

LA VILLA DEI MISTERI

di Fabio RONGIONE

Liberamente tratto da

La Villa dei Misteri

di ????????

e

Intrigo a Roma

di Michele Molinari

(14-09-98)

La villa dei misteri

è un'avventura che si svolge inizialmente a Roma, dentro una villa patrizia dove sono stati scoperti numerosi cadaveri. Gli omicidi, efferati, misteriosi e, cosa più importante, senza un apparente movente, cadono all'attenzione della Cohors Arcana del Castra Praetoria. La trama in realtà è ben più fitta e alla fine chi rischierà di farne le spese sarà proprio l'imperatore Teodomiro ...!

Introduzione per i giocatori

Roma Urbe 3 gennaio 1231 a.u.c. (478 d.C.)

Già da qualche tempo vi trovate nella città di Roma con presa residenza nel Castra Praetoria che sorge lungo le Mura Aureliane. Roma Urbe è meravigliosa come la ricordavate quando giungete presso il Castra per la selezione che vi ha permesso di entrare nel corpo scelto dei Custodes della Cohors Auxilaria Arcana, ma ora vi trovate qui per un motivo diverso e molto più importante: L'imperatore compie gli anni e una grande festa ha avuto luogo in città nei giorni scorsi; voi siete stati scelti come rappresentanza dei Custodes di tutte le provincie per portare gli auguri della Cohors Arcana direttamente al cospetto dell'imperatore. Durante il giorno vi siete divertiti, la notte è trascorsa nei ricordi, il risveglio vi riporta a una realtà anche troppo ... irreal.

Sangue ... sangue ovunque. Ovunque volgiate lo sguardo venite pervasi da una sensazione di disgusto per lo spettacolo atroce che si offre ai vostri occhi. Sparsi da una furia spietata, qua e là giacciono inerti brandelli che riconoscete essere stati le spoglie mortali degli abitanti e dei servi della villa. Volti sfigurati, membra dilaniate, organi esposti. Il lezzo nauseabondo di morte riempie il silenzio. Il ritmo sfuggente del vostro respiro soffocato scandisce lo scorrere di un tempo che per quei disgraziati ormai tempo non è. Dentro di voi sentite che dell'incubo questo non è che l'inizio.

Eppure soltanto ieri vi stavate divertendo e vi raccontavate e condividevate momenti di gioia alla festa di compleanno dell'Imperatore, alla quale avete avuto l'onore di partecipare in qualità di rappresentanti del corpo da Lui stesso istituito, la Cohors Arcana.

Poi vi ricordate la notte quasi insonne trascorsa nei ricordi delle vostre vite, in attesa di ripartire il giorno seguente per la destinazione successiva e poi quella sveglia inattesa prima dell'alba, le frasi mozze, la fretta presaga di sventura: Presto, è successo un fatto grave, un vostro collega, un amico dell'Imperatore, sbrigatevi, vi aspettiamo in strada i cavalli sono già pronti.

La corsa nella notte per le vie della capitale gravida di sonno, immersa in una sottile nebbiolina suggestione di un cattivo presagio, l'arrivo alla villa, la desolazione della morte.

Antefatto

Marco Druso, membro clarissimo del senato imperiale, a suo tempo docente di filosofia, è anche membro di un gruppo di congiurati che intende spodestare Teodomiro. Egli ha di recente ricevuto l'incarico di preparare un diabolico attentato alla vita dell'Imperatore, approfittando della ricorrenza del Suo compleanno. Si è pertanto recato in Mesopotamia, visitando la città di Babylonia per acquistare il suo regalo per il genetliaco. Precedentemente aveva commissionato una statua di Venere in alabastro ai migliori artigiani della capitale mesopotama. La statua sarebbe dovuta arrivare via nave direttamente nella residenza del senatore e, successivamente, regalata all'imperatore nel momento in cui i Custodes avessero recitato la formula augurale della Cohors Arcana. Per un lavoro del genere, una statua della dea Venere alta più di tre metri e di bellezza superiore a qualsiasi altra residente nella villa

dell'imperatore, Marco Druso si è fatto in quattro, evitando l'interesse vigile del suo imperatore e inventando la scusa di supervisionare personalmente i Custodes della prefettura orientale per giustificare il suo viaggio. Una volta terminata e conservata per l'ispezione e l'acquisto da parte del senatore, i suoi scultori erano stati allontanati dal luogo ove giaceva la Venere allo scopo di officiare un terribile rito demoniaco. I maghi evocatori richiamarono Lilith dagli inferi e la vincolarono alla statua. Proprio questa evocazione corrompe la statua, nel punto di ingresso del demone, scurendo la parte di alabastro di una venatura grigiastra. Subito dopo i festeggiamenti la statua sarebbe certamente stata riposta nella villa dell'imperatore, in attesa del suo ritorno dalla festa. Nel cuore della notte la Venere si sarebbe tramutata in Lilith uccidendo l'imperatore e tutti gli esseri viventi all'interno della villa. Dopodichè sarebbe stata libera di portare la sua devastazione ovunque volesse; questo era il patto stipulato con i maghi evocatori.

