



# EX·ARCANA

UN IMPERO SENZA FINE

QUICKSTARTER

# CREDITI

## LEX ARCANA ° è un gioco di:

Leonardo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello.

**Design e sviluppo del Quickstarter:** Marco Maggi e Francesco Nepitello

**Avventura e mappe di:** Giacomo Marchi

**Consulenza storica:** Francesca Garello

**Revisione:** Livia Alegi

**Direzione creativa:** Andrea Angiolino

## ILLUSTRAZIONI:

**Archetipi dei personaggi:** Gianluca Rolli, Federica Costantini, Mauro Alocchi

**Disegni:** Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Alberto Mesi,

Michele Esposito, Michele Parisi, Mauro Alocchi

**Direzione artistica e copertina:** Antonio De Luca

**Design grafico e impaginazione:** Michele Paroli

## PLAYTESTING:

### I Bronzi di Rialto:

Giacomo Marchi (GM), Arancia Cecilia Grimaldi, Alberto Caccin,

Giovanna Caleffi, Ludovico Manzato, Valentina Montrone

### Il Salotto di Giano:

Laura Cardinale (GM), Diego Carosi, Simone Carlucci, Evelyn Ruth Girardi, Mario Mancaleoni, Stefano Paolo Cardinale, Eugenio Nuzzo, Johanna Macca, Alessandro Grassi, Mauro Cristofani

### La Civetta Sul Comò:

Marco Paolini (GM), Luca De Michelis, Stefano Tiribocchi, Andrea Ciuffarelli,

Daniele Romano, Emiliano Marchetti, Franco Severino

### APS La Tavola Rotonda:

Luca Cardarelli (GM), Alice Mecchia, Marco Caponera,

Diego Caponera, Enrico Battelli, Riccardo Carducci.

**Un ringraziamento speciale a:** Gregory Alegi, Paolo Fedeli e Mauro Longo

**Supervisione:** Andrea Angiolino, Giovanni Caron e Valerio Ferzi

## VERSIONE ITALIANA A CURA DI NEED GAMES

**Direttore Editoriale:** Nicola Degobbis

**Traduzione:** Giacomo Marchi

**Revisione:** FM gamestudio

**Distributore esclusivo:** Asmodee Italia

© 2018 Quality Games S.r.l. - Italy

LEX ARCANA ° è un marchio registrato di Quality Games S.r.l. negli U.S.A. e in altri paesi

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Lex Arcana è © di 1994 Leonardo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello

Pennelli usati per la mappa a pagina 18 di SirInkman, StarRaven, Rillani / CC



**NEED  
GAMES!**



# INDICE

## LEX ARCANA REGOLE DEL QUICKSTARTER

- 4 AVVENTURE NEL MONDO ANTICO
- 6 I CUSTODES
- 9 COME SI GIOCA
- 11 IL COMBATTIMENTO
- 13 LA MAGIA DI ROMA
- 15 LE SORTES

## AVVENTURA PER VOLERE DEGLI DEI

- 19 PARTE I: ARRIVO
- 23 PARTE II: INVESTIGAZIONE
- 34 PARTE III: PORRE FINE ALLA MINACCIA
- 38 APPENDICE 1: RITUALI PIÙ FREQUENTI
- 39 APPENDICE 2: AVVERSARI

## 41 CUSTODES PREGENERATI

## 47 SORTES



# AVVENTURE



## ANNO 476 D.C.: IL NOSTRO MONDO

Nel quinto secolo d.C., il definitivo collasso dell'Impero romano d'Occidente chiude un capitolo di storia durato più di mille anni. Dei ed eroi cadono nell'oblio, e con loro il sogno di una nazione che unificasse tutto il mondo conosciuto...

## 1229 AB URBE CONDITA: L'UCRONIA

Nel tredicesimo secolo dalla fondazione di Roma, un imperatore governa ancora su venti province e sulle genti che le abitano. Le decisioni dell'imperatore, coadiuvate dalla magia divinatoria degli auguri, donano stabilità a un mondo minacciato da fenomeni soprannaturali e oscuri presagi.

**Lex Arcana** è un gioco di ruolo fantastico ambientato in un V secolo d.C. alternativo, nel quale la magia esiste. In questa linea temporale parallela, grazie al potere della Divinazione l'Impero romano è riuscito ad evitare la catena di eventi che ha causato la scomparsa della sua controparte storica. Potendo vedere al di là delle barriere del tempo, gli imperatori romani hanno tenuto a bada i propri nemici per secoli, al di fuori e all'interno dei confini dell'Impero.

Nel 1229 AUC le strade di Roma, Alessandria e Cartagine vedono filosofi greci mescolarsi ad astronomi babilonesi, mentre guerrieri germanici militano nelle legioni a fianco di esploratori numidi e di nomadi sarmati. La maggior parte dei cittadini dell'impero parla latino, e tutti sono uguali di fronte al diritto romano.

Il mondo di **Lex Arcana** è tuttavia colmo di pericoli e insidie. Al di là delle possenti mura delle città romane si estendono deserti infestati da demoni e scure e impenetrabili foreste dimora di creature magiche e popoli ostili, che sfidano la supremazia dell'imperatore.

# NEL MONDO ANTICO

5

In **Lex Arcana** i giocatori assumono il ruolo di **Custodes** (**Custos**, al singolare) della **Cohors Auxiliaria Arcana**, un'unità speciale della guardia pretoriana incaricata per decreto imperiale di cercare e studiare gli eventi soprannaturali. La sua missione è ancora più specifica: identificare e possibilmente bloccare ogni attività occulta o magica. Infatti, dentro la facciata di lussuosa opulenza e di potenza militare dell'Impero romano, sono molte le minacce di natura soprannaturale che erodono incessantemente le sue fondamenta: culti proibiti fanno proseliti tra i poveri e gli emarginati delle grandi città, mentre potenti stregoni nemici scatenano creature orribili contro le legioni che presidiano i confini.

Per compiere il proprio dovere, i Custodes della Cohors Arcana dovranno viaggiare ai quattro angoli del mondo conosciuto, indagare tra popolazioni ostili sugli avvenimenti fuori dall'ordinario, o svelare i segreti celati dai sortilegi di incantatori stranieri.

Lontani dal centro dell'Impero, i Custodes devono intervenire di propria iniziativa, con la consapevolezza che un loro fallimento rischierebbe di gettare nel caos città o intere province. Per completare le missioni spesso dovranno combattere, scampare a tentativi di assassinio o affrontare creature emerse dalle profondità dell'Averno.

Le avventure di **Lex Arcana** sono tanto varie quanto l'Impero romano è vasto: i Custodes possono essere inviati ad esplorare le catacombe di Roma alla ricerca di una reliquia, investigare il diffondersi di un culto depravato tra i ranghi di una guarnigione di frontiera in Britannia, affrontare creature non-morte in Siria, o può essere loro ordinato di salpare alla volta di Iperborea, dove vivono i giganti e il sole non tramonta mai.

## LA COHORS AUXILIARIA ARCANA

La Cohors Auxiliaria Arcana è formata da alcune centinaia di individui abili e competenti, sia militari che civili. Vengono selezionati tra i cittadini delle province dell'Impero da un ristretto numero di reclutatori, incaricati dai Prefetti del Pretorio.

Dopo essere stata scelta, ogni recluta viene valutata da una commissione e assegnata ad uno di cinque percorsi di addestramento.

## TIROCINIO

Una volta ammessi tra i ranghi della Cohors Arcana, tutti i futuri Custodes entrano in uno specifico programma di addestramento, il tirocinium, per sviluppare le proprie potenzialità e colmare eventuali lacune. Alla fine dell'addestramento ciascun Custos è iniziato ai misteri del culto di uno specifico dio romano, che diventa la divinità tutelare, il nume del Custos, garantendogli una protezione divina.

## CONTUBERNIO

Custodes provenienti dai diversi corsi vengono riuniti in un contubernium, un'unità che solitamente conta da 3 a 6 membri, e ulteriormente addestrati ad agire come gruppo. Ai Custodes di un contubernium viene infatti insegnato come cooperare fra loro, ciascuno contribuendo con le proprie competenze. Formano unità piccole, molto mobili e autosufficienti, che devono agire prive di supervisione per la maggior parte del tempo e che dovranno essere costantemente pronte di fronte all'imprevisto.

Addestratori e supervisori insegnano ai Custodes a non considerarsi semplici soldati che eseguono gli ordini dei propri superiori, ma ufficiali depositari dell'autorità imperiale o, ancor meglio, a immaginarsi come eroi della leggenda e del mito — Achille, Ulisse, Enea — prescelti dal fato per un destino più grande.



HODIE MIHI,  
CRAS TIBI  
“Oggi a me,  
domani a te”

Sebbene le meccaniche principali descritte in questo opuscolo siano già leggermente diverse da quelle pubblicate nell'edizione italiana del 1993, la nuova edizione di Lex Arcana offrirà molto di più.

Il gruppo degli autori sta lavorando per migliorare ogni aspetto del sistema originale, dal sistema di gioco alle informazioni di ambientazione e alla presentazione grafica. Vari riquadri intitolati “*Hodie Mihi, Cras Tibi*” presentano alcuni dei nuovi elementi introdotti in Lex Arcana 2.0.

## CHE COS'È UN GIOCO DI RUOLO

Un gioco di ruolo (GDR) è un gioco da tavolo in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari, per viverne le avventure. Tutti i giocatori tranne uno interpretano un singolo personaggio, e descrivono le proprie azioni al giocatore che ha il compito di agire come moderatore del gioco. Le sessioni di gioco si svolgono come un dialogo tra i partecipanti, che decidono cosa fare, dove andare, come sconfiggere i nemici, ecc., e il moderatore, che usa un insieme di regole per valutare le conseguenze delle loro azioni.

Il risultato di questa interazione è la creazione di un racconto che vede i giocatori come protagonisti, e che lascia loro la possibilità di guidare la storia dove desiderano.



# I CUSTODES



## GENERALITÀ

Nel gioco ogni Custos è definito dalle proprie generalità e da una serie di attributi numerici.

Queste voci riassumono i principali dati biografici del personaggio

### • NOME

Il nome dei cittadini romani può comprendere fino a tre elementi, a seconda della classe sociale e delle usanze del luogo d'origine.

### • PROVINCIA

Ci sono venti province nell'Impero, riunite in quattro prefetture.

## QUALIFICA

Nella Cohors Arcana ci sono cinque qualifiche, che dipendono dal percorso di addestramento intrapreso dai Custodes dopo il reclutamento: augure, diplomatico, esploratore, guerriero, e sapiente.

### • AUGURE

È il titolo dato ai Custodes provenienti dal cursus auguralis, che sono stati iniziati allo studio e alla pratica dell'arte della Divinazione. Il nume tutelare degli auguri è il dio Apollo.

### • DIPLOMATICO

È il titolo dato ai Custodes assegnati al cursus legatorius, che si distinguono per le proprie capacità di relazione interpersonale, eloquenza, diplomazia e arti retoriche. Il nume tutelare dei diplomatici è il dio Mercurio.

### • GUERRIERO

È il titolo dato ai Custodes accettati nel cursus bellicus, addestrati nelle arti della guerra. Il nume tutelare dei guerrieri è il dio Marte.

### • ESPLORATORE

È il titolo dato ai Custodes che hanno completato il cursus exploratorius, ai quali è stato insegnato come sopravvivere in ambienti ostili, seguire le tracce di una preda e fungere da guida in territori sconosciuti. Il nume tutelare degli esploratori è la dea Diana.

### • SAPIENTE

È il titolo dato ai Custodes che sono entrati nel cursus sapiens, ai quali è stato insegnato come sfruttare i molteplici campi delle conoscenze accademiche per contribuire al successo di una missione. Il nume tutelare dei sapienti è la dea Minerva.

# ATTRIBUTI

Gli attributi fisici, mentali, e spirituali di un Custos sono suddivisi in due categorie: Virtutes e Peritiae. Tutti gli attributi sono espressi da un valore numerico che indica in termini di gioco le capacità di un personaggio.

## VIRTUTES

Le Virtutes (Virtus, al singolare) sono attributi che quantificano le capacità innate di un individuo.

Nel gioco completo si useranno durante la creazione del personaggio per determinare il valore delle Peritiae, e durante il gioco per risolvere una serie di azioni e reazioni specifiche, come indicato nella descrizione di ogni singola Virtus. Le Virtutes sono divise in tre gruppi: Virtutes del corpo, della mente e dell'animo.

### VIRTUTES DEL CORPO

**Coordinatio (Coordinazione):** indica le capacità di un personaggio in termini di destrezza, prontezza, agilità e senso dell'equilibrio.

- Tiro sui riflessi: un tiro di Coordinatio serve a schivare un masso che cade, ad afferrare un oggetto prima di qualcun altro o a rimanere in equilibrio su un cornicione sferzato dal vento.

### VIRTUTES DELLA MENTE

**Auctoritas (Autorità):** indica la forza di carattere di un personaggio, il suo fascino e la fiducia in sé stessi.

- Tiro di carisma: un tiro di Auctoritas serve a dare una prima impressione positiva, ad affascinare un dignitario straniero o ad influenzare qualcuno solamente con la sua spiccatà personalità.

### VIRTUTES DELL'ANIMO

**Ratio (Razionalità):** indica la predisposizione di un personaggio al pensiero razionale, il suo autocontrollo e la forza di volontà.

- Tiro di volontà: un tiro di Ratio serve a non fuggire di fronte alla carica di un leone, a resistere agli incantesimi dei nemici e a contrastare minacce soprannaturali.

**Vigor (Vigore):** indica la possanza fisica di un personaggio, la sua forza, resistenza e salute fisica.

- Tiro di resistenza: un tiro di Vigor serve a sfondare una porta chiusa o a sollevare un sarcofago di marmo, a resistere agli effetti del veleno, e a sopportare fatica, dolore o mancanza di sonno.

**Ingenium (Ingegno):** indica l'insieme delle capacità intellettive, come la sagacia, la deduzione e la memoria.

- Tiro idea: un tiro di Ingenium serve a ricordare correttamente le annotazioni lette su una pergamena, a riconoscere un volto intravisto in passato nella folla o a scoprire uno schema nascosto tra i disegni di un antico murale.

**Sensibilitas (Sensibilità):** indica la consapevolezza di un personaggio, la sua empatia e la capacità di percepire il magico e il soprannaturale.

- Tiro di percezione: un tiro di Sensibilitas serve a notare qualcuno che si sta avvicinando in silenzio, ad accorgersi di qualcosa di insolito nel comportamento di un interlocutore o percepire una presenza inquietante.



HODIE MIHI,  
CRAS TIBI  
Creazione  
del personaggio

Il regolamento completo di Lex Arcana permette ai giocatori di creare personaggi provenienti da tutto l'Impero.

Una serie di semplici passaggi determina la provincia di origine del Custos, il suo luogo di nascita, l'estrazione sociale e l'addestramento che ha ricevuto dopo essere stato selezionato per la Cohors Arcana.

I giocatori potranno liberamente personalizzare attributi e abilità, grazie ad un apposito foglio di lavoro.



## SPECIALIZZAZIONI

La nuova versione di Lex Arcana approfondirà le competenze dei Custodes aggiungendo un certo numero di specializzazioni. Sono abilità che specificano meglio le capacità di un personaggio e che al contempo riducono il numero di colpi di sfortuna che si possono verificare in un sistema di gioco basato sul tiro dei dadi. Le specializzazioni, se utilizzabili, garantiscono un bonus da aggiungere al normale tiro di una Peritia.

Ci sono quattro specializzazioni per ogni Peritia. L'attuale lista delle specializzazioni è la seguente:

- **De Bello:** Combattimento a distanza, Combattimento ravvicinato, Indimidire, Tattica
- **De Corpore:** Atletica, Attività illegali, Furtività, Lotta
- **De Magia:** Culti proibiti, Omen, Rituali, Superstizione
- **De Natura:** Cacciare, Cavalcare, Esplorazione, Viaggiare
- **De Scientia:** Artigianato, Erudizione, Esaminare, Medicina
- **De Societate:** Comando, Etichetta, Intrigo, Retorica

## PERITIAE

Le Peritiae (Peritia, al singolare) sono valori che quantificano le capacità che un personaggio ha acquisito in un certo ambito attraverso lo studio, la pratica, o l'addestramento. Le Peritiae sono il primo valore da considerare quando un Custos effettua un'azione, come completare un rituale di chiaroveggenza,

### ◆ DE BELLO

È a misura dell'attitudine al combattimento e delle doti tattiche di un personaggio.

Un alto valore in questa Peritia è la caratteristica distintiva dei Guerrieri.

Un tiro di De Bello serve ad affrontare un gladiatore nell'arena, a tempestare di frecce un gruppo di barbari, a organizzare il tuo contubernium per ottenere un vantaggio tattico o organizzare un'imboscata.

### ◆ DE MAGIA

È la misura delle conoscenze magiche e religiose di un personaggio, in particolare nell'arte della Divinazione. Solitamente, un alto valore in questa Peritia porta alla qualifica di Augure.

Un tiro di De Magia serve a comprendere le superstiziose usanze di una tribù, identificare un sanguinoso culto proibito, compiere un rituale di chiaroveggenza, capire il significato di un sogno, leggere un auspicio nel volo di un uccello o nelle interiora di un animale.

### ◆ DE CORPORE

È la misura delle capacità di un Custos di compiere attività che si basano sulle sue doti atletiche. Molti Custodes si affidano ad un buon valore in questa Peritia per sopravvivere.

Un tiro di De Corpore serve a nuotare fino a riva nel mare in tempesta, a scassinare la serratura del portone di una villa, a oltrepassare una sentinella senza essere notato oppure a vincere una partita di harpastum (un gioco con la palla molto violento).

commuovere il pubblico di un teatro con la propria interpretazione o scagliare un giavellotto nelle fauci fiammeggianti di una chimera.

Normalmente, un elevato valore in una data Peritia è il risultato dell'addestramento specifico legato alla qualifica di un Custos.

### ◆ DE NATURA

È la misura delle abilità sviluppate da un Custos viaggiando in lungo e in largo per l'Impero, sopravvivendo nelle sue aree più inospitali. Un alto valore in De Natura è tipico degli Esploratori.

Un tiro di De Natura serve a trovare cibo e acqua nel deserto, a salire in sella a un cavallo o a un cammello, a trovare il luogo migliore per accamparsi, a seguire le tracce di un fuggitivo o di una bestia ferita.

### ◆ DE SCIENTIA

È la misura delle conoscenze di un individuo e della sua capacità di metterle in pratica. Include filosofia naturale, medicina, astronomia, storia e logica aristotelica. Un alto valore in De Scientia è il marchio dei Sapienti.

Un tiro di De Scientia serve a curare un Custos ferito, a costruire una macchina da assedio o a dedurre la causa di morte di una persona da indizi e segni presenti sul cadavere.

### ◆ DE SOCIETATE

È la misura delle abilità sociali e di comando di un Custos, che gli permette di trovarsi a proprio agio tra i malviventi o i patrizi e a gridare ordini a una centuria prima di uno scontro. Un alto valore in questa Peritia solitamente porta alla qualifica di Diplomatico.

Un tiro di De Societate serve a parlare in pubblico, a tirare sul prezzo con un mercante, a chiacchierare con un dignitario straniero o col capo di una banda di criminali, raccontare menzogne credibili o preparare un esercito alla battaglia.

