

L'ultima battaglia del Re

Di Claudio de Michielis e Sandro Campigotto

“L'ultima battaglia del Re”, avventura pensata per il gioco avanzato, si compone di due parti divise in due e tre scene. Per portarla a termine sono necessarie almeno 3 sessioni di gioco.

L'avventura presuppone che i custodes siano ad Aquileia, capitale della Decima Regio.

Le novità introdotte da questa avventura sono la presenza di un custode, Caio Valerio, che accompagnerà il gruppo in veste di guida, e l'inserimento di un grande scontro finale tra la *vexillatione* della I e X Legione e l'esercito dei non morti.

Vengono introdotte delle mappe, tra cui quella della Regio e quelle delle principali località visitate dai custodes.

Avvertenze e consigli

È consigliata la lettura integrale della parte descrittiva della Regio e della storia dei Carni. È importante che il Demiurgo abbia dimestichezza con date ed episodi, al fine di potere intervenire, come e quanto lo riterrà necessario, tramite le indicazioni che Caio Valerio “*potrà*” e non “*dovrà*” fornire al gruppo.

I principali PNG sono Caio Valerio, come già indicato, e Isolde. Se per il primo ci si avvalgerà della scheda preconfezionata dal gioco, e sarà “guidato” dai giocatori, per la seconda si riporta il profilo in seguito.

Le parti affiancate dalla cornice potranno essere lette ai giocatori.

Valore dell'avventura: 30 Punti Dado.

INIZIARE A GIOCARE

Isolde: il risentimento mai sopito

In questa avventura, il principale antagonista dei custodes è la *protectore* Isolde, comandante del *castilla* di Ibligo.

ISOLDE

<i>Valore :</i>	DV. 8
<i>1 dado:</i>	Sensibilitas
<i>2 dadi:</i>	De Natura, De Magia
<i>3 dadi:</i>	De Bello, De Societate, Punti Vita
<i>arma</i>	Ensis (d8)
<i>armatura</i>	Lorica Hamata (7)

Educata alla scuola militare di Aquileia, è stata la migliore del *cursus* di *Protectores*, una sorta di ufficiali destinati al comando dei presidi territoriali. Di origini Carniche, discende da coloro che furono deportati con la forza ad Aquileia nel 738 a.U.c. Addestrata a combattere ed a comandare, di bella presenza e carattere forte, non ha mai dimenticato le sue origini.

Nel corso della sua istruzione militare, studiando sui testi delle memorie storiche, ha avuto modo di apprendere molto sulla storia dei suoi antenati, e sui rapporti di Roma con la Carnia. Posta al comando del *castilla* di Ibligo, nella terra che fu dei suoi avi, spinta dal desiderio di saperne di più

su di essi al fine di recuperarne la memoria, ha visitato gli archivi di Julium Carnicum e di Forum Julii ed ha parlato con gli anziani ed i saggi di ogni villaggio. Così facendo, ne ha saputo di più sulla storia e le tradizioni del suo popolo ed ha scoperto che il castella di cui è al comando sorge sulle rovine di quello che fu l'*oppidum* dell'ultimo dei Re Carnici, Sigerico. Gli scavi fatti condurre in gran segreto, hanno portato alla luce le segrete dell'*oppidum*, dove ha trovato l'ara sacra in cui i Druidi officiavano i loro riti magici e celebravano le loro cerimonie. Strani bassorilievi scolpiti nella roccia hanno attirato la sua attenzione.

Le sue ricerche, durate mesi, l'hanno portata a scoprire il resoconto della battaglia di Romans, l'ultimo sussulto d'orgoglio del popolo Carnico e lo scontro in cui Sigerico trovò la morte. Le memorie sono confuse e volutamente trascurano alcuni particolari. Isolde sa leggere tra le righe e non comprende come di una vittoria così importante e definitiva, celebrata anche sui Fasti Trionfali, non vi siano resoconti completi ed esaurienti, come a volerla archiviare in fretta. Alla fine, grazie alla tradizione orale tramandata di generazione in generazione tra i vecchi dei villaggi, interpretando e facendo coincidere le varie versioni, ha scoperto che in tale occasione Sigerico, con l'aiuto di un gruppo ristretto di Druidi, invocò il potere delle rune e nella notte fece risollevarsi i morti. Alla mattina, l'esercito era nuovamente schierato.

Lentamente, con il passare del tempo, Isolde ha coltivato un sogno: insorgere contro Roma e restituire la Carnia al suo popolo. Circondata dai pochi fedeli di stanza al castella, ha elaborato un piano. Ma sono troppo pochi e non può certo contare sull'aiuto dei locali, ormai pacifici coltivatori e commercianti. L'unica sua speranza è quella di evocare il potere delle rune ancora una volta e risvegliare gli antichi combattenti per formare l'esercito con cui scacciare Roma dalla Carnia, distruggendone il ricordo: prima Julium Carnicum, poi Aquileia, poi Roma stessa.

I bassorilievi della cripta spiegano il rituale, ma quali sono le rune da impiegare? E soprattutto, dove può trovarle? Pochi e frammentari sono infatti i testi in lingua Venetica e la chiave per decifrarli non è stata ancora trovata. Le pattuglie che stanno setacciando le montagne ed i villaggi in cerca di risposte ed indizi sono tornate a mani vuote, spesso con speranze illudevole.

Istruita al primo livello di Augure e depositaria di semplici pratiche magiche appartenenti ai suoi avi, Isolde, vedendosi ad un punto fermo, ha ideato uno stratagemma che le permetta quanto prima di realizzare il suo intento: avvalersi dell'aiuto inconscio dei membri della Cohors Auxiliaria Arcana, coinvolgendoli nella ricerca e sfruttando le loro scoperte, lasciando degli indizi in modo da indirizzarli nella direzione da lei voluta. A tale scopo, ha fatto in modo che ad Aquileia si chiedesse l'intervento dei custodes al fine di indagare su strani avvenimenti accaduti nell'agro di Julium Carnicum, creati all'uopo da lei, diffondendo strane dicerie, inviando falsi rapporti ed esibendo false testimonianze.

È il primo giorno di maggio quando Isolde riceve da Aquileia il mandato nominale che invita tutti i presidi a fornire assistenza ed ospitalità al gruppo dei custodes.

Essi saranno le sue pedine; il gioco è appena cominciato.

La battaglia di Romans

L'episodio chiave della vicenda è la battaglia combattuta presso Romans, sull'*Aesontius*, in cui il Re Carnico Sigerico usando la magia riesce a fare risollevarsi i caduti ed a schierarli il secondo giorno di combattimento, di cui non vedrà il tramonto. L'episodio è riconducibile alla definitiva sottomissione dei Carni, dovuta a Marco Emilio Scauro nel 638 a.U.c. La storia soprassedie sui particolari di tale vittoria, a differenza di quella, ad esempio, contro gli Istri del 575 a.U.c., di cui si conosce il nome anche del portainsegna.

Terrore, sconforto.
Coloro che caddero nella notte
si rialzarono
e con spirito indomito
tornarono alla pugna.
Fuggi o animale delle foreste,
fuggi
e le tue zanne ti precedano
sulle tracce
da te già percorse
con baldanza.
Ed il fiume alle tue spalle
si tinge del tuo sangue.

Anno DCXXXVIII a.U.c.
E.G. Immunes.

Oggi, quarto giorno
prima delle idi di novembre,
l'esercito romano ha completato
la sua trionfale marcia
in terra dei Carni,
non incontrando ostacoli.
Il barbaro Sigerico
è stato affrontato
e sconfitto
sulle rive dell'Aesontius
ed il suo esercito disperso.
Le insegne di Roma splendono
al tramonto di un giorno glorioso.

Anno DCXXXVIII a.U.c.
M. Emilio Scauro, Console

Sull'episodio viene steso un velo di superficialità e scarsa precisione proprio per le implicazioni che l'hanno contraddistinto. Le truppe romane, pur vincitrici, furono pagate affinché tacessero sull'episodio, ma uno storico presente sul campo di battaglia, *immunes* dell'esercito di M. Emilio Scauro, affidò ad un resoconto scritto la verità sul fatto, salvo poi nascondere per timore di venire scoperto, versione molto diversa da quella ufficiale depositata presso gli archivi e consegnata alla storia.

Al termine del primo giorno di combattimento, l'esercito Carnico era dimezzato. Sigerico, assistito da pochi fedeli Druidi, eseguì nella notte un rituale evocando il potere delle rune. Coloro che erano morti sul campo di battaglia, si risollevarono ed al mattino i legionari di M. Emilio Scauro si trovarono schierati dinnanzi degli uomini che per le ferite e le mutilazioni che presentavano avrebbero dovuto essere morti. Il disordine e lo sconforto permearono le file dei legionari che dovevano combattere ora contro un esercito che con maggiore determinazione e furore irreali si gettava all'attacco. Le sorti della battaglia sembravano delineate a favore dei Carni, quando una freccia vagante trafisse a morte Sigerico. Approfittando dell'attimo di imbarazzo dovuto alla caduta del Re, i romani si disimpegnarono e fuggirono in modo disordinato. Quando l'esercito romano si riorganizzò e ritornò sul campo di battaglia due giorni dopo, non trovò più nessuno e nessuna resistenza nella sua avanzata verso settentrione.

La morte di Sigerico decretò la fine della resistenza Carnica. Sepolto con grandi onori sotto il letto dell'Aesontius, con lui spariva il simbolo dell'orgoglio Carnico e l'anima della ribellione. L'esercito depose le armi e ritornò sui monti, ove alcuni si adattarono al giogo romano, mentre altri si ritirarono in villaggi dispersi sui monti più alti, nelle valli più nascoste.

I Druidi, ultimi testimoni del rituale, decisero che il popolo Carnico ne aveva avuto abbastanza e che il potere del rituale non sarebbe mai più stato evocato. Coloro che morti erano stati richiamati in vita, mutilati, orribilmente segnati e rifiutati da tutti anche dalle loro stesse famiglie, maledetti per l'eternità, si diedero la morte l'un l'altro.

Le rune del rituale erano conosciute solo dai Druidi i quali se ne andarono per le strade del Noricum e dell'Illyricum. Alla generazione che rimase in Carnia fu affidato il segreto più orribile: coloro che furono strappati alla morte dal rituale, giacciono nel tumulo di Chiaiuans da più di cinque secoli. La successiva integrazione del popolo Carnico con i romani, ha portato nei secoli ad una pacifica convivenza e fusione in un unico popolo. Ma in alcuni, latente ma mai sopito, cova un atavico risentimento verso coloro che un giorno invasero le terre di Carnia.

PARTE I

INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

La primavera è ormai avanzata, ma in questa fresca mattina aquileiese più di qualcuno si è chiesto se era il caso di lasciare il sagum a casa. Frettolosi passanti si recano al porto, mentre i commercianti espongono fuori dalle botteghe le loro mercanzie.

Un timido sole accarezza i profili e gli spigoli del palazzo imperiale e fa risplendere di mille luccichii le acque del canale Anfora, mosse leggermente dal passaggio delle imbarcazioni cariche di vino ed olio.

*Il palazzo del Tribuno **Quinto Partico**, ormai alle vostre spalle, si staglia marmoreo su uno sfondo celeste intenso di un cielo senza nubi. Bene, almeno viaggeremo con il favore del bel tempo, pensate. Avete ancora ben chiare in mente le vicende in terra di Germania, e le brumose e piovose giornate che vi hanno accompagnato in missione sulle sponde del Rhenus.*

***Caio Valerio** vi precede guidandovi con sicurezza lungo le familiari strade cittadine. Siete rimasti sorpresi quando **Quinto Partico** vi ha presentato il custos di Aquileia per accompagnarvi nella missione; mai era successo che un esploratore locale venisse aggregato al vostro gruppo. Eppure, a priori, la missione non appare difficile. In fondo si tratta di indagare sulla presenza di alcuni fuochi nei boschi, sulla presunta sparizione di alcune persone ed il rinvenimento di impronte di strani animali. Ma perché allora coinvolgere un gruppo di custodes? La vostra destinazione è l'agro di Julium Carnicum, distante un paio di giorni a cavallo, seguendo la Via Julia Augusta, ma il fatto stesso che il Tribuno vi abbia chiesto di recarvi prima a Forum Julii per portare una missiva alla locale Curia, vi fa intuire che forse nemmeno lui è convinto dell'urgenza della missione. In ogni caso, visto quello che avete dovuto passare fino ad adesso, forse è meglio così.*

Avete riposto con cura i diplomi che vi autorizzano a ricevere assistenza presso i castra ed i castilla della regione; ogni distaccamento è stato informato della vostra presenza.

I cavalli sono sellati e l'equipaggiamento è a posto. Un ultimo sguardo alla fiorente capitale della Decima Regio e poi volgete lo sguardo verso settentrione, ove, lontana, intravedete la linea azzurra delle Alpi oltre le quali si stende il Noricum.

