



GRUMPY BEAR
GAME BREWING, INDIE PUBLISHING & STUFF



AGON



Una pubblicazione **Grumpy Bear**
www.grumpybearstuff.com • info@grumpybearstuff.com
@GrumpyBearStuff su Twitter
@grumpybearstuffpublishing su Instagram
[Facebook.com/grumpybearstuff/](https://www.facebook.com/grumpybearstuff/)

Agon, Second Edition
Copyright ©2020 John Harper and Sean Nittner
All rights reserved

Edizione Italiana:
Copyright ©2022, Grumpy Bear S.r.l.
Ogni riproduzione non autorizzata di materiale sotto copyright è vietata.
Tutti i diritti riservati.

Grumpy Bear S.r.l.
Via Mosè Bianchi, 71
20149, Milano (MI)

Pubblicato in occasione del FREE RPG DAY 2022
Stampato in Italia



GRUMPY BEAR
GAME BREWING,
INDIE PUBLISHING & STUFF

CREDITI

ALESSIA CAVIGLIA, IVANO SCOPPETTA

Traduzione e Curatela

GIACOMO CARNAGHI,
VANESSA COLCIAGO

Editing e Revisione

IVANO SCOPPETTA

Illustrazioni

FLAVIO MORTARINO

Direzione Editoriale

CONTENUTO

Questo è un supplemento gratuito per AGON, prodotto appositamente per il Free RPG Day 2022 e contiene quattro diverse isole, ognuna delle quali può essere utilizzata per una o più sessioni di gioco.

APLESTIA, la prima isola di questo libretto (a pagina 5) è uno dei contenuti degli *stretch goal* della campagna Kickstarter della versione originale di AGON. Una versione digitale di Aplestia è scaricabile dal nostro sito. In futuro pubblicheremo le altre isole stretchgoal e altri contenuti aggiuntivi. Aplestia è da considerare un'**isola introduttiva**.

SIAEDE, la seconda isola di questo libretto (a pagina 11) è invece una creazione collettiva derivante dall'episodio del 5 Maggio 2022 di *Incantagioco* a cura di **Storymancer** (vedi pagina 15 per riferimenti). Siaede è da considerare un'**isola introduttiva**.

EUTANEA (a pagina 17) e AISCUNE (a pagina 23) sono invece due isole scritte da Alessia Caviglia e fanno parte dell'iniziativa ISOLE MEDITERRANEE che lanceremo a Luglio 2022 e durerà fino a Settembre 2022. Eutanea è da considerare un'**isola introduttiva**, mentre invece Aiscune è decisamente un'**isola avanzata**.

Per maggiori informazioni riguardo materiali e contenuti aggiuntivi per AGON e riguardo le ISOLE MEDITERRANEE vi invitiamo a visitare il sito: www.agon-gdr.it



APLESTIA

di Ben Scerri

Aplestia è un'isola di dolci colline attraversate da tunnel carsici, avvolta da fioriture di tutti i colori del mantello di Iride. Si vocifera che nei cunicoli sotto la sua superficie si trovino portali per ogni angolo del mondo.

AUSPICI DEGLI DÈI

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

Zeus: una grande quercia, lasciata incautamente crescere dove era pericoloso, è caduta sui moli, distruggendo le imbarcazioni di molti tra coloro che erano venuti a onorare il re e sua figlia, rovinando così le celebrazioni in corso.

Ermes: una testuggine dal carapace spezzato, con un'ape che le ronza intorno alla testa, risale lentamente la spiaggia e sparisce in un buco nella sabbia. Controllando al suo interno, della testuggine non c'è più traccia.

Demetra: un'anziana vestita di nero porta sulle braccia una coppia di nastri nuziali color del miele. Conduce un cavallo attraverso una folla festante, stringendone le redini di prezzemolo intrecciato. Sembra triste, ma determinata.