## PUNTI VITA

I Punti Vita sono un valore numerico che rappresenta la capacità di un personaggio di sopportare le ferite ricevute in combattimento o in altre circostanze. Maggiore è il numero di Punti Vita di un personaggio, più danni può sopportare prima di soccombere. I Punti Vita vengono persi quando un personaggio subisce dei danni, e riguadagnati man mano che le ferite guariscono (anche se non possono mai superare il valore iniziale). Un personaggio che viene ridotto a zero Punti Vita, muore.

## EQUIPAGGIAMENTO

Oltre ai propri indumenti, i Custodes pregenerati presentati in questo opuscolo trasportano anche armi e armature di loro scelta e un comune equipaggiamento da viaggio (una sacca di cuoio, un otre, stoviglie da campo, ecc.).

# COME SI GIOCA

In Lex Arcana le scelte dei giocatori si traducono essenzialmente nelle azioni intraprese dai loro personaggi. Spesso, per determinare il risultato di un'azione è richiesto un tiro di dadi.

Quanto un'azione sia facile o difficile e a quali conseguenze conduca, sono decisioni del moderatore di gioco (chiamato Demiurgo in Lex Arcana), che usa le seguenti linee guida.

## DADI

Lex Arcana utilizza i dadi classici usati in molti giochi di ruolo. I giocatori hanno bisogno di almeno un set che includa dadi con 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce (abbreviati rispettivamente come d4, d6, d8, d10, d12 e d20). Le regole fanno riferimento anche a d3 e d5: quando saranno richiesti dadi di questo tipo, vanno usati semplicemente un d6 e un d10, dimezzando il risultato e arrotondandolo per eccesso.

## TIRI DI DADO

Le Virtutes e le Peritiae che definiscono i Custodes, così come le loro armi e armature, sono indicate sulla scheda del personaggio con un valore numerico e un tipo di dado o una combinazione di dadi. Queste combinazioni vanno usate ogni volta che il gioco richiede un tiro di dadi, ad esempio per verificare il risultato di un'azione.

Quando i giocatori di Lex Arcana effettuano un tiro, usano la combinazione di dadi corrispondente alla caratteristica più appropriata per il compito da svolgere. Quando si tira più di un dado, il risultato del tiro è pari alla somma di tutti i dadi tirati. Più alto il risultato, meglio è.

## TIRO DEL FATO

Ogni volta che un giocatore tira uno o più dadi e il risultato ottenuto è pari al punteggio più alto possibile (ad esempio tirando 8 con un d8 o 15 tirando d10+d5), lo stesso dado (o dadi) va tirato nuovamente, aggiungendo il secondo risultato al primo. Se il secondo tiro dovesse ancora ottenere come risultato il punteggio più alto possibile, il giocatore dovrà tirare una terza volta, sempre aggiungendo il nuovo risultato ai precedenti, e così via.

Il tiro del fato si applica su tutti i tiri di dadi fatti dai Custodes, inclusi quelli per i danni e i tiri di protezione (vedi Il Combattimento).

## INVOCARE IL NUME TUTELARE

La protezione divina garantita alla Cohors Arcana dalle divinità romane non si manifesta soltanto nel tiro del fato, ma anche con la possibilità per i custodi di invocare la divinità tutelare del loro specifico cursus.



In termini di gioco, ogni nume è associato a una Peritia, la principale del cursus che protegge:

- **Marte** è la divinità tutelare del cursus bellicus, e quindi della Peritia di **De Bello**
- **Diana** è la divinità tutelare del cursus exploratorius, e quindi della Peritia di **De Natura**
- **Mercurio** è la divinità tutelare del cursus legatorius, e quindi della Peritia di **De Societate**
- **Apollo** è la divinità tutelare del cursus auguralis, e quindi della Peritia di **De Magia**
- **Minerva** è la divinità tutelare del cursus sapiens, e quindi della Peritia di **De Scientia**

Ogni Custos che ha effettuato un tiro utilizzando la propria Peritia principale, se lo desidera può invocare il suo nume tutelare: potrà tirare di nuovo la stessa combinazione di dadi e sommare il risultato al precedente, ottenendo potenzialmente un risultato straordinario. Ma attenzione! Una volta che un nume tutelare è stato invocato, un Custos non potrà più chiedere il suo aiuto fino a quando non si recherà in uno dei templi dedicati al Dio per ingraziarselo nuovamente. Solitamente questo avviene al termine di un'avventura.

### RISOLUZIONE DELLE AZIONI

Non è sempre necessario ricorrere ai dadi per determinare il risultato di un'azione. Molte delle azioni compiute dai valorosi Custodes nel corso di una tipica sessione di gioco non rappresentano infatti una vera sfida: accendere un fuoco per cucinare un pasto, salire una scala o chiedere aiuto ai vigiles locali sono azioni automatiche, che hanno successo senza bisogno di alcun tiro.

Il tiro dei dadi diventa invece necessario ogni volta che il risultato di un'azione è reso incerto da circostanze avverse o da un'opposizione diretta.

In questi casi il Demiurgo deve scegliere quale attributo del personaggio coinvolto è il più adatto per la sfida in corso, prendendo in considerazione le descrizioni delle Virtutes e delle Peritiae. Molto spesso l'attributo più rilevante per un'azione è rappresentato da una Peritia, ma anche le Virtutes talvolta vengono chiamate in causa. Se il Demiurgo è indeciso tra una Virtus e una Peritia, va scelto l'attributo col punteggio più alto. Una volta identificato l'attributo corretto, il Demiurgo deve determinare quanto difficile sia l'azione, selezionando la Soglia di Difficoltà (SD).



### DIFFICOLTÀ PRESTABILITE

Molte azioni descritte in questo quickstarter hanno una Soglia di Difficoltà predefinita, che non va quindi determinata casualmente (vedi Guarigione, ad esempio). Inoltre, il testo dell'avventura introduttiva specifica spesso l'attributo richiesto e la Soglia di Difficoltà per tutte le azioni che i personaggi si troveranno più facilmente ad effettuare. Per esempio, sfondare una porta chiusa potrebbe essere presentata come un'azione che richiede un tiro di De Corpore con SD 6.

Il giocatore prende la combinazione di dadi corrispondente all'attributo interessato ed effettua il tiro.

### I SCEGLIERE L'ATTRIBUTO APPROPRIATO

In Lex Arcana, la maggioranza delle azioni dei personaggi può essere risolta utilizzando una delle sei Peritiae che definiscono le capacità dei Custodes. A volte una Virtus può essere invece più appropriata (vedi le descrizioni di tiri specifici elencate sotto ogni Virtus).

Per decidere quale attributo considerare il più appropriato per un dato test, il Demiurgo dovrebbe leggere con attenzione le descrizioni delle diverse aree di competenza.

### II DETERMINARE LA SOGLIA DI DIFFICOLTÀ (SD)

In termini di gioco, la difficoltà di un'azione è espressa da un valore detto Soglia di Difficoltà (SD). Nelle regole di questo quickstarter il Demiurgo stabilisce la difficoltà delle azioni tirando 2d6 e sommando i risultati.

Se il risultato dell'azione dipende dalla contrapposizione diretta di un altro personaggio (un personaggio controllato dal Demiurgo, ad esempio), la Soglia di Difficoltà corrisponde al risultato di un tiro dell'attributo rilevante, effettuato da chi controlla il personaggio che contrasta l'azione. Questo tipo di tiro viene detto azione contrastata.

### III EFFETTUARE IL TIRO

Una volta che la caratteristica appropriata e la difficoltà dell'azione sono state stabilite, il giocatore tira la combinazione di dadi segnata sulla scheda del personaggio: se il risultato è maggiore della Soglia di Difficoltà, l'azione ha successo, altrimenti fallisce.

### GRADO DI SUCCESSO

A volte, sapere che un'azione ha avuto successo non è sufficiente. Nel caso ci fosse la necessità di stabilire con più chiarezza le sfumature delle conseguenze di un'azione, il Demiurgo può sottrarre la Soglia di Difficoltà dell'azione dal risultato del tiro di dado e consultare la tabella sottostante.

| Scarto       | GdS | Azione riuscita...                |
|--------------|-----|-----------------------------------|
| 1 / 2 / 3    | I   | ...a malapena                     |
| 4 / 5 / 6    | II  | ...bene                           |
| 7 / 8 / 9    | III | ...pienamente                     |
| 10 / 11 / 12 | IV  | ...in maniera ottimale            |
| 13 / 14 / 15 | V   | ...in maniera eccellente          |
| 16 / 17 / 18 | VI  | ...in maniera straordinaria       |
| 19+          | VII | ...al limite delle capacità umane |

# COMBATTIMENTO

11

Tutti i membri della Cohors Auxiliaria Arcana sono addestrati al combattimento, dal momento che i Custodes devono essere sempre pronti ad affrontare le minacce che mettono a rischio le loro vite e il successo della missione.

## TIPI DI SCONTRO

Il combattimento è un caso speciale di azione contrastata, che richiede alcune regole specifiche. Uno scontro può essere in mischia, quando si usano spade, coltelli, mazze e altre armi bianche, oppure a distanza, se si utilizzano armi da tiro e da lancio, come giavellotti, fionde e archi.

Il combattimento in mischia si divide in duello, se un personaggio sta affrontando un singolo avversario, o in disparità numerica, quando un singolo combattente affronta da solo più avversari.

## ARMAMENTO

In un combattimento i giocatori e il Demiurgo devono fare riferimento alle caratteristiche delle armi che i Custodes e i loro avversari stanno utilizzando, delle armature che indossano, e degli scudi che imbracciano.

### ARMI

A seconda del tipo, le armi vanno usate in corpo a corpo o a distanza. Alcune armi possono essere usate con una mano sola, e quindi permettono l'uso dello scudo, mentre altre, per essere efficaci, devono essere impugnate a due mani. In termini di gioco, ad ogni arma è associato un valore di danno, che corrisponde alla capacità di ferire un avversario.

### ARMATURE

Le armature indossate possono ridurre il danno di un colpo del nemico andato a segno. Le armature hanno un valore di protezione compreso tra 3 e 10, che indica la quantità di danno che possono assorbire.

### SCUDI

Gli scudi migliorano la probabilità di non essere colpiti da un attacco. Imbracciare uno scudo preclude l'uso di un'arma a due mani. Gli scudi hanno un valore di parata compreso tra 1 e 3, in base alla taglia e robustezza, e migliorano le capacità difensive dei personaggi.

## IL DUELLO

Il duello è la forma più semplice di combattimento: due contendenti si scontrano fino a quando uno dei due non fugge, si arrende o soccombe. Le regole per combattere contro più avversari e per il combattimento a distanza sono descritte come varianti del duello.





## HODIE MIHI, CRAS TIBI Combattimento a mani nude

Nelle regole di questo quickstarter, un personaggio che attacca disarmato tira normalmente il De Bello e considera il suo valore di danno pari a 1.

Nella nuova versione di Lex Arcana verrà introdotto il pancrazio, l'arte marziale greco-romana che unisce lotta e pugilato; potrà essere usato dai Custodes per ridurre all'impotenza un avversario senza doverlo uccidere.

## IL TEMPUS

Quando inizia un combattimento, il tempo narrativo viene diviso in unità chiamate tempora (tempus, al singolare). Un tempus è l'astratto intervallo di tempo (di qualche secondo) in cui entrambi i combattenti agiscono, scambiandosi qualche colpo e parando o schivando gli attacchi dell'avversario.

### I TIRARE IL DE BELLO

In ogni tempus entrambi i combattenti effettuano un tiro di De Bello e confrontano i risultati: chi ha ottenuto il risultato più alto è l'attaccante, mentre l'altro è il difensore. In caso di pareggio, nessun contendente è riuscito a portare un colpo efficace e il combattimento salta direttamente al tempus successivo.

### II CALCOLARE IL POTENZIALE OFFENSIVO (PO)

Una volta determinati attaccante e difensore, si calcola il Potenziale Offensivo (PO) dell'attaccante, sottraendo dal risultato del suo tiro di De Bello il risultato del tiro del difensore. Se il difensore sta usando uno scudo, il suo valore di parata viene sottratto dal Potenziale Offensivo; se ciò porta il PO a 0 o meno, l'attacco è completamente bloccato dallo scudo del difensore.

### III DETERMINARE IL MOLTIPLICATORE AL DANNO

Se il Potenziale Offensivo è 1 o più, l'attaccante è riuscito a mettere a segno un colpo. L'entità della ferita inflitta al difensore dipende dal valore di danno dell'arma dell'attaccante, e da un moltiplicatore che dipende dal Potenziale Offensivo. La tabella sottostante indica i moltiplicatori corrispondenti ai diversi valori di PO:

| Scarto       | Moltiplicatore |
|--------------|----------------|
| 1 / 2 / 3    | x1             |
| 4 / 5 / 6    | x2             |
| 7 / 8 / 9    | x3             |
| 10 / 11 / 12 | x4             |
| 13 / 14 / 15 | x5             |
| 16 / 17 / 18 | x6             |
| 19+          | x7             |

### IV TIRARE PER I DANNI

Per determinare il danno inflitto, l'attaccante tira il dado corrispondente al valore di danno dell'arma tante volte quante indicate dal moltiplicatore, e somma tutti i risultati. Il difensore può ridurre il danno che riceve facendo un tiro sul valore di protezione dell'armatura che indossa. La differenza tra i due risultati è il danno subito dal difensore.

## DISPARITÀ NUMERICA

Durante un combattimento una creatura di taglia umana può essere affrontata contemporaneamente al massimo da 3 avversari della stessa taglia, mentre una creatura più grande può essere simultaneamente attaccata da 4 o più creature più piccole. Quando ci si trova in questa situazione, il combattimento si risolve usando le regole del duello, con alcune variazioni limitate al passo I del duello: Tirare il De Bello. La differenza principale è che in ogni tempus il combattente in inferiorità numerica deve affrontare a turno tutti gli avversari che lo attaccano, nell'ordine scelto dal gruppo in superiorità numerica. Come nel duello, il personaggio che si trova in svantaggio fa un tiro di De Bello per ogni avversario che sta affrontando. I suoi avversari ottengono però il seguente vantaggio: il primo combattente tira normalmente il proprio De Bello; il secondo combattente tira il proprio De Bello, poi tira il De Bello del primo combattente e li somma; un terzo combattente tira il proprio De Bello e lo somma a quello dei due combattenti precedenti, e così via. Una volta determinato il De Bello, la risoluzione del combattimento continua come nei passi da II a IV del duello.

## COMBATTIMENTO A DISTANZA

Il combattimento a distanza avviene quando qualcuno prende di mira un avversario con un'arma da tiro o da lancio, come un arco, una lancia, o una fionda. Il bersaglio deve ovviamente trovarsi entro una gittata utile. Se due avversari stanno cercando simultaneamente di colpirsi con armi a distanza, entrambi possono attaccare nello stesso tempus.

Le regole per il combattimento a distanza sono simili a quelle per il duello, con alcune variazioni limitate al passo I del duello: Tirare il De Bello. L'attaccante diventa per definizione il personaggio che sta usando un'arma a distanza. L'attaccante effettua un tiro di De Bello, mentre il difensore un tiro di De Corpore. Il resto del combattimento continua come nei passi da II a IV del duello.

## ATTACCO DI SORPRESA

In Lex Arcana, l'attacco di sorpresa avviene quando un personaggio non è consapevole o della presenza di un avversario o delle sue intenzioni aggressive. Un personaggio sorpreso non può difendersi dagli attacchi a lui indirizzati durante il primo tempus di combattimento: ciò significa che il PO di tutti gli attacchi contro un personaggio sorpreso è uguale al tiro di De Bello dell'attaccante. Dal tempus successivo, la vittima sarà consapevole del pericolo e potrà agire normalmente per il resto del combattimento.

## FUGGIRE DA UNO SCONTRO

Un contendente può cercare di disimpegnarsi da un combattimento e fuggire dichiarandolo all'inizio del tempus. In caso di un duello, entrambi i combattenti devono effettuare un tiro di De Corpore: se il risultato del personaggio che voleva abbandonare lo scontro è più alto,

è libero di fuggire; in caso contrario, è considerato sorpreso per il resto del tempus (vedi Attacco di sorpresa). In caso di combattimento in inferiorità numerica, affinché il personaggio riesca a disimpegnarsi il suo tiro di De Corpore deve superare quello di tutti gli avversari che sta affrontando.

In caso di combattimento in superiorità numerica, ci si può ritirare dallo scontro automaticamente, a patto che almeno una compagno rimanga a combattere con l'avversario.

### ⚡ GUARIGIONE

Gli scontri terminano spesso con uno o più Custodes bisognosi di cure per le ferite ricevute. I personaggio recuperano i Punti Vita perduti tramite una guarigione naturale o il pronto soccorso.

La guarigione naturale avviene spontaneamente dopo

un periodo di prolungato riposo (una notte di sonno o mezza giornata trascorsa completamente a riposare). Il personaggio ferito fa un tiro di De Corpore con SD 6. Se il tiro ha successo, il personaggio recupera un numero di Punti Vita pari alla differenza tra il risultato del tiro e la difficoltà.

Se il tiro fallisce, il personaggio non guarisce.

Le cure di primo soccorso possono essere somministrate solo una volta, subito dopo che un personaggio ha ricevuto dei danni da una qualunque fonte: il guaritore (che può essere il ferito stesso) pulisce e fascia le ferite, o raddrizza un'articolazione lussata, eccetera. In termini di gioco, il guaritore fa un tiro di De Scientia con SD 6. Se il tiro ha successo, il personaggio recupera un numero di Punti Vita pari alla differenza tra il risultato del tiro e la difficoltà. Se il tiro fallisce, il personaggio non guarisce.

# LA MAGIA DI ROMA

La forza militare e diplomatica dell'Impero, la portata delle sue conoscenze, l'inusitata lealtà di cui gode da parte di popolazioni e governanti così lontani e diversi, è fondata sulla magia. Sin dalla fondazione di Roma, la magica potenza dei Cesari si è concentrata sull'arte della Divinazione: l'insieme di pratiche rituali dedicate a predire il futuro, vedere nel passato, interpretare fatti portentosi e percepire il favore degli dei. Tutta la magia romana è per natura destinata a raccogliere informazioni, non a danneggiare o distruggere.

Gli auguri della Cohors Auxiliaria Arcana sono individui selezionati per la loro notevole attitudine verso il soprannaturale, che si sono applicati allo studio di dell'arte divinatoria per diventare praticanti ufficiali della magia romana. Custodes con altre qualifiche possono avere qualche conoscenza magica, ma non saranno mai esperti in questo campo quanto un augure.

Sono due i modi principali per praticare l'arte della Divinazione: celebrare un rituale o usare una disciplina di interpretazione.

### ⚡ TIRARE IL DE MAGIA

In Lex Arcana, l'uso delle pratiche divinatorie è risolto come una normale azione che richiede un tiro di De Magia. Il giocatore deve effettuare il tiro contro una Soglia di Difficoltà, che è un valore fisso per celebrare un rituale o è determinato casualmente dal Demiurgo tirando 2d6 nel caso di una disciplina di interpretazione.



## RITI DIVINATORI

Lo scopo dei rituali divinatori è raccogliere informazioni su persone, oggetti o luoghi che sono fisicamente lontani dal celebrante, oppure che riguardano il passato o il futuro. Tutti i rituali necessitano di ceremoniali complessi, di un luogo tranquillo, della piena concentrazione del celebrante e di almeno un'ora di tempo.

Perché un rituale abbia una minima probabilità di fornire informazioni significative, il celebrante deve avere chiaro in mente un obiettivo: il giocatore che vuole celebrare un rito deve porre al Demiurgo una domanda precisa, che riguarda uno specifico individuo, luogo, o oggetto.