SCENA I: FORUM JULII

Il viaggio fino a Forum Julii, richiede mezza giornata a cavallo, senza forzare. Sul loro agevole cammino, i custodes incontreranno spesso carri di merce da e per Aquileia, contadini che lavorano nei campi strappati al bosco pianiziale, vigneti lungo i corsi d'acqua e, man mano che si avvicinano alla meta, su bassi colli ai piedi dei monti e delle valli dell'Aesontius. Il Demiurgo può arricchire a piacere di particolari e situazioni il viaggio, molto agevole e senza insidie: ci troviamo infatti in un territorio che ormai da cinque secoli fa parte dell'Impero ed in una zona densamente popolata, con frequenti *mansiones* e piccoli villaggi.

I custodes potrebbero approfittare dell'occasione per conoscere meglio Caio Valerio e chiedergli qualcosa sulla Regione, le sue caratteristiche e la sua storia. Ovviamente sarà difficile che facciano domande specifiche sull'avventura di cui ancora non sanno niente, in ogni caso, e tale regola vale per tutto il corso della missione, sta al Demiurgo sapere *centellinare sapientemente* le informazioni,

che sono in pratica quelle riportate nelle pagine precedenti. Quando il Demiurgo lo riterrà, potrà passare alla scena seguente.

Le tre pietre

La giornata è piacevole e mentre all'orizzonte si stagliano i monti ai cui piedi giace Forum Julii, baciati dal sole del pomeriggio, lo sguardo del gruppo cade su tre grosse anfore in pietra, allineate sul ciglio della strada. Il Demiurgo fa tirare a tutti il dado sulla propria Sensibilitas. Colui che ottiene il punteggio più alto, sarà colpito come da uno schiaffo da una visione.

La polvere ti acceca mentre stai per essere travolto dai cavalieri in fuga. L'odore del sudore e del sangue ti colpisce le narici e lo sguardo di coloro che ti circondano esprime stupore e sconforto allo stesso tempo, mentre assieme ai legionari corri, ansimando, lontano dal fiume, lontano da qualcosa che ti segue. Davanti a te, il portainsegna cade e tu raccogli quell'asta con il simbolo del cinghiale, mentre circondato sfoderi il gladio e colpisci.....

Il giocatore riprende padronanza di sé mentre, sceso da cavallo ed in preda della visione, ad arma sguainata mena fendenti all'aria urlando la sua rabbia. Profondamente scosso da brividi e sudato, gli occhi sbarrati e vacui, i nervi tesi, si riprende assistito dai suoi compagni di viaggio ai quali racconta la visione. Un eventuale rito officiato sulle pietre (Speculum o Oraculum difficoltà 9), potrà mostrare all'officiante una visione o dare un responso in modo più distinto e completo con un crescente grado di successo. Si verrà a sapere che le tre anfore sono urne entro le quali a scopo votivo venivano deposti cibi e vini. Con un grado di successo superiore al II, si noterà un console con alle spalle una legione schierata, offrire abbondante libagione e poi, tornato alla testa dell'esercito, dirigersi verso settentrione.

Un indagine effettuata sulle anfore, potrebbe evidenziare con l'uso del De Scientia difficoltà normale (6), la destinazione d'uso delle anfore stesse. Abbinata al De Societate (9), potrebbe rilevare uno stile artistico antecedente di almeno cinque secoli.

Interrogato sulla visione o sulle anfore, Caio Valerio potrebbe dare alcune risposte: le anfore sono molto antiche, un tempo vi si officiavano libagioni per ringraziare gli dei. Riguardo all'insegna del cinghiale, potrà affermare che tale animale è stato il simbolo di diverse legioni, soprattutto del passato. Riguardo ad una battaglia, sulle rive di un fiume, in cui una legione recante l'insegna del cinghiale fu impegnata duramente, forse sconfitta, poco ne sa e rimanda i custodes ai *tabularium* di Forum Julii, i più completi della regione, per ulteriori dettagli.

Il sole sta lentamente completando il suo arco discendente quando, a poche miglia dalla città, uno strano evento si verifica.

Le ombre davanti a voi si stanno progressivamente allungando e le mura di Forum Julii, ormai prossime, si colorano di accese tonalità rossastre quando, alla vostra destra e poi alla vostra sinistra, come in risposta ad un comando, decine di piccoli fuochi scaturiti dal nulla vanno a costeggiare la strada, precedendovi fino alle mura. Raggiunte quest'ultime, vi volgete: i fuochi, come sono apparsi, svaniscono lasciandovi attoniti.

È un chiaro messaggio degli dei che li invitano a proseguire le loro ricerche in città. I custodes potranno associare il fenomeno agli strani fuochi di cui hanno avuto notizia anche se in realtà gli dei vogliono suggerire che la soluzione del mistero passa attraverso una via apparentemente divergente dalla loro indagine, ma che è in realtà l'unica per giungerne a capo. Ma questo i custodes lo capiranno soltanto alla fine dell'avventura.

Un rituale di Omen (difficoltà 6), rivelerà al gruppo la volontà degli dei e il loro favore nei confronti di un più accurato approfondimento della visione ricevuta alle Tre Pietre.

Qualora i custodes cercassero nelle sentinelle o nei passanti dei riscontri al fenomeno a cui hanno assistito, si renderanno conto ben presto di essere stati gli unici destinatari del messaggio: nessuno ha visto niente.

Forum Julii

Il municipium di Forum Julii rappresenta l'ultimo centro di una certa importanza per un viaggiatore che, diretto a Julia Emona, si prepari a varcare le montagne. Per la descrizione il Demiurgo può attenersi a quanto riportato nell'introduzione: il Foro presso la forra sull'Aesontius, valicato da un ardito ponte in pietra a due arcate, le mura in laterizio e le porte a torri tonde. Oltre ai consueti edifici pubblici, quali la Curia (ove i custodes recheranno il messaggio di Quinto Partico), la Basilica Forense, le Terme, i templi, proliferano locande, bettole e osterie ove i custodes potranno gustare l'ottimo prodotto dei vigneti della zona.

Ai fini dello svolgimento dell'avventura, tre sono i luoghi importanti che i custodes visiteranno, guidati da Caio Valerio.

Il Tabularium. Situati in prossimità del Foro, vi sono gli archivi del municipium. Sono custoditi da un anziano funzionario, **Mario Cogolo**, che in gioventù prestava servizio come legionario in un castella a presidio dell'alto corso dell'Aesontius. Congedatosi e ricevuto in premio un piccolo podere, ha chiesto ed ottenuto alla Curia che gli venisse assegnato un lavoro che gli permettesse di rendersi ancora utile. Il suo vanto è stato quello di servire nella I Legio, ed il suo orgoglio di legionario è molto alto e traspare da ogni sua parola. Se debitamente stimolato in questo senso, potrà essere di molto aiuto ai custodes. L'abilità da adottare è il De Societate, l'azione è impegnativa (9), ma il livello di difficoltà può abbassarsi di un grado se i custodes sapranno apprezzare il suo lavoro, ascoltando i suoi discorsi e dandogli importanza.

Mario Cogolo, da sempre a Forum Julii, dapprima come legionario, poi come archivista, è al corrente di alcuni frammenti di storia del posto, ed ha percorso l'agro in lungo ed in largo. È quindi una preziosa fonte di informazioni se sarà debitamente sollecitato, soprattutto con indizi.

Qualora i custodes gli chiedessero l'accesso agli archivi storici, senza riferire i particolari dell'episodio, si vedrebbero presentare centinaia di volumi ed incartamenti, per la cui lettura non basterebbero tre sedute di gioco! Invece, se i custodes forniranno le indicazioni necessarie (il simbolo del cinghiale, una battaglia forse persa dai romani, la presenza di un console...) Mario Cogolo rintraccerà nel mucchio il resoconto storico sulla battaglia detta di Romans, dopo qualche ora di indagine. Inviterà i custodes a visitare la città per ingannare l'attesa ed a ripassare a tarda sera. I custodes potranno cogliere l'occasione per recapitare il messaggio in Curia, qualora non l'avessero ancora fatto.

La Colonna Giulia. Voluta dal Divino Cesare, essa rappresenta la storia della conquista del territorio da parte di Roma. Lungo una altezza di dieci metri, sono rappresentate in bassorilievi le vicende che caratterizzarono la zona. Avvenimenti, scontri armati, eventi, personaggi, sono immortalati, spesso con un simbolismo che lascia adito a diverse interpretazioni, a perenne ricordo. Situata presso la Basilica Forense, è una preziosa fonte di informazione per i custodes. In mezzo a vari episodi che non li interessano, i custodes potranno individuare (De Societate 12) una sequenza di bassorilievi che riguardano una campagna militare. In particolare saranno colpiti da un bassorilievo in cui un cinghiale ferito fugge inseguito da guerrieri non romani (il superamento di un tiro sul De Societate con difficoltà 12 indicherà armi ed abbigliamento tardo celtico). Sullo sfondo, un fiume scorre in una profonda forra tra due torri gemelle.

Il Demiurgo può scegliere di fare individuare il bassorilievo ai custodes prima che questi ritornino da Mario Cogolo, o dopo, visto che le informazioni si integrano l'un l'altra. Nel caso lo ritenessero importante, i custodes potrebbero tornare dall'archivista non appena scoperto il bassorilievo, facilitandone la ricerca. Si lascia comunque al Demiurgo ampia discrezionalità.

Ritornati da Mario Cogolo questi presenterà loro un vecchio incartamento. È il resoconto ufficiale della battaglia di Romans, redatto di proprio pugno dal Console M. Emilio Scauro.

Oggi, quarto giorno prima delle idi di novembre, l'esercito romano ha completato la sua trionfale marcia in terra dei Carni, non incontrando ostacoli. Il barbaro Sigerico è stato affrontato e sconfitto sulle rive dell'Aesontius ed il suo esercito disperso. Le insegne di Roma splendono al tramonto di un giorno glorioso.

Anno DCXXXVIII a.U.c. M. Emilio Scauro, Console

Pensate- dice Mario Cogolo- che questo incartamento è la seconda volta che lo srotolo. E la prima volta è stato anche recentemente. Era un ufficiale mi pare, ma non credo gli sia stato molto utile, l'ha letto in fretta a poi via, senza neanche ringraziarmi.

A questo punto se non l'hanno già fatto, i custodes presenteranno la loro scoperta del bassorilievo, illustrandone i particolari. Mario Cogolo, sentendo parlare di cinghiali, di celti e di torri gemelle dominanti una forra, ricorderà come il cinghiale fosse il simbolo di una legione operante ad Aquileia alcuni secoli fa. Sentendo parlare di torri gemelle, egli può collegare due ricordi: alcuni ruderi di pianta rettangolare sulle rive dell'Aesontius, ed uno strano manoscritto che ha rinvenuto anni fa negli archivi ed il cui significato gli era restato sconosciuto. Cercando in un cassetto, trovatolo, lo porgerà ai custodes.

Terrore, sconforto. Coloro che caddero nella notte si rialzarono e con spirito indomito tornarono alla pugna. Fuggi o animale delle foreste, fuggi e le tue zanne ti precedano sulle tracce da te già percorse con baldanza. Ed il fiume alle tue spalle si tinge del tuo sangue.

Anno DCXXXVIII a.U.c. E.G. Immunes.

Il Foro. Rappresenta la parte più importante del municipium. Concepito secondo gli schemi classici dell'architettura romana, presenta, in prossimità dell'ala orientale un ampio porticato, sotto il quale sono disposti i busti dei più importanti personaggi che hanno fatto la storia della città. Tra i busti di Giulio Cesare, Druso, Tiberio, i custodes con facilità potranno trovare anche il busto raffigurante il Console M. Emilio Scauro. Qualora i custodes lo richiedessero, un'analisi più approfondita della scultura potrebbe evidenziare il particolare della fibbia che fissa il mantello sulla corazza: essa rappresenta un cinghiale.

A questo punto, i custodes dovrebbero avere tutti gli elementi per comprendere che la battaglia di Romans, combattuta contro i Carni di Sigerico nel 638 a.U.c. dall'esercito di M. Emilio Scauro, non andò proprio come la storia ufficiale ricorda pur risolvendosi in una vittoria. Un avvenimento straordinario aveva portato inizialmente le sorti della battaglia a favore dei Carni.

La locanda. Alla fine del primo giorno, i custodes cercheranno un posto dove potere consumare un pasto caldo e passare la notte. Qualora decidessero di passare la notte presso il distaccamento locale, Mario Cogolo li inviterebbe ad approfittare delle ospitali locande cittadine, coadiuvato anche da Caio Valerio che preferisce un giaciglio confortevole al duro saccone militare.

