- | --- |
| Aspis (+1 Armatura) | 10 |
| Krános (+1 Armatura) | 10 |
| Fur Coat (+1 Armatura) | 15 |
| Linothorax (2 Armatura, ingombrante) | 40 |
| Breastplate (3 Armatura, ingombrante) | 60 |

#### Armi

|  |  |
| --- | --- |
| Kopis (d6 danno) | 5 |
| Doru, Xiphos (d8 danno) | 10 |
| Akontia, Xyston (d10 danno, ingombrante) | 20 |
| Sfendonai (d4 danno) | 5 |
| Toxa (d6 danno, ingombrante) | 20 |

#### Equipaggiamento & Attrezzi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Arpione | 1 | Palo (10 piedi) | 5 |
| Borsa di tela cerata | 5 | Pentola | 10 |
| Canna da pesca | 10 | Piccone | 10 |
| Carretto (+4 slot, ingombrante) | 30 | Razioni (tre giorni di valore) | 10 |
| Catena (Trappola) | 10 | Rete | 10 |
| Catrame | 10 | Sacco | 5 |
| Cavallo (+4 slot) | 75 | Sapone | 1 |
| Corda (25 piedi) | 5 | Scalpello | 5 |
| Corno | 10 | Secchio | 5 |
| Grasso | 10 | Sega | 5 |
| Grimaldelli | 25 | Specchio | 5 |
| Incenso | 10 | Spugna grande | 5 |
| Lanterna & Olio | 10 | Stilo e Tavoletta | 10 |
| Lente | 10 | Stivali a spillo | 5 |
| Lima di metallo | 5 | Tenda (adatta a 2 persone, ingombrante) | 20 |
| Mulo (+6 slot, lento) | 30 | Torcia | 1 |
| Olio per fuoco | 10 | Trapano (manuale) | 10 |
| Pala | 5 | Trappola Grande | 20 |

# Regole

**AZIONI**  
Nel proprio turno, un personaggio può spostarsi fino a 40 piedi e compiere fino a un’azione. Le azioni possono includere lanciare un incantesimo, attaccare, fare una seconda mossa o altre attività ragionevoli. Azioni, attacchi e movimenti avvengono simultaneamente. Ogni volta che l’ordine di turno è incerto, i PG dovrebbero effettuare un tiro salvezza su TEK per vedere se vanno prima dei loro nemici.

**Ritirarsi** da una situazione pericolosa richiede sempre un tiro salvezza su TEK riuscito, oltre a una destinazione sicura verso cui correre.

**TIRI SALVEZZA**  
- Tira un d20 pari o inferiore a un’abilità. - 1 è sempre un successo, 20 è sempre un fallimento.

**STAMINA**  
**STA** indica la capacità di un PG di evitare di farsi male. Si perde durante il combattimento e si recupera dopo qualche istante di riposo.

**INVENTARIO**  
I PC hanno un totale di slot di inventario pari al loro KRA. La maggior parte degli oggetti occupa uno slot, ma gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati. Gli oggetti **ingombranti**occupano due slot e sono scomodi o difficili da trasportare.

Riempire tutti e dieci gli slot degli oggetti riduce un PG a 0 STA. I PG non possono trasportare più di quanto consentito dal loro inventario, anche se carri e cavalli possono fornire un aumento di slot.

**PRIVAZIONE**  
**I PG privati** non possono recuperare STA. Se privati ​​per più di un giorno, aggiungono una **Fatica** all’inventario. La fatica occupa uno slot e dura finché non possono riprendersi in sicurezza. Questo effetto è cumulativo.

**GUARIGIONE**  
Un momento di riposo e un sorso d’acqua ripristineranno la STA persa, ma potrebbero lasciare il gruppo vulnerabile. La perdita di **capacità**richiede una settimana di riposo e l’aiuto di un abile guaritore.

**MAGIA**  
Nel mondo di Thálassa esistono due tipi di magia: l’**Eukhé** è l’invocazione dei poteri divini e la **Goïteia** è la recitazione di incanti.