Un rituale compiuto con successo permette al celebrante di ricevere una breve visione, che può apparire su una superficie riflettente, tra le fiamme o nel fumo. Il celebrante non può in alcun modo interagire con questa visione. Quali informazioni il celebrante può ricevere dalla visione dipende solo dall'acume dei giocatori, dato che i rituali non forniscono altre informazioni se non la visione stessa.

### ◆ RITUALE DI CHIAROVEGGENZA (SD 9)

Questo rito permette di percepire eventi che si stanno svolgendo altrove in questo momento, in relazione all'oggetto, alla persona o al luogo cercato.

La visione mostra brevemente l'area in cui si trova l'oggetto cercato, il luogo in cui si trova la persona desiderata, ecc.

**Domande legittime:** *Dove si trova Gaio in questo momento? Dov'è il gladio del pretore? Cosa sta succedendo nel tempio davanti al quale siamo passati ieri?*

### ◆ RITUALE DI RETROCOGNIZIONE (SD 9)

Questo rito permette di ottenere informazioni che riguardano eventi avvenuti in un recente passato nel posto in cui viene celebrato.

La visione mostra qualcosa di interessante solamente nel caso in cui sia avvenuto qualcosa che è pertinente all'investigazione dei Custodes: ad esempio, il celebrante può chiedere cosa è successo in una stanza in cui è stato rinvenuto un cadavere.

**Domande legittime:** *Cos'è successo qui, nella stanza in cui è morto Gaio? Gaio è stato ucciso con un gladio? Che cosa è successo qui, nel santuario interno del tempio dato alle fiamme?*



HODIE MIHI,  
CRAS TIBI

#### Magia rituale

I riti divinatori permettono ad un Custos di sbirciare oltre il velo tra il mondo materiale e quello soprannaturale. Dato però che il mondo divino contiene a un tempo passato, presente e futuro, perché il rituale fornisca una visione che abbia senso il celebrante deve cercare qualcosa di specifico nell'immensa vastità delle possibilità, concentrandosi su un luogo preciso, un evento specifico, una persona nota, e così via.

### ◆ RITUALE DI PRECOGNIZIONE (SD12)

Questo è il più potente e difficile rituale che un Custos possa celebrare: permette di percepire eventi che è probabile accadano in un prossimo futuro.

La visione da informazioni significative solo se il celebrante pone una domanda volta a fugare i dubbi che ha riguardo ad un fatto che conosce o che sospetta accadrà in futuro.

**Domande legittime:** *L'uomo che ha ucciso Gaio tornerà qui a riprendere la sua arma? Il pretore lascerà la città domani? Verrà qualcuno a celebrare un rito nel tempio?*

### ◆ PERCEPIRE IL FAVORE DEGLI DEI (SD6)

Valutare il favore degli dei richiede una lunga cerimonia (dura almeno un paio d'ore) che permette al celebrante di capire se gli dei guardano con favore alle azioni dei Custodes, se sono loro indifferenti oppure adirati per il loro comportamento.

Un tiro riuscito di De Magia permette al Custos di avere una risposta chiara (favore, indifferenza, o ostilità), mentre alti gradi di successo possono permettere di capire le ragioni che stanno dietro al responso.

## DISCIPLINE DI INTERPRETAZIONE

Oltre alla celebrazione dei riti divinatori, agli auguri viene insegnato anche come dare un significato ai sogni e ai fenomeni naturali. A differenza della lunga esecuzione dei riti di Divinazione, le discipline di interpretazione richiedono solamente pochi istanti di riflessione. Con un tiro riuscito, un Custos può interpretare il segno come favorevole (fas) o sfavorevole (nefas), mettendolo in relazione ad un'azione, una persona o un oggetto.

### ◆ INTERPRETAZIONE DEI PORTENTI

I Custodes possono cercare di attribuire un significato ai fenomeni naturali insoliti o bizzarri detti omnia (omen, al singolare), che gli auguri ritengono essere l'espressione dei contorti disegni del Fato o della volubile volontà degli dei. Quando i Custodes assistono ad un fenomeno che pensano possa essere la manifestazione di un potere soprannaturale (un fulmine a ciel sereno, un animale con la pelliccia di colore insolito, una luna rossa, ecc.), possono interpretare l'omen per intuirne la rilevanza negli eventi di cui si stanno occupando.

### ◆ INTERPRETAZIONE DEI SOGNI

Molti considerano i sogni il mezzo di comunicazione favorito tra il mondo mortale e quello divino. Se il Demiurgo descrive un sogno insolito, i Custodes possono interpretarlo nella speranza di avere un responsone riguardante eventi recenti.

# LE SORTES

Tra i vari oggetti che sono considerati parte dell'equipaggiamento standard di un contubernium di Custodes c'è un borsellino, di solito di pelle, che contiene una serie di sottili tavolette di metallo inciso. Queste tavolette, chiamate sortes (sors, al singolare), sono usate dai superstiziosi membri della Cohors Arcana per scoprire qualcosa di più del loro destino durante una missione.

All'inizio di un'avventura tutte le diciotto sortes incluse in questo quickstarter vanno messe in un contenitore opaco (possibilmente un sacchetto). Se ci sono meno di cinque giocatori, le tavolette con il nome dei Custodes che non stanno giocando sono rimosse.

## ESTRARRE LE SORTES

L'estrazione delle sortes è un rituale molto breve. Quando i giocatori decidono di compierlo, comunicano al Demiurgo le loro intenzioni, annunciando quanti Custodes vi parteciperanno. Il rituale ha due requisiti.

**Primo:** l'estrazione delle Sortes può essere compiuta solo una volta per sessione di gioco.

**Secondo:** per prendere parte all'estrazione, un singolo Custos non può aver già partecipato a un'estrazione nel corso della stessa avventura.

Per compiere il rituale ogni giocatore partecipante pesca semplicemente una tavoletta dal borsellino, la legge, e la posa sulla sua scheda a faccia in giù. Quando tutti i Custos che partecipano al rituale hanno pescato una tavoletta, il borsellino viene messo da parte e non può essere più usato nel corso di quella sessione.

## USARE LE SORTES

Ogni sors descrive un'opportunità di gioco speciale, che può essere usata in qualunque momento, a discrezione del giocatore, se i requisiti scritti sulla tavoletta sono soddisfatti. I requisiti richiedono circostanze specifiche, come l'uso di una determinata Peritia, o il coinvolgimento di uno specifico Custos. Un giocatore può controllare la tavoletta che ha posto sulla sua scheda in qualsiasi momento, ma gli è proibito rivelare qualsiasi informazione al proposito agli altri giocatori o anche al Demiurgo. La penalità per aver rivelato informazioni è lo scontento degli Dei: il Custos perde il tiro del fato.

I Custodes si attirano lo scontento degli Dei anche se, alla fine della sessione di gioco, non hanno ancora utilizzato la tavoletta estratta. Questa è una cosa da valutare attentamente, dato che alcune tavolette causano effetti negativi... Quando accade i Custodes perdono il tiro del fato per tutta la sessione di gioco successiva (unica eccezione a questa regola è la sors "Nessun effetto", che viene semplicemente scartata alla fine della sessione).





# AVVENTURA: IL VOLERE DEGLI DÈI

## INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

È primavera in Gallia. I personaggi hanno trascorso gli ultimi giorni nel castrum pretoriano di Lugdunum, la capitale della provincia. È trascorso un anno dalla loro inquisitio, e questo è il loro primo incarico ufficiale dopo il rigoroso addestramento che li ha resi Custodes della Cohors Arcana. Un incarico tranquillo, apparentemente, dato che la Gallia è stata conquistata secoli or sono e i suoi confini non sono minacciati dai nemici di Roma.

Al castrum i Custodes fanno riferimento a Marco Nepote, un anziano magister del cursus auguralis, il cui volto grinzoso è perennemente illuminato da un sorriso benevolo. Un mattino Marco convoca i Custodes nei suoi alloggi. La sua espressione è meno allegra del solito.

*"Ho trascorso gli ultimi giorni tormentato da una spiacevole sensazione. Ovunque io guardi vedo segni strani ed inquietanti... Tutto è cominciato con le bizzarre evoluzioni di uno stormo di storni, che è progressivamente scomparso nel cielo boreale. Poi è stata la volta del ceppo di un vecchio albero morto da tempo, lungo la strada per il nord, che ha iniziato a buttare nuovi germogli".*

*"Ho trascorso le ultime due notti a osservare le stelle, cercando di trarne un auspicio, una risposta dagli dèi, ma tutto ciò che ho ottenuto è stato il silenzio e un solenne mal di testa. Credo di essere troppo vecchio per queste cose! Ho quindi bisogno di voi: viaggerete a nord, fino al castrum di Augustodunum, dove inizierete a investigare. Quando avrete ottenuto dei risultati, tornate qui a fare rapporto".*



## SOMMARIO DELL'AVVENTURA

L'avventura è divisa in tre parti, composte di varie scene.

### **¶ PARTE 1: ARRIVO**

I Custodes lasciano Lugdunum e arrivano ad Augustodunum. Raccolgono i primi indizi parlando col comandante della guarnigione e coi legionari presenti. Le voci parlano di una banda di briganti, attiva nei dintorni della vicina Sidolocus, che riescono a sottrarsi alla cattura grazie a una qualche protezione soprannaturale.

### **¶ PARTE 2: INVESTIGAZIONE**

I Custodes raggiungono Sidolocus per investigare. Parlando coi locali, scoprono che la banda di fuorilegge è guidata da un certo Brenno e che una maledizione sconosciuta sembra aver colpito la popolazione. Di notte, i Custodes si scontrano con ostili spiriti incappucciati per le strade di Sidolocus e devono combattere per sopravvivere. Altre informazioni possono essere raccolte nelle campagne che circondano la città: se i Custodes iniziano a esplorare i dintorni e parlano con gli abitanti, potrebbero ottenere qualche indicazione sull'ubicazione dei covi dei banditi.

Gli indizi raccolti porteranno i Custodes a continuare l'esplorazione del territorio con maggior dedizione. Vagando per le campagne, potrebbero imbattersi nelle rovine di Alesia, ed essere costretti ad accamparsi lì per sfuggire ad una tempesta improvvisa. Queste rovine sono il punto focale del risveglio degli dèi gallici; se i Custodes celebrano un rito, potranno scorgerne la potenza.

### **¶ PARTE 3: PORRE FINE ALLA MINACCIA**

Grazie alle loro esplorazioni, i Custodes riescono plausibilmente a rintracciare i briganti e individuare due dei loro rifugi, uno nascosto nelle profondità di un tumulo celtico e l'altro tra i resti di una fortificazione in disuso. I personaggi hanno l'opportunità di mettere fine alle scorribande dei briganti uccidendo Brenno o conducendo i legionari romani al suo rifugio.

# INTRODUZIONE PER IL DEMIURGO

Più di cinque secoli fa questa parte della Gallia fu testimone della tragica conclusione della guerra tra Roma e le tribù celtiche comandate da Vercingetorige, il grande re guerriero degli Arverni. Come sa ogni romano che abbia studiato la storia dell'Impero, il re ribelle venne inseguito dall'esercito romano e costretto a riparare nella città sacra di Alesia, capitale della tribù dei Mandubi. In molti morirono di fame mentre il re attendeva invano l'arrivo di un esercito alleato che spezzasse l'assedio. Alla fine i ribelli galli furono costretti ad ammettere la sconfitta: il più grande ostacolo sulla strada di Cesare verso la conquista della Gallia era stato abbattuto. Alesia fu data alle fiamme e le armi dei ribelli furono riforgiate in ceppi per incatenarli.

Ma c'è una storia dimenticata, una che nessun romano conosce fino in fondo. Alla vigilia della sconfitta Vercingetorige si appellò a Toutatis, dio della guerra e protettore del suo popolo e della sua terra; il re promise la sua vita e la sua dignità, promettendo al dio che avrebbe accettato di buon grado la prigionia, l'umiliazione e la morte se solo Toutatis avesse permesso che il fuoco della rivolta non si estinguesse. Il giorno successivo, l'orgoglioso Vercingetorige si arrese a Cesare, spogliandosi dell'armatura e gettando le armi ai piedi del suo avversario.

## FL L'EREDITÀ DI UN RE

Uno dei fabbri romani incaricati di fondere le armi dei galli sconfitti disobbedì agli ordini: spinto da un sogno insolito, trovò la spada del re Vercingetorige e la tenne per sé. Negli anni la spada cambiò di mano varie volte: fu rubata, venduta, trasportata lontano dalla Gallia, e finì per diventare parte dei beni di una ricca famiglia romana.

Un anno prima dell'inizio dell'avventura, Levio Milone, un vecchio equestre che viaggiava verso nord dalla sua nativa Etruria, venne attaccato da una banda di briganti nei pressi della città di Sidolocus. Milone era diretto alla città termale di Aquae Segetae nella Gallia settentrionale per ricongiungersi al figlio Druso, ex prefetto della città di Lugdunum, e stava portando alcuni doni, inclusa la vecchia spada con cui il figlio giocava da bambino. Milone e la maggior parte del suo seguito vennero uccisi nell'attacco, e tutti i beni e i tesori vennero rubati.

## FL LA SPADA DEGLI DÈI

All'insaputa di tutti, la vecchia spada trasportata da Levio Milone è la perduta spada di Vercingetorige, benedetta secoli prima dal dio Toutatis. Al suo rientro in Gallia, il potere che racchiudeva si

Mappa per il Demiurgo



accese di una nuova fiamma, riscuotendo gli spiriti della terra e dell'aria, e ridestando gli dèi della Gallia dal loro torpido sonno. La spada si ritrovò nelle mani di Brenno, uno dei briganti che attaccarono Milone; da quel giorno iniziò a riempirgli la mente di un acume strategico che non aveva mai dimostrato prima, e ad alimentare il suo odio per i romani. Un anno dopo l'attacco Brenno non è più l'uomo di un tempo: ora è il capo di una banda

ben organizzata, che comanda in spietati assalti diretti esclusivamente contro gli stranieri. Il trattamento che riserva loro è terribile, perché Brenno è tornato alle barbariche tradizioni dei suoi antenati: ha iniziato a sacrificare i suoi nemici alle antiche divinità della Gallia, adornando il suo cavallo con i loro teschi scarnificati. La reputazione di Brenno è cresciuta e molti guerrieri si sono uniti alla sua compagnia, diventata ora un piccolo esercito di pericolosi ribelli.

# PARTE I: ARRIVO

## SCENA I: AD AUGUSTODUNUM

Ci vogliono 3 giorni lungo la Via Agrippa perché i Custodes arrivino alla città monumentale di Augustodunum.

Nel primo pomeriggio entrano in città varcando la meridionale Porta di Roma, e girano a sinistra per raggiungere il castrum, sito nell'angolo occidentale delle mura.

Il castrum è presidiato da una vexillatio (distaccamento temporaneo) della Legio I Martia, una compagnia di provati veterani. Un tiro riuscito di Sensibilitas (SD 6) rivelava che i soldati della guarnigione sembrano ancor più superstiziosi del solito, dato che quasi tutti indossano vari portafortuna e sfoggiano iscrizioni benauguranti sul loro equipaggiamento.

Dopo aver mostrato i propri diplomi (le loro identificazioni ufficiali) alle sentinelle del cancello, i Custodes vengono condotti da Teodosio Antenore, il legato che comanda il castrum.

### A COLLOQUIO CON TEODOSIO ANTENORE

Dopo una breve introduzione formale, il legato chiede se i Custodes sono "il gruppo di esploratori inviato per sbrigarsela coi banditi su a nord." Dalle loro espressioni Antenore capisce subito che i Custodes hanno bisogno di qualche chiarimento:

*"Il Pagus Mandubiorum, all'incirca l'area compresa tra qui e la città di Aballo, è un covo di briganti assassini, una vera spina nel fianco per la nostra guarnigione. La regione è ricca: molti locali sfruttano*

*economicamente le sue dense foreste per il legname e per la pesca in laghi e fiumi. Il traffico sulla Via Agrippa è intenso, ma ormai dilaga la paura di essere attaccati, tanto che siamo costretti a fornire scorte armate a dignitari e ricchi mercanti che devono attraversare l'area".*

Il legatus srotola una pergamena rivelando una mappa della zona, e indica un punto tra le città di Augustodunum e Aballo, spiegando che gli attacchi sono concentrati in una zona che ha al suo centro la città di Sidolocus.

*"I briganti sono sempre stati un problema in questa zona, ma la loro audacia è cresciuta, specialmente da quando hanno ucciso il padre dell'ex praefectus annonae di Lugdunum, un anno fa. Nell'ultimo anno si sono fatti sempre più temerari, e si sono dimostrati totalmente imprevedibili. Abbiamo stabilito delle regolari pattuglie nella zona, ma il territorio è vasto e non mi posso privare di troppi uomini: gli effettivi qui sono molto pochi, visto che la Gallia non è una provincia di confine. Inoltre, i miei uomini non hanno familiarità con la regione, dato che erano normalmente acquartierati al Castrum Rauracense, nella Germania meridionale. Io stesso sono giunto qui solo qualche mese fa".*

*"Per concludere, non dispongo di risorse sufficienti per setacciare l'area senza lasciare Augustodunum sguarnita, ma devo comunque rispondere a quanti sono stati danneggiati dai briganti. A partire da Druso Milone, il prefetto di cui vi avevo parlato, che chiede di ritrovare i beni rubati al padre e di crocifiggere i suoi assassini".*

Se i Custodes chiedono al legatus se i suoi uomini si sono imbatuti in fenomeni insoliti o soprannaturali, Antenore risponde che non è successo niente degno di nota, tranne una strana malasorte che sembra affliggere la gente del Pagus Mandubiorum.

*"Tutti sembrano nervosi e giù di morale, dai patrizi nelle ville di Sidolocus, ai soldati che non riescono a catturare questi sciagurati. Per Giove! Perfino i cavalli sono capricciosi in quell'area!".*

I Custodes che osservano la mappa e hanno successo in un tiro di De Scientia (SD 9), riconoscono la zona come quella in cui si è combattuta la battaglia di Alesia. È stato qui che il divino Giulio Cesare assediò le tribù di celti guidati da Vercingetorige, re degli Arverni. Cesare narrò questo evento nel De Bello Gallico, descrivendo dettagliatamente come cinsse d'assedio la città e respinse per più di un mese gli assalti del contingente di galli che cercava di rompere l'assedio. Alla fine, denutriti e sconfitti, i Galli si arresero; Cesare mise in ceppi i capi della rivolta e diede alle fiamme Alesia come rappresaglia. La città non fu mai ricostruita e col tempo la sua ubicazione precisa si perse nell'oblio.

### ¶ PARLARE CON I SOLDATI

Al castrum i Custodes possono incontrare alcuni dei soldati che sono stati di pattuglia nel Pagus Mandubiorum. In base al Grado di Successo ottenuto in un tiro riuscito di De Societate (SD 6) i Custodes hanno accesso alle informazioni riportate sotto (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi I e II e con GdS III tutti e tre i paragrafi). Nel caso di più tiri riusciti si considera solo il più alto GdS ottenuto.