Il Demiurgo è libero di descrivere le strade cittadine e le sue genti, inventando situazioni ed incontri, seguendo le caratteristiche dei PNG riportati nel libro del Demiurgo. Alla fine, seguendo le

indicazioni di Mario Cogolo o chiedendo informazioni ai passanti, i custodes perverranno alla *taberna* di **Licinio il Crasso**. Domandata ospitalità per la notte ed ordinata una lauta cena, i custodes, se sapranno accattivarselo, troveranno nell'oste una discreta collaborazione. Licinio il Crasso è un tipo gioviale, con la passione del gioco d'azzardo. Se i custodes gli chiederanno informazioni a riguardo della loro indagine, egli ribatterà che di storie

ne so tante ed anche di piuttosto strane, ma parlo soltanto con gli amici ed amici sono soltanto quelli che giocano con me a dadi.

Stabilita la posta in palio, l'oste estrarrà dalla tasca i dadi, chiedendo chi, fra i custodes, voglia giocare con lui.

La partita si risolverà con una serie di 5 lanci del d10. Il Demiurgo prenderà nota del valore numerico della differenza tra il lancio dei due contendenti, facendo poi la somma totale delle differenze a favore ed a sfavore del custode, applicando poi il seguente schema:

- I grado di successo (scarto 1 2 3)***
- II grado di successo (scarto 4 5 6)***
- III grado di successo (scarto 7 8 9)***
- IV grado di successo (scarto 10 11 12)***
- V grado di successo (scarto 13 14 15)***
- VI grado di successo (scarto 16 17 18)***
- VII grado di successo (scarto 19 o più)***

Se la partita risulta complessivamente a sfavore del custode, egli perderà una somma che andrà dai 2 aurei per il primo grado ai 128 aurei per il settimo (lo stipendio di quattro mesi!).

Qualora la partita si risolva a favore del custode, le informazioni che esso potrà ricavare sono:

I una leggenda parla di uno scontro sulle rive dell'Aesontius in cui i Romani sconfissero i Carni guidati da Re Sigerico.

II tale scontro sarebbe avvenuto sei secoli fa.

III l'esercito romano era guidato dal Console M. Emilio Scauro.

IV nello scontro Sigerico trovò la morte e ciò causò la definitiva resa del popolo Carnico.

V si dice che il Re venne sepolto nelle acque del fiume.

VI inizialmente i romani vincevano, ma al mattino dopo l'esercito Carnico era nuovamente schierato

VII alcuni legionari narrarono che la notte precedente lo scontro definitivo, videro i guerrieri Carni che il primo giorno di combattimento erano periti, rialzarsi e prepararsi nuovamente allo scontro, tanto che il giorno dopo, per il panico ed il rinnovato furore dell'esercito Carnico, furono costretti ad una fuga disordinata. Quando, due giorni dopo ritornarono riorganizzati sul campo di battaglia, non vi era più traccia dell'esercito di Sigerico e non trovarono alcuna resistenza nella loro avanzata verso le Alpi.

Qualora il custodes che tira i dadi abbia un De Societate alto, il Demiurgo potrà avvantaggiare il giocatore di un grado di difficoltà. Nella ipotesi che a vincere sia l'oste, le informazioni saranno egualmente concesse fino al V grado di successo, dietro pagamento degli aurei vinti dall'oste.

In ogni evenienza, l'oste al termine della partita affermerà:

È stata una bella partita, ed io sono contento di avervi fatto divertire con la leggenda di Sigerico. Sappiate che per ascoltare questa storiella ne ho spennati tanti di polli; pensate, un mese fa anche una bella donna. Comunque amici miei, è stato un vero piacere giocare con voi..., beviamoci su e a buon rendere.

Alla scena ha assistito un losco figuro. Esso è **Sesto Postumo**, cliente abituale della locanda. È un faccendiere e trafficante di dubbia moralità, di cui si dice, non a torto, che viva di truffe e raggiri. Ha fiutato il profumo degli aurei e non appena l'oste si allontana si avvicina al tavolo dei custodes presentandosi. È un personaggio subdolo, che sa vendersi molto bene ed accattivarsi le simpatie. Offrirà da bere, loderà i custodes, ed ad un certo punto scoprirà le sue carte. Non ha potuto fare a meno di seguire il discorso con Licinio, dirà, e se è vero che sono interessati a cose del passato, possiede qualcosa da mostrare loro. Detto ciò estrarrà da sotto il tavolo un sacco, di cui svuoterà il contenuto sul tavolo. Sono fibbie, cocci, pugnali, bracciali etc. che asserisce di avere trovato nei suoi scavi basati su ricerche storiche approfondite. In realtà sono poco più che ciarpame, oggetti invecchiati a bella posta, qualcuno rubato. Di tutto questo i custodes, date le loro conoscenze ed i loro studi condotti, si rendono immediatamente conto (azione normale ed automatica). Ma c'è una fibbia che attira la loro attenzione. Di fattura celtica, è l'unica originale in mezzo alla paccottiglia. I custodes potranno decidere di esaminarla. La perizia da adottare è il *De Societate* (difficoltà 9). Con un grado di successo superiore al secondo, il custode individuerà una fibbia di fattura celtica, originale. Con un grado di riuscita superiore al terzo individuerà una decorazione tipica dei personaggi di alto rango nobile. Al centro della decorazione, un orso sovrastato da due Rune. Interrogato sulla fibbia, Sesto Postumo dichiarerà di averla rinvenuta in un campo vicino alla città, sotto metri di terra. In realtà l'ha rubata in una villa patrizia, e non è al corrente del suo effettivo valore, tanto che se i custodes sapranno contrattare potranno acquistarla per pochi aurei. Un rito di Retrocognizione effettuato sulla fibbia tramite il rituale di *Speculum* (9) fornisce una visione la cui nitidezza è proporzionale al grado di successo raggiunto.

I la visione mostra dei legionari in fuga, inseguiti. All'improvviso, la visuale si porta repentinamente verso il basso e mostra terra ed erba.

II alcuni uomini incappucciati tagliano vischio, mentre altri abbattono alcune querce in prossimità di un fiume.

III mentre alcuni guerrieri squadrano rudimentali assi e travi, altri con l'uso di grezze paratie in legno deviano il corso del fiume.

IV un uomo sontuosamente vestito viene depresso in una fossa rettangolare scavata nel letto del fiume, assieme ai suoi effetti personali. Alcune giovani querce vengono piantate ai lati del fiume.

V e più il fiume ricopre nuovamente il suo letto. Un esercito si dirige in marcia verso settentrione, mentre alle spalle si intravedono, in lontananza, due torri gemelle ai lati di una profonda forra in cui scorre il fiume.

La notte è scesa da un pezzo ed è ora che i custodes si corichino.

Il Demiurgo fa tirare sulla *Sensibilitas*. Chi ottiene il punteggio più alto, sogna.

Un cinghiale fugge inseguito da un orso. Nella lotta a corpo a corpo, una zanna del cinghiale si spezza e si pianta nel capo dell'orso, il quale si ferma dolorante, consentendo al cinghiale di fuggire. Quando il cinghiale riorna sui suoi passi, l'orso non c'è più.

SCENA II : LA TOMBA DEL RE

Il luogo della battaglia.

La mattina seguente, dopo un'abbondante colazione, i custodes decideranno sul da farsi. Qualche custode potrà obiettare sulla validità del proseguimento delle indagini a *Forum Julii*, considerato che la loro primaria destinazione era *Julium Carnicum*; ma il volere degli dei manifestatosi dovrebbe indirizzarli in questo verso. I custodes possiedono ormai tutti gli elementi per rintracciare la tomba di Sigerico e, confortati dalle conoscenze di Mario Cogolo, sono in grado di raggiungere il

sito della sepoltura. Mario Cogolo non li accompagnerà, ma le sue indicazioni a riguardo i ruderi delle torri gemelle saranno così precise da non dare adito a dubbi.

Risalendo lungo la forra del Natiso, in qualche ora raggiungeranno il guado che consentirà loro di passare nelle vallate dell'Aesontius. Queste si presentano più brulle e meno abitate della zona attraversata dal Natiso. Le fitte foreste del tratto alto, poco praticate, costringono i custodes a procedere a piedi molto spesso, rallentandone il passo, mentre ridiscendono il fiume per l'unica strada possibile. È circa mezzodì quando, senza avvertimento, dal bosco un gruppo di armati li assale. Sono briganti rozzamente vestiti ed equipaggiati, in numero di due ogni custode. Il Demiurgo potrà scegliere di far tirare un dado sulla Sensibilitas dei custodes per verificare se quest'ultimi si accorgono dell'attacco a sorpresa.

Avete appena passato un piccolo valico oltre il quale il sentiero appare scendere verso una non lontana piana, quando all'improvviso con un urlo bestiale, un gruppo di armati sbuca dal bosco e vi assale. Non vi resta altra scelta che combattere.

BRIGANTI

Valore: DV 5
1 dado: Ratio
2 dadi: De Bello, Sensibilitas, Punti Vita
3 dadi: De Corpore
Armi: Spada piccola (6)
Armatura: Levis Lorica (3)
Scudo: Piccolo (1)

Ad un certo punto del combattimento, i briganti potrebbero optare per la fuga, o scegliere di combattere fino allo stremo. Alla fine, i custodes, curate le loro ferite e rifocillatisi, affronteranno la discesa verso la piana.

È il primo pomeriggio quando il gruppo emerge dal bosco nella brulla pianura sottostante. L'Aesontius scorre placido e solo un paio di miglia più a valle, in corrispondenza di una depressione nel terreno, si inforra ed acquisisce carattere torrentizio. In tale sito la pianura pare chiudersi ed il fiume scorre incassato e rapido tra due alti stipiti naturali di roccia, a strapiombo sui flutti.

I custodes non tarderanno a riconoscere il sito della battaglia di Romans, grazie alle indicazioni del bassorilievo. Qualora volessero sincerarsene, potrebbero operare una ricognizione sulle roccie a strapiombo sul fiume, ove rintraccerebbero le rovine delle due torri gemelle, ma questo porterebbe via tre ore.

Ritrovato il luogo della battaglia, i custodes devono rintracciare il sito ove è depresso Sigerico.

La tomba del Re.

Il custode che ha operato il rito di Retrocognizione sulla fibbia, se ha ottenuto un grado di successo dal quarto in su, è in grado di riconoscere il luogo della sepoltura con un semplice sopralluogo, in un'ora circa. Qualora sia stato ottenuto un grado di successo inferiore, la ricerca richiederebbe mezza giornata e la riuscita del tiro del dado contro difficoltà 9 sia per il De Societate che per il De Scientia, presupponendo che i custodes avvalendosi delle loro conoscenze, anche con indizi scarsi siano in grado, ovviamente impiegando maggior tempo, di riconoscere il sito.

In un modo o nell'altro, il gruppo troverà l'ansa del fiume ove Sigerico è stato depresso. Si pone ora il problema dell'accesso alla tomba, scavata sotto il letto del fiume. I custodes potranno escogitare vari metodi (creare uno sbarramento a monte, scavare un canale per deviare il fiume, scavare una galleria che raggiunga la tomba partendo dalle sponde...). Le soluzioni, se plausibili, saranno

valutate dal Demiurgo (tiro sul De Scientia difficoltà 12) ed il livello di difficoltà potrà essere alzato o abbassato di un grado in presenza di progetti bene congegnati. In ogni caso i lavori richiederanno una buona giornata di lavoro. Alla fine, il gruppo porterà alla luce il letto del fiume, sotto cui è deposto il Re.

Sotto uno strato di una quarantina di centimetri di fango e limo, i custodes scopriranno uno strato ghiaioso e ciottoloso profondo 1 metro, rimosso il quale si imbattono in un tavolame d'assi di quercia (De Natura 9) che, una volta delimitato, avrà le dimensioni di 5 metri per 6. Rimosso il tavolame o parte di esso, porteranno alla luce un ciottolato in pietra spesso una spanna, seguito da uno strato di tronchetti di quercia ed un altro di ciottoli. Sotto un ennesimo tavolame di quercia, i custodes porteranno alla luce la camera sepolcrale. Tutto ciò richiede un paio d'ore di lavoro.

Sollevate parte dell'assicciato, ed un odore di antico e di chiuso vi investe con una zaffata che vi fa arretrare, sprigionato dalla cavità buia che vi si apre dinnanzi. Rimuovete un'asse e poi ancora una, fino a che vi create lo spazio necessario per introdurvi. Un raggio di sole illumina appena l'interno, facendo intuire sagome e profili. Il pavimento sotto di voi sembra distare non più di due metri.

Una volta introdotti nella camera sepolcrale, che misura 4,50 x 4,50 metri, i custodes poggeranno i piedi su un pavimento in assicciato ricoperto dai resti di ricchi tappeti, mentre altre stoffe pendono dalle pareti sostenute da fibule bronzee. Lungo la parete a settentrione, su un carro da guerra è deposto il corpo di Sigerico (o quello che ne resta). Il Re porta sul capo una sobria corona in oro, come rivestiti in oro sono i calzari a punta rostrata. Un pugnale gemmato con l'elsa a forma di testa d'orso è deposto accanto al corpo. mentre al collo un *torquis* in oro sta ad indicare il rango elevato del personaggio. Una faretra con frecce è deposta sul carro. Nove corni potori sono appesi ad una parete, mentre un calderone bronzeo sul cui orlo posano tre leoni è disposto accanto al carro.