Per somma fortuna dell'imperatore la statua raggiunge Roma, e la casa di Marco Druso, alcune settimane prima della festa. Attilio Firmino, Augure esperto nell'interpretazione dei sogni, riesce a intuire il pericolo e a sospettare l'origine malefica della statua. Non essendo però certo della sua intuizione per non creare disguidi o situazioni imbarazzanti, vista la levatura dei personaggi coinvolti, si confida con Galerio Bibaculo, suo amico, e assieme decidono di sottrarre la statua e sostituirla con una simile, sicuri di essere all'altezza della situazione.

La piccola imperfezione sulla parte scolpita che delinea la curva della schiena della Venere (un paio di centimetri di Alabastro sono leggermente più scuri rispetto al resto del meraviglioso corpo) confermano ad Attilio i suoi sospetti

Ovviamente i nemici dell'imperatore non possono di certo sapere che la statua non ha raggiunto l'imperatore, bensì la villa di Galerio Bibaculo e che, proprio la notte del compleanno ha ucciso il proprietario della casa e tutti quelli che erano con lui, compreso Attilio Firmino.

Marco Druso verrà ucciso da Harih Dasahr (suo servitore) per vendetta personale, prima che lo facciano i suoi stessi compagni, sia per aver fallito il piano che per impedirgli di tradire la causa.

La statua si accorgerà presto di non aver ucciso la persona giusta e tornerà a svegliarsi ogni notte per cercare la sua vera vittima. Ovviamente il primo obiettivo dei Custodes sarà quello di scoprire la vera natura della statua e ricacciarla negli inferi dai quali è venuta, prima che essa si svegli di nuovo. In secondo luogo dovranno scoprire la congiura e possibilmente i nomi dei congiurati. Se non ci riusciranno la statua raggiungerà l'imperatore la terza notte e sarà fermata dalle guardie pretoriane prima che lo uccida. I Custodes saranno invece spediti nella provincia più lontana e più pericolosa dell'Impero. Se riusciranno a risolvere l'enigma e fermare la statua l'imperatore gli garantirà la sua amicizia e chiederà loro di portargli la testa dei maghi che lo vogliono morto... ma questa è un'altra storia!

LA VILLA DI GALERIO BIBACULO

Ricevuto l'incarico di investigare sull'omicidio dell'amico di Druso, i personaggi raggiungeranno la villa di Bibaculo a cavallo. L'edificio si trova vicino alle Terme Antonine, in un ricco quartiere adiacente ad esse. Altre ville sono presenti nelle vicinanze, abitate da facoltosi patrizi. La scena che i personaggi troveranno una volta arrivati alla villa, circondata

interamente dalle guardie pretoriane, sarà orribile. C'è sangue dappertutto, dentro e fuori della costruzione. Qua e là giacciono ancora i resti degli abitanti e servi che abitavano la villa. Il corpo più devastato è quello di Attilio, riconoscibile solo dalla ricca tunica da notte ormai ridotta a brandelli. Solo il volto di un servo non è sfigurato al punto da essere irriconoscibile: gli occhi sono sbarrati in uno spasmo di orrore, molto probabilmente morto di paura prima dell'effettivo attacco. Una cosa è certa, la presenza della Cohors Arcana è giustificata. Chiunque abbia fatto questo massacro è un mostro, non un essere umano. E' come se qualcuno avesse lasciato libero per la villa uno dei leoni più affamati del Colosseo.

Indizi di una prima indagine:

- 1) I corpi sono stati uccisi da una forza soprannaturale. E' presumibile pensare ad un animale selvaggio (leone, pantera ecc..), ma l'ipotesi è da scartare in quanto gli omicidi sono stati compiuti in assoluto silenzio e con premeditazione che denota una superiore intelligenza
- 2) Forse qualcuno nelle ville vicine avrà visto o udito qualcosa, è presumibile che i personaggi si interessino all'interrogatorio dei patrizi che abitano le ville vicine e della pattuglia di ronda nel quartiere.
- 3) Perché il corpo di Attilio è quello più devastato, come se il mostro avesse lui come obiettivo?
- 4) Se viene effettuato un Oraculum Venere interverrà e rivelerà all'officiante una sua visione. La sua immagine è stata offesa dal demone che risiede nella statua ed ella è adirata. La visione: Una donna bellissima, vestita riccamente, con le mani legate, è costretta a subire le risa e le derisioni della gente comune della strada. Se l'Oraculum viene officiato nel momento in cui i personaggi affronteranno il demone avranno, durante la prima azione di combattimento, il tiro del fato automatico.

