



# AISCUNE

di Alessia Caviglia

*I profili delle colonne di marmo verde dell'acropoli di Aiscune sveltano sulla cittadella proiettando una lunga ombra che copre l'intero insediamento. L'isola è brulla e battuta da incessanti raffiche di vento. Drappi purpurei sventolano furiosamente all'esterno dei più importanti edifici di potere. Gli enormi bracieri posizionati lungo la strada che conduce dal porto alla reggia diffondono nell'aria un pungente aroma di rosmarino.*

## AUSPICI DEGLI DÈI

*Mentre le nebbie si diradano, gli dèi rivelano la loro volontà attraverso questi auspici:*

**Athena:** dea del giudizio. Il suo auspicio è l'areopago, gremito di astanti ammutoliti. Un singolo ulivo cresce silenzioso al suo centro.

**Ares:** il dio macchiato di sangue. Il suo auspicio è un avvoltoio che vola in cerchio intorno alle alte colonne. Un urlo di strazio è il suo segnale prima di buttarsi in picchiata.

**Se nei loro viaggi gli eroi hanno compiuto crimini di sangue, il livello di avversità parte da 6.**

## APPRODO

Quando la vostra nave attracca ai moli deserti, nessuno viene ad accogliervi. Il vento porta verso di voi canti sommessi dall'acropoli. Un piccolo gruppo di persone si è riunito davanti alle porte serrate della reggia; anziani e donne velate stringono tra le mani rami avvolti in bende di lana e intonano incessantemente canti di supplica. A guidare il coro è una giovane dal volto nobile. I presenti la indicano come Eugene, figlia di primo letto di re Metaleo. Vi dicono che il fratello di Eugene, Araio, ha ucciso Catocle, figlio di secondo letto ed erede del re, e che per questo i regnanti si sono chiusi nella reggia da tre giorni e si rifiutano di concedere udienze.

*Condurrete i canti dei supplici per spingere i regnanti a concedere udienza?* **Arte e Oratoria** contro la **Regina Diotropa**. Se gli eroi riescono, l'eroe che è il migliore ottiene un legame con Eugene.

*Oppure aprirete una breccia nei portoni della reggia?* **Sangue e Valore** contro **I soldati di Aiscune** (2d8, *Fatali*). Se gli eroi aprono una breccia nelle mura violando la sacralità della reggia, le **Erinni** ottengono un d8 vantaggio.

*O invocherete il nome degli dèi e il vostro lignaggio per pretendere un'udienza con i regnanti?* **Risolutezza e Spirito** contro la **Regina Diotropa**.

Se gli eroi patiscono, la regina Diotropa ordina che vengano condotti nelle prigioni di Aiscune, in attesa di giudizio.

## FATICHE

### LA MORTE DEL RE

Quando le porte della reggia si spalancano o vengono forzate, gli eroi si trovano davanti a una visione nefasta. Al centro dell'ampia sala su cui si affaccia l'entrata, il corpo senza vita di re Metaleo pende da una corda. Ai suoi piedi, la regina Diotropa e le sue due figlie Leucnemide e Acarpa, velate, piangono la morte del sovrano.

*Accuserete la regina della morte del re?* **Arte e Oratoria** contro **Leucnemide** o **Sangue e Valore** contro **Acarpa**. Le figlie della regina si frappongono tra lei e gli eroi, sostenendo che il re abbia messo fine alla propria vita durante la notte.

*Oppure farete chiarezza sulla morte del re esaminando il corpo e interrogando la regina?* **Maestria e Ragione** contro la **Regina Diotropa**.

### LE PIRE

Per il re e suo figlio Catocle sono state preparate due alte pire sulla collina che sorge alle spalle dell'acropoli. I sacerdoti conducono il rito funebre con solennità ma, quando è il momento di dare alle fiamme i corpi, il vento soffia implacabile spegnendo tutte le torce. Qualsiasi tentativo dei sacerdoti di accendere nuovamente le fiamme si risolve in un fallimento.

*Impedirete che le voci dell'accaduto si spargano tra i presenti gettando nel panico l'intero insediamento?* **Arte e Oratoria** contro **Gli Abitanti di Aiscune** (2d6). Se gli eroi decidono di insabbiare l'accaduto senza pensare a rendere onore ai defunti, le **Erinni** ottengono un d8 vantaggio.

*O proporrete metodi alternativi per disporre dei cadaveri senza offendere gli dèi?* **Risolutezza e Spirito** contro **I Latrati delle Erinni**.

## IL GIUDIZIO DI ARAIO

Araio, figlio di primo letto di re Metaleo e fratello di Eugene, è rinchiuso nelle prigioni di Aiscune in attesa di essere giudicato per l'omicidio di Catocle. Leucnemide e Acarpa cercano di convincere gli eroi a giustiziarlo al più presto, sostenendo che i tormenti dell'isola finiranno non appena i suoi crimini saranno stati puniti. Eugene chiede invece che il fratello sia sottoposto a un giusto processo.

*Giustizierete Araio per i crimini di cui si è macchiato?* Se gli eroi decidono di punire Araio, Eugene tenta di ingannarli per aiutare il fratello a fuggire. **Maestria e Ragione** contro **Eugene**. Se gli eroi riescono e uccidono Araio, il livello di avversità si alza (se possibile) e le **Erinni** ottengono un d10 vantaggio.

*O lascerete che sia il tribunale locale a giudicare le sue colpe?* Se gli eroi temporeggiano, Leucnemide e Acarpa tentano di farsi giustizia da sole attaccando Araio nottetempo. **Sangue e Valore** o **Maestria e Ragione** contro **Leucnemide** o **Acarpa**.