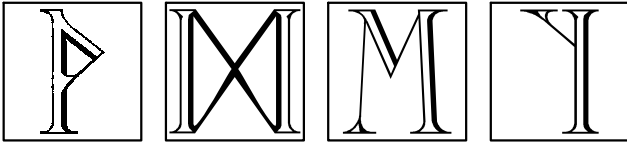
Qualora i custodes decidessero di ispezionare con più attenzione gli oggetti, utilizzando il De Scientia contro difficoltà 9, scoprirebbero su un corno potorio, recante il simbolo dell'orso, due Rune incise.

I custodes non dovranno asportare niente, né disturbare il sonno eterno del Re. Allo stesso modo, dovranno risistemare la tomba come era prima del loro arrivo e riportare il fiume a scorrere nel suo letto originale.

Qualora i custodes asportassero degli oggetti dalla tomba, su di loro cadrà la maledizione di **Ogmios** (tutti gli avversari combatteranno con *furor*); se non risistemano la tomba saranno colpiti dallo sfavore di **Beleno** (il De Bello dei custodes non beneficerà del tiro del fato, fino a quando non daranno degna sepoltura al vecchio Druido Pendaran). Se nella fretta non restituiranno al fiume il suo corso originario, **Diana** toglierà il tiro del fato sul De Natura, e per intercessione di **Giove**, per il resto dell'avventura i custodes saranno accompagnati da furiosi temporali e nubifragi (causeranno difficoltà nel procedere, nel guardare i torrenti e malumore e raffreddori nei custodes). Il favore di Diana potrà essere recuperato versando a terra un po' del proprio sangue, a parziale compenso per la ferita causata alla terra dalla deviazione del corso d'acqua. Tale ammenda potrà essere individuata dai custodes grazie all'interpretazione dei sogni o ad un apposito rituale (Haruspicina o Ars Fulgatoria, entrambi con difficoltà 9).

Nel caso in cui i custodes riconoscessero nella fibbia comprata a Sesto Postumo una parte del corredo di Sigerico (la simbologia dell'orso dovrebbe aiutarli in tal senso) e decidessero di lasciarla nella tomba, saranno ricompensati da Ogmios, che li renderà immuni al veleno per tutto il corso dell'avventura.

L'augure, qualora per sua fortuna non avesse asportato il corno potorio recante le Rune, le trascriverà insieme a quelle della fibbia su delle tessere di quercia e le deporrà in un sacchetto che porta alla cinta.



PARTE II

SCENA I: L'AGRO DI JULIUM CARNICUM.

Ricopiate le quattro Rune, i custodes devono riprendere la loro missione originaria, con destinazione Julium Carnicum. Probabilmente al gruppo parrà strano tornare alla meta originaria dopo la strana esperienza nell'agro forogiuliese, ma le indicazioni di Caio Valerio secondo cui si potrebbe approfittare della spedizione per approfondire le ricerche sulla verità della battaglia di Romans nella terra che fu un tempo dei Carni, dovrebbe dissipare ogni dubbio. Per i custodes, resta comunque prioritaria la missione assegnata loro da Quinto Partico, non avendo ancora intuito come le strane manifestazioni oggetto delle loro indagini e la storia della battaglia di Romans siano strettamente collegate, grazie alle abili manovre di Isolde. In ogni caso, il Demiurgo è libero di improvvisare, qualora notasse dei dubbi nella scelta dei giocatori, eventi e situazioni tali da convincerli che la loro ricerca a Forum Julii è terminata.

Il viaggio verso Julium Carnicum.

Il viaggio richiede un giorno e mezzo a cavallo, lungo la via Julia Augusta. Rientrati a Forum Julii, i custodes attraverseranno le basse colline che separano il centro dalla Via Julia Augusta, che incontreranno nei pressi del castra ad Tricesimum. Risaliranno la pianura del Tiliaventus, fino alle prime propaggini collinari, ricche di castagni e roverella, tigli ed aceri. Seguiranno il fiume che si incunea tra le montagne fino dove questo riceve il But, nella piana detta di Tometium dal nome del primo centurione che si avventurò da quelle parti. Risalite le acque del torrente But, raggiungeranno il municipium di Julium Carnicum.

Nel corso del loro viaggio, incontreranno frequenti *mutationes* e locande, sviluppatesi ai bordi dell'importante rete viaria per il Noricum. Qualora i custodes decidessero di accamparsi per la notte invece di alloggiare presso le locande, lupi e briganti potrebbero attaccarli nottetempo. Il Demiurgo ricordi che in ogni caso la zona è fortemente abitata e la tappa è "di trasferimento" e non deve presentare particolari difficoltà.

Eventuali riti eseguiti sulle Rune non daranno esito, se non vaghe indicazioni riguardo il loro potere. Durante la notte, il custode che porta con sé le Rune fa uno strano sogno.

Sei in piedi, è notte e un freddo vento che soffia da settentrione ti investe con furia. I tuoi compagni dormono e tu non riesci a svegliarli. Ad un tratto, un suono stridulo che viene da lontano si fa sempre più vicino e ti costringe a tapparti le orecchie. Il suono ti investe e ti scuote. Poi, all'improvviso, come è venuto, il suono se ne va', lasciandoti la sensazione di essere stato esaminato, svuotato e riempito dei tuoi pensieri, quasi che il suono cercasse qualcosa.

Ti svegli all'improvviso. Hai camminato nel sonno e ti ritrovi all'aperto. Stavi camminando verso settentrione.

In realtà non è stato un sogno. Isolde, avvalendosi dei suoi poteri, ha potuto conoscere le quattro rune in possesso del custode. Ora ne manca soltanto una.

Se i custodi cercheranno di interpretare il sogno, ne ricaveranno solo vaghe informazioni a riguardo di un non ben definito pericolo proveniente da settentrione.

Giunti in prossimità del castra di Osopus, quasi all'inizio delle prime montagne, uno strano evento si verifica.

Siete ormai a ridosso delle prime montagne, oltre le quali il Tiliaventus pare puntare verso ponente. Ad un tratto, un fulmine a cielo sereno si abbatte sul monte alla vostra sinistra, staccando un masso dalla parete che va a fermare la sua corsa nella foresta sottostante, con un crepitio di legna spezzata.

È un messaggio degli dei. Un rituale di Omen (9) darà un responso favorevole al fatto che i custodes si dirigano in quella direzione, verso il luogo in cui è precipitato il masso. Raggiunto il luogo in pochi minuti, troveranno che il masso ha arrestato la sua corsa contro una quercia pluricentenaria, sradicandola. In mezzo alle radici, sporca di terra, una roccia lavorata rozzamente emerge dal terreno.

Vi avvicinate. Strane incisioni si intravedono sotto la terra che ancora ricopre parte della lapide. Pulite in fretta la superficie, e trovate una strana epigrafe.



Restate ancora più perplessi quando, voltata sull'altra faccia, la lapide presenta delle incisioni incomprensibili.



Riconoscete però, tra i segni, alcune delle Rune di cui siete in possesso.

Caio Valerio si guarda un po' attorno e poi afferma che sono in prossimità dell'innesto con quella che era la vecchia via etrusca per il Noricum, che da qui in poi coincide con la Via Julia Augusta. Del vecchio tratto è rimasto poco, essendo andata in disuso. La zona in cui si trovano era punto di contatto tra le popolazioni celtiche ed i mercanti etruschi ed i primi romani che passarono di qui. Non è da escludere che la lapide sia un'iscrizione celto-Carnica riportata anche in caratteri latini indicante uno dei luoghi ove avevano luogo gli scambi commerciali.

Julium Carnicum.

Il Foro: Il foro è rettangolare, di 85 x 40 metri, lastricato interamente, con un portico tutto intorno di 24 colonne sui lati lunghi e dieci su quelli brevi. All'estremità settentrionale sorge il tempio dedicato alla Triade capitolina, rivestito in pietra, tetrastilo, delle dimensioni di 9,50 x 19 metri, con tre colonne sui lati in stile corinzio. La parte meridionale del Foro è occupata dalla Basilica Forense, ove si amministra la giustizia e sede del *tabularium*. Grande ambiente rettangolare, diviso in due navate di otto colonne, è articolato su due piani. Il vano inferiore, sede del *tabularium*, presenta l'ingresso sul lato orientale. Una scalinata consente l'accesso al Foro.

Il Tabularium: Occupa il piano inferiore della Basilica Forense. In esso sono raccolte le documentazioni relative agli atti della giustizia amministrativa esercitata al piano superiore. Una speciale sezione, raccoglie i documenti storici riguardanti il *municipium* fino dall'epoca del primo insediamento romano. Qui, accanto ad un coacervo di documenti alla rinfusa, è presente un puntuale diario riportante i fatti di cronaca interessanti l'agro. I custodes troveranno:

1- Delibera della Curia dell'anno 890 a.U.c. in cui si stabilisce che vengano eseguite le disposizioni testamentarie di tale Ezio il Norico, che in mancanza di eredi ha donato i suoi beni per il restauro del tempio di Beleno. Il *de cuius* ha chiesto di venire inumato in una teca all'interno del Tempio, con l'epigrafe: (vedi tempio)

2- Resoconto di Elio Tiberio, *magistri vici*, che riporta come in seguito alla battaglia di Romans, la popolazione del centro Carnico sia sensibilmente diminuita rispetto al censimento operato soltanto cinque anni prima. Il parere di Elio Tiberio è che buona parte della popolazione locale si sia ritirata sui monti e nelle valli più inaccessibili per non sottostare al comando romano.

3- Frammento di una mappa interessante l'agro di Julium Carnicum, riportante l'indicazione di alcune località riportate in lingua Carnica. Mappa probabilmente disegnata da popolazioni tardo Carniche

4- Raccolta delle opere di Eschilo.

Tra queste, se interpreteranno l'epigrafe nel Tempio di Beleno in modo corretto, i custodes esamineranno la III°;X. L'esame richiederà un paio d'ore, fino a quando non s'imbatteranno in un passo che dice:

*Alla fine dunque giaci,
spoglio involucro dell'anima,
ed il tuo ultimo sussulto
sia canto d'amore verso il cielo
e verso quella amata terra
che ora, materna, ti dà rifugio*

È questo il passo riportato sull'epigrafe di Ezio il Norico.

Questi, era un patrizio amante della cultura e dell'arte. Al fine di portare i Carni al rango di futuri cittadini romani, egli si impegnò a fornire loro un grado d'istruzione consono. Il grosso problema era dato dalla lingua. Il suo impegno lo portò a riuscire a tradurre in Carnico alcuni tratti delle opere di Eschilo, suo favorito. Ma prima che potesse mettere in opera il suo ambizioso progetto, fu vittima di un incidente le cui cause non furono mai chiarite, e morì nell'incendio che bruciò la sua abitazione. Tutte le traduzioni andarono perse e l'antica lingua, che non venne mai più tradotta, andò progressivamente sparendo. Dei suoi scritti, restarono poche note riguardanti lo studio dell'idioma carnico. In una di queste, l'autore riporta come

alcune Rune o sequenze di Rune assumono in carnico dei significati particolari. Ad esempio il suffisso latino "INS" |Y| sembra indicare il termine "villaggio"

Ezio fu sepolto nel Tempio di Beleno con l'epigrafe che aveva già a suo tempo fatto predisporre. Quest'ultime informazioni il Demiurgo potrà gestirle come meglio crede. Ad esempio, i custodes potrebbero cercare altre testimonianze riguardanti Ezio, rintracciare il sito ove sorgeva la sua abitazione etc.

In seguito all'esame della antica mappa riportante alcune località in lingua Carnica, preso atto della testimonianza del vecchio Dierich, rinvenuta l'epigrafe e la sua traduzione latina, i custodes sono in grado di riconoscere sulla mappa un luogo, indicato con

↓ <|FNFYH,

la cui pronuncia latina è CHIAUIANS, e la cui traduzione è Ultimo Rifugio.

Stimolati dai risultati delle ricerche ed attratti dall'ignoto, i custodes, vista la sterilità della loro indagine principale, dirigeranno i loro sforzi alla soluzione del mistero della battaglia di Romans.

SCENA II : L'ULTIMO RIFUGIO

Stabilita in Chiauians la loro meta, i custodes si prepareranno a raggiungerla. Seguendo le indicazioni della mappa, scenderanno lungo il torrente But fino alla sua immissione nel Tiliaventus, che risaliranno per circa un'ora. Prima di inerpicarsi sulle pendici del monte sul quale, in un altopiano nascosto in una valle si trova la loro meta, si imbattono nel castilla di Ibligo, dove decideranno di passare la notte. La sosta presso il castilla potrebbe essere raccomandata dalle testimonianze date dagli amministratori del municipium, che ricorderanno ai custodes come proprio dal castilla siano giunte la maggior parte delle segnalazioni sugli strani fenomeni verificatisi nell'agro.