APPRODO

Non appena la vostra imbarcazione raggiunge la riva, venite travolti dal caos del porto. Il molo è in tumulto: innumerevoli navi sono state schiacciate dalla caduta di un'enorme quercia e molti dei presenti urlano rabbiosi denunciando i danni subiti, mentre altri sembrano non curarsene, più interessati alle celebrazioni nuziali in corso. Sparpagliati intorno alla moltitudine di ospiti, servitori e gente comune osservano curiosi.

Molte delle persone al molo, parlando a bassa voce per non farsi sentire dalle guardie, affermano che la quercia caduta sia segno dello scontento di Zeus per le azioni di un suo discendente, Re Fromo di Aplestia. Rivaleggiando con il suo progenitore, Fromo ha rapito

Melissa, la madre delle api e la tessitrice del miele, affinché tessa per sua figlia un corredo di nozze che faccia sfigurare la creazione stessa del miele, commissionata proprio da Zeus. Alcuni si chiedono se questa insolenza non sia stata l'ultima goccia per gli dèi olimpici, che hanno sempre considerato Re Fromo un arrogante arrivista.

Calmerete la folla irosa e spaventata promettendo sotto giuramento che convincerete il re a risarcire la perdita delle navi e dei beni? Arte e Oratoria contro La Folla (2d6).

O la sbalordirete con grande sfoggio di forza e imprudenza rimuovendo voi stessi il grande albero e sfidando Zeus? Maestria e Ragione contro La Grande Quercia di Zeus (2d8, Fatale, Sacra).

FATICHE

LA LETTURA DEGLI INNI

Re Fromo ordina che si faccia silenzio e dichiara che delizierà le genti dell'isola con la lettura delle gesta degli dèi dell'Olimpo. Già dopo poche battute, è chiaro quanto poco rispetto abbia per gli dèi: più che celebrarli, il re se ne fa beffe e nessuno nella folla ha il coraggio di intervenire. *Sfiderete il re sulla sua stessa isola, mettendo a rischio la vostra posizione di ospiti onorati? Arte e Oratoria contro Re Fromo.*

Se Re Fromo vince la competizione, bandisce gli eroi dall'isola per la loro insolenza e nessuno dei presenti fa nulla per fermarlo. Se sono gli eroi a prevalere, Re Fromo fa per controbattere, ma la folla lo interrompe pretendendo che tali stranieri così colti ed eloquenti siano accolti ai festeggiamenti come ospiti d'onore. Re Fromo, per salvare la faccia, è costretto ad accettare.

I BAGNI DI LATTE E MIELE

Nella piazza centrale sono state allestite grandi vasche e tutti i presenti sono invitati a bagnarci nel latte e nel miele. La sposa Eumetala e lo sposo Cacheo, tenuti a distanza l'uno dall'altra, sono ubriachi per via dei festeggiamenti ed entrambi cercano di spezzare il loro accordo.

Tenterete di convincere i promessi sposi a dare una possibilità al loro matrimonio? Risolutezza e Spirito contro Eumetala and/or Kakeos.

Oppure farete una scenata, coprendo la coppia e voi stessi di imbarazzo per interrompere le festività? Arte e Oratoria contro Gli Invitati (2d8). Se gli eroi falliscono, potrebbero coprirsi di vergogna cedendo alle seduzioni degli sposi ribelli. Tuttavia, se hanno successo ottengono un legame con la sposa e lo sposo.

LE OBIEZIONI

Pretendenti gelosi e ospiti invidiosi del tesoro che Melissa sta intessendo si radunano durante lo scambio delle promesse. Non passerà molto tempo prima che rompano il loro silenzio. *Li terrete a bada distraendoli con la sfarzosità dell'evento? Arte e Oratoria contro I Pretendenti Gelosi (2d8, Invidiosi, Assassini) O le loro obiezioni generano la copertura perfetta per sgattaiolare via e raggiungere Melissa? Maestria e Ragione contro Le Guardie Solerti (2d8, Ben Pagate, Vigili)*