Il giardino

Il giardino è grande e ricco di alberi e piccole costruzioni in marmo come piscine e aiole, statue e panchine su cui riposare. Vicino alla villa, davanti all'alloggio della guardia personale di Galerio c'è la statua di Venere. I personaggi la noteranno subito: è la più alta e la più bella, soprattutto è la più nuova, forse un recente acquisto. Qui, vicino al peristylum, appena fuori dalla villa, c'è il corpo straziato della guardia di Bibaculo. Da qui inizia la scia di morte e distruzione, che ha fine nella stanza di Galerio, ucciso assieme a sua moglie nel letto.

E' presumibile pensare che la guardia sia la prima vittima (tiro Ratio diff. 6) .

L'interno

Tutta la villa trasuda morte e sangue. I servi sono stati uccisi nei loro letti e solo il corpo del cuoco (che evidentemente stava rassetando la cucina) è stato fatto a pezzi e trascinato fino al peristylum. La piscina destinata alla raccolta dell'acqua piovana è vuota, come per impedire ogni rituale di Speculum su di essa. Nei giorni scorsi, infatti, è piovuto spesso a Roma, ed è impensabile che la piscina sia vuota. Se i personaggi perquisiscono attentamente la villa (De Natura diff.9) noteranno che sotto il letto della figlia di Galerio, Claudia, c'è una bacinella d'acqua. Se un augure farà lo speculum su di essa potrà vedere il demone aggirarsi nella villa e uccidere tutti i suoi abitanti, sistematicamente, riservando tutta la sua ira su Attilio. Non c'è modo di vedere da dove viene il demone e che in realtà è la statua di Venere posta nel giardino. Una volta dentro la villa, appena il Demiurgo lo riterrà opportuno, può mettere al corrente il gruppo che la figlia di Galerio è l'unica sopravvissuta al massacro. Le guardie che

per prime sono intervenute l'hanno fatta portare presso la sua abitazione e messa nelle mani dei Sapiienti affinché si occupino della sua mente sconvolta. La ragazza, infatti, non parla più e sembra che la sua mente sia assente e insensibile a qualsiasi stimolazione venga dal mondo esterno.

Il Passaggio segreto

Dentro gli alloggi di Claudia esiste un passaggio segreto (tiro De Natura diff.12) che porta a uno stanzino sotterraneo dove sono riposti alcuni libri e pergamene dal contenuto occulto e magico. La maggior parte del sapere contenuto nei libri della ragazza fanno parte del sapere proibito nell'impero. Una conclusione logica ma affrettata potrebbe essere che è stata Claudia a scatenare il demone, evocandolo e successivamente sfuggito al suo controllo. La poverina ci ha rimesso la salute mentale ed i suoi genitori sono morti. Il ripostiglio segreto è infatti protetto, anche se grossolanamente, contro eventuali visitatori (Paura, la magia è talmente debole che non è necessario il tiro di Ratio). Ed è proprio questo il punto: Un'evocazione così potente non può essere stata officiata dalla ragazza, la cui magia, anche se proibita, è ancora rudimentale. Il Demiurgo non dovrà far effettuare nessun tiro, i personaggi dovranno giungere da soli a questa conclusione.. non è detto che riescano a trovare il passaggio segreto. Comunque c'è un indizio nella camera: un forte odore di Vespertilia, una radice che, se bruciata, emana un odore acuto simile al rosmarino, ma molto più intenso, che ancora si può odorare nella stanza dov'è nascosto il passaggio segreto (tiro De Scientia diff. 9).

Indizi finali:

- 1) Claudia è l'unica sopravvissuta e si è protetta con la sua magia rudimentale dall'attacco di Lilith, provocando il forte odore di Vespertilia che il demone odia. Questo può essere compreso se i personaggi scoprono la vera natura della radice bruciata.
- 2) Il mostro intravisto con lo speculum è Lilith (vedi descrizione più avanti) e proviene dall'esterno, dall'entrata adiacente all'alloggio della guardia e al peristylum. Se un mostro del genere fosse uscito dalla villa la ronda notturna avrebbe certamente visto qualcosa dato che nel corso della prima visita dei personaggi alla villa è stato appurato dai pretoriani che la ronda era in vista della residenza all'ora del massacro (questo indizio è valido solo se è stato officiato lo speculum sul catino).
- 3) La statua, bellissima e perfetta (se si eccettua la macchia dietro la schiena), ha un'espressione maliziosa in volto. L'uccisione ha corrotto infatti la struttura, una particolarità della possessione del demone sul materiale. Il giorno successivo l'espressione si accentuerà e il terzo giorno la statua sembrerà quasi viva e maligna. Se i personaggi studiano la statua e noteranno l'imperfezione, il demiurgo farà effettuare dall'augure (se ce n'è uno) un tiro di Ratio diff.15. Se riuscirà nel tiro comprenderà che è stato effettuato un rituale di vincolo demoniaco sull'alabastro della statua. Questo piccolo particolare può far risolvere l'avventura; il Demiurgo dovrebbe fare attenzione a rendere interessante e misteriosa la narrazione.