Tutti possono usare la magia e Thumos è la fonte di energia. Ogni volta che viene lanciato un incanto, un’invocazione, una maledizione o una divinazione, il mago consuma THU pari a 1d6 punti. Questo determina l’attuale livello di THU fino al recupero (si applica la stessa regola per STA in Guarigione).

**COMBATTERE**  
L’attaccante tira il dado dell’arma e sottrae l’armatura del bersaglio, quindi distribuisce il totale rimanente alla STA dell’avversario.

Prima di calcolare i danni alla STA, sottrai il valore di **Armatura** del bersaglio dal risultato dei tiri per i danni. Scudi e armature simili forniscono una difesa bonus (ad es. +1 Armatura), ma solo mentre l’oggetto è tenuto o indossato.

Nessuno può avere più di armatura 3.

Gli attacchi **disarmati** infliggono sempre 1d4 danni. Se **più attaccanti** prendono di mira lo stesso nemico, tira tutto il ghiaccio danneggiato e mantieni il singolo risultato più alto. Se attacchi con **due armi** contemporaneamente, tira entrambi i dadi di danno e mantieni il più alto.

Se un attacco è **compromesso**, il dado di danno è ridotto a 1d4, indipendentemente dall’arma. Se l’attacco è **potenziato**, l’attaccante tira 1d12. Gli attacchi con la qualità **scoppio** colpiscono tutti i bersagli dell’area, tirando separatamente per ciascuno.

**DANNO** Se un attacco porta la STA di un PG esattamente a 0, il giocatore tira sulla tabella delle **Cicatrici**.

Il danno che riduce la STA di un bersaglio **al di sotto** di 0 diminuisce il suo KRA del resto. Devono quindi effettuare un tiro salvezza su KRA per evitare **danni critici**. Il fallimento li porta fuori dal combattimento, morendo se non curati.

Avere KRA 0 significa **morte**; avere TEK 0 è paralisi; avere THU 0 è delirio.

# 30 Incanti

**1. Daimon assistente:** uno spirito guardiano rimane con il bersaglio per un giorno. +3 a ogni tiro salvezza contro THU.

**2. Attrazione:** Il bersaglio è incredibilmente attratto dalla persona che recita l’incantesimo. La reazione è automaticamente “utile”.

**3. Legare un Amante:** Questo incantesimo lega permanentemente il bersaglio al praticante. Ma attenzione: l’amore può portare anche la gelosia.

**4. Sciogliere i legami:** Annulla qualsiasi legame (di lealtà, amore, amicizia, ecc.) tra due persone. L’effetto è permanente.

**5. Spezza un Incantesimo:** Rompe gli effetti di un incantesimo, sia esso frutto di eukhé o goïteia.

**6. Causare la separazione:** Una maledizione permanente che permette di dividere fisicamente due oggetti.

**7. Ammalia Bestie:** Rende schiave le bestie e le creature non razionali al praticante per 2d6 turni.

**8. Coercizione:** Costringe una creatura senziente o un essere umano a rispondere al comando del praticante. Dura 3 turni.

**9. Consacrazione:** Fornisce un potenziamento temporaneo a KRA o TEK di +3 per 1d6 turni.

**10. Visione diretta:** consente la chiaroveggenza su un oggetto, persona o luogo specifico solo una volta per lancio.

**11. Sciogli incantesimi:** Rompe gli effetti di qualsiasi incantesimo lanciato con goïteia.

**12. Rivelazioni oniriche:** Va eseguita prima di coricarsi, concentrando la richiesta su un argomento specifico. Durante la notte un sogno rivelerà dettagli su di esso. C’è una possibilità su 6 che il sogno venga dimenticato al risveglio.

**13. Preconoscenza:** Il praticante sarà in grado di prevedere il futuro su un evento specifico su cui si concentra mentre recita l’incantesimo. Può essere tentato solo una volta per evento.