LE CATAcombe DI APLESTIA

Il complesso di tunnel sotto l'isola è intricato quasi quanto il Labirinto di Creta e attraversarlo richiede grande abilità e astuzia. Se gli eroi desiderano trovare Melissa, dovranno mantenere alta la concentrazione e restare focalizzati sull'impresa. Riuscirete a orientarvi attraverso le catacombe per trovare Melissa, o vi lascerete distrarre dalle innumerevoli porte e dai tesori che si trovano oltre queste? Risolutezza e Spirito contro Tesori Scintillanti (2d8, Fatale). Se gli eroi cedessero alla tentazione, in che modo verrebbero colti in flagrante dalle guardie di pattuglia?

BATTAGLIA

- ◆ *Coprirete Re Fromo di vergogna, costringendolo ad annullare il matrimonio e a liberare Melissa? Il re di Aplestia non è che un arrogante e qualsiasi offesa al suo ego provocherà la sua ira. Minacce: in risposta a questo affronto alla legge dell'ospitalità, il re invoca il fulmine di suo padre, Zeus, ma non riesce a controllarne il potere e finisce col ferire degli innocenti, oltre che gli eroi. Le guardie attaccano ferocemente chiunque difenda gli eroi, tra cui la loro stessa Capitana, Ificride, amante segreta di Eumetala, che viene ferita a morte.*

- ◆ *Libererete Melissa affrontando lo sciame di Api Guardiane che il re ha predisposto per proteggerla?* Re Fromo ha rubato molti tesori, incluso uno smisurato sciame di api incantate che si risvegliano se qualcuno interrompe il lavoro di Melissa. **Minacce:** se Melissa viene liberata senza che le Api Guardiane vengano tenute sotto controllo, queste sciameranno su Aplestia, deturpandone la bellezza e uccidendo molti dei suoi abitanti.
- ◆ *Travestirete la Capitana Ificride da Cacheo, in modo che le amanti possano sposarsi sotto il naso di Re Fromo?* Il re è un tiranno e pretende che il matrimonio si compia contro la volontà dei promessi sposi. Gli eroi potrebbero essere in grado di travestire la Capitana Ificride da Cacheo per far sposare le due amanti davanti agli occhi del re. **Minacce:** se Eumetala e Cacheo si sposano, non troveranno mai un lieto fine e il loro malcontento di regnanti getterà un'ombra su Aplestia. La Capitana Ificride, che ama Eumetala, romperà il suo giuramento di servizio fatto a Re Fromo, causando lo scontento di Demetra.

PERSONAGGI

Re Fromo, Governatore di Aplestia(d8). Arrogante (d8), Subdolo (d8).

BENEDETTO DA ZEUS (un legame da 1d12 da invocare). **PRENDETELI!** (1d10 vantaggio nelle competizioni in cui si usa violenza). **MANTELLO DI IRIDE** (può richiamare un arcobaleno che lo porti immediatamente in salvo).

Eumetala, la Sposa (d6). Maliziosa (d6), Distratta (d6). **INIZIATA DI DIONISO** (1d8 vantaggio quando inebriata).

Cacheo, lo Sposo (d6). Ribelle (d6), Apatico (d6).

Capitana Ificride, Comandante delle Guardie e Amante Segreta di Eumetala (d8). Lealtà Contesa (d8), Romantica (d6).

Melissa, Madre delle Api e Tessitrice del Miele (d10). Divina (d8), Imprigionata (d6).

Le Api Guardiane (d10). Incantate (d8), Senza Forma (d8). **SCIAME** (Non possono essere sfidate in competizioni di Sangue e Valore).

LUOGHI

Spiege dorate. Campi luminosi di prezzemolo che ondeggianno nella brezza. Strette strade che salgono e scendono lungo le colline, scolpite nella pietra calcarea. Ghirlande di fiori multicolori.

La Grande Piazza: un'immensa piazza calcarea nel cuore di Aplestia, dove si svolgono i festeggiamenti. Padiglioni, piedistalli e venditori riempiono ogni angolo per soddisfare ogni desiderio e fare mostra di ogni delizia.