SVOLGIMENTO DELL'AVVENTURA

La villa dei misteri

È bene che i C. scoprano subito di Claudia giusto per confondere un po' le acque. Qualcuno provvederà a dare informazioni circa la salute mentale di Claudia, ma non permetterà ai personaggi di vederla. Ci sono i migliori sapienti dell'impero con lei e anche due tra gli auguri più illustri della Cohors Arcana e non hanno saputo dire niente. La ragazza, infatti, potrà risvegliarsi dal suo sonno vegetativo solo se Lilith sarà ricacciata negli inferi.

Marco Druso verrà trovato morto strangolato: i C. non verranno coinvolti in un primo momento: non c'è nessuna relazione apparente con quanto successo nella villa di Galerio. Verranno condotti a scoprire che Attilio aveva un amico, Anzio Rutello, anche fra il personale della villa di Marco Druso dove la statua aspettava di essere portata nella villa di Teodomiro. Sarà lui stesso a farsi vivo dato che il suo amico è morto: questi ammetterà di sapere solo che Attilio voleva sostituire qualcosa ma non gli aveva detto cosa. Inoltre il giorno dopo la sostituzione, sa che qualcosa è stato portato nella villa dell'imperatore.

È immediato ormai arrivare alla statua di Venere. Quando i personaggi scopriranno cosa si cela nella statua non potranno far nulla per distruggerla se non affrontarla. Non appena saranno consapevoli dell'esistenza del demone, la statua si sveglierà e li cercherà per distruggerli.

Sequenza degli eventi nella 1^a parte.

Attilio ha un sogno rivelatore.

La statua arriva a Roma nella villa di Marco Druso.

Attilio ha modo di scorgerla e di capire che è la fonte del pericolo.

Attilio congiura con Galerio Bibaculo per proteggere l'imperatore.

La notte prima del compleanno Attilio sostituisce la statua maledetta con quella finta.

Il giorno del compleanno la statua maledetta viene portata nella villa di Teodomiro.

La notte stessa avviene il massacro di Galerio Bibaculo, di Attilio e della servitù.

I C. arrivano alle prime luci dell'alba.

In giornata scoprono di Claudia.

Anzio Rutello cerca il corpo dell'amico per un ultimo saluto. Ai C. dirà solo che lavora per Druso.

La notte Marco Druso viene ucciso (Marco abita nella villa confinante con quella di Galerio).

I C. devono ricordarsi di Anzio e contattarlo. Questi li condurrà alla villa di Teodomiro.

Qui c'è la statua di Venere simile a quella nel giardino di Galerio.

Babylonia

A questo punto dovrebbe essere chiaro che la responsabilità dell'attentato è di Marco Druso, il quale però è morto. Chi l'ha ucciso? Operava da solo? Con chi era in combutta?

Gli indizi disponibili a questo punto vengono forniti da Anzio Rutello. I C. dovrebbero già sapere che la statua è di fattura babilonese. In più Anzio può confermare che Marco aveva di

recente compiuto un viaggio a Babilonia con la scusa di supervisionare le forze militari. Inoltre possono mettere a soqquadro la sua casa. Qui scopriranno che:

- 1) uno dei servitori (Harih Dasahr) manca dalla mattina successiva alla morte di Marco. Infatti è lui che ha ucciso Marco per vendicare la sorella violentata e uccisa a sua volta proprio da Marco un anno prima a Babilonia.
- 2) Nella camera di Harih trovano un crocefisso di legno di foggia particolare, intagliato a mano (che dovrebbe guidarli a Babilonia alla ricerca di Harih)
- 3) Nella biblioteca di Marco trovano nascosto in uno scaffale segreto della biblioteca, il contratto che lo lega alla setta degli Ahshashin. Trovano inoltre uno scritto di pugno di Harih che è servito a Marco per contattare la setta e farsi riconoscere.