Il castilla di Ibligo

La fortificazione di Ibligo sorge sopra un bancone roccioso dominante la piana nella media valle del Tiliaventus. Costruita sulle precedenti fondamenta dell'*oppidum* di Sigerico è ora presidiata da una guarnigione al comando di Isolde. Senza saperlo, i custodes si recheranno in casa del loro nemico. Una volta condotti al suo cospetto ed esibiti i diplomi, saranno accolti da Isolde con cordialità. La sistemazione e l'ospitalità che darà loro sarà squisita.

A cena, li intratterà cordialmente e si informerà sulla loro missione, riferendo (mentendo) che parte dei fatti riferiti nel rapporto mandato ad Aquileia si sono verificati in questo settore del territorio e che alcune pattuglie del castilla sono sparite. Chiederà informazioni riguardo la loro indagine, offrendo per quanto possibile la sua collaborazione. Il suo scopo è quello di conoscere la destinazione dei custodes. Isolde è già al corrente del fatto che non hanno trovato nulla in merito agli strani fenomeni creati da lei ed i suoi uomini al fine di coinvolgere nella ricerca delle Rune la Cohors Auxiliaria Arcana, e le manca la quinta Runa, per potere eseguire il rituale.

Eventuali riti eseguiti per valutare le reali intenzioni di Isolde o il favore degli dei daranno esito soltanto superando un grado di difficoltà alto (18), in quanto Isolde usando le sue arti magiche ha creato un guscio protettivo attorno a sé ed ai suoi uomini.

In un modo o nell'altro, Isolde verrà a conoscenza della destinazione dei custodes.

Sistemati per la notte, il gruppo dormirà dopo la lauta cena.

Nottetempo, una pattuglia abbandonerà Ibligo a cavallo per recarsi a Chiauians in cerca dell'ultima Runa. L'ordine è quello di recuperare la Runa, se presente, e di ritornare in fretta alla guarnigione, lasciando alcuni uomini a tendere un'imboscata, visto che a quel punto la vita dei custodes non sarebbe più indispensabile.

La mattina, rifocillati, i custodes lasceranno il castilla per recarsi a Chiauians.

Nell'ipotesi in cui i custodes non rivelassero la loro destinazione o non mostrassero la mappa ad Isolde, oppure fidandosi della maggior conoscenza dei luoghi da parte dei membri della guarnigione chiedessero una scorta, il Demiurgo potrà optare per diverse soluzioni, a seconda delle esigenze. In particolare, nel vino potrebbe essere stato sciolto un potente sonnifero, consentendo nottetempo ad Isolde di rovistare tra le cose dei custodes fino a trovare la mappa, oppure Isolde potrebbe accordare la scorta, con l'intenzione di sopprimere il gruppo (vigerebbero le norme dell'attacco a sorpresa) non appena raggiunta la destinazione; oppure potrebbe predisporre un pedinamento.

Nel caso in cui il Demiurgo si trovasse a fronteggiare una di quest'ultime eventualità, la scena più oltre riportata riguardante il tumulto potrebbe essere modificata. In ogni caso, conoscendo a priori queste possibilità, starà nell'abilità del Demiurgo accattivarsi le simpatie dei custodes facendosi rivelare la destinazione da loro stessi o carpendone l'informazione con il metodo del "vino al sonnifero". Per quanto riguarda la scorta, Isolde potrebbe accampare qualche scusa per non accordarla, a discrezione del Demiurgo. In ultima analisi, la cosa maggiormente importante è che il gruppo si renda conto delle cattive intenzioni di Isolde *soltanto quando sarà troppo tardi ed il rituale già attivato.*

Chiauians

Lasciato il castella, la strada prosegue ancora per una mezz'ora nel fondovalle, poi la mappa indica un sentiero che si inerpica sulla montagna. La ricerca del sentiero richiede una mezz'ora di tempo ed il superamento di un grado di difficoltà pari a 9 sul De Natura. Rintracciato il sentiero, ormai parzialmente abbandonato, il gruppo lo seguirà salendo in una densa faggeta per circa un'ora. Ad un tratto noteranno una nitida traccia di cavalieri che si inserisce sul sentiero e lo percorre salendo. Il sentiero si fa ora meno acclive e meno nitido. Le tracce dei cavalli si dividono spesso, salvo poi riunirsi qualche centinaio di metri più avanti. Un periodico tiro sul De Natura (difficoltà 9) consentirà ai custodes di seguire sempre la traccia giusta, in caso contrario se ne discosteranno perdendo un po' di tempo ad esaminare i vari percorsi. Alla fine, giungeranno in una vallecola secondaria, sovrastata da un altopiano immerso in una densa foresta di querce ultracentenarie.

Raggiunto l'altopiano, i custodes intravederanno tra i fusti una bassa collina circondata da alte pietre disposte in cerchio.

Vi avvicinate. Il cerchio di pietre è maestoso e trasuda una forza che potete avvertire nonostante il generale stato di abbandono che circonda i monoliti. A terra, notate tracce di zoccoli e di passi, per dieci persone. Un nitrito vi fa volgere verso il bosco, dove nove cavalli pascolano bradi.

Un esame delle tracce le rivelerebbe molto recenti. Un'indagine più accurata sulle pietre, rivelerebbe strane spirali e cerchi, nonché decorazioni e segni indecifrabili.

Girando attorno alla collina, scopriranno una bassa apertura, e tracce che vi conducono.

La scena è raccapricciante. Segni di un combattimento furioso ed alcuni corpi dilaniati ed orrendamente mutilati contornano l'apertura, mentre pochi passi oltre, verso il bosco, alcuni cadaveri contorti in pose innaturali e quasi spezzati, giacciono tra gli alberi.

All'improvviso, un terribile fragore di alberi schiantati spezza l'irreale silenzio di morte.

Fate appena in tempo a voltarvi che un'imponente figura bestiale emerge dal folto della foresta terrorizzandovi. È un drago, che vi attacca immediatamente.

DRAGO CELTICO

Valore: DV 12

1 dado: Sensibilitas, Danni

2 dadi: De Corpore

3 dadi: De Bello e Punti Vita
Armatura: Pelle Squamata (8)
Attacchi speciali: Veleno (due dadi)
Poteri: Soffio Venefico e Ipnosi (due dadi)

Alla fine del combattimento, (spetta al Demiurgo valutare quando, se vede i custodes in reale pericolo di vita), i custodes potranno, se lo vorranno, ispezionare i cadaveri. Sono in tutto nove. Dalle insegne sugli scudi e sui mantelli, riconosceranno gli uomini della guarnigione di Ibligo.



La buia apertura li condurrà all'interno del fianco della collina, in quello che scopriranno essere un grande tumulo.

Vi addentrate all'interno della collina. È freddo e molto umido, e nell'oscurità sentite il picchietto di una goccia sulla pietra. Fate ancora una decina di passi e vi trovate ad un bivio. Il breve corridoio che avete percorso si arresta davanti ad una parete di roccia, biforcandosi a destra ed a sinistra.

Comincia l'esplorazione del tumulo (vedi mappa) che porterà i custodes a percorrere angusti corridoi ed umide stanze. Il Demiurgo segua le indicazioni date dalla mappa, proponendo di volta in volta le possibili scelte direzionali che il gruppo può intraprendere. Durante la loro esplorazione, i custodes incontreranno una serie di locali più o meno spaziosi.

i magazzini sono stanze periferiche all'interno del tumulo. Vi si trovano vecchi e polverosi recipienti, strumenti da lavoro, scaffali marcescenti.

la camera delle spade è situata nell'anello interno. I custodes vi troveranno migliaia di umboni da scudo, spade e lance piegate a metà.

la cripta. In questa ampia camera scavata nella roccia, i custodes rinverranno migliaia di scheletri deposti in nicchie scavate nelle pareti. Lo spettacolo è impressionante.

la camera del Druido. È la dimora dell'ultimo dei custodi del Rifugio.

Una volta entrati nella cripta, i custodes avvertiranno una sensazione di pericolo (Sensibilitas 9) che li spingerà ad andarsene in fretta. Ma un gemito proveniente da un punto distante pochi passi attira la loro attenzione.

Lo spettacolo di quella sconfinata distesa di scheletri vi ha colti di sorpresa, allertando i vostri sensi. Lo spaventoso scenario di morte vi opprime con il suo silenzio, tanto che non credete alle vostre orecchie quando un flebile lamento spezza il filo dei vostri pensieri. Poi ancora, e di nuovo, più distinto, proveniente da un luogo poco distante da voi. Seguite quel gemito e dopo poche decine

di passi entrate in una camera appena rischiarata da una fiammella. Qua e là mobili spezzati e libri gettati a terra. Davanti a voi, steso sulla fredda roccia, un vecchio in veste sacerdotale.

Soccorso dai custodes, che poco potranno fare per lui, mortalmente ferito, il vecchio rivelerà essere **Pendaran**, ultimo druido Custode del Rifugio. Le domande che il gruppo gli porrà saranno parecchie e riguarderanno il tumulo ed il suo significato, il mistero della battaglia di Romans, la sorte capitata al Druido etc.

Pendaran risponderà a tutti i quesiti per quanto possibile:

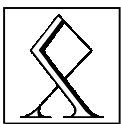
1- Pendaran è l'ultimo Druido Custode del Rifugio. Il Rifugio è stato creato per accogliere le spoglie dei guerrieri richiamati in vita in occasione della battaglia di Romans. Il Demiurgo può fare riferimento al paragrafo "La battaglia di Romans" riportato nella parte introduttiva.

2- Le rune del rituale sono state disperse. Due furono affidate all'oblio nella tomba di Sigerico, due, riportate su un fibbia, consegnate ad un Druido che se ne andò in direzione della regione oggi chiamata Agri Decumates, (ed i custodes sanno che mai ci arrivò!), una Runa fu affidata ai suoi avi, Custodi dell'Ultimo Rifugio di generazione in generazione. Egli ne è l'ultimo depositario.

3- Soltanto occasionali viaggiatori erano passati per quelle lande negli ultimi secoli, e nessuno si era mai fermato o aveva cercato di introdursi nel tumulo. Ma quella notte qualcuno vi si era introdotto ed aveva carpito con la violenza il segreto della Runa in suo possesso. Erano soldati, che sapevano bene quello che cercavano. Dopo averlo percosso lasciandolo a terra, se ne erano andati credendolo morto, ma Pendaran usando gli Antichi Poteri aveva evocato un drago per impedire che se ne andassero impuniti e con la Runa che, dai loro discorsi era l'ultima che mancava loro.

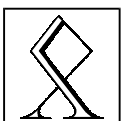
Il Druido teme che ora qualcuno abbia scoperto il segreto del Rituale, e si appresti a risvegliare dai morti coloro che nel tumulo sono deposti, assieme a chissà quanti altri, a seconda del prolungarsi del Rituale. E tale esercito sarebbe al comando di colui che officia il rito.

I custodes si interrogheranno sul da farsi, probabilmente confidando a Pendaran di essere essi stessi in possesso delle altre quattro Rune, probabilmente mostrandogliele. Il Druido confiderà loro che il Rituale può essere invertito, usando sempre le stesse cinque Rune, ma per essere efficace l'Antirituale deve essere celebrato nello stesso luogo in cui è stato attivato il Rituale, per poter così invertire il processo. Detto ciò, insegnerà loro la quinta Runa, esortandoli ad invertire il processo.



Egli non conosce i termini del Rituale e tanto meno quelli dell'Antirituale, ma deve esserci un legame tra i due.

Pendaran, osserverà le Rune, una ad una. Poi, spiegherà ai custodes che le rune, oltre ad essere lettere dell'alfabeto Carnico, sono delle rappresentazioni simboliche di fatti, concetti, pensieri e verità assolute, anche se nessuno oramai le considera in questo modo. Proprio a causa di ciò le rune possono divenire potenti strumenti arcani. Esaminate le Rune, comunicherà ai custodes il significato possibile di ognuna di esse:



è la runa di Ogmios, il dio che guida le anime nell'aldilà, la parte oscura della divinità. Ad essa può essere collegato il concetto di aldilà, di male, di morte e di sacrificio.



è la runa di Dagda. È il dio buono, capace di ogni cosa, il dio dei tuoni, dei fulmini, dell'agricoltura.



Rappresenta la parte luminosa della divinità, la regalità la nobiltà, la purezza.
 è la runa di Beleno, il dio solare e luminoso. È il protettore delle mandrie. Preserva dalle malattie. Può assumere significati diversi, tra i quali fedeltà, costanza, perseveranza, continuità, assolutezza, eternità.



:è la runa di Lug, il dio più grande, colui che regola tutto, il sommo eroe. Può essere associato ai concetti di forza, valore, diplomazia, abilità.