Caverna di Melissa: Nelle profondità di Aplestia, Melissa è tenuta prigioniera in una grande caverna, dove, dal miele, tesse il Velo di Nettare.

RICOMPENSA SPECIALE

Il Velo di Nettare: un manto che può essere indossato e che cattura l'adorazione di chiunque vi posi sopra gli occhi. La vista del Velo è assuefacente e coloro che distolgono lo sguardo sono vittime di un profondo senso di malinconia.

MISTERI

Melissa non è stata catturata, piuttosto ha stretto un patto con il re di Aplestia per creare un tesoro più grande del miele, un affronto diretto a Zeus che originariamente ne commissionò la creazione. *È perché desidera minare l'autorità di Zeus? Forse la discordia di Aplestia era sempre stata nei suoi piani?*

Né la sposa né lo sposo desiderano sposarsi, nonostante si amino. Stanno lavorando per minare il matrimonio. *Eumetala, che ama tanto Ificride quanto Cacheo, crede forse che quest'ultimo non sia in grado di adattarsi alla vita che lei desidera condurre? Eumetala trova difficile stare a lungo con Cacheo a causa della sua apatia? I due desiderano sfuggire ai vincoli che Re Fromo imporrà loro con il matrimonio? Temono l'ira degli dei?*

Re Fromo ha usato per anni i tunnel per derubare gli dei olimpici, accumulando grande ricchezza e prestigio. La sua intera reputazione è costruita su questo segreto: sarebbe rovinato se venisse smascherato. *Il re ha accumulato ricchezza e potere per se stesso o per qualche piano più grande? Come reagirà la gente di Aplestia quando verrà rivelata la verità dietro alla loro fortuna?*



SIAEDE

di Storymancer

Siaede è un regno sottomarino abitato da uomini-pesce che, nelle acque meno profonde, gettano le proprie reti per catturare uomini e bestie della terraferma. Alghe e coralli fanno da sfondo a una città sommersa dove la luce del sole filtra debole attraverso le acque cristalline.

AUSPICI DEGLI DÈI

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

Apollo: dio della musica. Il suo auspicio è una lira spezzata; da una delle sue corde ritorte prende vita un giovane serpente.

Poseidone: dio del mare. Sulle assi di legno di una barca si ammassano conchiglie reverse.

Efesto: dio dell'artigianato. Il suo auspicio è uno specchio d'oro avvolto nelle catene, la cui superficie deforma qualsiasi cosa ci si rifletta.

APPRODO

Mentre navigano verso una nuova destinazione, gli eroi vengono catturati in grandi reti e trascinati sul fondo del mare. Le reti, impossibili da spezzare, sono trattenute da un manipolo di uomini dalla testa di pesce che cerca di trascinare gli eroi verso una profonda grotta marina.

Tenterete di sfuggire alle reti indistruttibili prima che gli uomini-pesce vi abbandonino nella grotta? Maestria e Ragione contro L'Esercito degli Uomini-pesce.

O cercherete di convincere il loro generale a lasciarvi andare? Arte e Oratoria contro Criso Dente d'Oro.

Se gli eroi patiscono, gli uomini-pesce li conducono al cospetto delle Nove. Se gli eroi riescono, strappano agli uomini-pesce la loro ultima storia, rendendoli spezzati.

FATICHE

LE NOVE

All'ingresso di una profonda grotta sorge un imponente santuario sottomarino. Le sue sacerdotesse, nove sorelle dalla pelle d'alabastro e i capelli lucenti, si presentano come dee delle arti e chiedono agli eroi di sacrificare una storia per il loro padre divino. Se qualcuno pronuncia il nome delle Muse, le vere dee delle arti, le sacerdotesse si infuriano e sfidano gli eroi a dimostrare che quelle emulatrici valgano più di loro.