Un viaggio in Mesopotamia si impone. A Babilonia i C. cercheranno il prete che è al corrente del luogo dove fa penitenza Harih. Il luogo è impervio. Durante il tragitto verranno attaccati, durante la notte, da ladri (i quali pensano che i C. siano lì per loro): i ladri fuggiranno con i loro cavalli. I C. a questo punto saranno ridotti a cercare anche acqua e cibo: affinché non decidano di tornare indietro è bene che l'attacco avvenga nei pressi del luogo dove sta spiando Harih. Questi assisterà dall'alto alla scena dell'attacco e sarà proprio lui a salvare i C. quando questi, non abituati al deserto, saranno a corto di acqua e viveri e presumibilmente allo stremo delle loro forze..

Una volta entrati in contatto con Harih, questi dirà loro tutto.

Il ritorno non sarà privo di ostacoli. Harih si dice pronto a condurli presso il covo dei ladri che hanno rubato i cavalli ai C.. A questi decidere se approfittare o meno.

A Roma, nel frattempo, Marco DRUSO (!!) temendo una punizione da parte della confraternita, a insaputa di tutti, aveva messo un sosia a dormire al suo posto! In realtà quindi non solo è in vita ma gode anche di ottima salute!! Immaginando in Harih un pericolo, egli segue i C. fino a Babilonia dove ricontatta gli Ahshashin incaricandoli di eliminare i C. Gli Ahshashin falliscono perché Harih riesce a riconoscerli in tempo. I C verranno pertanto arrestati alla prima occasione propizia (se loro stessi decidono di andare dal proconsole o al castra ancora meglio!!!! Infatti, Marco ha con se un lasciapassare e un ordine firmati dall'Imperatore stesso (falsi entrambi) che gli conferiscono ampi poteri nei confronti dei C.. I C. verranno processati e condannati per direttissima: sono accusati del tentato omicidio di Marco Druso e di complotto nei confronti dell'Imperatore: Attilio viene accusato della strage in casa di Galerio, in quanto incapace di gestire il mostro evocato per uccidere Marco!!! Il delitto nei confronti di Marco DRUSO viene effettivamente commesso da Harih ma assoldato dai C i quali coprono la sua fuga fingendo di inseguirlo!!! Ricordarsi anche che i C. erano colleghi di Attilio!!! Bella trappola. I C.. vengono espulsi con disonore dalla C.A. e dovranno scontare 20 anni di lavori forzati in una miniera.

Harih Dasahr

Da giovane Harih apparteneva alla setta degli Ahshashin ('la mano di Dio' oppure 'coloro che operano in nome di Dio') killer a pagamento. In seguito si era convertito al cristianesimo, ma il desiderio di vendicare la sorella aveva risvegliato in lui l'esperienza del pur recente passato. Ritornato a Babilonia dopo la morte di Marco, si era confessato da un sacerdote che gli aveva imposto un periodo di penitenza nel deserto. È qui che lo troveranno i C. se seguiranno le sue

orme. Quando Harih era entrato al servizio di Marco, era da poco uscito dalla setta. Marco intuendo il passato di Harih, si era informato presso di lui, al momento debito, sulla possibilità di contattare dei sicari per portare a termine il suo piano. Harih, essendo un tipo sveglio, aveva più volte captato discorsi compromettenti tra Marco DRUSO e alcuni suoi ospiti dei quali non conosce sempre i nomi, ma che saprebbe riconoscere in qualunque momento. Sarà questo a renderlo prezioso agli occhi dei C. Inoltre li aiuterà a Segesticum.

Segesticum

La miniera è quella di Segesticum!! È La miniera dove si è svolta l'avventura Il signore del Male (Kodrann). In miniera incontrano un ex senatore (Achille Domiziano Cerullo) condannato da poco ed espropriato dei suoi beni, che li informa sulla gravità della situazione a Roma: Cerullo racconterà su

- 1) La ripresa dei giochi cruenti nel Colosseo (aboliti da Teodomiro anni prima)
- 2) un nuovo editto secondo il quale. per ordine dell'Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, tra due giorni traditori dell'Impero, saranno dati in pasto alle fiere nel Colosseo. La cosa è molto insolita, da quasi un secolo non si usava più uccidere i condannati in pubblico dandoli in pasto alle belve
- 3) La ripresa della soppressione del cristianesimo.