**14. Guadagnare l’amicizia:** Fa automaticamente amicizia con il bersaglio in modo permanente.

**15. Ottenere un favore:** Il bersaglio diventa ben disposto nei confronti del praticante. L’effetto dura 1d6 giorni, dopodiché il suo atteggiamento può cambiare (tiro di reazione).

**16. Guarigione:** Permette un recupero immediato e totale della STA.

**17. Induce Insomnia :** Questa maledizione provoca uno stato di insonnia alla vittima, che gli impedisce di riposare e guarire correttamente. Per l’effetto tirare 1d6: 1-2: 3 giorni 3-4: 1 settimana, 5: 2 settimane, 6: permanente.

**18. Infliggere un danno:** Infligge 1d6 danni diretti al bersaglio.

**19. Invisibilità:** il bersaglio diventa completamente invisibile per 1d6 turni. L’effetto non si estende alle armi e all’equipaggiamento.

**20. Protezione:** sottrai 1d6 danni per i prossimi 3 turni.

**21. Interrogazione dei cadaveri:** Consente di interrogare un cadavere umano o di una creatura se è morto da meno di una settimana. Il bersaglio risponderà come se fosse vivo (non legato alla verità).

**22. Contenere la rabbia:** placa istantaneamente qualsiasi bersaglio accecato dalla rabbia.

**23. Rivelazione:** Il praticante riceve un’intuizione su qualcosa che prima non era chiaro o conosciuto.

**24. Separa le persone:** Una maledizione permanente che permette di dividere fisicamente due persone per sempre.

**25. Controllo dell’Ombra:** Il praticante ottiene il controllo dell’ombra del bersaglio (ad esempio, per spiarlo). Può essere lanciato solo una volta per bersaglio e la durata è a discrezione del praticante.

**26. Silenzio:** Questa maledizione ti priva della capacità di parlare o emettere suoni di qualsiasi tipo per 1d6 turni.

**27. Calunnia:** Questa maledizione fa credere a chiunque che una calunnia sia vera. L’effetto è permanente.

**28. Parlare nel sonno:** Può essere lanciato solo su una persona che è già addormentata e la costringerà a parlare nel sonno. La persona può essere interrogata e dovrà dire la verità.

**29. Soggiogare:** il bersaglio è completamente schiavo della volontà del praticante finché non viene rilasciato. Funziona solo con gli esseri umani.

**30. Vittoria:** Garantisce la vittoria automatica in un combattimento. È valido solo una volta per combattimento contro un avversario.

# Doni

I **Doni** sono oggetti intrisi di un potere divino. I doni, solitamente concessi dagli Dei, sono potenti ma hanno un uso limitato e preciso. Alcuni esempi:

* **Aegis**, lo scudo di Zeus che era spesso custodito da Atena insieme alla sua armatura magica, Perseo lo usò per decapitare Medusa, portava la testa di Medusa per spaventare il nemico.
* **Arco di Apollo**: induce salute o morte.
* **Arco di Eracle**: apparteneva al semidio Eracle, con frecce puntate dal veleno dell’Idra.
* **Arco di Eros**: genera frecce che fanno sì che il bersaglio odi o ami la prima persona in vista.
* **Armatura di Achille**: creata da Efesto, è impenetrabile.
* **Caduceo**: bastone usato da Ermes, attorcigliato da due serpenti. Conosciuto anche come il bastone della guarigione.
* **Camicia di Nesso**: camicia avvelenata con sangue contaminato/avvelenato di Nesso, usata per avvelenare e uccidere Eracle.
* **Cornucopia**: il corno del dio fluviale Achelous traboccante di cibo.
* **Elmo alato**: elmo alato indossato da Hermes.
* **Elmo delle tenebre**: noto anche come elmo o berretto dell’invisibilità, era un copricapo creato dai Ciclopi per Ade (Plutone).
* **Falcetto di Crono**: combinazione di spada e falce, e termine usato per riferirsi alla spada usata da Perseo per uccidere Medusa, e alla falce usata da Crono per castrare Urano.
* **Lancia di Achilleo**: forgiata da Efesto e donata a Peleo.
* **Pelle del leone di Nemea**: guadagnata da Eracle, era impenetrabile, almeno con le armi convenzionali.
* **Sandali Alati**: indossati da Ermes, permettono al dio di volare.
* **Scudo di Achille**: usato durante la lotta di Achille con Ettore.
* **Spada di Peleo**: spada magica che fa emergere vittorioso chi la impugna in battaglia.
* **Tridente di Poseidone**: l’arma caratteristica di Poseidone e simbolo di potere. Il tridente è intriso del potere di controllare e comandare il mare, può anche creare enormi maremoti e creare uragani.