**I.** *"Ah, amici miei, questo è veramente un postaccio: era meglio fare la guardia alla frontiera in Germania! Questi briganti sono svegli abbastanza da evitare le nostre pattuglie, ma sono feroci come barbari. Ogni tanto troviamo quello che si lasciano dietro... corpi senza*

*testa in mezzo alla strada o che spuntano dagli acquitrini. E dar loro la caccia è così maledettamente frustrante! Sembra che passino per paludi, montagne e foreste come viaggiassero su una via consolare, mentre noi non possiamo mettere piede in un bosco senza trovarci impigliati in grovigli di rovi".*

**II.** *"Noi non siamo riusciti a trovarli, e non ci riuscirete neanche voi: gli déi ci hanno dimenticato. I boschi qui sono posti spaventosi e selvaggi, pieni di ombre e sussurri. Uno spirito delle acque, una Naiade suppongo, ha cercato di annegarmi mentre attraversavo un fiume! Fortuna si sta prendendo gioco di noi, ve lo dico io, lasciandoci a noi stessi quando più avevamo bisogno di un po' di buona sorte. Qualcuno deve avere insultato gli déi, e lo stiamo pagando tutti".*

**III.** *"Oppure forse sono loro! Sono loro che ci hanno maledetto, o che sono protetti da un'oscuro magia come i barbari germani. Non è possibile che abbiano sfidato le potenza dell'esercito romano e siano sopravvissuti contando solo sulla propria forza e astuzia".*

### ¶ FARE RICERCHE SU ALESI

Dei Custodes istruiti potrebbero voler passare del tempo ad Augustodunum a cercare testimonianze orali o scritte su Alesia. Fortunatamente per loro, le scuole di retorica che sorgono al centro della città sono un ottimo posto per cercare questa informazione (sono accademie galliche di retorica, famose in tutta la provincia per la bellezza della loro architettura e il gran numero di studenti). Qualche ora trascorsa a chiacchierare con un insegnante di storia ricompensa i Custodes con l'informazione che Alesia era una città sacra e un centro di culto. Nelle parole dello stesso Cesare: *"La città di Alesia sorgeva sulla cima di un colle molto elevato, tanto che l'unico modo per espugnarla sembrava l'assedio. I piedi del colle, su due lati, erano bagnati da due fiumi. Davanti alla città si stendeva una pianura lunga circa tre miglia; per il resto, tutt'intorno, la cingevano altri colli di uguale altezza, poco distanti l'uno dall'altro".*



### TIRI PER CAVALCARE

Marco Nepote fornisce i Custodes di cavalcature. In termini di gioco, i giocatori non devono effettuare tiri per cavalcare fintantoché si trovano su strade romane, piste ben tracciate e perfino in aperta campagna, dato che durante l'addestramento vengono insegnate a tutti i Custodes le basi dell'equitazione.

È richiesto un tiro solo quando i Custodes si misurano con qualcosa di più impegnativo: inseguire al galoppo un fuggiasco, cavalcare su terreno accidentato o salire o scendere da un'erta. In questi casi il giocatore deve effettuare un tiro di De Natura (SD 2d6). Un fallimento normalmente comporta la caduta da cavallo, che infligge 2d6 danni (l'armatura protegge come di consueto), o 1d6 se il personaggio riesce ad attutire la caduta con un tiro riuscito di De Corpore (SD 9).

# IL PAGUS MANDUBIORUM

21

La regione nota come *Pagus Mandubiorum* è un distretto amministrativo che si estende sul territorio anticamente occupato dai celti Mandubi.

I primi insediamenti romani risalgono a quattro secoli fa, quando Marco Vespasiano Agrippa, governatore della provincia della Gallia recentemente annessa al dominio romano, iniziò la costruzione di una nuova rete stradale che si irradiava dalla capitale della provincia, Lugdunum.

Lungo queste strade vennero costruite ad intervalli regolari mutationes (stazioni in cui cavalieri e carrettieri potevano comprare i servizi di carradori, maniscalchi, e veterinari) e mansio (edifici in cui le persone in viaggio per ragioni di stato potevano alloggiare, mangiare e rinfrescarsi) per consentire spostamenti veloci e confortevoli. Aree residenziali iniziarono a svilupparsi in prossimità di queste stazioni stradali, cambiando il paesaggio della zona. Di conseguenza, alcuni insediamenti del Pagus sono antichi abitati di origine celtica (identificabili da nomi gallici come Aballo, Abilusia, Brauco, Lindogrone e Sentu Verno) mentre altri sono di fondazione romana (Cuttiacus, Libernum, Sidolocus, ecc.).

Il Pagus si estende tra due importanti tratte della Via Agrippa: uno conduce a nord-est verso la Germania, l'altro a nord-ovest verso le sponde dell'Oceanus Britannicus. Strade minori e sentieri collegano i vari vici (insediamenti, *vicus* al singolare) della zona, principalmente sulla direttrice tra Aballo e Divio.

Il territorio è perlopiù coperto da distese agricole interrotte da antiche foreste, boschetti, cespugli di lamponi e ribes nero, siepi che delimitano campi e fattorie e fiumi e ruscelli bordati da alberi. Centinaia di casolari punteggiano la campagna tra Sidolocus e Sentu Verno, variando da piccoli lotti curati da una sola famiglia a grandi fattorie con dozzine di schiavi e braccianti; ogni proprietà è divisa in appezzamenti, ciascuno circondato da staccionate di vimini e siepi spinose.

Buona parte del territorio è coltivata a cereali: farro, orzo, miglio e frumento, che in questo periodo dell'anno cresce alto quanto un uomo. I pastori, aiutati dai loro cani, pascolano greggi negli appezzamenti incolti. La campagna è attraversata da piste e sentieri e brulica di attività, col continuo andirivieni di contadini e di carretti trainati da asini o buoi.

Il Morvan (Montagne Nere, in celtico) è la zona più scabra e selvaggia del Pagus, con colline alte e ripide coperte di dense e scure foreste. Una parte del Morvan si estende a nord di Sidolocus ed è attraversata dalla tratta della Via Agrippa che conduce ad Aballo.

I Custodes possono cavalcare a loro piacere lungo sentieri e strade: andando a cavallo si procede un po' più velocemente che camminando, e ci si stanca un po' meno sulle lunghe distanze. Quando invece i Custodes vogliono attraversare l'aperta campagna, guardare fiumi, e viaggiare per colline e montagne, la velocità di spostamento è pressoché la stessa a cavallo e a piedi.

## DISTANZE DI VIAGGIO

I tempi di viaggio elencati di seguito servono a dare al Demiurgo un'idea delle distanze nel Pagus Mandubiorum:

- **Cavillonum-Augustodunum (strada):**  
8 ore a cavallo, più di 10 ore a piedi.
- **Augustodunum-Abilusia (sentiero):**  
4 ore a cavallo, più di 5 ore a piedi.
- **Augustodunum-Sidolocus (strada):**  
6 ore a cavallo, 9 ore a piedi.
- **Sidolocus-Aballo (strada):**  
quasi 6 ore a cavallo, 8 ore a piedi.
- **Sidolocus-Brauco (sentiero):**  
più di 3 ore a cavallo, 5 ore a piedi.
- **Sidolocus-Sentu Verno (terreno aperto):**  
8 ore.
- **Abilusia-Sentu Verno (sentiero):**  
4 ore a cavallo, quasi 6 ore a piedi.

## IL RISVEGLIO DEGLI DÈI GALLICI

Il potere che Toutatis ha donato alla spada di Vercingetorige sta risvegliando gli antichi dèi della Gallia, istigandoli contro i romani. La sfortuna che colpisce gli stranieri che viaggiano nel Pagus Mandubiorum è causata dall'ostilità delle divinità, ciascuna nella propria sfera d'influenza. Per ora l'ostilità divina è limitata alle terre che circondano Alesia, la città sacra, ma se un campione dovesse sorgere per la causa dei Galli, il loro potere potrebbe crescere ed espandersi...

I Custodes sono un bersaglio privilegiato per la malevolenza delle divinità galliche. Non appena entrano nel Pagus Mandubiorum (a qualche ora di viaggio da Augustodunum), iniziano a essere testimoni di strani avvenimenti:

- Per ogni giorno che i Custodes trascorrono nell'area, assistono o subiscono le conseguenze di un evento soprannaturale.

Alcuni di questi eventi sono descritti nel testo dell'avventura. Se passa un'intera giornata senza che i Custodes si siano imbattuti in un episodio specifico, il Demiurgo può usare le tabelle seguenti per generarne uno casualmente.

- Per determinare i dettagli di un evento soprannaturale mentre i Custodes sono all'aperto intenti a esplorare il Pagus Mandubiorum, si effettua il tiro di 1d12 sulla Tabella 1.
- Se invece i Custodes si trovano a Sidolocus, si effettua il tiro di 1d6 sulla Tabella 2.

Dato che Sidolocus è una città fondata dai romani, il Demiurgo può modificare leggermente gli eventi della Tabella 2 affinché capitino non solo ai Custodes, ma anche a cittadini di origine romana. Per quanto riguarda la campagna, dato che lì la maggior parte degli insediamenti è di origine celtica, è molto probabile che gli eventi della Tabella 1 abbiano effetto solo sui Custodes.

# TABELLA I: EVENTI SOPRANATURALI NEL PAGUS MANDUBIORUM

Gli effetti di tutti i risultati che comportano l'aumento della SD di una Peritia durano fino al giorno successivo.

|    |   |   |
|----|---|---|
| 1  | <b>Belenos</b><br>Dio della luce                | La luce del giorno sembra offuscata, come velata da spesse nubi scure. Mentre Belenos scherma la terra dallo splendore di Apollo, la SD di tutti i tiri di De Magia aumenta di 3.   |
| 2  | <b>Belisama</b><br>Dea dei laghi e dei fiumi    | Mentre i Custodes stanno guadando un ruscello poco profondo, la corrente diventa improvvisamente più veloce, minacciando di trascinare via un Custos (scelto casualmente). Il Custos deve superare un tiro di Coordinatio (SD 6) o cadere e sbattere sulle rocce del fondo, subendo 1d6 danni.  |
| 3  | <b>Borrum</b><br>Dio del vento                  | Forti raffiche di vento iniziano a flagellare i Custodes non appena tentano di usare un'arma a distanza. La SD di tutti i tiri di De Bello per usare un'arma da tiro o da lancio aumenta di 3.  |
| 4  | <b>Carnonos</b><br>Dio degli animali            | Tutte le provviste dei Custodes vengono divorzate nottetempo dai topi. Un Custos può cercare di cacciare per procurare del cibo, spendendo una giornata e avendo successo in un tiro di De Natura (SD 9): per ogni GdS, il Custos rifornisce tutto il contubernium per 1 giorno.  |
| 5  | <b>Cimialcinnus</b><br>Dio dei sentieri         | Un tiro riuscito di Ingenium (SD 9) permette ai Custodes di accorgersi che è almeno la seconda volta che passano per lo stesso crocicchio: sembra che qualunque strada scelta conduca allo stesso posto. Per sfuggire al circolo vizioso, i Custodes devono abbandonare i sentieri e passare un tiro di De Natura (SD 6). In caso contrario, perderanno l'orientamento e sprecheranno una giornata. |
| 6  | <b>Epona</b><br>Dea dei cavalli                 | Le cavalcature dei Custodes cercano di disarcionarli e fuggire (vedi Scena 2: Incidenti di percorso).   |
| 7  | <b>Etnosus</b><br>Dio-uccello della morte       | Improvvisamente, un'immenso stormo di corvi si alza in volo dalle cime degli alberi e piomba sui Custodes in un turbinio di penne nere e becchi affilati. Tutti i Custodes subiscono 1d6 danni prima che lo stormo si disperda.   |
| 8  | <b>Litavis</b><br>Dea del paesaggio             | Pare che ovunque vadano i Custodes trovino le peggiori condizioni ambientali possibili: il terreno è reso scivoloso dalla rugiada notturna, l'umidità vicino al fiume è intollerabile, il sentiero scompare in un ammasso fangoso, la vegetazione lussureggianti ostacola il procedere, eccetera. La SD di tutti i tiri di De Corpore aumenta di 3.   |
| 9  | <b>Ogmios</b><br>Dio dell'eloquenza             | I Custodes faticano a trovare le parole per esprimere anche i concetti più semplici. La SD di tutti i tiri di De Societate aumenta di 3.  |
| 10 | <b>Sucellus</b><br>Dio dei boschi e dei campi   | I punti di riferimento sembrano cambiare in continuazione. I Custodes devono superare un tiro di De Natura (SD 9) o perdersi e sprecare una giornata.   |
| 11 | <b>Taranis</b><br>Dio del tuono                 | Un fulmine colpisce il campo dei Custodes, infliggendo 1d12 danni a ciascuno di loro.   |
| 12 | <b>Toutatis</b><br>Protettore tribale dei galli | Tutti gli avversari dei Custodes, uomini e bestie, godono del tiro del fato.  |

## TABELLA II: EVENTI SOPRANATURALI A SIDOLOCUS

Gli effetti di tutti i risultati che comportano l'aumento della SD di una Peritia durano fino al giorno successivo.

|     |  |   |
|-----|--|---|
| 1-2 | <b>Ked</b><br>Maligna dea madre                          | Nella notte, una banda di Genii Cucullati (vedi Appendice 2: Avversari) vaga per le strade di Sidolocus alla ricerca di bambini di origine romana da uccidere.  |
| 3   | <b>Meduio</b><br>Dio dell'ubriachezza                    | I Custodes si ubriacano, anche se giurano di non aver bevuto altro che un paio di coppe di vino annacquato. La SD di tutti i tiri di Ingenium, Sensibilitas, De Magia e De Scientia aumenta di 3.   |
| 4   | <b>Ogmios</b><br>Dio dell'eloquenza                      | I Custodes faticano a trovare le parole per esprimere anche i concetti più semplici. La SD di tutti i tiri di De Societate aumenta di 3.  |
| 5   | <b>Pipius</b><br>Dio degli uccelli domestici             | Un gruppo di galline esce all'improvviso da un pollaio avventandosi sui Custodes, colpendoli furiosamente con rostri e beccate. Tutti i Custodes subiscono 1d6 danni prima che le galline si disperdano tra la folla incuriosita.   |
| 6   | <b>Rosmerta</b><br>Dea della fertilità e dell'abbondanza | Mentre girano per la città i Custodes comprano del pane e moretum (una crema spalmabile di formaggio ed erbe aromatiche) da una bancarella. Ormai a metà del loro spuntino, si accorgono che il cibo è un ammasso ammuffito, brulicante di vermi. Considera l'episodio come un attacco Tossico (1d10; vedi Appendice 2: Avversari). |

# PARTE II: INVESTIGAZIONE

## SCENA II: SIDOLOCUS

Sidolocus è una cittadina di campagna a meno di 30 miglia a nord di Augustodunum. Quella che una volta era una stazione di transito sulla Via Agrippa ospita adesso circa 4000 abitanti. Distante da centri importanti dell'infrastruttura imperiale, Sidolocus non ha monumenti importanti: i suoi molti templi sono piuttosto piccoli, e le uniche strutture pubbliche degne di nota sono il foro, la vecchia mansio e le terme a essa annesse.

La strada da Augustodunum a Sidolocus si può coprire in un giorno di viaggio tranquillo, ma le cose non sono mai semplici come sembrano.

### INCIDENTI DI PERCORSO

I Custodes assistono alla prima manifestazione soprannaturale quando non sono ancora a metà strada, nel tratto compreso tra Libernum e Lindogrone: le loro cavalcature iniziano a impennarsi e scartare senza nessun apparente motivo, mentre Epona, dea dei cavalli, li sprona a liberarsi dei propri cavalieri.

Tutti i Custodes devono effettuare un tiro di De Natura (SD 6) o essere scaraventati al suolo subendo 2d6 danni, mentre i loro cavalli si allontanano al galoppo. Recuperare una cavalcatura richiede un'ora (mezz'ora se tutti i membri del gruppo di ricerca sono a cavallo). Una volta ripresi, i cavalli non cercheranno più di fuggire per il resto della giornata.

### ARRIVO A DESTINAZIONE

I Custodes posano per la prima volta gli occhi su Sidolocus mentre la strada emerge da un boschetto sull'alto di una collina. Guardando verso nord sulla sinistra, il sole scende lentamente dietro a una serie di alte colline boscose; a destra, la campagna si increspa in pieghe e ondulazioni, colorate a quadrati verdi e gialli dagli appezzamenti coltivati a colture diverse. Davanti a loro, una cittadina giace in un ampio fondovalle, in mezzo ad acquitrini e campi inondati. Dopo la magnificenza di Augustodunum, Sidolocus sembra scialba, poco più che un villaggio di campagna troppo cresciuto.

Un riuscito tiro di De Scientia (SD 9) permette di capire che l'insediamento non può avere un'origine molto antica: la disposizione degli edifici aderisce ai canoni dell'architettura romana, e l'abitato non è circondato da mura o terrapieni, chiaro segno che Sidolocus è sorto in una Gallia già pacificata.

Mentre i Custodes scendono la china verso la piana di Sidolocus il loro sguardo cade sulle forme di quattro crocifissi allineati lungo la strada. Man mano che si avvicinano alle prime case, nuovi dettagli dipingono la scena con toni di tragedia: sulla sinistra della strada un gruppo di uomini e donne piange sommessamente, pregando i molti dèi del pantheon gallo-romano; dall'altro lato,

un soldato armato monta la guardia davanti alle croci. Dietro il legionario agonizzano quattro uomini, le vesti strappate a rivelarne la nudità, polsi e talloni inchiodati alle travi di legno. Dai loro colli pendono i tituli crucis, tavolette di legno che riportano la causa della condanna. Dato lo scontento per l'apparente impossibilità di colpire direttamente i briganti che terrorizzano la zona, i Custodes hanno bisogno di un solo sguardo ai tituli per avere la conferma dei loro sospetti: receptatores, fiancheggiatori (vedi il riquadro Latrones).

### UN CALOROSO BENVENUTO

Una volta giunti in città i Custodes possono cercare un'alloggio per conto loro, se desiderano mantenere l'anonimato mentre indagano in città, o possono contattare qualche funzionario cittadino.

Se scelgono di non sfruttare i canali ufficiali, i Custodes troveranno una stabula decente lungo la strada maestra, ove poter alloggiare e lasciare i cavalli. Il locandiere è felice di avere dei nuovi ospiti:

*“È confortante vedere che non tutti si fanno spaventare dai briganti! Qua invece tutti hanno paura. Non ci si sente al sicuro nemmeno in città, e la gente si barrica in casa dopo il tramonto. Ah, a proposito, vi prego di non rientrare troppo tardi questa sera”.*

Se invece scelgono di chiedere l'aiuto di qualche autorità cittadina, vengono rapidamente indirizzati da Marco Floro Bibaculo, capo della locale curia (consiglio cittadino). Dopo aver letto i diplomi dei Custodes, Floro apparirà notevolmente sollevato dalla loro presenza, e felice di acquartierarli nella vecchia mansio. Se i Custodes domandano a Floro quale sia la situazione in città, dice:

*“Stiamo facendo il possibile con le poche risorse che abbiamo: un pugno di tresviri nocturni (guardie di notte) pattugliano le strade della città quando cala il buio e ogni tanto, grazie all'occasionale supporto delle autorità di Augustodunum, facciamo qualche progresso anche nelle campagne... sono sicuro che avete notato i criminali che abbiamo catturato la scorsa settimana. Dobbiamo essere drastici con coloro che aiutano i briganti, perché è il solo modo per scoraggiare quanti sono favorevoli a Brenno e i suoi uomini. Ma nemmeno questi rimedi estremi bastano per rassicurare i miei concittadini: il traffico sulla Via Agrippa è calato, e tutti a Sidolocus si sono impoveriti”.*

### GLI SPIRITI INCAPPUCCIATI

I Custodes giacciono rigirandosi nel letto, incapaci di prendere sonno. C'è qualcosa nell'atmosfera della cittadina che li inquieta e li agita. Il sonno arriva quando ormai è notte fonda, fino a quando il Custos con la Sensibilitas più alta si sveglia di soprassalto: ha sentito un lieve grattare dall'esterno della finestra, seguito da deboli risatine acute.