Offrirete una storia alle Nove affinché la portino in dono al loro padre divino? Se gli eroi accettano di donare una delle proprie storie, le Nove li conducono all'interno di un'alcova tappezzata di piccole conchiglie che pulsano di luce bianchissima. Agli eroi viene consegnata una conchiglia priva di vita e gli viene chiesto di narrare una delle loro gesta. **Risolutezza e Spirito** contro **Le Conchiglie** (2d8, *Epico*). Gli eroi che patiscono cancellano un'impresa segnata tra le epiche gesta della loro scheda, rubata dalla loro conchiglia: non importa che abbiano compiuto tali azioni, loro e il mondo non ne avranno più memoria.

O sfiderete nelle arti le sorelle invidiose, dimostrando che sono le Muse le vere custodi della creatività? **Arte e Oratoria** contro **Le Nove**.

GLI SPEZZATI

Le genti di Siae de si attardano per le piazze sottomarine con occhi vuoti ed espressioni indecifrabili. Rispondono alle domande ma non hanno alcuna storia da raccontare e sembrano galleggiare inermi privi di ogni spinta vitale. Non sembrano ricordare chi siano e i loro occhi si accendono solo quando chiedono agli eroi di raccontare chi sono e come siano giunti laggiù. Se gli eroi lo fanno, in molti si raccolgono per sentirli parlare e, dopo poco, iniziano a ripetere le loro storie, convinti di esserne loro i protagonisti. Alcuni si affrettano verso angoli bui e sembrano scambiare quelle storie per beni di prima necessità, o scommetterle a dadi; altri prendono la strada verso la grotta marina per consegnarle alle Nove.

Farete irruzione al santuario per restituire agli spezzati le loro storie? **Maestria e Ragione** contro **Le Nove** oppure **Arte e Oratoria** contro **Criso Dente d'Oro**. Se gli eroi convincono Criso a narrargli la storia

dell'isola, il generale rivela dell'esistenza del Mitofago, una creatura mostruosa, divoratrice di storie e padre delle Nove.

SITAS, GLI OCCHI DEL MITOFAGO

Sitas, somma sacerdotessa del tempio e madre delle Nove, è una donna cieca. Sulle sue mani sono tatuati due grandi occhi che le permettono di entrare in comunione con il grande mostro, alla cui presenza è ammessa lei soltanto. Custodisce i segreti della bestia ed è l'unica a conoscere i suoi punti deboli.

Affronterete Sitas per rimuovere i suoi tatuaggi e scindere il suo legame con il mostro? Sangue e Valore contro Sitas, l'Occhio che Sente.

O cercherete di farvi rivelare con l'inganno i punti deboli del mostro? Maestria e Ragione contro Sitas, l'Occhio che Sente.

BATTAGLIA

- ◆ *Ucciderete il Mitofago, liberando Siaede dalla sua morsa? Minacce:* tutte le conchiglie vengono distrutte e le storie che contenevano vanno perdute per sempre; gli spezzati, privi di memorie, si lasciano morire.
- ◆ *O troverete un nuovo modo per nutrire il Mitofago? Minacce:* Sitas fugge portando con sé la storia delle vostre gesta sull'isola (gli eroi perdonano la gloria guadagnata su quest'isola); le Nove compongono poemi e canzoni che diffamano gli eroi.

PERSONAGGI

Il Mitofago, (2d10, *Epico, Fatale*). Mostruoso (d8), Affamato (d8), Cieco (d6).

Le Nove, (d10). Invidiose (d8, *Epiche*), Sapienti (d8), Sorelle (d10).

Sitas, l'Occhio che Sente (d10). Somma Sacerdotessa (d8, *Fatale*), Amante del Mitofago (d10), Custode dei Segreti (d8, *Sacra*), Dalle Labbra Cucite (d8)

Criso Dente d'Oro, Capitano degli Uomini-pesce (d8). Possente (d8), Stanco (d6), Dai Ricordi Offuscati (d10).