Qui, tra il personale della miniera riconoscono un giovane del luogo cui avevano salvato la vita. Sarà questi ad aiutarli a scappare con l'aiuto del Popolo Nascosto: infatti un sogno rivelerà ai C. l'aiuto del PN. Dovranno capire che l'aiuto verrà quando si troveranno tutti assieme nei cunicoli della miniera. Il giovane farà proprio in modo che i C., prima o poi, siano inviati nello stesso turno e farà trovare del cibo e delle armi. Il PN simulerà un crollo della miniera: i C si addentreranno nei cunicoli: risolvendo due indovinelli:

- 1) l'inizio dell'Amore in verità, sempre è la fine della LibertA (A)
- 2) Se essi si perdono (ES):

le tre lettere così ottenute (AES) premute in sequenza sulla parete di roccia faranno aprire l'ingresso alla grotta che i C. già conoscono, dove incontreranno Padre Armand il quale darà loro il talismano, che dona la 2^a vista: esso consentirà ai C. di riconoscere il mago nonostante le sue trasformazioni. Il talismano va attivato immergendolo nelle acque di una polla che si trova alla fine del fiume Timavo: i C. dovranno percorrerne l'intero tratto sotterraneo dal momento in cui il fiume scompare nella terra. Il talismano può essere usato solo da un augure (De Magia).

Padre Armand li indirizzerà dicendo loro:

Afronta l'orrido / Ove la sorgente si nega / Nella carsica terra
Penetra il grembo / Dell'aspra nutrice / E rinasci al mondo
Cerca colei / Che sola da / La seconda vista

Le Oreidi metteranno alla prova i C. prima di indicare loro dove il Timavo si immerge nel terreno: dovranno uccidere un orso impazzito che sta facendo strage di cerbiatti. Prima di

capirlo verranno dispettosamente sottoposti a tormente di neve: poi un sogno rivelerà loro le intenzioni delle Oreadi.

Solo quando l'augure resisterà al fascino della Naiade potrà immergersi con l'amuleto e attivarlo.

Sequenza degli eventi nella 2^a parte.

I C. viaggiano fino a Babylonia.

Qui contattano il prete che conosce il luogo dove si trova Harih.

Viaggio nel deserto e attacco notturno dei ladri.

Alla ricerca di Harih.

Harih rivela tutto e si dice pronto ad aiutarli.

Assalto al covo dei ladri (opzionale)

Attacco da parte degli Ahshashin; Harih impedisce il peggio.

Arresto da parte dei centurioni per l'assassinio di Marco Druso!!!

Trasferimento a Segesticum.

Incontro con A. D. Cerullo.

Incontro con il giovane salvato in un'avventura precedente.

Sogno con il PN

Crollo della miniera: fuga nei cunicoli.

Le prove e l'incontro con P. Armand: il talismano

Fuga da Segesticum: non verranno inseguiti perché creduti morti nel crollo

Ricerca del Timavo: per trovarlo dovranno superare delle prove

Usciti dal Timavo cercheranno la polla della Naiade

La situazione precipita: la Cohors Arcana viene sciolta!!

Lasciato il Timavo, Strada facendo, i giocatori vengono a conoscenza, che l'intera I Legio Appia, (12.000 uomini, 8.000 fanti e cavalieri e carri di supporto), una delle due legioni di stanza a Napoli, comandate da Minicio Ottaviano Dux del castra di Napoli, si sta preparando a muovere su Roma in pieno assetto di guerra. Lasciando di stanza nella città la II Legio Minervia (di pari forza). Cosa stranissima specie in pieno territorio italico. Voci di bordello non attendibili o se richieste - terme - locande, forniranno una descrizione di Ottaviano, quale fedelissimo dell'Imperatore, veterano di mille battaglie e uomo onesto.

Verranno inoltre a conoscenza dei movimenti delle Legioni (v. La riscossa) - sul territorio italiano?!, nonché di una forte forma di depressione, che ha colpito l'imperatore, portandolo quasi al suicidio per avvelenamento. Col passare dei giorni, tali notizie vengono gonfiate dalla popolazione. Alcuni addirittura parlano già di una sua dipartita.

Nessun'altra spiegazione. Occorrono sei giorni a cavallo senza fretta per raggiungere Roma. Arrivati alla capitale come sempre trafficata di carri, cavalli, mercanti che vanno e vengono, appare più trafficata del solito, rendendo ad un certo punto impossibile proseguire, anche cercando vie parallele. Ben presto viene chiarito il motivo di tanto traffico, gruppi di soldati, formano un cordone, sulla via principale che conduce a palazzo Imperiale, e in breve, lo stesso imperatore, su una grande biga trainata da sei cavalli, saluta la folla, gettando di tanto in tanto qualche sesterzio provocando piccole risse. Appare in splendida forma. Impossibile raggiungerlo anche mostrando il lasciapassare. Solo dopo almeno un'ora dal suo passaggio, a folla dispersa sarà possibile raggiungere il palazzo, le guardie, vista la lettera, imporranno ai