## LE COLPE PASSATE

Ovunque sull'isola le grida delle Erinni, personificazioni femminili della vendetta, giungono alle orecchie dei colpevoli trasportate dai venti. Di notte, gli eroi vengono tormentati per le loro azioni passate o svegliati dalle grida di chi non riesce a resistere al peso delle colpe.

*Cercherete di capire chi ha scatenato la furia delle Erinni su Aiscune?* **Maestria e Ragione** contro la **Regina Diotropa**.

Se gli eroi riescono a trovare una risposta e identificare dei colpevoli, il livello di avversità si abbassa.

## BATTAGLIA

- ◆ *Costringerete le Erinni a manifestarsi e le affronterete perché cessino la loro caccia sull'isola?* Le Erinni possono essere viste solo da chi si è macchiato di gravi colpe e non possono essere ferite da arma umana. **Minacce**: spronate dalle Erinni, Leucnemide e Acarpa uccidono Eugene strappando le sue carni a mani nude e dandole in pasto ai cani; gli echi dei **Latrati delle Erinni** seguiranno gli eroi nei loro prossimi viaggi (1d10 vantaggio per l'avversità

quando invocati); tutti i discendenti di Metaleo moriranno di morte violenta.

- ◆ *O presiederete il tribunale per garantire che ogni torto sia riparato nel nome della giustizia?* **Minacce:** sotto il peso delle sue colpe, la regina Diotropa si toglie la vita; non contenta del verdetto, le Erinni voleranno nelle terre degli eroi per portare sciagura ai loro focolari.

## PERSONAGGI

**Eugene**, Primogenita di Re Metaleo (d8). Ostinata (d8), Materna (d8), In Lutto (d6, *Sacra*), Tormentata (d8, *Fatale*).

**Regina Diotropa**, Seconda Moglie di Re Metaleo (d10). Colpevole (d8, *Sacra*), Pentita (d8), In Lutto (d6, *Sacra*), Tormentata (d8, *Fatale*).

**Araio**, Fratello di Eugene (d8). Fratricida (d8, *Epico*), Tormentato (d8, *Fatale*), Valoroso (d8).

**Leucmenide**, Figlia di Diotropa (d8). Istruita (d8), Dalla Bella Voce (d8), Tormentata (d8, *Fatale*), In Lutto (d6, *Sacra*).

**Acarpa**, Figlia di Diotropa (d8), Feroce (d6), Tormentata (d8, *Fatale*), In Lutto (d6, *Sacra*).

**Le Erinni**, Cagne Rabbiose della Vendetta (d12, *Mitiche*, *Sacre*), Impalpabili (d8, *Fatali*), Alate (d10). **VENDICATRICI** (le **Erinni** ottengono un dado vantaggio ogni volta che gli eroi si macchiano di crimini). **LATRATI DELLE ERINNI** (le **Erinni** possono opporsi agli eroi senza essere in scena, tormentandoli con le loro colpe. Se lo fanno, tirano 2d10 più eventuali dadi vantaggio accumulati sull'isola. Tutti i domini a eccezione di **Risolutezza e Spirito** non hanno effetto).

## LUOGHI

**L'acropoli:** costruita in marmo verde e ardesia, l'acropoli è battuta da forti venti incessanti. Stendardi purpurei sventolano su ogni edificio. Per le strade circolano poche persone; i loro sguardi sono bassi e profonde occhiaie segnano i loro volti.



**La collina dei funerali:** dietro l'acropoli, una collina brulla dalla cima tondeggiante ospita le pire per i rituali funebri. Sparuti gruppi di sacerdoti si affaccendano per i suoi sentieri trasportando grossi bracieri e sali pregiati.

**Le prigionie di Aiscune:** fredde e umide celle nelle fondamenta della fortezza.

## RICOMPENSA SPECIALE

**Il Marchio delle Eumenidi**<sup>1</sup>: un marchio sulla pelle che identifica l'eroe che lo porta come vessillo di giustizia e scioglitore di torti.

## MISTERI

**Diversi anni fa era stato predetto alla regina Blapide, prima moglie di re Metaleo e madre di Eugene e di Araio, che il suo grembo avrebbe generato soltanto nemici di Aiscune. Era una profezia autentica o un tranello escogitato da Diotropa, ai tempi amante di re Metaleo, per scalzare Blapide e insediarsi come regina al suo posto? È stata la regina detronizzata ad aizzare i suoi figli contro quelli di Diotropa?**

**Quando gli eroi giungono sull'isola, Blapide è morta da pochi mesi, ma i suoi funerali non sono stati celebrati e le sue ossa non sono conservate nei sacrari della famiglia reale. È stato re Metaleo a ordinare l'uccisione della sua prima moglie per impedire che continuasse a mettere discordia tra i suoi figli? O è stato Catocle per dimostrare alla madre la sua fedeltà? È stata la morte di Blapide ad attirare le Erinni sull'isola? Eugene ha spronato Araio a uccidere Catocle per vendicare la madre? Oppure Araio ha agito da solo per riavere indietro il titolo di erede al trono strappatogli dal padre in favore di Catocle?**

**Re Metaleo ha messo fine alla propria vita perché pentito delle sue azioni? O sono state le Erinni a spingerlo al gesto estremo? In che modo la regina Diotropa è coinvolta nella sua morte?**

---

<sup>1</sup> "Le Eumenidi" è il titolo della terza tragedia della trilogia "Orestea", scritta da Eschilo. In essa "Eumenidi", traducibile come "benevoli", è il nome che la dea Atena conferisce alle Erinni, personificazioni della vendetta, affinché divengano invece personificazioni della giustizia.