:è la runa di Karneia. È la dea ammantata di bellezza, di fiori e ghirlande. È il simbolo della prosperità della fortuna, della vittoria.

Con un filo di voce, il vecchio vi esorta a fare presto ed ad andarvene in fretta. Se il Rituale sta per essere attivato, prestì i non-morti si desteranno e sarà dolore e devastazione.

“Per me -aggiunge- è ormai calato il sole, ma voi siete ancora in tempo. Andatevene e fermate il Rituale prima che per il mondo sia troppo tardi! - poi, rivolto all’augure- prendi questo bastone. È tratto da un ramo della grande quercia sacra del Bosco di Trischiamps. Ti sarà utile“

Poi, con un ultimo rantolo, Pendaran raggiunge i suoi avi.

I custodes si trovano di fronte ad un duplice problema: scoprire qual'è l'Antirituale e dove celebrarlo. Usciti dal tumulo, esaminando il terreno circostante, noteranno tracce di un cavaliere che si dirigono verso valle. È l'unico che si sia salvato dalla furia del drago, dirigendosi verso Ibligo.

La loro meta appare ora ovvia. Il castilla è il luogo ove viene celebrato il Rituale.

Scendete in fretta verso Ibligo, ma la prudenza vi consiglia di non seguire lo stesso percorso fatto in precedenza e di nascondervi in prossimità del bosco per osservare meglio la scena.

Lo spettacolo è di quelli che difficilmente si dimenticano. La piana antistante il castilla è occupata da un esercito lacero e scomposto. Duemila, tremila o forse più non-morti, si muovono disordinatamente a gruppi di alcune centinaia, mentre gli uomini della guarnigione distribuiscono armi e corazze. Urla e secchi ordini si odono nel campo, mentre cominciano ad organizzarsi le prime compagnie di fanti e cavalieri. Poi, come un solo uomo, un urlo si leva e migliaia di spade sbattono sugli scudi, mentre, da un centinaio di metri alla vostra destra, i tremila dormienti dell'Ultimo Rifugio fanno la loro entrata nella piana. Quasi istantaneamente, una figura emerge dal portone d'accesso al castilla. Indossa corazza ed elmo, ma non potete confondervi: si tratta di Isolde. La sua voce suona chiara e potente nel silenzio che ora domina la piana: “Figli di Carnia, prodi guerrieri di ogni tempo, il momento è giunto ! Prendiamo ancora in pugno le nostre lame e scacciamo l'odiato romano per sempre dalla nostra terra. Facciamo che il sacrificio di Sigerico non sia stato vano. Stasera faremo festa sulle rovine di Julium Carnicum e fra quattro giorni i nostri cavalli alloggeranno nelle ville patrizie di Aquileia. Ve lo prometto!”

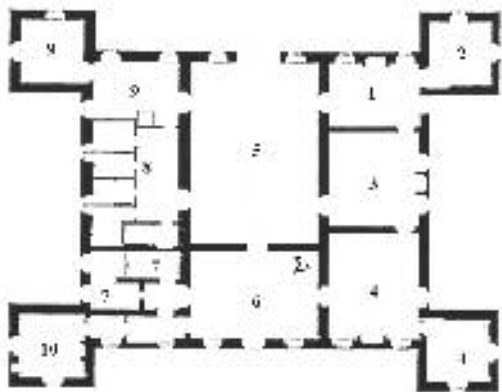
I non- morti si apprestano ad attaccare Julium Carnicum. Ma le fila si stanno ancora organizzando e ciò concede un piccolo vantaggio ai custodes. Appare evidente che da soli non possono fare niente contro l'esercito. L'unica loro speranza è quella di introdursi nella fortezza, trovare il luogo dove si sta celebrando il Rituale, ed invertirlo, anche se per il momento non sanno come. Ma tutto ciò

richiede tempo, e non appena pronto, l'esercito raggiungerà Julium Carnicum in poco meno di due ore di marcia.

Caio Valerio è al corrente che una *vexillatione* della I Adiutrix e X Gemina è accampata in una valle poco sopra la piana di Tometium, pur non sapendo di quanti uomini dispone. La *vexillatione* si trova a metà strada tra Ibligo e Julium Carnicum, ed appare l'unica alternativa per rallentare, se non fermare, l'avanzata dell'esercito di Isolde.

A questo punto i custodes dovranno agire su due fronti: da una parte alcuni di loro (sicuramente l'augure e Caio Valerio) dovranno attivare l'Antirituale, dall'altra un gruppo dovrà recarsi alla *vexillatione* per mobilitarla per contrastare il pericolo imminente. Il Demiurgo lasci discrezionalità sulla divisione dei due gruppi, ma faccia in modo che almeno 4 o 5 giocatori (per i motivi che appresso spiegheremo) si dirigano verso la *vexillatione*.

SCENA III : LA RESA DEI CONTI



La cripta.

I custodes prescelti per introdursi nel castilla, svolgeranno la loro missione in concomitanza del percorso del resto del gruppo verso la *vexillatione*. Ciò consente al Demiurgo di gestire momentaneamente soltanto l'azione dei primi, riprendendo i secondi solo a tempo debito.

I vostri compagni sono da poco partiti. Hanno scelto un percorso poco agevole, ma più coperto e sicuro. In un'ora circa saranno all'accampamento. Volgete lo sguardo verso il castilla, poco distante dal vostro nascondiglio. L'armata è quasi completamente schierata nella piana antistante la fortificazione. Nessuno pare presidiare l'ingresso principale. Ma forse, pensate, è bene cercare un'altra via.

I custodes dopo una breve ricognizione a distanza sul lato posteriore, scopriranno al piano terreno una porta, probabilmente un accesso di servizio. Superando un tiro sul De Scintia (difficoltà 9), la porta potrà essere scassinata senza produrre rumore ed in fretta. Diversamente, la porta si aprirà ma la serratura metallica cadrà verso l'interno facendo un po' di rumore.

I custodes si accorgeranno di essere entrati nelle cucine del castilla.

1-cucine: sono deserte e colme di recipienti e stoviglie abbandonate alla rinfusa, in gran fretta. Sembra che la mobilitazione sia stata improvvisa ed abbia riguardato tutto il personale della guarnigione.

2-dispensa: sono immagazzinate in armadi di legno le scorte alimentari per la guarnigione.

3-refettorio: prossimo alle cucine, è arredato con lunghi tavoli ed alcune panche. È sobrio e disadorno, probabilmente il refettorio della truppa.

4-armerie : su rastrelliere ormai spoglie, erano deposte qui parte delle armi distribuite all'esercito dei non-morti.

5-cortile interno: varie porte, quasi tutte aperte, portano all'interno dell'edificio. Si possono notare i segni inconfondibili di un esercito in partenza.

6-salone: mediamente ampio, accoglie un tavolo centrale a cui sono affiancate delle sedie. Cassepanche e bassi mobili occupano parte delle pareti, drappeggiate con stoffe pesanti. È la sala da pranzo dei graduati e del comandante il presidio. A questo tavolo hanno mangiato anche i custodes.

7-camere degli ufficiali: pur conservando una marziale sobrietà, sono dotate di un catino per l'acqua, un giaciglio comodo ed alcune cassepanche.

8-camere degli ospiti: è qui che erano alloggiati i custodes la sera precedente.

9-dormitorio: in queste stanze è alloggiata la truppa. Duri giacigli e scarso arredamento le contraddistinguono.

10-camera di Isolde: la presenza di un comodo letto drappeggiato pregiatamente, di uno scranno intagliato e di preziosi mosaici a terra, nonché l'esistenza di un mobilio più ricercato, di alcuni bracieri e cesti di frutta evidenziano la camera del comandante.

Ispezionando i bauli, i custodes ne troveranno uno colmo di carteggi e rotoli. In mezzo a relazioni, rapporti, etc. troveranno i seguenti documenti:

1- Parte del rapporto all'imperatore da parte del Console M. Emilio Scauro sulla terra dei Carni ed i loro insediamenti. Il Console propone di utilizzare i siti già scelti dai Carni per i loro *oppida*, come sede di castra e castilla. Segue una lista, nella quale i custodes troveranno anche "*l'oppidum detto di Ibligine dai locali, già sede del Re Sigerico e raso al suolo a eterno monito.*"

2- Una rozza mappa che i custodes non tarderanno (De Scentia 9) ad identificare come rappresentante il castilla in cui si trovano. Nello spazio occupato da un'ampia stanza, in un angolo, i custodes noteranno uno strano simbolo, all'apparenza una I maiuscola, senz'altro posta in seguito.

Seguendo le indicazioni della mappa, una volta riconosciuta la loro posizione, i custodes torneranno al salone. Qui, in un angolo sotto un tappeto (De Scentia 9), scopriranno nel pavimento alcuni lastroni di pietra smossi. Lo scalzamento delle pietre richiede il superamento di un tiro sul Vigor pari a 15 (l'azione può essere fatta in cooperazione) e la difficoltà scende a 12 se viene usata una leva non appena è possibile inserirla nella fessura prodotta.

Alla fine, i custodes scopriranno una ripida scaletta buia che porta nei sotterranei.

Il Demiurgo durante il corso dell'esplorazione, può decidere di tirare periodicamente il dado a 20 facce. Qualora ottenesse un punteggio superiore al 15, i custodes si imbattono in alcuni soldati della guarnigione, al massimo in rapporto 1:1. Se nell'entrare i custodes hanno fatto cadere a terra la serratura della porta della cucina, rompendola, le probabilità di incontrare una sentinella insospettata sono maggiori. Gli incontri si ottengono con tiri del dado con punteggio superiore a 12. In ogni caso, ciò vale anche se i custodes non si muovono silenziosamente (è richiesto il superamento periodico di un tiro sul De Natura difficoltà 9).

SOLDATI DELLA GUARNIGIONE

Valore: DV 6

1 dado: Sensibilitas

2 dadi: De Bello, De Natura

3 dadi: Punti Vita, De Corpore.

Armi: Gladio (6)

Armatura: Levis Lorica (3)

Scudo: nessuno

Una volta scesa la ripida scaletta, i custodes si troveranno in un atrio umido e buio, rischiarato debolmente da alcune torce sulle pareti. Le pietre usate per i muri sono rozzamente squadrate, ed i custodes si rendono conto che i sotterranei sono antecedenti alla edificazione del castilla (De Scentia 9). Erano i sotterranei dell'*oppidum* di Sigerico.

Incontrano pochi locali angusti, che non tardano ad identificare come segrete e celle. Poi, una pesante porta chiusa attrae la loro attenzione.

L'umidità del luogo ed il freddo che avvertite vi mordono le ossa. Il silenzio più assoluto domina in queste che erano le segrete di Sigerico, interrotto soltanto dall'eco dei vostri passi. Davanti a voi, un pesante portone in legno e ferro chiude un ampio arco in pietra adorno di simboli runici.

A differenza delle vecchie porte ormai scardinate e dal legno marcescente, il portone pare intatto. E l'usura sugli anelli che fungono da maniglia fa intendere che è stato aperto recentemente.

È questa la Cripta, ove il rituale è attivato. Il portone è chiuso, e non c'è modo di aprirlo con la forza, né si notano serrature. Ma un esame più attento (De Scentia 12) rivela nelle borchie che contornano la fascia metallica del portone un meccanismo che fa scattare la serratura nascosta. Senza un cigolio, il portone si apre.

Due scheletri li attaccano immediatamente.

SCHELETRI

Valore: DV 8

1 dado: De Corpore

2 dadi: De Bello, Punti Vita

Arma: Spatha (15)

Scudo: Scutum (3)

La cripta è angusta, illuminata da alcuni bracieri. Incisi rozzamente nella roccia, alcuni bassorilievi occupano le pareti laterali. A terra, quello che resta di un bastone in legno bruciato. In fondo, un'ara sacrificale chiude la stanza. Al di sopra di essa, di una luce verdognola, una sfera giace sospesa a mezz'aria. È il segno che il Rituale è attivo. È il segno che avete trovato il luogo che cercavate.

Un esame dei rozzi bassorilievi, porterebbe a rivelare la loro entità. Essi sono, nell'ordine:

1- Scena rappresentante un carro a due ruote con un condottiero, seguito da un manipolo di guerrieri armati di lance e spade.

2- Si intuisce una zattera con degli uomini a bordo su un turbolento corso d'acqua. Al timone, una figura semi umana. Sulle due sponde, guerrieri dalle spade piegate in attesa sull'una ed in allontanamento dal fiume dall'altra.

3- Il terzo bassorilievo rappresenta una sfilata di armati, davanti ai quali alcuni uomini soffiano in enormi corni potori (*Carnix*). Dietro al carro di guerra del condottiero, sfilano numerosi uomini incatenati.

4- Un enorme fuoco attraverso il quale sfilano capi bovini ovini in grande quantità.

5- Vigneti e campi di grano.