Se il Custos si alza per indagare riesce a distinguere il sussurrare di diverse voci infantili, che si affievoliscono in fretta, accompagnate dallo scalpiccio di passi leggeri che si allontanano frettolosamente. Se i Custodes lasciano i propri alloggi per cercare la fonte dei rumori assisteranno alla seconda manifestazione soprannaturale dalla malevolenza degli dèi gallici: Ked, la dea madre, ha inviato i Genii Cucullati (vedi Appendice 2: Avversari) a Sidolocus per tormentare i figli delle famiglie romane. Quando i Custodes escono dalla mansio trovano le strade innaturalmente vuote e

silenziose: nessun patrizio che torna a casa con la sua scorta di schiavi, nessun rampollo ubriaco che strepita davanti alla porta di un postribolo, nessuna prostituta che si offre a clienti licenziosi. Una sottile falce di luna permette a malapena ai Custodes di distinguere ciò che hanno intorno. All'improvviso, un grido soffocato! Correndo nella direzione del rumore i Custodes raggiungono una casa; dall'interno dell'edificio proviene il pianto di un neonato e la voce impaurita di una donna che sussurra esitante una ninna nanna. Un istante dopo un gruppo di basse figure si precipita fuori da una finestra infilandosi in un vicolo: non superano i tre piedi di altezza (meno di un metro) e sono completamente avvolte in larghi mantelli. Rapidamente, svaniscono tra le ombre, lasciandosi dietro l'eco di un sommesso ridacchiare.

Se i Custodes inseguono le creature, devono effettuare un tiro di De Corpore (SD 9). Se il tiro ha successo riescono a tenere il passo delle creature, altrimenti vengono distanziati. A prescindere che i Custodes riescano o meno nel tiro, iniziano a sentire gli stessi risolini provenire da varie strade e stradine intorno a loro, suggerendo la presenza di molte altre creature oltre a quelle che hanno visto.

### UNO SCONTRO

Vagando per le strade, alla fine i Custodes svolteranno un angolo e noteranno una forma pulsante in un vicolo vicino, a qualche pertica di distanza; sarà solo quando alcune figure incappucciate si lanciano contro di loro che capiranno che la forma è un gruppo di quegli esseri ammassati sopra ad un uomo riverso a terra.

Se nessuno è riuscito nel tiro di De Corpore per inseguire le creature, i personaggi saranno sorpresi nel primo tempus di combattimento. I Custodes che sono riusciti nel tiro non saranno sorpresi, ma avranno distanziato i propri compagni e dovranno combattere da soli fino al loro arrivo, nel tempus successivo.

Nella fioca luce lunare i Custodes riescono a cogliere solo pochi fugaci dettagli dei loro aggressori: lunghe ed ossute dita artigliate reggono pugnali di bronzo e uncini acuminati e l'unica cosa visibile sotto il cappuccio è una bocca innaturalmente larga, piena di denti aguzzi, dischiusa in un ghigno. Le creature combattono con ferocia, ma fuggiranno dopo 4 tempora, svanendo nell'oscurità. Se i Custodes esaminano la zona quando il combattimento è terminato, scoprono che non c'è traccia alcuna dei loro nemici, e che quelli uccisi sono scomparsi, mantelli compresi.

I Custodes sono liberi di controllare le condizioni dell'uomo a terra. Se nessuno è riuscito nel tiro di De Corpore per inseguire i Genii Cucullati, l'uomo sarà morto; non ci sono ferite sul corpo, e solo un tiro riuscito in De Scientia (SD 9) rivelerà che l'uomo è morto soffocato. Se almeno un Custos è riuscito a tenere il passo delle creature, l'uomo sarà solamente svenuto e riprenderà i sensi poco dopo: è uno dei tresviri nocturni.

*“Stavo pattugliando le strade, quando mi è parso di sentire qualcosa, come dei passi leggeri dietro di me. Ho provato a girarmi, ma mi sono accorto che non potevo muovere un muscolo, nemmeno per respirare! Sono caduto a terra e tutto è diventato buio, fino a quando non mi sono svegliato e ho visto voi”.*



### LATRONES

I romani chiamano *hostes* le genti con cui sono attualmente in guerra, *latrones* le persone colpevoli di omicidio o furto (a prescindere da cosa sottraggano: beni, bestiame, o persone) e *receptatores* gli individui che forniscono assistenza a chi commette un crimine. I criminali arrestati vengono deportati o, nel caso in cui si siano macchiati di crimini particolarmente turpi, dati in pasto alle fiere nelle arene o crocifissi.

Fuori dai confini della città di Roma, combattere il crimine è compito del governatore della provincia, impiegando *tresviri nocturni* (guardie notturne), *vigiles* (che vengono anche impiegati per spegnere gli incendi), mercenari privati e, se disponibili, soldati delle legioni dislocate nella zona.

L'ordinaria amministrazione di una città (mantenere l'ordine pubblico, raccogliere le tasse, fare manutenzione alle strade e alle infrastrutture, ecc.) è invece responsabilità dei funzionari della locale *curia* (il consiglio cittadino).



## SCENA III: QUESTIONI CITTADINE

Nel giorno successivo all'attacco dei Genii Cucullati l'atmosfera in città diventa tesa: le famiglie che hanno ricevuto la visita degli spiriti incappucciati sono terrorizzate, e molti bambini sono esausti per la mancanza di sonno. Ogni interazione con la popolazione locale diventa più impegnativa: la difficoltà di tutti i tiri di De Societate aumenta di 3. Se il tresvir nocturnus della scena precedente è morto, la SD aumenta di 6.

### VOCI DI STRADA

Se chiedono informazioni in giro per Sidolocus, in base al Grado di Successo ottenuto in un tiro riuscito di De Societate (SD 6) i Custodes hanno accesso alle informazioni riportate sotto (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi I e II e con GdS III tutti e tre i paragrafi). Nel caso di più tiri riusciti si considera solo il più alto GdS ottenuto.

Le informazioni provengono da due incontri separati.

Il primo incontro è con un artigiano locale, che interrompe il suo lavoro al tornio per parlare ai Custodes dei briganti.

**I.** *"Ci sono sempre stati briganti nella zona, ma abbiamo iniziato a preoccuparci sul serio quando hanno ammazzato un Prefetto e la sua scorta, un annetto fa. Portatevi armi e uomini, se proprio dovete viaggiare, o rischiate di finire in un fosso con la testa tagliata!"*

**II.** *"I colli a ovest di qui, il Morvan, sono selvaggi e per lo più deserti, quindi è facile immaginare che i banditi si siano nascosti lì. Ma anche la campagna è un nascondiglio buono quanto le montagne. È vero che ci sono villaggi sparsi un po' dappertutto, ma si può comunque girare per giorni senza incontrare anima viva. Se volete sapere di più sul Morvan, chiedete ad Annio, il carbonaio: vive lassù in una baracca e scende al mercato per vendere il carbone. Il mercato si terrà fra tre giorni!"*

**III.** *"Ad essere onesti, bisogna dire che quei briganti non fanno mai del male ai locali... le vittime sono di solito ricchi mercanti di fuori, che passano da qui per andare a Lutetia o Durocortorum. Sono sicuramente bersagli migliori dei pastori e contadini di queste parti!"*



Il secondo incontro è con una donna di mezz'età che stava seguendo i Custodes da un po'. A giudicare dai suoi abiti, dev'essere una schiava di una ricca famiglia romana.

**I.** *"Briganti? Sì, ne ho sentito parlare, ma perché dovrebbe importarmi? Se scegli di vivere da selvaggio, lì fuori, ti meriti di venire derubato. Abbiamo già abbastanza problemi qui in città... siamo stati maledetti, dovete aiutarci!"*

**II.** *"Giunone ci sta punendo! Asce, pestelli e scope non proteggono più le nostre culle, né bullae e lunulae i nostri bambini!"\**

**III.** *"Per noi di Sidolocus è stato un intero anno di miseria! Niente gioia, niente rinascite; solo speranza che se ne va".*

\* Per chi non fosse pratico delle usanze romane, un tiro di De Scientia (SD 6) può chiarire alcune cose: Giunone aveva provato ad uccidere Ercole da piccolo e quindi i romani spesso la associano alla mortalità infantile. Asce, pestelli e scope sono oggetti utilizzati nei riti per invocare la protezione divina sui neonati. Bullae e lunulae sono amuleti che proteggono bambini e bambine più grandi.

## SCENA IV: IL CARBONAIO

Se i Custodes vogliono parlare con Annio il carbonaio, devono aspettare tre giorni perché si tenga il mercato.

Ogni settimana contadini e artigiani si riuniscono nel foro di Sidolocus per vendere o barattare i loro prodotti. Sui banchi sono in esposizione soprattutto prodotti locali: uova, pollame e selvaggina, verdure e ortaggi, frutta secca, olio e vino. Un pugno di mercanti forestieri vende spezie, sale e profumi.

### PARLARE CON ANNIO

I Custodes passeggianno per il mercato per un po', cercando il carbonaio. Quando lo trovano, vedono che Annio è un boscaiolo di mezz'età brizzolato, accompagnato dal suo vecchio cane Celer. La prima cosa che i Custodes notano di lui è che metà della sua faccia è gravemente ustionata, così gonfia che un occhio è quasi chiuso. Probabilmente è stato un soldato romano, dato che porta il tatuaggio di un'aquila sul polpaccio destro. Dopo aver squadrato i Custodes per qualche momento, Annio li apostrofa in questo modo:

*"Sicuramente non siete qui per comprarmi il carbone. Che volete?"*

Poco dopo aver iniziato con le domande, ai Custodes appare chiaro che Annio è molto dolorante e avrebbe bisogno di riposare. Se gli chiedono dell'ustione, Annio risponde che ha scoperto da poco che il suo nuovo lavoro non è affatto più sicuro del mestiere del soldato: una carbonaia gli è improvvisamente e inspiegabilmente collassata addosso, ed è rimasto bruciato dal carbone che c'era sotto (anche Annio è perseguitato dalla strana sfortuna indotta dagli dèi gallici).

Annio sarebbe molto più bendisposto nei loro confronti se i Custodes facessero un tentativo di alleviare il suo dolore.

Con un successo in un tiro di De Scientia (SD 6), un Custos può pulire la ferita e fasciarla come si deve, incoraggiando Annio a parlare (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi 1 e 2 e con GdS III tutti e tre i paragrafi).

**I.** *"Se ho visto qualcosa di strano sulle montagne? Non saprei, ma il mio fido Celer è molto inquieto ultimamente, e quindi anch'io sono più cauto. Ogni tanto, mentre ritorno alla mia capanna la sera, ho la sensazione che qualcuno mi stia sorvegliando da dietro le pietre intagliate, dalle entrate oscure delle tombe degli antichi, dai boschi tenebrosi... come se qualcosa nella foresta fosse vivo".*

**II.** *"Non so cosa sia: forse i fuorilegge che state cercando o forse è solo l'immaginazione di un uomo che vive da solo nella foresta. Quello che so è che adesso affilo il mio gladio tutti i giorni, come i vecchi tempi. Ho sentito che i briganti hanno iniziato a reclutare sempre più gente. Si dice che abbiano rimpiazzato il vecchio capo e che quello nuovo sia un individuo spietato ma intelligente, che ha fatto la loro fortuna".*

**III.** *"Se davvero volete trovarli, dovreste iniziare dalla valle del Cusino. È un ruscello che nasce nel Morvan e scorre a nord attraverso Cuttiacus e Aballo. Sospetto che una mia conoscenza, un cacciatore della zona, si sia unito ai briganti. Ha cambiato il suo terreno di caccia all'improvviso e so che ha costruito una capanna sulla montagna".*

## SCENA V: ESPLORARE IL MORVAN

Se i Custodes si dirigono verso il Morvan, lasciano Sidolocus da uno stretto sentiero verso ovest, attraverso le paludi e in direzione delle colline. In breve tempo entrano in un bosco ben tenuto. Sembra che qualcuno se ne occupi regolarmente: i rami caduti sono accatastati ordinatamente e al riparo dalla pioggia, e una pista ben segnata zigzaga su un terreno sgombro dalla vegetazione. Più i Custodes si addentrano nelle colline del Morvan, più la foresta diventa selvaggia: la pista è sempre meno visibile e la foresta ordinata di prima lascia il posto a un fitto intreccio di alberi caduti e felci.

Per ogni giorno passato a esplorare il Morvan alla ricerca del nascondiglio dei banditi, ogni Custos può eseguire due tiri: il primo tiro rappresenta la ricerca di tracce nel bosco; il secondo la possibilità per i Custodes di individuare il nascondiglio.

### SULLE TRACCE DEI BRIGANTI

Per cercare delle tracce i Custodes devono effettuare un tiro di De Natura (SD 9) e paragonare il GdS ottenuto con le informazioni riportate sotto. Tutti i personaggi possono provare, ma viene tenuto in considerazione solo il GdS più alto ottenuto.

**I.** Le tracce sono molte, ma il Custos non riesce ad identificarne nessuna di rilevante. Sembra che la foresta venga diffusamente usata per la raccolta di legna da ardere e legname da costruzione e per la caccia, e che sia dimora di molte specie animali (ci sono tracce che indicano il passaggio di cinghiali, cervi, lepri, caprioli, volpi e lupi). I Custodes devono continuare la ricerca.

**II.** Sembra essere passato un gruppo di persone che ha cercato di nascondere le proprie tracce, e ciò non è sicuramente un comportamento da cacciatori, ma da briganti. I Custodes devono continuare la ricerca.

**III.** I Custodes hanno trovato una serie di tracce che riescono a seguire a lungo, nonostante l'ovvio tentativo di cancellarle. La ricerca del covo dei briganti è iniziata.

### TROVARE IL NASCONDIGLIO NELLA FORESTA

Per ogni giorno trascorso nel Morvan, ogni Custos può effettuare un tiro di De Natura (SD 21). A questo tiro si applicano diversi bonus tra loro cumulativi:

**+3** se i Custodes sono riusciti a seguire a lungo le tracce dei briganti;

**+6** se hanno parlato con Annio al mercato e l'ex legionario li ha messi sulla pista giusta (la valle del Cusino);

**+3** per ogni giorno oltre al primo passato a esplorare il Morvan (sono esclusi i giorni sprecati per l'ostilità degli dèi gallici, vedi la sezione Il risveglio degli dèi gallici).

Se il tiro ha successo, i Custodes trovano il nascondiglio nella valle del Cusino (vedi Scena 8: Il nascondiglio).

## Creature della foresta

Un gruppo di animali selvatici evocati da Carnonos, dio delle bestie, attacca i Custodes nella loro prima notte sulle colline sul Morvan! È presente un animale per ogni Custos, in base alla seguente lista (in ordine): un cervo, un orso, un lupo, un cinghiale e una lince (per esempio, nel caso di tre Custodes non apparirebbero il cinghiale e la lince).

Gli animali (vedi Appendice 2: Avversari) non sono diversi da qualunque altro membro della loro specie, eccetto per gli occhi, che ogni Custos con Sensibilitas 9 o più vede ardere di un rosso cupo. Le bestie attaccano all'improvviso: il Custos di guardia deve riuscire in un tiro di Sensibilitas (SD 3d6); anche i Custodes addormentati possono effettuare un tiro di Sensibilitas, ma la

SD in quel caso è uguale a 3d6+6. Se nessun Custos ha successo, l'intero contubernium sarà sorpreso per il primo tempus di combattimento. Personaggi sorpresi o addormentati saranno pronti con le armi in mano in 1 tempus, ma non avranno il tempo di indossare l'armatura.

Gli animali non hanno alcuna paura delle armi o del fuoco e attaccano i Custodes accanitamente finché non sono stati uccisi.

La loro ferocia è talmente innaturale che dopo 3 tempora i Custodes devono riuscire in un tiro di Ratio (SD 2d6) o ne saranno scossi e inizieranno a combattere sulla difensiva (il PO viene ridotto di 3, a prescindere che il Custos sia l'attaccante o il difensore).

## SCENA VI: ESPLORARE LE CAMPAGNE

Se i Custodes scelgono di esplorare la campagna che circonda Sidolocus, usciranno dalla cittadina per una strada acciottolata che si dirige ad est attraverso campi e acquitrini.

Per ogni giorno speso esplorando la campagna alla ricerca del nascondiglio dei banditi, ogni Custos può effettuare tre tiri: il primo tiro rappresenta la ricerca di informazioni sull'ubicazione del covo; il secondo rappresenta l'eventualità che i Custodes si imbattano nelle rovine di Alesia; il terzo rappresenta la possibilità che i Custodes abbiano effettivamente trovato il nascondiglio.

## BATTENDO IL PAGUS

Per raccogliere informazioni tra gli abitanti del Pagus Mandubiorum i Custodes devono aggirarsi per il territorio parlando con diverse persone; in definitiva, avranno solo due conversazioni che possono dare informazioni rilevanti, ognuna delle quali richiede un tiro di De Societate (SD 6). Come al solito, i Custodes avranno accesso alle informazioni contenute nel paragrafo corrispondente al GdS ottenuto e a tutti quelli inferiori.

Il primo incontro è con una donna anziana che siede su uno sgabello sulla soglia di un piccolo casolare, sguiscendo fave in un cesto di vimini.

**I.** *“Ho sentito cosa dice la gente dei briganti, ma io non ho paura. Dubito che Brenno voglia fare del male a qualcuno di noi... è nato qui vicino, sapete? E mi ricordo di lui di quando era ancora un ragazzino. Mi ha molto sorpreso che sia diventato un uomo così crudele”.*

**II.** *“Brenno non è mai stato né particolarmente cattivo, né particolarmente sveglio. Francamente non capisco come sia potuto diventare una simile minaccia! Se volete che vi dica se l'ho visto in giro, cascate male: sto diventando cieca e Brenno potrebbe benissimo essere nascosto nella porciaria... e io non lo saprei. In ogni caso sono centinaia i posti nei quali nascondersi in queste terre: le colline sono piene di rovine e le tombe delle antiche genti si estendono sotto terra per miglia e miglia”.*

**III.** *“La più grande delle rovine si erge su un colle isolato alla confluenza di due fiumi, a nord di Brauco. Nessuno ci va... dicono sia infestato dagli spiriti dei morti. Io so dov'è perché mi ci sono persa, una volta, quand'ero ancora ragazzina. Ma non penso che i briganti siano là: è troppo isolato e i briganti probabilmente se ne staranno vicino a qualche villaggio come Sene Muro o Aquae Celares, dove è più facile procurarsi del cibo”.*

Il secondo incontro è con una coppia di schiavi, un ragazzo e un uomo più vecchio, che stanno faticando al margine di un campo. I due coglieranno al volo l'occasione di chiacchierare coi Custodes, per interrompere il lavoro e riprendere fiato.

**I.** *“Briganti? Non credo che siano briganti, signore: da queste parti nessuno è mai stato derubato, né ha avuto altre noie da loro». «Non state a sentire il ragazzo, bravi signori. In effetti hanno creato problemi: due anni fa hanno rubato due capre dalla fattoria di Carino, e quando Icilio pensava che una faina gli stesse ammazzando le galline, invece erano loro!»*

**II.** *“Sì, ma non hanno più fatto niente del genere, no?» «Sì, certo! Ma non è che siano diventati brava persone, no? Hanno smesso di rubare galline e hanno iniziato ad ammazzare la gente! Non mi sorprende affatto se ci fossero loro dietro alla morte del padroncino». «Lo sai che il figlio del padrone si è allontanato da solo ed è annegato! Stai solo cercando di dare la colpa a qualcun altro quando invece avresti dovuto solo starci più attento!»*

**III.** *“Non importa... in ogni caso, quei farabutti vanno fermati! Vi posso dire che non si nascondono da queste parti, o il padrone lo saprebbe. Forse se ne stanno in qualche rovina, ce ne sono parecchie sulle colline. Ce ne sono talmente tante che alcuni villaggi sono costruiti riutilizzando le vecchie pietre, come Sene Muro o Aquae Celares. Potreste provare là”.*

Se i Custodes hanno ottenuto 3 GdS, possono effettuare un tiro di Sensibilitas (SD 9): se hanno successo, noteranno che il giovane schiavo, che già aveva un atteggiamento vagamente protettivo nei confronti dei briganti, sussulta visibilmente quando il vecchio nomina il villaggio di Sene Muro.