L'Esercito degli Uomini-pesce (2d8). I Non Spezzati (d6), Dalle Ampie Reti (d8, *Fatale*). **RETI INDISTRUTTIBILI** (Sangue e Valore non ha effetto per uscire dalle reti).

LUOGHI

Il santuario: una grotta marina decorata di coralli multicolori, ampie scale in madreperla e frammenti di conchiglia incastonati nei pavimenti.

La Grotta delle Storie: un'alcova buia con centinaia e centinaia di conchiglie pulsanti di luce. Piedistalli di pietra reggono alcune conchiglie, più splendenti delle altre.

La bisca: il relitto di una vecchia nave affondata. Sparuti gruppi di spezzati si giocano a dadi le poche storie che gli rimangono da perdere.

RICOMPENSA SPECIALE

Il Disco di Fausto e di Furio: una storia leggendaria rinchiusa in un vaso in cui è incastonata una conchiglia pulsante. Le immagini nel vaso si muovono con il pulsare della luce.

La Conchiglia Dimenticata: una conchiglia contenente un'impresa epica che qualcuno ha dimenticato. Un eroe può scegliere quale impresa contenga e attribuirla a sé stesso, segnandola fra le sue epiche gesta come se l'avesse ottenuta normalmente.

MISTERI

Mitofago è figlio di Apollo, ma il dio lo odia e lo vuole distrutto.
Con chi ha generato l'orrenda bestia? Come è giunto sul fondo del mare? È malvagio o è stata Sitas a renderlo tale per fornire alle sue figlie l'ispirazione necessaria per superare le Muse?

Chi erano gli uomini-pesce prima che il culto li privasse delle loro memorie? Criso era il loro re?

NOTA

Questa isola è stata scritta a partire dal brainstorming svolto durante la sessione di *Incantagioco* del 5 Maggio 2022 sul canale di **Storymancer**.

Per informazioni <https://www.storymancer.it/>

Per seguire l'episodio <https://youtu.be/L4pFfYb6sS4>



EUTANEA

di Alessia Caviglia

Eutanea è un imponente complesso di rocce calcaree bruciate dal sole, che si alternano a distese di terra fertile con immensi campi coltivati. Le alte scogliere a picco sul mare sono coperte da sparuti arbusti di erica e mirto. Nota per la ricchezza dei suoi raccolti, l'isola è sacra a Demetra.

AUSPICI DEGLI DÈI

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

Poseidone: dio dei terremoti. Il suo auspicio è la terra che trema scuotendo via uomini e costruzioni troppo effimeri per resistere alla sua potenza.

Demetra: dea delle messi. Il suo auspicio è un biondeggiante campo di grano, cresciuto sui cadaveri degli empi puniti.

Era: dea delle unioni. Il suo auspicio è una grassa vacca da latte dal pelo dorato; dalle sue mammelle rigonfie, un agnellino e un orribile mostro poppano insieme come fratelli.

Zeus: dio dell'ospitalità. Il suo auspicio è un immenso banchetto apparecchiato di ogni delizia. Portate alla bocca, tali prelibatezze si trasformano in cenere.

APPRODO

Mentre vi avvicinate all'isola, il mare è placido e il sole brilla pigro sulle rocce nude. Le coltivazioni di capperi e ulivi si snodano sterminate sotto i vostri occhi e, ancora distanti, scorgete pochi ma operosi contadini spingere l'aratro per le dolci colline. Avvicinandovi un poco, vi accorgete presto che non sono uomini quelli che coltivano i campi, ma enormi giganti a sei braccia intenti a seminare la terra e a curare le messi. Il Tempio di Demetra è impossibile da scorgere, ma pezzi del suo marmo bianchissimo e frammenti delle sue statue e colonne scintillano, incastonati, nei muretti che separano un campo dall'altro. Non appena uno dei giganti nota la vostra nave all'orizzonte, il suo grido feroce rompe il silenzio

e diversi di loro accorrono alla riva, lanciando enormi massi per cercare di affondare la trireme.