giocatori non meno di due ore di anticamera, poi un servo, sicuramente non uno schiavo (Cletus) a giudicare dagli abiti costosi, si avvicina ai giocatori, e dice : “ Sono spiacente, ma l’Imperatore al momento è occupato, e non può ricevere visite, chiede di restare a Roma a disposizione, di riferire a me dove alloggerete, così quando lo riterrà opportuno, vi convocherà”. (Null’altro). Ai giocatori non resta che obbedire, e sbizzarrirsi per la capitale. Dopo un paio di giorni, e nessuna convocazione, ma nella capitale si sparge la notizia di un annuncio dell’Imperatore in Senato, una notizia che ben presto fa il giro di tutta la città. Un nuovo editto in cui viene sancito che l’Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, non ritenendola più un organo militare indispensabile, scioglie di fatto la *Corus Auxiliaria Arcana*. Considerandole di fatto da ora truppe regolari, da assegnare in appoggio alle varie legioni.. Oltre ciò, agli Augure, dovranno abiurare ogni forma di magia. Tutto questo senza consultare il Senato. La popolazione, resta insensibile all’editto, ma in breve nasce del fermento tra i senatori. Il giorno seguente l’Imperatore manda una guarnigione di stanza in senato permanentemente. Ogni eventuale richiesta di poter parlare con l’Imperatore viene reiettata. Il giorno dopo tra la gente, serpeggia la voce che il senatore Aurelio Gallo Caiano, sia stato trovato ucciso sulla Appia in circostanze misteriose. Roma si spopola rapidamente, ogni cittadino esce di casa solo per necessità, e il clima appare chiaramente quello di una tempesta in arrivo. Se i giocatori si presenteranno ad altri militari come appartenenti alla *Corus Auxiliaria Arcana*, verranno disarmati e arrestati. Intanto si susseguono arresti ingiustificati ad ogni livello sociale. L’imperatore proclama il coprifuoco dall’alba al tramonto. Il clima che si respira è di terrore, molti invocano l’arrivo in città di Ottaviano, intimo amico dell’Imperatore, per farlo ragionare. Intanto i senatori fuggono dalla capitale per raggiungere le loro ville nelle periferie o in possedimenti lontani. (lasciare i giocatori nel loro brodo per assaporare il clima di tensione)

L’imperatore prigioniero!

Si suppone che i C. ce l’abbiano su con Marco DRUSO. È facile che vogliano vendicarsi. Potranno trovare Marco nella sua villa a fianco di quella di Galerio (che possono usare come base). Se catturano Druso per farlo parlare, da lui sapranno che l’imperatore è ormai nei sotterranei del Colosseo e che verrà sacrificato durante i giochi l’indomani. Altrimenti lungo una via in un momento qualunque, verranno urtati da una giovane donna, che fugge disperata, dopo pochi secondi, un drappello militare, armi spianate, la insegue. Uno di questi, si ferma e pone alcune domande ai giocatori, tipo se hanno visto fuggire una prostituta, accusata di furto da questa direzione, e quale direzione ha preso. (I giocatori, potranno anche trattenerne la donna) Qualsiasi indicazione i giocatori forniscano non cambierà gli eventi. Il giocatore urtato dalla donna, si scoprirà sporco di sangue, chiaro segno che è stata ferita, e potrà aver percepito dalle vesti che non si trattava di una puttana, ma di una serva, o di un’ancella. Seguita la direzione della donna, (o girato l’angolo poco più avanti), la troverete ansimante accasciata la suolo, le sue vesti sono ricche, indossa gioielli, di circa vent’anni, tossisce, respirando a fatica, un grosso taglio dalla cola al petto, le ha fatto perdere molto sangue, è chiaro che non vivrà. Visti i giocatori, accennerà ad un ultimo disperato quanto inutile tentativo di fuga, ma si riaccascierà al suolo. Se i giocatori spiegheranno chi sono rassicurandola, con un filo di vita dirà :”L’Imperatore è in pericolo verrà ucciso dopodomani (tossendo sangue) il Colosseo (soffoco) le fiere”. Detto questo spira. In realtà, il vero Imperatore, si trova prigioniero nelle prigioni del Colosseo, e al suo posto, vi è un mago che ne ha preso magicamente le

sembianze. Riusciranno a capirlo i nostri eroi? Anticamente, tanto i gladiatori liberti che gli schiavi, o i cristiani, venivano tenuti prigionieri nelle segrete, nell'intricato labirinto del Colosseo. Se controllato, le vie di accesso al Colosseo sono massicciamente controllate, e viene impedito passare a chiunque senza un motivo. Così pure attorno al Colosseo stesso, vi è un nutrito gruppo di guardie che fanno la ronda.