# Bestiario

**Nota**: dove non è specificato l’attributo è uguale a 10

### Arpia

5 STA, 14 TEK, artigli (d6)  
- Donne alate con facce brutte e corpi inferiori di uccelli. - Sono i cani di Zeus, inviati a rapire uomini e cose. - Sono nascosti in raffiche di vento improvvise e taglienti.

### Ceto

10 STA, 3 Armatura, 18 KRA, 4 TEK, 18 THU, coda appuntita (d20, fallimento automatico contro i danni critici)  
- Mostruoso drago marino colossale, delle dimensioni di una nave. - Attacca le navi distruggendole con la sua coda a ventaglio. - Le sue spine, spesse un cubito, possono trafiggere un uomo (critico istantaneo).

### Chimera

7 STA, 18 KRA, 4 TEK, artigli (d6), 2x morso (d8), soffio di fuoco (d12)  
- Corpo di leone, tre teste: di leone, capra sul dorso e serpente come coda. - Usa artigli e morsi come armi naturali. - Creatura sputafuoco, può sciogliere il metallo. Invulnerabile agli attacchi esterni. - ### Centauro 6 STA, 1 Armatura, 15 TEK, rocce e rami (d6)  
- Primitivi selvaggi metà uomini e metà cavalli che abitano montagne e foreste. - Armato di rocce e rami di alberi. - Il galoppo può schiacciare i nemici.

### Cerbero

7 STA, 14 KRA, 12 THU, artigli (d6), morsi velenosi (d8)  
- Il gigantesco segugio a tre teste dell’Ade che custodisce le porte degli inferi. - Coda di serpente, criniera di serpente e artigli di leone. Li usa come armi naturali. - Salva contro KRA se il PG viene morso da un serpente della criniera. Il fallimento è la morte.

### Ciclope

8 STA, 18 KRA, 8 TEK, 12 THU, clava (d10)  
- Giganti primitivi con un occhio solo che vivevano nelle caverne e allevavano greggi di pecore sull’isola di Hypereia. - Nato dal sangue di Urano castrato versato sulla terra. - La più grande minaccia è la loro grande dimensione e forza.

### Drago della Colchide

10 STA, 2 Armatura, morso (d8), colpo di coda (d10)  
- Serpente gigantesco e vigile che custodisce il vello d’oro in Colchide. - A ogni turno attacca con morsi e colpi di coda. - I suoi denti hanno proprietà magiche: se seminati fanno nascere Spartoi.

### Drago delle Esperidi

9 STA, 15 KRA, 18 TEK, 15 THU, raffica di morsi (d10, fallimento automatico ai tiri salvezza contro i danni critici).  
- Serpente dalle cento teste, chiamato Ladon, a guardia delle mele d’oro delle Esperidi. - Ladon attacca solo se provocato o se si tenta di rubare mele. - Danno critico: il bersaglio perde un arto, che si fonde con il drago e diventa una testa aggiuntiva.

### Gigante

10 STA, 18 KRA, 8 TEK, 12 THU, lancia (d8)  
- Gigante figlio di Gaia con code di serpente al posto delle gambe. - Guerrieri opliti armati di lancia. - Ha uno stretto legame con sua madre.