## INCONTRO OPZIONALE

Mentre i Custodes si avvicinano al casolare descritto nel primo incontro, notano un gruppo di bambini che guarda in alto, verso la chioma di un albero alto, vicino al sentiero. Uno dei bambini si avvicina e chiede “*Scusate, signori: ci aiutate a prendere la palla? Stavamo giocando a follis* (una sorta di pallavolo) *e la palla si è incastrata su un ramo alto*”. Se uno dei Custodes si arrampica sull’albero (non è richiesto alcun tiro) deve effettuare un tiro di Sensibilitas (SD 6): se il tiro ha successo, non solo il giocatore trova la palla, ma anche una vecchia statuina di legno di un cavaliere, infilata nell’incavo tra due rami. Se il Custos riporta la palla, aggiungi 1 GdS al tiro di De Societate per parlare con la vecchia; se riporta anche la figurina, ne aggiunge 2.

### **TROVARE ALESIA**

A partire dal secondo giorno trascorso esplorando il Pagus Mandubiorum, ogni Custos può effettuare un tiro di De Natura (SD 21). A questo tiro si applicano diversi bonus tra loro cumulativi:

+3 se i Custodes hanno capito che Alesia dovrebbe trovarsi nel Pagus Mandubiorum guardando la mappa ad Augustodunum;

+3 se hanno la descrizione del posto fatta da Cesare;

+6 se la vecchia alla fattoria ha dato loro delle indicazioni;

+3 per ogni giorno oltre al secondo speso esplorando le campagne (sono esclusi i giorni sprecati per l’ostilità degli dèi gallici, vedi la sezione Il risveglio degli dèi gallici).

Se il tiro ha successo, i Custodes trovano le rovine di Alesia (vedi Scena 7: I fantasmi di Alesia).

### **TROVARE IL NASCONDIGLIO IN CAMPAGNA**

Per ogni giorno trascorso nel Pagus, ogni Custos può effettuare un tiro di De Natura (SD 21). A questo tiro si applicano diversi bonus tra loro cumulativi:

+3 se i Custodes hanno ottenuto una visione del posto in un rituale (vedi Appendice 1: Rituali più frequenti);

+3 se hanno ricevuto qualche informazione sui possibili nascondigli dei briganti dalla gente delle campagne;

+6 se hanno notato che il giovane schiavo era preoccupato quando ai Custodes è stato consigliato di andare a Sene Muro;

+3 per ogni giorno oltre al primo speso esplorando le campagne (tranne quelli sprecati per l’ostilità degli dèi gallici, vedi la sezione Il risveglio degli dèi gallici).

Se il tiro ha successo, i Custodes trovano il nascondiglio nei pressi di Sene Muro (vedi Scena 8: Il nascondiglio).



## ALTRE INDAGINI

Andare ad Aballo o in altri luoghi nella zona non porta a nuove piste. I locali sono inconsapevoli delle attività di Brenno e dei suoi uomini o sono simpatizzanti e collaboratori che non si lasciano sfuggire informazioni con i Custodes.

## SCENA VII: I FANTASMI DI ALESIA

Se i Custodes sono riusciti a trovare le rovine di Alesia, avranno viaggiato a nord, oltre i villaggi di Brauco e Aquae Celeres.

I Custodes raggiungono un'ampia valle tra due fiumi mentre il sole scende dietro a un fronte di nuvole scure. Mentre iniziano a cercare un posto riparato per accamparsi per la notte, il cupo eco del tuono riverbera per la pianura, annunciando una tempesta incombente.

All'improvviso, appena visibile nella fioca luce del tramonto, i Custodes scorgono i resti scheletrici di antichi edifici che spuntano dalla vegetazione sul colmo di un colle solitario. La collina si alza di quattrocento cubiti dal fondo valle segnato dai fiumi, con una ripida scarpata sul lato sud: il luogo ideale per una fortificazione.

### ¶ UN UMIDO BENVENUTO

Le ultime luci del giorno svaniscono mentre i Custodes si accampano in un piccolo complesso di rovine ai piedi del colle. Hanno appena il tempo di montare la tenda prima che le nubi si aprano, rovesciando loro addosso una pioggia torrenziale. Tutto il cielo notturno è illuminato a giorno dai bagliori dei fulmini, ma il temporale sembra infuriare particolarmente violento sulla cima della collina.

Durante la tempesta i Custodes possono effettuare un tiro di Sensibilitas (SD 9). Se hanno successo, percepiscono che il velo che separa il mondo mortale da ciò che sta oltre si sta assottigliando, specialmente sulla cima del colle: un rituale completato là sopra sarebbe al contempo potente e pericoloso.

Se i Custodes capiscono che la tempesta è un omen, un portento, possono cercare di interpretarlo con un tiro di De Magia (SD 6). Come al solito, i Custodes avranno accesso alle informazioni contenute nel paragrafo corrispondente al GdS ottenuto e a tutti quelli inferiori.

**I.** Gli dèi sono in tumulto...;

**II.** ... a causa di una sfida che hanno ricevuto...;

**III.** ...e hanno condotto qui i Custodes, per far loro vedere dove tutto è iniziato.

### ¶ LE ROVINE

Il mattino seguente il temporale lascia gradualmente il posto a un'uniforme cielo coperto, con qualche residuo tuono e qualche lampo in lontananza. Se i Custodes salgono la collina, scoprono che la vegetazione è cresciuta in un selvaggio intrico, tanto da costringerli a faticare ad ogni passo e a doversi aprire la strada con le armi, tagliando frasche e rami spinosi: un tiro di De Natura (SD 6) permette di capire che nessuno è salito quassù da molto, molto tempo.

Un tiro riuscito di De Scientia (SD 6) permette a un Custos di orientarsi tra le rovine. Come al solito, i Custodes avranno accesso alle informazioni contenute nel paragrafo corrispondente al GdS ottenuto e a tutti quelli inferiori.

**I.** Le rovine sono quanto rimane di una vecchia fortezza celtica di collina. L'insediamento è circondato da un muro nello stile dei galli, e una piccola zona residenziale si raccoglie alla base del colle (dove i Custodes si sono accampati la scorsa notte).

**II.** L'insediamento è stato probabilmente distrutto dal fuoco. Sebbene la maggioranza degli edifici siano case e residenze private, sembra esserci anche un numero di templi insolitamente alto: si trattava evidentemente di un centro religioso di particolare importanza.

**III.** Sulle pietre coperte dal muschio i Custodes notano alcune antiche iscrizioni. Tra le linee cancellate dal tempo riescono ancora a leggere le parole IN ALISIIA, che permettono loro di identificare il sito senza possibilità di errore: si tratta dell'oppidum gallico di Alesia, capitale dei celti Mandubi, luogo dell'ultima resistenza della coalizione di tribù celte guidate dal re Vercingetorix contro le truppe di Cesare nel 701 AUC.

## STRAPPARE IL VELO

Se i Custodes celebrano un rito divinatorio sulla collina di Alesia, inizialmente trovano insolitamente facile l'esecuzione del rituale (SD ridotta di 3); ma quando tutto sembra procedere per il meglio e il celebrante sta ricevendo il responsum, una nube nera e fuligginosa inghiotte la collina, accecando i Custodes e rischiando di soffocarli. Poi, un pallido bagliore lontano inizia a rischiarare il cielo di un'ultraterreno lucore viola. Profilate contro il cielo, i Custodes vedono figure colossali scontrarsi in una cataclismatica battaglia, scagliandosi contro saette, scaraventando montagne, e duellando con lance e spade di proporzioni gigantesche!

All'improvviso uno dei colossi si volta a guardare i Custodes: è un uomo gigantesco, ma la sua testa è coronata di corna di cervo; cinghiali, orsi e lupi ne accompagnano i passi. Un tiro di De Magia (SD 9) permette di identificare la figura nel dio gallico Carnonos. Il gigante si toglie la torque che indossa attorno al collo e la getta contro i Custodes; un fulmine colpisce il gioiello mentre tocca terra, accecando e stordendo i Custodes, ponendo fine alla visione.

Quando si riprendono, i Custodes vedono che una voragine annerita si è aperta nel suolo nel punto in cui è caduto il fulmine. Dall'apertura striscia fuori una creatura: è il serpente più grosso che i Custodes abbiano mai visto, due piedi di diametro; dalla sua testa serpentina spunta un paio di corna ricurve.

Il serpente dalle corna d'ariete sibila furiosamente scagliandosi sui Custodes, che devono combatterlo o morire (vedi Appendice 2: Avversari). Il serpente striscia velocemente attorno alle colonne crollate e ai muri cadenti di Alesia, rendendolo difficile da colpire con le armi da tiro (la SD aumenta di 3). Non può essere ingaggiato in corpo a corpo da più di 3 Custodes.

Se ucciso, il serpente si dissolve in una nebbia biancastra.



## L'IRA DEGLI DÈI

Alesia era stata costruita in un luogo sacro e trasformata in un centro di devozione per la tribù dei Mandubi. I devoti giungevano da tutta la Gallia per sentirsi più vicini agli dèi, che qui si trovavano appena oltre la portata dei mortali. Oggi gli dèi sono ancora lì, e la presenza dei Custodes, agenti consacrati del culto romano, li scontenta e li offende.

Entrando in Alesia i Custodes hanno sfidato gli dèi della Gallia e da questo momento saranno costantemente perseguitati dalle loro malevoli attenzioni: finché i Custodes restano entro il Pasgus Mandubiorum, il Demiurgo deve generare due eventi soprannaturali al giorno invece di uno.



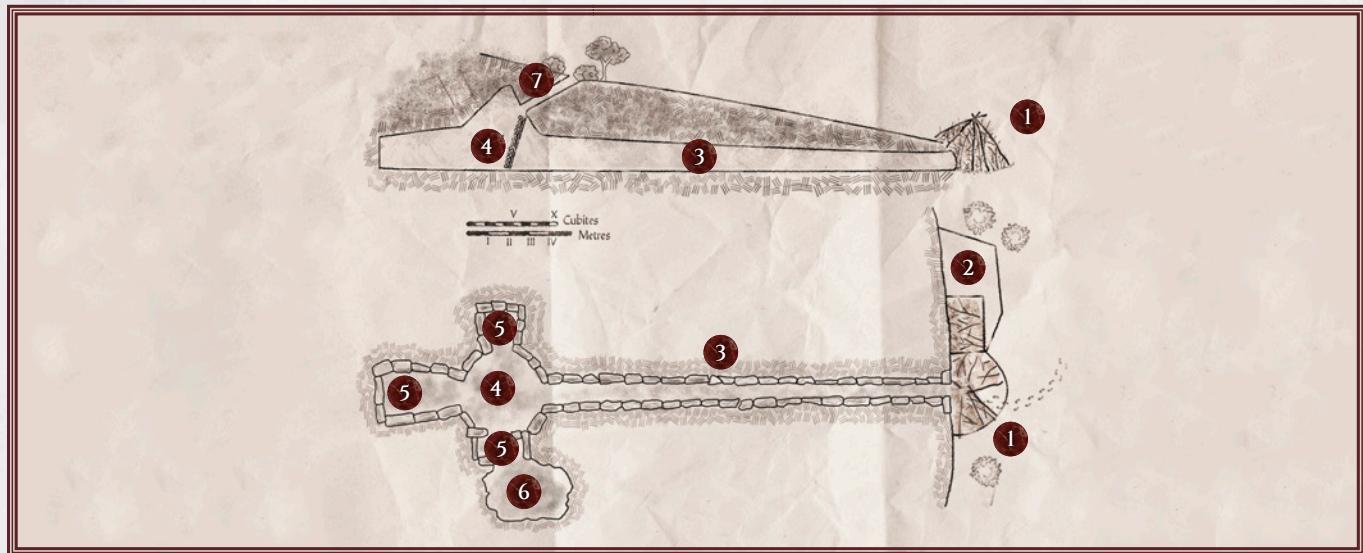
# PARTE III: PORRE FINE ALLA MINACCIA

## SCENA VIII: IL NASCONDIGLIO

### IL TUMULO CELTICO

All'inizio della loro carriera i briganti avevano un solo nascondiglio nelle foreste del Morvan, non troppo lontano da Sidolocus. Quando assunse il comando della banda, Brenno iniziò ad esplorare la regione alla ricerca di altri possibili nascondigli: attualmente la banda dispone di vari rifugi sparsi in un raggio di un giorno di cavallo da Sidolocus.

Nel tumulo ci sono tanti briganti quanti sono i Custodes più una donna, che è l'amante di uno di loro. Il tumulo è una collina artificiale coperta di vegetazione sparsa, arbusti e isolate macchie di alberi. Ai piedi della collina si alza una piccola capanna di legno fatta a cono, affiancata da un piccolo recinto. Dalla capanna non escono luce né fumo e il posto sembra deserto, con l'eccezione di un mulo nel recinto...



**1** La capanna è formata da lunghi pali e rami che s'inarcano verso il centro ed è coperta da uno spesso strato di frasche e ramaglie che la isolano dal freddo e dalla pioggia. All'interno, un paio di letti rialzati circondano il focolare centrale. Un pannello fatto di assicelle di legno è appoggiato contro la base della collina e copre l'entrata del corridoio d'accesso (area 3). Il pannello nasconde un semplicissimo sistema di allarme: uno spago legato al fondo di una delle assi è collegato a una piccola campana che si trova nella stanza centrale del tumulo (area 4). Spostare il pannello senza togliere lo spago allerta i banditi nel tumulo. Se i Custodes cercano trappole o meccanismi, trovare lo spago è molto facile (tiro di De Scientia SD 3), altrimenti notarlo è molto più difficile (tiro di Sensibilitas SD 9).

**2** Una staccionata di vimini racchiude un recinto grande abbastanza per diversi cavalli. Una tettoia di legno col tetto di frasche dà riparo ad un mulo che bruca docilmente l'erba del recinto.

**3** Lastre irregolari di pietra rivestono le pareti e il soffitto del corridoio d'accesso al tumulo. Una fioca luce proviene dall'interno. La galleria è lunga una quarantina di cubiti (circa 20 metri); è bassa e stretta all'ingresso, larga appena due piedi (60 cm) e alta mezzo passo (80 cm), ma si allarga mano a mano che si procede verso l'interno, fino a raddoppiare in dimensioni quando si apre nell'area 4. In ogni caso, le ristrettissime dimensioni del passaggio impediscono di introdurre scudi all'interno del tumulo.

**4** Questa sala circolare occupa il centro del tumulo. Le sue pareti sono fatte di enormi massi piatti e il soffitto è formato da lastre di pietra, sovrapposte una all'altra in una serie di cerchi concentrici fino a formare un tetto conico. Quattro aperture conducono alle tre stanze laterali (area 5) e al corridoio d'accesso (area 3); una scala a pioli permette di accedere ad una galleria scavata attraverso il soffitto (area 7), a 8 cubiti dal suolo (circa 3 metri e mezzo).

**5** Le camere erano un tempo occupate dalle spoglie di condottieri gallici, ma tutti i tesori che vi erano conservati sono stati rubati generazioni fa; ora i briganti le hanno trasformate in dormitori, tenendovi qualche coperta, otri di vino, cibo e qualche ninnolo senza valore. I briganti stanno sonnecchiando in quest'area quando i Custodes iniziano a esplorare il tumulo.

**6** Questa stanza è stata scavata di recente per permettere al tumulo di accomodare più persone. A differenza delle altre stanze, è punteggiata con pali e assi di legno.

**7** Questo pertugio è stato scavato dai briganti per permettere l'accesso alla stanza centrale (area 4) dall'esterno. Fuori, l'ingresso è nascosto da un pannello mobile, camuffato in un cespuglio; trovarlo richiede un tiro di De Natura (SD 12).

## LA TATTICA DEI BRIGANTI

Se i briganti vengono allertati dall'allarme nell'area 1, aspetteranno che i Custodes entrino nel corridoio d'accesso per uscire tutti dal corridoio superiore (area 7), rimuovendo la scala a pioli così da non poter essere seguiti, e tornando alla capanna.

Il loro piano è quello di bloccare i Custodes nel tumulo e di affrontarli uno alla volta mentre cercano di strisciare fuori dal basso corridoio.

Se i briganti non si accorgono della presenza dei Custodes, i personaggi potranno penetrare di nascosto nel tumulo riuscendo in un tiro di De Corpore (SD 6).

Se tutti riescono nel tiro, i briganti saranno sorpresi nel primo tempus di combattimento. In caso contrario, attenderanno i Custodes con le armi in pugno, anche se non avranno comunque il tempo di indossare le armature.

Quella dei briganti è una resistenza disperata: combattono selvaggiamente e aumentano sempre il PO di 3 (che siano attaccanti o difensori).

## UNA SOLIDA PISTA

Quando il combattimento ha termine, i Custodes possono interrogare la donna che sta con loro. È terrorizzata, perché sa che la pena per il favoreggiamiento è la crocifissione: racconta immediatamente tutto quello che sa sui briganti e sul loro capo.

Brenno è un uomo dall'eccezionale carisma e dal fine genio strategico: ha trasformato un pugno di rubagalline in una compagnia di combattenti ben armati e bene addestrati.

Sotto il suo comando, nell'ultimo anno i briganti hanno condotto molti attacchi, mirando ad obiettivi sempre più ambiziosi.

Si rifiutano di attaccare i locali e colpiscono esclusivamente "gli invasori", come Brenno chiama gli stranieri romani.

Brenno si è reso imprendibile spostandosi rapidamente tra i suoi numerosi rifugi e non rimanendo mai nello stesso posto per più di qualche giorno. La donna però sa dove si trova Brenno adesso. Pochi giorni fa, un mercante è stato derubato sulla strada per Aballo; poi la banda si è divisa per depistare eventuali inseguitori e Brenno si è diretto con una dozzina di uomini verso un forte sulle colline tra Sentu Verno e Abilusia.



### CHIAMARE AIUTO

Se vogliono catturare Brenno, i Custodes devono fare in fretta, dato che il capo dei banditi cambierà sicuramente rifugio nel giro di qualche giorno. I Custodes hanno appena il tempo di tornare a Sidolocus e sperare che qualche legionario di passaggio possa aiutarli. Se fanno così, una volta arrivati alla mansio vi troveranno una pattuglia che viene da Augustodunum e che è diretta ad Aballo come scorta di un dignitario.

Il gruppo consiste di un numero di legionari pari a 15 meno il numero di Custodes, ed è guidato da Forgall, un signifer (ufficiale e alfiere) germanico. Dopo che Forgall ha letto i diplomi dei Custodes e che i personaggi gli hanno spiegato la situazione, abbandonerà la sua missione per fornire supporto nell'attacco al forte di Brenno.

## SCENA IX: DECAPITARE IL SERPENTE

Grazie alle indicazioni fornite dalla donna catturata, i Custodes possono trovare il forte senza grandi difficoltà. Avvicinarsi senza essere visti pare inizialmente semplice, grazie al riparo offerto da boschetti, arbusti e erba alta; raggiunta una certa distanza i Custodes sono però costretti a fermarsi per non mettere in allarme eventuali sentinelle.