L'esame del bastone quasi del tutto bruciato, con il superamento di un tiro sul De Scentia con difficoltà 9, rivelerebbe trattarsi di legno di quercia. Si possono intuire delle incisioni lungo la sua lunghezza.

A questo punto l'augure, le cinque rune in mano, seguendo le indicazioni dei bassorilievi, dovrà comprendere l'ordine di incisione del Rituale, e di conseguenza comprendere come invertire il processo. Ciò, vista la difficoltà dell'interpretazione delle rune e la mancanza di esperienza dell'augure in questo campo, richiederà circa 3 ore di tempo. Mentre l'augure si cimenterà con le rune, gli eserciti si scontreranno.

La grande battaglia

Una volta scoperta la Cripta, il Demiurgo riterrà che il tempo necessario per raggiungere l'accampamento romano sia trascorso (1 ora circa).

Raggiunta la piana di Tometium, i custodes hanno risalito il pendente e ghiaioso conoide alle pendici del monte Amaria, ed inerpicatisi fino dove il conoide si restringe tra due ripide balze, sono giunti alla piana ove è accampata la *vexillatione*.

Una piana si apre all'improvviso davanti ai vostri occhi, e la vista dell'accampamento, ordinato e disciplinatamente disposto, per un attimo vi rincuora. Ma vi accorgete immediatamente che gli uomini a disposizione sono pochi, pochi rispetto ad un primo conto approssimativo per fronteggiare l'armata dei non morti. Siete quasi subito intercettati dalle sentinelle alle quali chiedete di vedere il Legato. Siete condotti presso la tenda del comandante ed annunciati.

"Fateli entrare" sentite dalla tenda.

I custodes metteranno al corrente il Legatus del pericolo imminente. Dovranno essere piuttosto convincenti in quanto ad un primo acchito la loro storia ha dell'inverosimile, soprattutto alle orecchie di un uomo che crede esclusivamente nella forza e nella spada.

Pacuvio Nordio è il Legatus al quale è affidato il comando della *vexillatione*. È un uomo d'azione, dal fisico prestante e la pelle abbronzata ricamata di cicatrici. Non ama molto la retorica, preferisce parole chiare e fatti. Concreto, di poche parole, è un fedele servitore dell'Impero ed implacabile persecutore dei suoi nemici. Il Demiurgo terrà conto di ciò nel valutare l'efficacia del colloquio con i custodes, abbassando o alzando di un grado la difficoltà. La perizia da adottare è il De Societate (9).

I Il Legatus manda in esplorazione 30 cavalieri. Ne torna soltanto uno, parecchio più tardi. Il cavaliere confermerà quanto detto dai custodes, ma l'accampamento non era stato messo in preallarme. L'esercito si muoverà in ritardo, affrontando il nemico sul ghiaione del conoide. La cavalleria non potrà essere impiegata.

II Il Legatus invia in avanscoperta 5 manipoli di Astatii, 2 di Principii, 2 di Triarii e 50 cavalieri, chiedendo ad un custode di accompagnarli.

Questi saranno intercettati dalle avanguardie dell'armata di Isolde ed impegnati in uno scontro feroce. L'unica alternativa sarà la fuga. Il custode potrà escogitare un piano di fuga per potere limitare i danni. Il superamento del tiro sul De Societate (9)

	Perdite tra i legionari	Perdite tra i nemici
I	80%	2%
II	60%	3%
III	40%	4%
IV	20%	5%

Nel caso il piano sia ben congegnato, si può abbassare a 6 il livello di difficoltà. Nel caso in cui non si arrivi nemmeno al primo livello di riuscita, i legionari perderanno il 90 % degli effettivi. In ogni caso, coloro che riusciranno a fuggire, riferiranno al campo e l'esercito si preparerà allo scontro nella piana ove è accampato. L'armata dei non morti infatti, accecati dal sangue e dall'odio per i Romani, inseguirà i fuggitivi, ma prima che il grosso dell'esercito raggiunga la *vexillatione*, questa avrà il tempo di schierarsi.

III Il Legatus si convince dell'urgenza dell'intervento, e senza indugio fa schierare la *vexillatione* nella piana di Tometium. Lo schieramento sarà quello classico adottato dall'esercito romano.

IV Pacuvio ascolta con attenzione e decide di lasciare il comando dell'esercito ai custodes vista la loro provata competenza. In virtù delle caratteristiche dell'esercito nemico, ritiene che i membri della Cohors Arcana siano i più adatti ad organizzare lo scontro. Tutto è in mano ai custodes. Qualora organizzassero una tattica di combattimento, il Demiurgo valuti la sua efficacia. Il De Societate con difficoltà 9 può essere un buon parametro.

V Il custode che riesce in questo lancio, oltre ad avere carta bianca e massima collaborazione da parte del Legatus, preso atto delle forze in campo e delle loro componenti, decide di adottare lo schema già adottato a suo tempo dai Cartaginesi nella Battaglia di Canne (vedi schema).

In termini di gioco, per passare dall'una all'altra delle cinque fasi, la perizia da adottare sarà il De Societate (difficoltà 9). Il tiro verrà fatto all'inizio di ogni *tempus* di combattimento.

- 1- un tiro con successo
- 2- due tiri con successo
- 3- tre tiri su cinque con successo
- 4- quattro tiri su sei con successo
- 5- cinque tiri su sette con successo

Sempre, con un risultato al tiro 1 o 2, il custode che opera i lanci dovrà subire un attacco diretto, come verrà illustrato in seguito.

Ogni volta che si supera una serie di tiri, cioè si passa ad una fase di combattimento superiore, considerato che la tattica adottata riesce e dà i suoi risultati, *ai danni totali causati dal tempus di combattimento si sommerà un danno suppletivo, dato da:*

II° fase di combattimento 1 d6 x10

III° fase di combattimento 1 d10 x10

IV° fase di combattimento 2 d10 x10

V° fase di combattimento 2 d20 x10

da indirizzare contro il gruppo di combattenti che si preferisce.

I due eserciti si fronteggeranno in un furioso scontro per gestire il quale il Demiurgo adotti il "sistema di combattimento tra eserciti" come indicato nella parte introduttiva. Lo scontro è strutturato in modo che ogni gruppo di combattenti ne fronteggia un altro, come fosse un'unica entità. Nel caso in cui un gruppo venga annientato, l'avversario così svincolato potrà unire le sue forze ad un gruppo alleato, secondo le regole del combattimento in disparità numerica.

Lo schieramento di partenza è composto da:

Romani		Armata dei non-morti	
Cavalleria	300	Cavalleria	500
Veliti	1200	Zombi	2000

Astati	2000	Ghoul	2500
Principi	1500	Scheletri	3500
Triari	1000	Negromanti	500
<i>Tot.</i>	<i>6000</i>	<i>Tot</i>	<i>9000</i>

Volendo è possibile utilizzare la mappa di *Tometium* e costruire dei segnalini che i giocatori potranno utilizzare per disporre gli eserciti e manovrarli visivamente.

Se il numero di custodes lo permette, sarebbe bene che ognuno di essi controllasse un gruppo (Veliti, Cavalleria, Astati.....) per quanto riguarda il suo movimento (se la tattica adottata è quella della Battaglia di Canne o se in ogni caso i custodes hanno ottenuto il comando dell'esercito) ed i tiri di dado per il combattimento così come specificato nella parte introduttiva.

Qualora il comando dell'esercito rimanga in mano al Legatus, questo disporrà la *vexillatione* secondo i canoni classici del combattimento delle Legioni, ed i custodes si atterrano a questo, non disponendo della possibilità del movimento, limitandosi al combattimento.

Ogni tempus di combattimento, il Demiurgo tira il dado a 20 facce. Con un risultato superiore al 18, uno **Zombi Drago** viene evocato dal Rituale e dopo tre tempus si schiererà a fianco all'esercito di Isolde. Il Drago, che può essere evocato una sola volta, verrà ucciso solo al momento della riuscita dell'Antirituale.

L'attivazione in combattimento del Drago avviene solo con il superamento di un tiro sul De Bello di 18, attaccando con il suo soffio mortale un settore dell'esercito romano. Per valutare quale settore viene attaccato, si tira 1 dado pari al numero dei settori restati in gioco (es. se lo schieramento è completo si tira 1 d5, altrimenti il dado da quattro o da tre e così via. Il numero che uscirà, corrispondente alla disposizione fatta in precedenza, (1=cavalleria... 4=principi...) rappresenta il settore colpito.

Nell'istante in cui l'Antirituale verrà attivato, l'armata dei non morti si accascerà al suolo, drago compreso, e lo scontro terminerà, e si passerà direttamente alla lettura dell'epilogo.

SCHEDA DEI P.N.G.

PACUVIO NORDIO

Valore: D.V. 8
1 dado: Sensibilitas
2 dadi: De Natura, De Societate
3 dadi: De Bello, De Corpore, Ratio,
Punti Vita
Arma: Ensis (8)
Armatura: Lorica Hamata (7)
Scudo: Scutum (3)

CAVALIERE SCHELETRICO

Valore: D.V. 5
2 dadi: De Corpore
3 dadi: De Bello, Punti Vita
Arma: Gladius (6)
Scudo: Scutum (3)

FANTE ZOMBIE

Valore: D.V. 6
2 dadi: De Corpore
3 dadi: De Bello, Punti Vita
Arma: Gladius (6)
Scudo: Scutum (3)

FANTE GHOUL

Valore: D.V. 8
1 dado: De Corpore
2 dadi: De Bello, Punti Vita
Arma: Ascia (10)
Scudo: Scutum (3)

SCHELETRO

Valore: D.V. 10
2 dadi: De Corpore
3 dadi: De Bello, Punti Vita
Arma: Spatha (15)
Scudo: Scutum (3)

NEGROMANTE

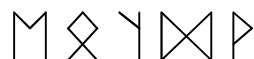
Valore: D.V. 10
2 dadi: De Corpore
3 dadi: De Bello, Punti Vita
Potere magico: Risveglio dei morti
Arma: Ensis falcata (12)
Armatura: Lorica Hamata (8)

ZOMBI DRAGO

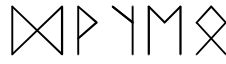
Valore: D.V. 20
2 dadi: De Corpore
3 dadi: De Bello, Punti Vita
Potere magico: Soffio Infuocato
Armatura: Pelle Squamata (6)

L'Antirituale.

Raggiunta la cripta, individuata la sfera di luce, manifestazione del Rituale attivato, l'augure, mentre la battaglia infuria, è chiamato a svelare la "formula" dell'Antirituale. Innanzi tutto, dovrà capire il significato dei bassorilievi, la cui sequenza indica quella delle Rune attivanti il Rituale di evocazione.



La sequenza che ne esce, va ad individuare la *affermazione di potere* che è alla base dell'efficacia del Rituale. Seguendo le Rune ed il loro significato mistico, così come Pendaran lo ha illustrato, l'Augure dovrebbe risalire alla formula "L'esercito del male vincerà per sempre il bene". L'Antirituale, è dato da un'affermazione di potere, corrispondente ad una sequenza di Rune, tale da contrastare ed annullare l'affermazione generante l'evocazione dei non-morti.. Essa è, secondo il significato delle Rune, "L'eterno Dagda, trionfa sul dominio delle tenebre", corrispondente alla seguente sequenza:



Le Rune andranno incise sul bastone di quercia donato all'augure dal vecchio druido. Questo l'augure dovrebbe intuirlo osservando a terra il bastone bruciato.

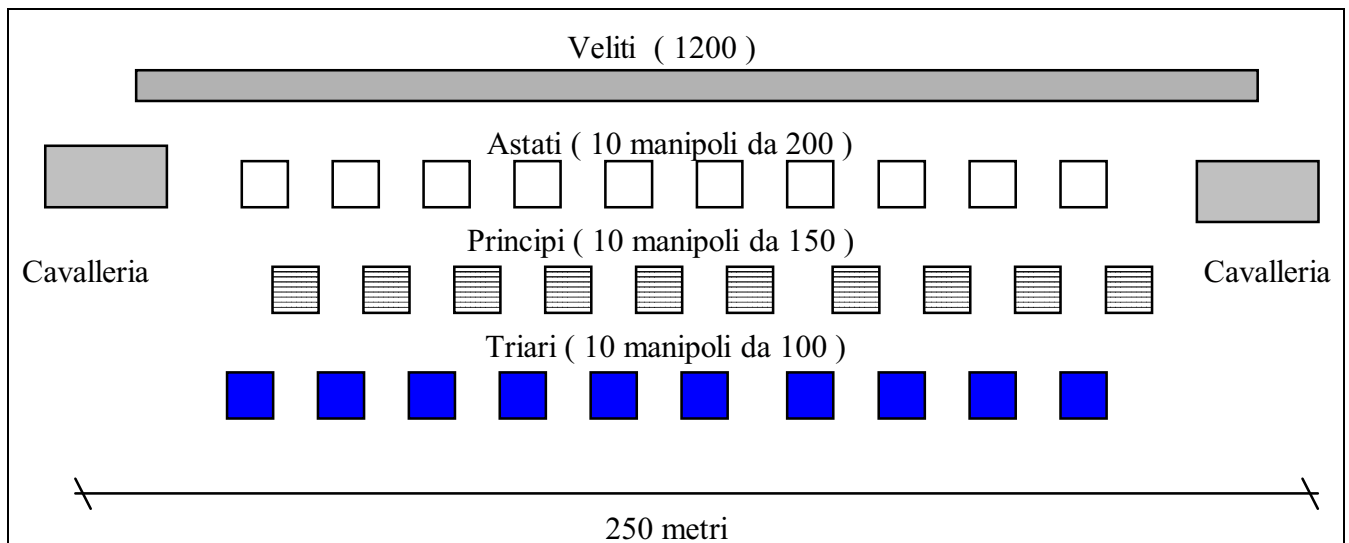
In termini di gioco, dal momento della scoperta dei bassorilievi, coincidente con l'inizio della battaglia *il Demiurgo concederà ogni 5 tempus di combattimento un tentativo all'augure al fine di attivare l'antirituale*. Questo, oltre ad essere caratterizzato dalla corretta incisione delle rune, richiede anche il superamento di un tiro sul De Magia (difficoltà 15). Qualora la sequenza non sia corretta, o'è l'augure non superi il tiro richiesto, le Rune incise sul bastone scompariranno.