Cercherete di sbarcare affrontando l'offensiva dei giganti? Sangue e Valore contro I Giganti.

O tornerete al largo e proverete ad attraccare sull'isola non visti nella notte? Maestria e Ragione contro I Giganti.

Se gli eroi falliscono vengono catturati dai giganti che li rinchiudono nella Grotta Calcedia insieme agli abitanti di Eutanea.

FATICHE

LA PRIGIONE NELLA ROCCIA

Gli abitanti di Eutanea sono tenuti prigionieri da più di un anno in un'immensa grotta calcarea, chiusa da un imponente masso troppo pesante per essere spostato da braccia umane. I giganti portano cibo e acqua con regolarità ma uccidono chiunque provi a fuggire. Se gli eroi interrogano le genti di Eutanea sulle ragioni di tale reclusione, queste spiegano che **Acampo**, il loro reggente, si è rifiutato di concedere ospitalità nelle sue terre alla regina dei giganti **Semne**. A complicare le cose, Mirrina, sacerdotessa di Demetra, semina ulteriore odio verso i giganti, risentita della distruzione del tempio della sua dea per loro mano.

Libererete gli abitanti di Eutanea conducendoli fuori dalle grotte? Maestria e Ragione contro la Grotta Calcedia.

O cercherete di convincere il reggente Acampo a trattare con la regina Semne? Arte e Oratoria contro Mirrina, sacerdotessa di Demetra.

L'IRA DEI RESPINTI

Sebbene la loro regina abbia ordinato di non nuocere agli umani, molti dei giganti non condividono la sua politica pacifica e odiano gli abitanti di Eutanea per avergli rifiutato l'ospitalità. A capo dei più riottosi c'è il gigante **Limodeo**, che cercherà di attaccare gli eroi o gli abitanti di Eutanea non appena ne avrà occasione.

Combatterete e ucciderete Limodeo? Sangue e Valore contro Limodeo e i Giganti Ribelli.

O lo trascinerete al cospetto di Semne perché sia lei ad amministrare la pena per aver disobbedito ai suoi ordini? Risolutezza e Spirito contro **Limodeo e i Giganti Ribelli**. Se gli eroi conducono Limodeo al cospetto della regina, l'eroe che è il migliore ottiene un legame con lei.

IL SILENZIO DI SEMNE

La regina dei giganti è misericordiosa ed è disposta a parlare con gli eroi. Racconta di aver preso le terre di Eutanea in risposta al rifiuto di Acampo di accogliere il suo popolo e ribadisce di essere disposta a trattare. Si rifiuta, però, di fornire spiegazioni convincenti sul perché i giganti abbiano abbandonato la propria terra.

Costringerete Semne a dirvi la verità su ciò che ha reso i giganti esuli? Arte e Oratoria contro **Semne**.

O ingannerete i suoi sudditi perché vi rivelino cosa è accaduto? Maestria e Ragione contro **I Giganti**.

BATTAGLIA

- ◆ *Farete giungere Semne e Acampo a un accordo di pace?* La regina dei giganti è disposta a riconoscere Acampo come reggente dell'isola a patto che questo garantisca ospitalità nelle sue terre a lei e al suo popolo. **Minacce**: i giganti hanno offeso Demetra radendo il suo tempio al suolo e, per questo, la dea maledice l'isola facendo marcire i raccolti e condannando entrambi i popoli a morire di fame. Mirrina, accecata dall'odio, uccide Semne con una lama avvelenata.
- ◆ *O scacerete i giganti dall'isola?* I giganti sono forti quanto cento uomini e combattono con cieca furia. **Minacce**: gli abitanti di Eutanea vengono sterminati dalla furia dei giganti; Acampo cerca rifugio su un'alta scogliera ma un fulmine dal cielo recide di netto la roccia, facendolo precipitare nel mare. Alcuni dei giganti ribelli si rivoltano contro Semne, che non ha saputo garantirgli la pace, e la uccidono.