### Gorgone

3 STA, 14 GIO, sguardo pietrificante  
- Donne alate con teste larghe e rotonde, ciocche di capelli serpentine, grandi occhi fissi, bocche larghe e lingue penzolanti. - Sono tre sorelle di nome Medusa, Sthenno ed Euryale. Solo il primo è mortale. - Il loro sguardo si pietrifica se sostenuto direttamente. Salva contro TEK da evitare.

### Grifone

4 STA, 12 TEK, artigli (d6)  
- Bestia con la testa e le ali di un’aquila e il corpo di un leone. - Animali favolosi che custodivano l’oro dell’Asia. - Sono particolarmente agili in aria durante il volo.

### Idra di Lerna

10 STA, 2 Armatura, 1 morso x testa (o danno da esplosione) (d8), Colpo di coda (d10)  
- Gigantesco serpente d’acqua a nove teste, che infesta le paludi di Lerna. - Se 3 o più teste sopravvivono, attacca con un singolo d8 danni da esplosione. - Per ogni testa decapitata ne crescono due se non cauterizzate.

### Ippocampo

3 STA, 12 TEK, zoccolo (d6) - Cavalli di mare dalla coda di pesce, forma adulta del “cavalluccio marino”. - Monti di ninfe Nereidi. Il carro di Poseidone è trainato da loro. - Molto agile in acqua e difficile da colpire mentre nuota.

### Minotauro

8 STA, 14 KRA, 12 TEK, 12 THU, corna (d8)  
- Uomo dalla testa di toro nato dalla regina Pasifae di Creta. - Residente cannibale del Labirinto di Creta. - Caricherà l’avversario con le sue corna cercando di impalarlo.

### Pegaso

4 STA, 14 TEK, zoccolo (d6)  
- Immortale cavallo alato. - Rende il pilota veloce e imprendibile. - Impossibile impegnarsi in mischia se in aria.

### Pitone

10 STA, 18 TEK, 8 THU, morsi velenosi (d8)  
- Mostruoso drago-serpente posto da Gaia a guardia del sacro oracolo di Delfi. - Immune agli attacchi corpo a corpo. - Il veleno causerà un dolore lancinante, come fuoco vivo nelle vene. - ### Satiri 3 STA, 12 THU  
- Spiriti rustici della fertilità delle campagne e delle terre selvagge. - Uomini animaleschi con orecchie asinine, nasi carini, linee di capelli reclinate, code di cavallo. - I loro partner sono Ninfe e sono compagni degli dei Dioniso, Hermes e Pan.

### Scilla

10 STA, 2 Armature, 14 KRA, 8 TEK, 12 THU, mascelle (d10)  
- Mostro marino che infesta le rocce di uno stretto stretto di fronte al vortice di Kharybdis. - Ha dodici piedi penzolanti, sei lunghi colli e macabre teste fiancheggiate da una tripla fila di denti aguzzi. - Le navi che navigano troppo vicino ai suoi scogli perderanno uomini a causa delle sue teste fameliche e saettanti.

### Sfinge

6 STA, 14 TEK, artigli (d6)  
- Mostro femminile con corpo di leone, testa e petto di donna e ali di aquila. - Inviato dagli dèi ad affliggere la città di Tebe come punizione per qualche antico delitto. - Ha depredato i giovani e divorato tutti coloro che non sono riusciti a risolvere il suo enigma.

### Sirene

4 STA, 18 THU, canzone ammaliante (vedi sotto)  
- Ninfe marine mostruose con la parte inferiore del corpo di uccelli e quella superiore di donne. - Attirano i marinai verso la morte con una canzone ammaliante. - Il canto della lira può fermarli.

### Tritone

3 STA, 12 TEK  
- Uomo dalla coda di pesce, equivalente marino di Satyros. - Plurificazione del dio Tritone. - Generalmente pacifico, invulnerabile in acqua.

## Licenza

1. 2023 Roberto Bisceglie

Quest’opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale. Per leggere una copia della licenza visita il sito web http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/ o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.