Paideia

Viaggio dell’Eroe Alpha 0.0.0 – Matteo Cuomo

# Mondo ordinario

Teseo ha fallito l’impresa del Minotauro e Minosse ha conquistato la Grecia, imponendo un suo culto personale al posto di quello degli dei Olimpici. Ogni minaccia viene rinchiusa nel Labirinto, però con la promessa che chi sconfiggerà il Minotauro sarà erede di Minosse

# Richiamo all’avventura

I primi quattro Figli (Neottolemo, Oreste, Telemaco e Ascanio) vengono portati nel Labirinto.

# Rifiuto dell’eroe

I Figli si rifiutano di collaborare per diversi motivi (guerra, amore…).

# Il mentore

Lo zoppo (un vecchio, cieco e zoppo) fa ragionare i Figli.

# Varco della prima soglia

I Figli si avventurano nei corridoi che partono dall’entrata del Labirinto

# Prove, Alleati e Nemici

Dopo aver sconfitto dei ladri, i Figli incontrano Ippolita e Menelao, alleati più per convenienza che per vera fiducia l’uno nell’altra. Incontrano poi Ippolito, figlio di Ippolita e Teseo, che si unisce a loro. Proseguendo, rincontrano Lo zoppo, che fornisce loro indicazioni su dove trovare un profeta che possa dire loro dove trovare le loro genti, ovvero nella torre di guardia che dà sulle porte del Labirinto. Infine, incontrano l’autoproclamato Re dei Ladri, che offre loro i suoi omaggi per aver eliminato i ladri all’entrata (che non gli erano fedeli) e offre loro una ricompensa se elimineranno il comandante minoico della suddetta torre.

# Avvicinamento alla caverna più recondita

Alla base della torre i Figli trovano Fineo, il profeta che indicò agli Argonauti come arrivare in Colchide. Fineo si offre di dire loro dove trovare le loro genti, purché elimino le Arpie, ora in cima alla torre, una volta per tutte. I Figli scalano la torre, affrontando la guarnigione di minoici, e giungono infine in cima.

# Scontro centrale

In cima alla torre, i Figli incontrano Zete e Calaide, i due Boreadi, che si offrono di combattere le Arpie con loro, a patto che si sottomettano a Minosse, come loro hanno già fatto. I Figli rifiutano, e li combattono. Dopo quella che sembra essere la fine della battaglia, giunge Fineo, rivelandosi come comandante minoico, al seguito della sua armata, in netto vantaggio numerico. I Figli e le Arpie più grandi, Aello e Ocipete, combattono praticamente senza tregua, ma Celeno, l’Arpia più giovane, prega Iride, divinità olimpica minore sorella delle Arpie, affinché i Figli possano compiere il destino che hanno scelto. Infine, le preghiere di Celeno vengono ascoltate e le divinità protettrici dei Figli (Teti protegge Neottolemo, le Erinni proteggono Oreste, Atena protegge Telemaco, Afrodite protegge Ascanio, e Ares protegge Ippolito) giungono in loro soccorso, concedendo loro di usare alcuni dei loro Poteri divini. Le sorti della battaglia volgono, e i Figli sconfiggono Fineo e la sua armata.

# Ricompensa

Celeno (la profetessa di cui parlava Lo zoppo) dà indicazioni ai Figli su come raggiungere le loro genti. Celeno rivela inoltre che loro sono stati scelti dal Fato per salvare la Grecia, e si unisce a loro.