Un Custos può effettuare un tiro di De Bello (SD 6) per fare delle considerazioni tattiche sul forte (ha accesso alle informazioni contenute nel paragrafo corrispondente al GdS ottenuto e a tutti quelli inferiori).

**I.** Il forte è circondato da una distesa erbosa, per cui avvicinarsi non visti al forte durante il giorno è impossibile. Inoltre, cercare di tendere un'imboscata ai briganti mentre lasciano il forte lascerebbe loro troppe occasioni di fuga, specialmente se sono a cavallo.

**II.** Il forte ha solamente un ingresso, con ogni probabilità ben difeso e sorvegliato. Il muro perimetrale, però, sembra essere più basso da un lato, in corrispondenza di una scarpata.

**III.** Ci sono sempre tre sentinelle di guardia, che passeggianno sulle mura in percorsi regolari (sapendo ciò, la SD di tutti i tiri per evitare le sentinelle diminuisce di 3).



### TENDERE UN'IMBOSCATA AI BRIGANTI

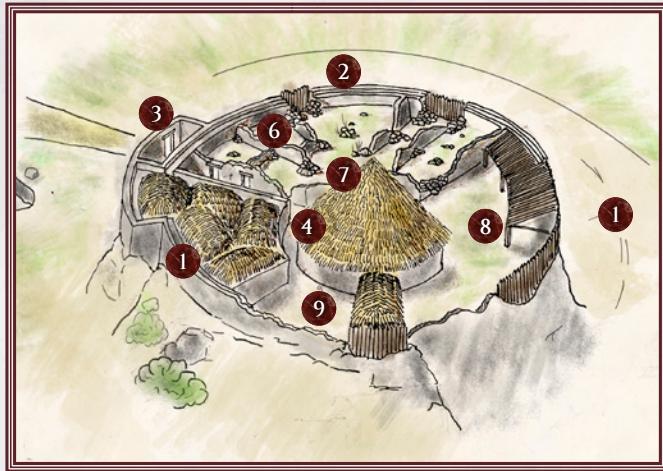
Qualunque tentativo di tendere un'imboscata ai briganti mentre lasciano il forte ha buone possibilità di fallire: lo spazio attorno al forte è troppo scoperto per permettere ai Custodes di nascondersi.

Se Brenno e i suoi uomini si accorgono dei Custodes si danno alla fuga, galoppando via lungo i pendii erbosi del colle.

Se i Custodes cercano di inseguirli a cavallo, dovranno fare i conti con la malevolenza di Epona (vedi Il risveglio degli dèi gallici) venendo rallentati e rischiando di perdere il controllo delle proprie cavalcature; Brenno avrà il tempo per mettersi in salvo. In tal caso, Brenno si darà alla macchia, portando con sé parte del bottino per riprendere le sue attività da qualche altra parte.

Brenno ha stabilito il suo quartier generale entro un antico forte di collina. Gli edifici entro le mura perimetrali sono stati parzialmente ricostruiti e rinforzati, specialmente la capanna grande centrale, le stalle e alcune abitazioni. Il resto è un guscio vuoto di cadenti muri a secco, anche se massi e detriti sono stati in gran parte rimossi per la ricostruzione del forte e per permettere ai cavalli di muoversi senza farsi male.

Brenno e i suoi uomini più fidati alloggiano nella grande capanna circolare, mentre la maggior parte degli altri briganti stazione nell'area che fiancheggia l'ingresso.



**1** Il fossato secco che circonda il forte è stato liberato dalla vegetazione e scavato; è comunque meno profondo di un tempo e la protezione che offre è minore.

**2** Le mura diroccate sono state ricostruite e sono ora in condizioni accettabili: parti del muro sono state sostituite da una palizzata di legno, e solo la sezione di muro che sovrasta la scarpata è stata trascurata, data la notevole difficoltà a salire da quel lato.

**3** L'unico accesso al forte passa per due porte che si aprono, sfalsate, sui due lati lunghi di una stanza rettangolare priva di soffitto. La stanza è costruita in modo che sia in teoria possibile sfondare la porta esterna con un ariete, ma non quella interna, a causa della mancanza di spazio per la rincorsa. L'assenza del tetto permette ai difensori sulle mura di tempestare di frecce eventuali attaccanti bloccati nella stanza.

**4** Questo corridoio porta dall'ingresso alla capanna circolare e alle altre zone del forte. Su un lato tre porte conducono agli alloggi dei briganti (area 5) e, sul lato opposto, tre varchi danno sul cortile (area 6). Il corridoio è tanto stretto che una singola persona può efficacemente difenderlo. Eventuali attaccanti in quest'area possono essere colpiti da attacchi a distanza dai difensori sulle mura.

**5** Questa è una serie di edifici col tetto in paglia, tutti collegati tra loro, in cui sono alloggiati gli uomini di Brenno. Le stanze sono calde e accoglienti, con brande, coperte, cataste di legna da ardere, qualche provvista e qualche ninnolo.

**6** Quest'area è quello che resta degli alloggi e degli opifici del vecchio forte. L'area non è stata ricostruita e giace in abbandono, punteggiata di macerie e resti di muro.

**7** La capanna a pianta centrale è l'edificio più grande del forte, ed è l'alloggio di Brenno e dei suoi uomini più fidati. La capanna ha tre livelli: al pianterreno c'è la sala principale, illuminata e riscaldata da un focolare centrale; una scala a pioli porta alla zona notte, al piano superiore, e una botola sul pavimento porta alla cantina. Nella cantina, accessibile con un'altra scala a pioli, sono conservate alcune provviste e il tesoro ammazzato dai briganti.

**8** Quest'area è occupata dalla stalla e dalle stie. Qui i briganti tengono galline, oche, e pecore, che li riforniscono di uova, latte e, occasionalmente, carne. Pensiline di legno forniscono riparo ai cavalli della banda. Se i Custodes entrano in quest'area, Pipius e Epona (vedi Il risveglio degli dèi gallici) inducono gli animali a fare un gran fracasso, nitrendo e starnazzando, e riducono drammaticamente la possibilità di non attirare l'attenzione delle guardie (la SD di tutti i tiri per evitare le sentinelle aumenta di 3).

**19** Questo cortile viene occasionalmente utilizzato come deposito.

## INTROFOLARSI NEL FORTE

Per entrare nel forte i Custodes devono scalare il muro di cinta. Il muro non sarebbe molto alto, ma l'altezza complessiva è incrementata dal fossato: i Custodes devono effettuare un tiro di De Corpore (SD 6) per riuscire a scavalcare le mura ed entrare nel cortile (area 6). Evitare le sentinelle richiede un buon tempismo e un tiro di Ingenium (SD 2d6).

Salire dal lato della scarpata è più difficile: richiede un tiro di De Corpore (SD 9), ma il muro crollato non permette alle sentinelle di raggiungere la zona, quindi evitarle diventa più facile e richiede solo un tiro di De Corpore (SD 6). Da lì, i Custodes possono passare nell'aia (area 8) o nel cortile (area 9).

Una volta dentro, i Custodes possono cercare di aprire il portone d'ingresso dall'interno. Per riuscire devono prima arrivarvi, passando sotto il naso delle sentinelle con un tiro di De Corpore (SD 9). Se il tiro fallisce, le sentinelle danno l'allarme prima che i Custodes siano riusciti ad aprire la porta interna; serviranno ancora quattro tempora per aprire entrambe le porte. Se il tiro riesce, l'azione avrà gli esiti seguenti a seconda del GdS:

**I.** I Custodes sono riusciti ad aprire la porta interna quando le sentinelle danno l'allarme; servono due tempora per riuscire ad aprire anche la porta esterna.

**II.** I Custodes riescono ad aprire entrambe le porte senza allertare le sentinelle; non viene dato l'allarme ma, se i Custodes vogliono rientrare non visti nel forte, devono avere successo in un altro tiro di De Corpore (SD 6). Se falliscono, le sentinelle danno l'allarme.

**III.** I Custodes riescono ad aprire entrambe le porte senza allertare le sentinelle; possono attendere alla porta, oppure posizionarsi ovunque vogliano all'interno del forte.

## ALL'ARMI! ALL'ARMI!

Nonostante la protezione dell'oscurità, i briganti riusciranno a scorgere i Custodes a una certa distanza dal forte (per raggiungere il muro di cinta ai personaggi servono 4 tempora).

Se viene dato l'allarme i briganti si precipitano fuori dai letti, pronti a combattere. Dopo 2 tempora, i sette briganti che dormono nell'area 5 si riversano nel corridoio d'ingresso (con armi e scudi ma senza armature). Dopo 5 tempora Brenno e altri cinque uomini escono dalla capanna circolare, con armi, scudi e indossando l'armatura.

Non appena i briganti escono dai loro alloggi, sprangheranno le porte d'accesso eventualmente aperte o attaccheranno i Custodes che cercano di tenerle aperte. Se le porte sono ancora chiuse, tre briganti batteranno l'interno del forte alla ricerca di intrusi, mentre gli altri quattro saliranno sulle mura, pronti a tirare con l'arco. Se c'è la necessità di bloccare il corridoio, ad esempio perché i legionari sono riusciti a superare la stanza d'ingresso, tre briganti saranno sufficienti a fermare gli invasori, date le ristrette dimensioni del passaggio. Quando Brenno esce con la sua scorta dalla capanna, rimarrà in retroguardia, pronto a contrastare un aggiramento, ad assistere i difensori nel corridoio o a respingere eventuali attaccanti che cercano di scalare le mura.

## DARE L'ASSALTO AL FORTE

Se ai Custodes si sono aggiunti i soldati di Forgall, gli effetti del loro supporto possono essere valutati come segue.

All'inizio di ogni tempus, il comandante dei legionari (che sia Forgall o uno dei Custodes) fa un tiro di De Bello con SD variabile:

- SD 12 se i legionari sono chiusi fuori e stanno dando l'assalto alle mura;
- SD 9 se stanno attaccando dall'ingresso dopo che le porte sono state aperte dal di dentro;

- SD 6 se sono riusciti ad entrare nel forte e stanno combatendo nel cortile.

Se il tiro fallisce, un legionario è stato ferito e gli attaccanti si ritrovano in una posizione svantaggiosa: la SD del prossimo tiro di De Bello aumenta di 3. Se il tiro riesce, l'azione avrà gli esiti seguenti a seconda del GdS:

**I.** Le due fazioni mantengono la posizione; nessun ferito.

**II.** Uno dei briganti viene ferito.

**III.** Uno dei briganti viene ferito, e gli attaccanti ottengono un piccolo vantaggio tattico: la SD del prossimo tiro di De Bello diminuisce di 3.

**IV.** Uno dei briganti viene ucciso sul colpo e gli attaccanti riescono a spingere indietro i difensori. Se lo scontro avveniva sulle mura o alla porta, i briganti vengono spinti nel cortile; se avveniva nel cortile, vengono spinti nella grande capanna circolare.

Ogni legionario può subire quattro ferite prima di diventare inabile al combattimento; un bandito può subirne tre prima di arrendersi.

Se i briganti sono costretti a ritirarsi nella capanna, sprangheranno e barricheranno la porta per avere il tempo di scendere nella cantina, bloccando poi la botola. A questo punto diventa impossibile tirare fuori i briganti, e la situazione evolve in un assedio. Durante questo periodo, i Custodes avranno il tempo di mandare un messaggero ad Augustodunum, chiedendo rinforzi. Dopo un paio di giorni, Brenno chiederà di negoziare per conto suo e dei suoi uomini e, come Vercingetorige secoli orsono, si arrenderà ai romani, chiedendo che venga risparmiata la vita ai suoi uomini.

## SCENA X: RISOLUZIONE

Sconfitto Brenno, la vendicativa volontà di Vercingetorige si affievolisce nuovamente e la regione ritorna alla normalità. Tutti gli eventi soprannaturali cessano bruscamente e i Custodes, i legionari, e gli abitanti del Pagus Mandubiorum sono pervasi da un improvviso senso di sollievo. I soldati esultano e festeggiano, ringraziando i Custodes per aver rotto la maledizione che li affliggeva.

I legionari sono incaricati di recuperare il tesoro dei briganti e di riportarlo ad Augustodunum, dove il cornicularius legati legionis (il tesoriere sotto il comando del legatus), dovrà sovrintendere al processo di restituzione. Ai Custodes viene chiesto di accompagnare il convoglio come scorta.

Quando i Custodes raggiungono Augustodunum sono ricevuti da Teodosio Antenore. Il legatus li ringrazia per le loro azioni, esprimendo la propria soddisfazione per l'arresto di Brenno (o per la sua morte, o per il suo forzato allontanamento dalla zona).

Se i Custodes vogliono esaminare il tesoro dei briganti, magari cercando qualcosa che possa aver causato il cambiamento in Brenno, sarà loro permesso di farlo, ma saranno rapidamente frustrati dalla lunghezza e dalla noia del procedimento burocratico. Per prima cosa, tutti i beni vengono inventariati; poi l'inventario

viene confrontato con la liste di spedizione fornite dai parenti e partner commerciali di tutte le persone derubate negli ultimi anni, alla ricerca di corrispondenze; infine, i beni univocamente riconosciuti vengono depennati dall'inventario per essere restituiti a chiunque possa reclamarli legalmente.

Inoltre, i Custodes non sanno esattamente che cosa stanno cercando, e la varietà dell'ammasso di mercanzia accumulato dai briganti è tale che niente pare spiccare con evidenza; anche solo considerando le armi, la spada di Vercingetorige si trova in mezzo alle dozzine di armi portate dai mercenari di scorta alle carovane saccheggiate, nonché in mezzo alle armi che venivano trasportate per essere vendute.

## UN OTTIMO LAVORO

Quando i Custodes ritornano a Lugdunum, Marco Nepote li accoglie e chiede loro di raccontare gli eventi a cui hanno assistito. Il racconto occupa buona parte della sera e, dopo molto parlare e molte coppe di vino e rinfreschi, i Custodes infine tacciono. Il vecchio magister borbotta tra sé per un po', riflettendo sulle parole dei Custodes, e poi biasica *"Ben fatto, davvero ben fatto"* prima di alzarsi e di ritirarsi nei suoi alloggi con un'espressione pensierosa sul volto...

# APPENDICE I

## RITUALI PIÙ FREQUENTI

Con ogni probabilità i Custodes cercheranno di usare dei riti divinatori per ottenere indizi sull'indagine in corso e su cosa sta accadendo loro. Segue una lista delle richieste più probabili.

### ⚡ IL FAVORE DEGLI DÈI

I Custodes possono cercare di capire la disposizione degli dèi nei loro confronti (specie alla luce della sfortuna che li perseguita a ogni passo). Con un tiro riuscito di De Magia (SD 6) i Custodes hanno accesso alle informazioni riportate sotto (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi I e II e con GdS III tutti e tre i paragrafi).

**I.** I Custodes godono del favore degli dèi.

**II.** Per qualche ragione che sfugge al celebrante, gli dèi appaiono inquieti.

**III.** Gli dèi contano sui Custodes per portare a termine un'impresa a loro cara.

### ⚡ CHIAROVEGGENZA

I Custodes possono celebrare un rituale di chiaroveggenza per cercare di scoprire dove si trovino i briganti. Con un tiro riuscito di De Magia (SD 9) i Custodes hanno accesso alle informazioni riportate sotto (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi I e II e con GdS III tutti e tre i paragrafi).

**I.** Il Custos vede un gruppo di uomini che riposano sull'erba vicino ad una macchia di alberi, a poca distanza dalle loro cavalcature impastoiate. Gli uomini sono chiaramente molto rilassati: alcuni stanno mangiando pane nero e formaggio o bevendo da un otre. Uno di loro, probabilmente il capo, è in piedi, un po' distante dagli altri, e scruta l'orizzonte.

**II.** Dietro al capo c'è un'altra figura, che si distingue appena nell'incertezza della visione. Sembra un guerriero alto, con lunghi capelli rossicci che gli ricadono sulle spalle, armato di una lancia e uno scudo ovale. Nessuno dei briganti sembra accorgersi della sua presenza.

**III.** La banda è accampata su una collina e i due uomini in piedi stanno guardando in basso, verso un insediamento costruito sul promontorio isolato dall'ansa di un fiume. Il guerriero dai capelli rissi sussurra qualcosa all'orecchio del capo, che sembra riscuotersi dai suoi pensieri e immediatamente ordina ai suoi uomini di rimettersi in marcia: non possono fermarsi troppo a lungo nello stesso posto.

### ⚡ RETROCOGNIZIONE

I Custodes possono celebrare un rituale di retrocognizione sul luogo in cui è avvenuto uno degli attacchi dei briganti. Con un tiro riuscito di De Magia (SD 9) i Custodes hanno accesso alle informazioni riportate sotto (con GdS I il Demiurgo legge ai giocatori il paragrafo I, con GdS II i paragrafi I e II e con GdS III tutti e tre i paragrafi).

**I.** Il Custos vede diversi uomini che combattono lungo la strada. Alcuni di questi sembrano essere la scorta di un uomo riccamente vestito che se ne sta rannicchiato a terra, tremante di paura.

**II.** Lo scontro termina bruscamente quando una dozzina di cavalieri carica nella mischia, gettando lo scompiglio nei difensori che vengono trafitti da spade e lance.

**III.** Uno dei cavalieri cavalca un cavallo ornato con teschi umani.

### ⚡ PRECOGNIZIONE

È praticamente impossibile fornire esempi sull'uso di precognizione in una partita di Lex Arcana, dato che il rituale dipende alle informazioni di cui i Custodes dispongono in un dato momento. In generale, chiedere di vedere dove avverrà il prossimo attacco porterà ad un risultato solo se il Custos officiante ha già un'idea della zona in cui deve avvenire l'attacco, e il rituale serve solo a confermare la sua supposizione.

# APPENDICE II

## REGOLE SPECIALI DEGLI AVVERSARI

Alcuni degli avversari affrontati dai Custodes hanno poteri speciali o possono sferrare attacchi particolari. La seguente lista contiene le spiegazioni per tutte le meccaniche speciali usate in questa avventura:

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Carica</b>             | La creatura si scaglia nella mischia attaccando con le sue armi naturali. Se la creatura è l'attaccante nel primo tempus di combattimento, aumenta il suo PO di 3.   |
| <b>Fuga Inarrestabile</b> | La creatura può disimpegnarsi a piacere da un combattimento e fuggire in qualunque momento.  |
| <b>Immortalità</b>        | La creatura non può essere uccisa da un mortale. Quando i suoi Punti Vita scendono a zero, è fuori combattimento, ma non è morta.  |
| <b>Malattia (X)</b>       | La creatura può diffondere una malattia, naturale o magica. Alla vittima è consentito opporsi a questo potere con un tiro in una Virtus specificata nella descrizione della creatura (SD X).   |
| <b>Stritolare</b>         | Non appena la creatura infligge almeno 1 punto di danno, avvinghia la vittima, che viene bloccata (il suo De Bello Scende a 0) ed impossibilitata ad agire. All'inizio di ogni tempus, la vittima cerca di liberarsi facendo un tiro di Vigor (SD pari al danno della creatura): se il tiro fallisce, la vittima viene stritolata e subisce danni pari al valore di danno della creatura (l'armatura non protegge); se il tiro riesce, la vittima si libera. Se la creatura che sta stritolando una vittima riceve dei danni, è costretta ad allentare la presa, liberando la vittima.   |
| <b>Tiro del Fato</b>      | Grazie alla sua consacrazione ad una divinità o per la sua intrinseca natura magica, la creatura beneficia del tiro del fato. Questo potere funziona esattamente come per i Custodes.  |
| <b>Tossico (X)</b>        | Gli attacchi della creatura sono velenosi o tossici. Se questa creatura infligge almeno 1 danno, la vittima è avvelenata. Un personaggio avvelenato deve effettuare un tiro di Vigor (SD X): se il test ha successo, il personaggio ha metabolizzato il veleno senza subire effetti negativi, altrimenti subisce un numero di danni pari alla differenza tra i due valori tirati (l'armatura non protegge). Questo test deve essere ripetuto ogni 8 ore, fino a quando il personaggio avvelenato non passa il tiro di Vigor o non muore. Una volta al giorno si può eseguire un tiro per cercare di rimuovere il veleno (De Scientia con SD 12). |

## STATISTICHE DEGLI AVVERSARI

La seguente tabella riassume le statistiche dei vari avversari usando il seguente formato: il Valore indica il tipo di dado che usa quell'avversario, seguito dal numero di dadi che usa quando deve effettuare un tiro di una certa Peritia o Virtus (ad esempio, Brenno tira 1d8 per la Ratio e 2d8 per il De Bello). L'unica eccezione è rappresentata dai Punti Vita, che corrispondono sempre al massimo ottenibile con quei dadi (Brenno ha ad esempio 2d8 Punti Vita, quindi 16).