Eventualmente, ed a sua discrezione, qualora la sequenza sia corretta ed il giocatore non raggiunga con il tiro del dado il valore richiesto, il Demiurgo potrà lasciare intendere che la sequenza era corretta, ad esempio accennando ad "una strana luminescenza che contorna l'incisione per un attimo prima di scomparire."

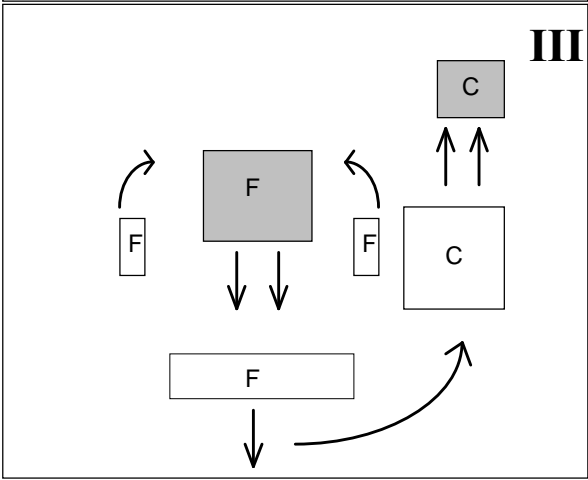
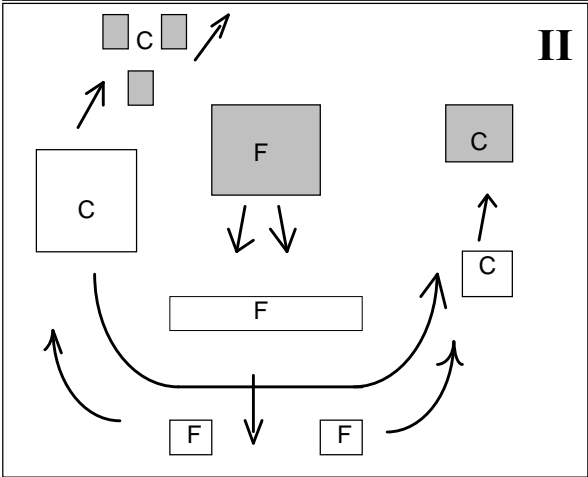
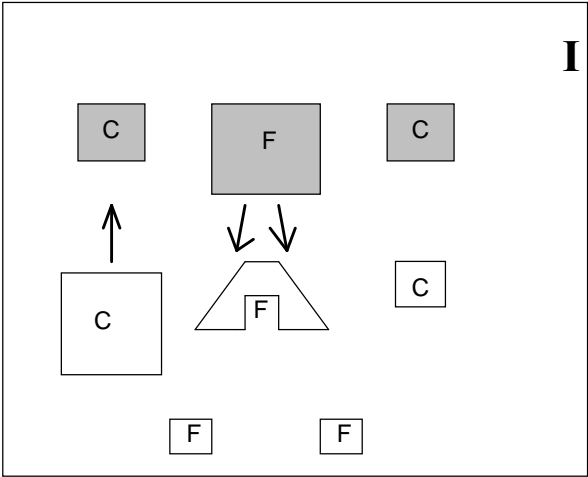
Se i primi 5 tempus serviranno all'augure per comprendere il significato dei bassorilievi e formulare la sequenza del Rituale, i successivi intervalli di tempo tra un tentativo e l'altro sono resi necessari dalle difficoltà d'uso dei rituali che sfruttano il potere delle Rune, sommata alla difficoltà oggettiva che un augure non istruito su tali rituali deve affrontare.

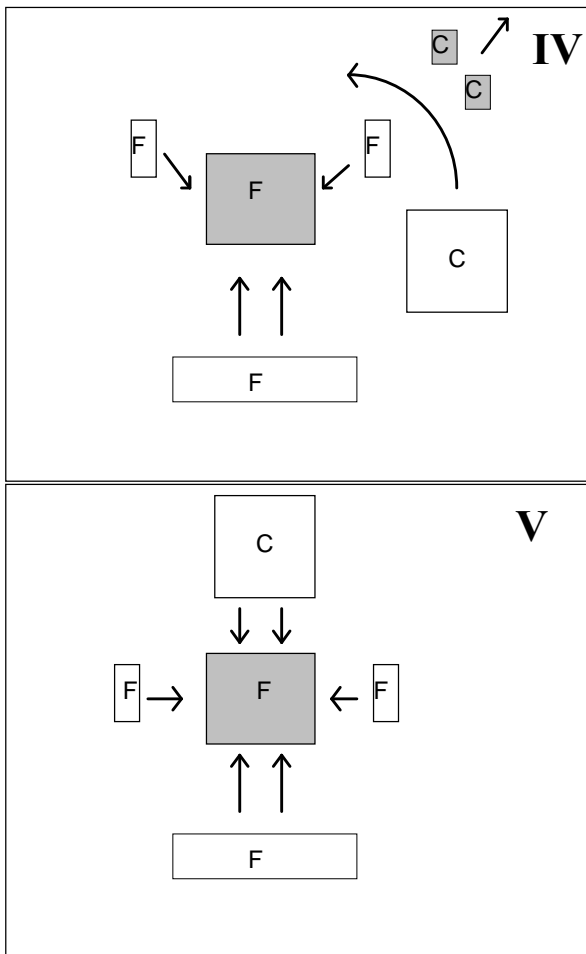
Quando si verificherà la riuscita dell'Antirituale, il Demiurgo passerà alla lettura dell'epilogo.

SCHEMATA CLASSICO DI UNA LEGIONE



SCHEMA DELLA BATTAGLIA DI CANNE





- Romani
- Cartaginesi
- C cavalleria
- F fanteria

EPILOGO

Non appena l'Antirituale avrà successo, il Demiurgo darà lettura del passo seguente.

La tensione ti annebbia la vista e fa tremare il braccio mentre incidi, sul bastone che Pendaran ti ha affidato, la sequenza di rune che dovrebbe attivare l'Antirituale. Un ultimo tratto e poi hai finito. Per lunghi, interminabili secondi, non accade nulla. Poi, di luce propria, il bastone comincia a pulsare e lo lasci cadere mentre con una mano ti schermi gli occhi. Il legno e la sfera brillano ora, pulsando all'unisono, mentre le Rune incise di un colore rosso intenso proiettano bagliori nell'oscurità. Ad un tratto, in un parossismo di luce e calore, il bastone sussulta ed un raggio rosso carminio colpisce la sfera, che esplode silenziosamente in un lampo di luce e svanisce. A terra, fumante, il bastone con un ultimo sussulto cade in cenere.

La battaglia ha raggiunto il suo apice e sui volti sporchi dei legionari si legge lo sforzo e la fatica, mentre il braccio sempre più stanco si leva per colpire, quando all'improvviso, sulla piana, si ode un forte tuono e da ponente, con una velocità impressionante, una grande sfera luminosa che si posiziona in alto sul campo di battaglia, quasi un secondo sole. Poi, in silenzio, esplode e mille e mille lame di luce s'abbattono sull'armata di Isolde. I non-morti, colpiti ad uno ad uno, si

accasciano senza un lamento e sono ben presto ridotti a mucchi di cenere. I legionari, si guardano attorno, attoniti, senza più avversari.

“C’è riuscito - esclama Pacuvio Nordio - La battaglia è vinta !”

I legionari riescono agevolmente a catturare gli uomini della guarnigione di Ibligo, restati soli a fronteggiarli. Tra essi i legionari non trovano Isolde. Più tardi, un centurione riferirà al Legatus che il corpo senza vita di Isolde è stato trovato in mezzo al campo di battaglia, l’elmo spezzato e la spada in pugno, attorniato da mezza dozzina di legionari morti. Le testimonianze raccolte parlano di come, vistasi ormai sconfitta, ella si sia gettata con furore contro i legionari, combattendo strenuamente prima di soccombere.

È sera quando giungete a Julium Carnicum. L’esito della battaglia e le vostre gesta vi hanno preceduti e siete accolti da ali di folla festante.

Dopo un bagno purificatore e ristoratore presso le Terme, venite condotti al banchetto per voi allestito. Alla vostra destra Pacuvio Nordio, di fronte a voi i membri dell’amministrazione del municipium.

“Abbiamo interrogato i prigionieri - dice Pacuvio - sembra che il loro scopo fosse quello di cacciare Roma dalla Carnia “

“Ed abbiamo anche svelato il mistero riguardante le sparizioni di persone e gli strani avvenimenti che hanno interessato l’Agro negli ultimi mesi - continua un membro della Curia - tutta opera di Isolde e dei suoi seguaci, al fine di indurre Aquileia a mobilitare un gruppo di custodes per indagare. Ad Isolde mancavano le Rune per il Rituale e si è servita di voi per ottenerle. Le sue ricerche nei Tabularium di tutta la Regione non l’avevano aiutata in questo senso, benché si dica che di un pizzico di magia se ne intendesse.”

“L’importante è che tutto sia finito bene” esclama Pacuvio alzando il calice colmo di vino.

Al termine del banchetto, venite insigniti di una decorazione emerita della quale potete fregiarvi. È un labaro sul quale è riportata la frase “ Utrinqe Paratus”.

La mattina venite scortati fino ai confini dell’Agro, e da qui scendendo lungo la Via Julia Augusta in mezza giornata giungete ad Aquileia. Riferite a Quinto Partico i dettagli della vostra missione, nulla tralasciando.

Alla fine, il Tribuno si rivolge all’augure che ha officiato il Rito: “Grazie alle conoscenze da te acquisite abbiamo in mano ora uno strumento potente. Nulla potrà resistere ora a Roma, ora che possiamo resuscitare i morti! - poi, tendendo la mano - fammi vedere queste potenti Rune”.

“Non le ho più - ribatte l’augure - la potenza dell’Antirituale le ha distrutte e ridotte in polvere. Non potranno mai più essere usate.” Il tribuno osserva l’augure per un po’, dubbioso “ Peccato - si limita a dire - ora andate.”

La notte è fresca e nell’aria si sente il profumo della primavera. Caio Valerio vi ha invitato a visitare qualche tabernae. L’augure, osserva l’acqua della Natissa che di tanto in tanto luccica dei riflessi delle torce e dei lumi del porto. Poi, sfilato il laccio che serra il sacchetto di cuoio che porta alla vita, con la mano stringe per un attimo qualcosa di piccolo e rettangolare. Cinque piccoli tonfi nell’acqua. A volte, pensa, bisogna sapere imparare dall’esperienza di chi ci ha preceduto e la saggezza dei Druidi Carnici ci ha insegnato qualcosa.

“Aspettatemi!” esclama l’augure agli altri che stanno già per varcare la soglia di una rumorosa locanda. Un ultimo sguardo a settentrione, dove i monti della Carnia, eterni e silenziosi vegliano sulla pianura e poi, a passo veloce raggiunge i compagni.

L’avventura è terminata.

Il Demiurgo faccia tirare i giocatori il d30 e gli eventuali lanci per azioni memorabili e tiri del fato. In aggiunta, faccia tirare all'augure che ha officiato il Rito un suppletivo d20 sul De Magia per l'esperienza straordinaria fatta, e ai custodes che hanno condotto la battaglia un dado suppletivo sul De Bello *a seconda del numero di legionari sopravvissuti allo scontro*, secondo il seguente schema :

0 - 10 %	nessun tiro
11 - 20 %	1 d4
21 - 35 %	1 d8
36 - 50 %	1 d10
51 - 65 %	1 d12
> 65 %	1 d20