PERSONAGGI

I Giganti (d10). Smisurati (d8, *Fatali*), Possenti (d10), Sudditi (d6), Combattuti (d6).

La Grotta Calcedia (d10). Profonda (d6), Rocciosa (d8, *Fatale*), Silenziosa (d6). **FREDDA** (Arte e Oratoria non ha effetto).

SORVEGLIATA (se gli eroi passano dall'ingresso principale la competizione è anche contro **I Giganti**).

Acampo, Reggente di Eutanea (d8). Inetto (d6), Nobile (d8), Infatuato di Mirrina (d8), Egoista (d6).

Mirrina, Sacerdotessa di Demetra (d8, *Sacra*). Risoluta (d8), Devota (d8), Manipolatrice (d10). **Voce DELLA DEA** (vantaggio quando parla nel nome di Demetra e un legame da 1d12 con Demetra da invocare).

Semne, Regina dei Giganti (d10). Misericordiosa (d8), Paziente (d6), Addolorata (d8), Pentita (d10). **REGINA DEI GIGANTI** (vantaggio quando comanda i giganti).

Limodeo e i Giganti Ribelli (d10). Invidiosi (d8), Pieni d'odio (d10, *Epici*), Smisurati (d8, *Fatali*), Possenti (d10).

LUOGHI

I campi di Eutanea: immense distese di capperi e ulivi. La terra è fertile e i frutti sono abbondanti. I campi sono divisi gli uni dagli altri da muretti a secco in pietra locale e macerie del tempio.

La Grotta Calcedia: scavata nella roccia calcarea, la grotta è immensa e silenziosa. Le sue pareti sono rocciose e l'aria è umida. Rivoli d'acqua purissima scorrono lungo le sue pareti per sparire nella terra.

Il villaggio: piccole case in marmo bianco ormai disabitate sono disseminate lungo la collina dove un tempo sorgeva il Tempio di Demetra.

RICOMPENSA SPECIALE

Dono di Semne: un grande forziere d'oro sigillato. Al suo interno è contenuto un frammento di Verità e può essere usato per fornire una risposta inequivocabile a un mistero.

MISTERI

I giganti hanno dovuto abbandonare la propria terra d'origine per una grande carestia e sono giunti a Eutanea per chiedere l'ospitalità del suo reggente. *Quali crimini contro gli dèi hanno compiuto per essere puniti con l'infertilità delle loro terre? Facendo appello alla legge dell'ospitalità, i giganti si stanno affidando a una legge degli dèi dell'Olimpo. Venerano davvero gli dèi o cercano soltanto di sfruttare l'ipocrisia degli abitanti di Eutanea? Semne guida i giganti con saggezza e misericordia, eppure si sente responsabile della sventura del suo popolo e ha ordinato la distruzione del Tempio di Demetra. Cosa sta nascondendo ai suoi sudditi?*

Mirrina odia i giganti e non è disposta a perdonargli la distruzione del tempio di Demetra. Il suo odio è solo figlio della sua devozione? O ci sono ragioni personali per cui si oppone così fortemente all'accoglierli sull'isola? La Dea le ha rivelato qualcosa che tiene segreto? Oppure odia i giganti perché li teme?

Acampo si ostina a rifiutare l'ospitalità al popolo dei giganti. È per via dell'ascendente che Mirrina ha su di lui o ci sono altre ragioni? Il fatto che sia reggente e non re lo rende più testardo?



AISCUNE

di Alessia Caviglia

I profili delle colonne di marmo verde dell'acropoli di Aiscune svettano 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:

Atena: 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 proprie 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 contente 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). Fraticida (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 Rabbirose 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 prigioni di Aiscune: fredde e umide celle nelle fondamenta della fortezza.

RICOMPENSA SPECIALE

Il Marchio delle Eumenidi¹: 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?

¹ "Le Eumenidi" è il titolo della terza tragedia della trilogia "Oresteia", 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.