Regole speciali specificano se la creatura possiede poteri speciali (descritti in dettaglio nella tabella precedente).

|                                   | <b>Valore</b> | <b>1 dado</b>         | <b>2 dadi</b>                         | <b>3 dadi</b>              | <b>Armi</b>              | <b>Armatura</b>       | <b>Scudo</b> | <b>Potere speciale</b>   |
|-----------------------------------|---------------|-----------------------|---------------------------------------|----------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------|--|
| <b>Brenno, capo dei briganti*</b> | 8(d8)         | Ratio                 | De Bello<br>De Natura<br>Punti Ferita | De Corpore<br>Sensibilitas | Gladius (6)<br>Arcus (6) | Lorica plumata (4)    | Clipeus (2)  | Tiro del Fato  |
| <b>Brigante</b>                   | 6(d6)         | Ratio<br>Sensibilitas | De Bello<br>De Natura<br>Punti Ferita | De Corpore                 | Gladius (6)<br>Arcus (6) | Levis<br>Lorica (3)   | Parma (1)    | /  |
| <b>Cervo</b>                      | 10(d10)       | De Bello<br>Danno     | Punti<br>Ferita                       | De Corpore                 | /                        | /                     | /            | Carica   |
| <b>Cinghiale</b>                  | 6(d6)         | Danno                 | De Bello                              | De Corpore<br>Punti Ferita | /                        | /                     | /            | Carica   |
| <b>Genius Cucullatus**</b>        | 6(d6)         | Danno                 | De Bello<br>Punti Ferita              | De Corpore<br>De Natura    | /                        | /                     | /            | Malattia (1 dado),<br>Tiro del Fato,<br>Fuga Inarrestabile,<br>Immortalità |
| <b>Lince</b>                      | 6(d6)         | Danno                 | Punti Ferita                          | De Bello<br>De Corpore     | /                        | /                     | /            | Carica   |
| <b>Lupo</b>                       | 6(d6)         | Danno                 | Punti<br>Ferita                       | De Bello<br>De Corpore     | /                        | /                     | /            | /  |
| <b>Orso</b>                       | 12(d12)       | Danno                 | De Bello<br>De Corpore                | Punti<br>Ferita            | /                        | /                     | /            | /  |
| <b>Serpente-ariete***</b>         | 10(d10)       | De Corpore<br>Danno   | De Bello                              | Punti Ferita               | /                        | Pelle<br>Squamosa (3) | /            | Stritolare,<br>Tossico (2 dadi)  |

\* Brenno era un comune brigante che si accontentava di fare il tagliaborse e, saltuariamente, il tagliagole. Uno strano destino ne ha fatto il prescelto di Vercingetorige... sotto la sua guida soprannaturale si è rivelato essere astuto e audace. Ma l'eredità del re degli Arverni è probabilmente un peso per le sue modeste ambizioni.

\*\* Queste creature sono spiriti arcaici senza nome della religione gallo-romana. Il solo nome con cui i romani li abbiano mai chiamati significa semplicemente "spiriti incappucciati". I genii compaiono solo di notte e possono usare il loro potere di Fuga inarrestabile per tornarsene nelle tenebre dalle quali sono emersi. Se lo fanno, o se vengono ridotti a zero Punti Vita, si volatilizzano e non possono riapparire fino alla notte successiva. Se riescono a prendere di sorpresa un avversario, possono usare il loro potere di Malattia per soffocarlo. La vittima deve riuscire in un tiro di Vigor (SD 1d6 per ogni spirito che usa il potere) o essere paralizzato e iniziare a soffocare, morendo in un numero di tempora pari al suo valore di Vigor.

\*\*\* Abitatori di paludi e torbiere, queste creature leggendarie sono spesso associate agli dei gallici. Affrontano i loro avversari prima colpendoli con le corna e poi cercando di stritolarli tra le loro spire o di ucciderli col loro potente veleno.





|                             |                     |  |
|-----------------------------|---------------------|--|
| <b>Nome</b>                 | Gaius Valerius      |  |
| <b>Provincia di Origine</b> | Italia              |  |
| <b>Praefectura</b>          | Graeciae et Italiae |  |
| <b>Ufficio</b>              | Esploratore         |  |
| <b>Punti Ferita</b>         | 26                  |  |

## VIRTUTES

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>Vigor</b>        | 12 | (2d6)    |
| <b>Coordinatio</b>  | 13 | (d10+d3) |
| <b>Ingenium</b>     | 10 | (d10)    |
| <b>Auctoritas</b>   | 8  | (d8)     |
| <b>Ratio</b>        | 10 | (d10)    |
| <b>Sensibilitas</b> | 12 | (2d6)    |

## PERITIAE

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>De Bello</b>     | 14 | (d10+d4) |
| <b>De Natura</b>    | 17 | (d12+d5) |
| <b>De Societate</b> | 6  | (d6)     |
| <b>De Magia</b>     | 8  | (d8)     |
| <b>De Scientia</b>  | 6  | (d6)     |
| <b>De Corpore</b>   | 14 | (d10+d4) |

## GAIO VALERIO

Il tuo nome è Gaio Valerio e sei nato 21 anni fa ad Aquileia, una piccola città nella parte settentrionale della provincia d'Italia. Hai trascorso la gioventù nelle campagne attorno al tuo paese, e i ricordi suoi boschi e colline non ti abbandona mai.

Un giorno hai deciso di cercare di arruolarti nella guardia pretoriana e hai intrapreso il lungo viaggio che ti ha portato a Mediolanum.

Lì, sei stato sottoposto a molte prove, e le tue attitudini all'ambiente naturale ti hanno permesso di distinguerti dalla massa degli altri candidati. Non sei stato quindi veramente sorpreso quando un ufficiale della Cohors Auxiliaria Arcana ti ha reclutato per farti addestrare come Esploratore.

## EQUIPAGGIAMENTO

|                                 |                             |
|---------------------------------|-----------------------------|
| <b>Armatura:</b> Lorica Plumata | valore di protezione 4 (d4) |
| <b>Scudo:</b> Clipeus           | valore di parata 2          |
| <b>Arma:</b> Glaudius           | valore di danno 6 (d6)      |
| <b>Arma:</b> Arcus              | valore di danno 6 (d6)      |



|                             |                   |  |
|-----------------------------|-------------------|--|
| <b>Nome</b>                 | Aulus Antilochus  |  |
| <b>Provincia di Origine</b> | Aegyptus          |  |
| <b>Praefectura</b>          | Africae et Syriae |  |
| <b>Ufficio</b>              | Sapiente          |  |
| <b>Punti Ferita</b>         | 18                |  |

## VIRTUTES

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>Vigor</b>        | 8  | (d8)     |
| <b>Coordinatio</b>  | 6  | (d6)     |
| <b>Ingenium</b>     | 16 | (d10+d6) |
| <b>Auctoritas</b>   | 12 | (2d6)    |
| <b>Ratio</b>        | 14 | (d10+d4) |
| <b>Sensibilitas</b> | 9  | (d6+d3)  |

## PERITIAE

|                     |    |         |
|---------------------|----|---------|
| <b>De Bello</b>     | 10 | (d10)   |
| <b>De Natura</b>    | 6  | (d6)    |
| <b>De Societate</b> | 9  | (d6+d3) |
| <b>De Magia</b>     | 12 | (2d6)   |
| <b>De Scientia</b>  | 18 | (3d6)   |
| <b>De Corpore</b>   | 10 | (d10)   |

## AULETE ANTILOCO

Il tuo nome è Aulete Antiloco e sono in pochi a crederti quando affermi di avere solo 26 anni. Il motivo di questa incredulità è che hai impiegato solo pochi anni per diventare uno dei migliori ingegneri della tua generazione. Hai lavorato su alcune delle più spettacolari opere della magnifica Alexandria, e la tua abilità è stata lodata perfino dal governatore della provincia dell'Aegyptus. Due anni fa durante il viaggio di ritorno dalla città della tua famiglia, l'antica Tolemaide, sei stato testimone della devastazione causata da un attacco a un villaggio di coloni, un massacro che poteva essere stato compiuto solo da una creatura soprannaturale. Hai abbandonato i progetti che avevi per la tua vita e una settimana più tardi ti sei arruolato volontario nella Cohors Auxiliaria Arcana, mettendo le tue conoscenze al servizio dell'Impero come Sapiente.

## EQUIPAGGIAMENTO

|                                 |                             |
|---------------------------------|-----------------------------|
| <b>Armatura:</b> Lorica Plumata | valore di protezione 4 (d4) |
| <b>Arma:</b> Scramasax          | valore di danno 5 (d5)      |
| <b>Arma:</b> Frombola           | valore di danno 3 (d3)      |



|                             |               |  |
|-----------------------------|---------------|--|
| <b>Nome</b>                 | Elektra Ziais |  |
| <b>Provincia di Origine</b> | Dacia         |  |
| <b>Praefectura</b>          | Orientis      |  |
| <b>Ufficio</b>              | Guerriero     |  |
| <b>Punti Ferita</b>         | 29            |  |

## VIRTUTES

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>Vigor</b>        | 16 | (d10+d6) |
| <b>Coordinatio</b>  | 10 | (d10)    |
| <b>Ingenium</b>     | 10 | (d10)    |
| <b>Auctoritas</b>   | 14 | (d10+d4) |
| <b>Ratio</b>        | 8  | (d8)     |
| <b>Sensibilitas</b> | 7  | (d4+d3)  |

## PERITIAE

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>De Bello</b>     | 17 | (d12+d5) |
| <b>De Natura</b>    | 8  | (d8)     |
| <b>De Societate</b> | 14 | (d10+d4) |
| <b>De Magia</b>     | 7  | (d4+d3)  |
| <b>De Scientia</b>  | 6  | (d6)     |
| <b>De Corpore</b>   | 13 | (d10+d3) |

## ELETTRA ZIAIS

Il tuo nome è Elettra e hai 23 anni. Tuo padre era un capo ribelle che lottava contro i romani sui monti della Dacia, e la prima volta che hai levato la spada è stata per combattere i legionari dell'Impero. Nel tempo, la tua tribù ha accettato i termini offerti dai Cesari e le tue montagne divennero parte dell'Impero romano.

La saggezza dei diplomatici romani ti ha colpito profondamente, e volevi vedere coi tuoi occhi la terra da cui provenivano. Hai raggiunto la provincia d'Italia come parte di un *ludus*, una compagnia di gladiatori. Il valore dimostrato in un'arena a Capua catturò l'interesse della guardia pretoriana, che volle reclutarti come Guerriero nella Cohors Auxiliaria Arcana.

## EQUIPAGGIAMENTO

|                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| <b>Armatura:</b> Lorica Squamata | valore di protezione 5 (d5) |
| <b>Scudo:</b> Scutum             | valore di parata 3          |
| <b>Arma:</b> Ensis               | valore di danno 8 (d8)      |
| <b>Arma:</b> Toxon               | valore di danno 7 (d4+d3)   |



|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Nome</b>                 | Pendaran mab Elad |
| <b>Provincia di Origine</b> | Britannia         |
| <b>Praefectura</b>          | Occidentis        |
| <b>Ufficio</b>              | Augure            |
| <b>Punti Ferita</b>         | 16                |

## VIRTUTES

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>Vigor</b>        | 8  | (d8)     |
| <b>Coordinatio</b>  | 10 | (d10)    |
| <b>Ingenium</b>     | 14 | (d10+d4) |
| <b>Auctoritas</b>   | 6  | (d6)     |
| <b>Ratio</b>        | 9  | (d6+d3)  |
| <b>Sensibilitas</b> | 18 | (3d6)    |

## PERITIAE

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>De Bello</b>     | 8  | (d8)     |
| <b>De Natura</b>    | 15 | (d10+d5) |
| <b>De Societate</b> | 6  | (d6)     |
| <b>De Magia</b>     | 18 | (3d6)    |
| <b>De Scientia</b>  | 10 | (d10)    |
| <b>De Corpore</b>   | 8  | (d8)     |

## PENDARAN MAB ELAD

Il tuo nome è Pendaran, figlio di Elad. Sono ormai lontani gli anni della tua giovinezza, quando giocavi all'ombra del Vallo di Adriano nella Britannia settentrionale, ma una cosa non è mai cambiata: ora come un tempo le visioni ti visitano nel sonno e riesci a cogliere segni che gli altri non vedono nel volo degli uccelli o nel latrare dei cani.

Quando i pretoriani giunsero al tuo villaggio, avevi già la reputazione di essere vicino agli dèi; ti portarono con loro a Londinium e da lì ti imbarcasti su una nave diretta a Roma. È nel cuore stesso dell'Impero che hai studiato l'arte della Divinazione, integrando le conoscenze degli Auguri con l'antica saggezza della tua gente.

## EQUIPAGGIAMENTO

|                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| <b>Armatura:</b> Levis Lorica | valore di protezione 3 (d3) |
| <b>Arma:</b> Mazza            | valore di danno 4 (d4)      |
| <b>Arma:</b> Frombola         | valore di danno 3 (d3)      |



|                             |                   |
|-----------------------------|-------------------|
| <b>Nome</b>                 | Zenobia Euergetes |
| <b>Provincia di Origine</b> | Asia              |
| <b>Praefectura</b>          | Orientis          |
| <b>Ufficio</b>              | Diplomatico       |
| <b>Punti Ferita</b>         | 21                |

## VIRTUTES

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>Vigor</b>        | 10 | (d10)    |
| <b>Coordinatio</b>  | 8  | (d8)     |
| <b>Ingenium</b>     | 10 | (d10)    |
| <b>Auctoritas</b>   | 14 | (d10+d4) |
| <b>Ratio</b>        | 17 | (d12+d5) |
| <b>Sensibilitas</b> | 6  | (d6)     |

## PERITIAE

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| <b>De Bello</b>     | 10 | (d10)    |
| <b>De Natura</b>    | 6  | (d6)     |
| <b>De Societate</b> | 18 | (3d6)    |
| <b>De Magia</b>     | 6  | (d6)     |
| <b>De Scientia</b>  | 14 | (d10+d4) |
| <b>De Corpore</b>   | 11 | (d6+d5)  |

## ZENOBLA EVERGETE

Il tuo nome è Zenobia e sei nata 24 anni fa a Pergamo, nella provincia d'Asia, a breve distanza dalle rovine dell'antica città di Troia. I tuoi genitori erano ricchi mercanti e la tua infanzia è trascorsa in interminabili viaggi al seguito delle carovane mercantili di tuo padre, visitando le ricche città greche della costa.

Hai incontrato genti di centinaia di etnie e ascoltato voci di migliaia di terre, sognando che un giorno avresti viaggiato tanto da visitarle tutte. Forse il momento è ormai arrivato, adesso che sei entrata nei ranghi della Cohors Auxiliaria Arcana con la qualifica di Diplomatico, il cursus protetto dal dio Mercurio.

## EQUIPAGGIAMENTO

|                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| <b>Armatura:</b> Levis Lorica | valore di protezione 3 (d3) |
| <b>Arma:</b> Scramasax        | valore di danno 5 (d5)      |
| <b>Arma:</b> Securicula       | valore di danno 5 (d5)      |

# SORTES

PERMITTE DIVIS CETERA

## PORTENTO

Consegna questa tessera al Demiurgo. Prima della fine della sessione assisterai a un evento portentoso.

IN SOMNIS VERITAS

## SOGNO

Consegna questa tessera al Demiurgo. Prima della fine della sessione riceverai un sogno premonitore.

NUNE ME ROJAS?, NUNE...  
CONSULTS? TEMPUS ABIT IAM

## NESSUN EFFETTO

NUNE ME ROJAS?, NUNE...  
CONSULTS? TEMPUS ABIT IAM

## NESSUN EFFETTO

SE CEDUES PERDERE, NOLO NI  
CEDUAS FORTUNA CUSTOS PERIT

## SFORTUNA

Se un qualunque Custos (te compreso) è riuscito nel tiro per effettuare un'azione (non di combattimento), rivela questa tessera per tramutare il successo in un fallimento.

CREDITS QUOD DECUNE?  
NE FORE STULTUM

## DICERIE

Rivela questa tessera per obbligare il Demiurgo a confermare o smentire l'autenticità di una diceria.

NON POTEST PRIUS MORTEM  
ADFICIER, QUAM VENERIT FATUM

## GAIO VALERIO

Se Gaio Valerio è appena stato colpito da un attacco (ma prima di aver tirato i danni), rivela questa tessera per tramutare il colpo andato a segno in un colpo mancato.

NON POTEST PRIUS MORTEM  
ADFICIER, QUAM VENERIT FATUM

## PENDARAN MAB ELAD

Se Pendaran Mab Elad è appena stato colpito da un attacco (ma prima di aver tirato i danni), rivela questa tessera per tramutare il colpo andato a segno in un colpo mancato.

NON POTEST PRIUS MORTEM  
ADFICIER, QUAM VENERIT FATUM

## ELETTRA ZIAIS

Se Elettra Ziais è appena stata colpita da un attacco (ma prima di aver tirato i danni), rivela questa tessera per tramutare il colpo andato a segno in un colpo mancato.

NON POTEST PRIUS MORTEM  
ADFICIER, QUAM VENERIT FATUM

## ZENOBIA EVERGETE

Se Zenobia Evergete è appena stata colpita da un attacco (ma prima di aver tirato i danni), rivela questa tessera per tramutare il colpo andato a segno in un colpo mancato.

NON POTEST PRIUS MORTEM  
ADFICIER, QUAM VENERIT FATUM

## AULETE ANTILOC

Se Aulete Antiloco è appena stato colpito da un attacco (ma prima di aver tirato i danni), rivela questa tessera per tramutare il colpo andato a segno in un colpo mancato.

AUDENTIS FORTUNA IUVAT

## FORTUNA

Se un qualunque Custos (te compreso) ha fallito un tiro per effettuare un'azione (non di combattimento), rivela questa tessera per tramutare il fallimento in un successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE DI MARTE

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Bello**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Corpore**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE DI APOLLO

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Magia**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE DI DIANA

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Natura**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE DI MINERVA

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Scientia**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

DE INCERTO CERTA NE  
FIANT, SI SAPIS, CAVEAS

## BENEDIZIONE DI MERCURIO

Se un qualunque Custos (te compreso) ha effettuato un tiro di **De Societate**, rivela questa tessera per incrementare di 1 il Grado di Successo.