Occorrerà uno stratagemma, infatti i giocatori non saranno per nulla differenti dalle guardie come vesti ed equipaggiamento, quindi sarà possibile tentare di ingannare le guardie, scortando un prigioniero, o dicendo o falsificando ordini imperiali (avendo il sigillo in cera) di dovere prelevare un prigioniero. Passati i blocchi d'afflusso alle vie principali di accesso, le guardie attorno al Colosseo, non paiono particolarmente interessate. I giocatori dovranno muoversi con astuzia per non farsi scoprire, un passo falso equivarrebbe a morte certa. Raggiunto la base del Colosseo, sarà facile accedere alla zona sotterranea delle celle, enormi volte dove vengono tenuti cavalli e dove un tempo antico i gladiatori invocavano la benedizione degli dei per la vittoria. Grosse torce ardono in grandi braceri per illuminare le strette gallerie che conducono alle celle. Lì vi è un corpo di guardia composto da sei uomini, da tempo non si tenevano prigionieri in queste carceri, e l'aria è stantia e odora di muffa e fumo. Qui i giocatori si troveranno a dover convincere di nuovo i carcerieri con il loro stratagemma, ma ogni accesso verrà negato, come da ordine diretto dell'imperatore. Nelle sei celle, vi sono tre soli prigionieri. È il momento di agire, con le buone o le cattive. Nessuna delle guardie deve uscire dai sotterranei per dare l'allarme o sarebbe la fine. Nelle celle, due prigionieri sono già morti per le ferite subite, solo uno, legato ai ceppi, con il volto coperto da un pesante cappuccio nero appare ancora in buona salute. Se i giocatori toglieranno il cappuccio, vedranno il volto esausto e ferito dell'Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, non riuscirà a parlare con un laccio di cuoio legato alla bocca. Ma dagli occhi, saetterà odio e fierezza, aspettandosi il colpo di grazia, fintanto i giocatori non si riveleranno come appartenenti alla *Corus Auxiliaria Arcana*. Liberato, con orgoglio più che forza, si erge in piedi, pronto a tentare la fuga, dopo che le articolazioni hanno ripreso la circolazione sanguigna corretta. Importante – se i giocatori usciranno proclamando il vero imperatore, alcune guardie in buona fede o corrotte, o in malafede, attaccheranno i giocatori. Lo stesso imperatore, rivelerà di essere caduto vittima di un potente mago, giunto da oriente, proclamatosi ambasciatore di terre lontane, che ha ordito in combutta con alcuni senatori di cui non conosce il nome, questa truffa, l'unica via non sapendo su chi fare affidamento come amici, e la paura che serpeggia tra questi instauratasi, è fuggire verso Napoli, alla volta di Ottaviano, lui capirà.

La fuga

Per fuggire sarà necessario che di nuovo i giocatori interpretino il ruolo degli aguzzini con il prigioniero, ovvero incappucciato e messo in catene come prima, magari trattato in malo modo per non destare sospetti. Se nulla andrà storto, riusciranno (magari a notte inoltrata) a superare gli sbarramenti che portano al Colosseo, infatti poco oltre, corni di allarme risuonano da quel punto. Bisogna lasciare Roma al più presto, ma l'Imperatore, spossato da tante fatiche, non è più in grado di muoversi. Ovunque grida di allarmi, molte le porte di casa che vengono sprangate, e in una via, un gruppo di quattro legionari vi si para davanti, inutili le spiegazioni, visto che siete il gruppo con il prigioniero, attaccano. I giocatori, dovranno essere rapidi, perché il rumore della battaglia richiamerà altri legionari, nel caso, il numero di questi

soverchiasse quello dei giocatori, l'Imperatore presentatosi per tale, confonderà gli avversari, che inizieranno a lottare tra loro, permettendo la fuga del gruppo dei giocatori.. L'intera città, è in allarme, e pare non vi siano vie certe per uscirne, ma l'Imperatore se pur sfiancato e dolorante, suggerisce di fuggire attraverso il sistema fognario. Da un pesante tombino a grata metallica, ci si calerà in fogne maleodoranti piene di fetidi liquami fino alle ginocchia, completamente al buio. Se i giocatori procederanno a tentoni, senza accendere una torcia, verranno assaliti da centinaia di ratti famelici, e subiranno 1 d4 di ferite a round se non reagiranno in alcun modo. Infatti occorreranno diverse centinaia di metri prima di raggiungere lo sbocco su un canale di scolo, e quindi fuori città. (Il giocatore che avrà ricevuto più danni, rischierà che le sue ferite si infettino, se non curate per tempo, e avrà febbre alta il giorno dopo, col rischio di aggravamento e morte, se non riposa e viene curato). Bisognerà trovare un carro, l'Imperatore non è in grado di cavalcare, quindi si andrà più lentamente, e se senza camuffamento, diversi drappelli di inseguitori, vi bloccheranno, con un rapporto di 2 a 1. Oppure procedendo nella campagna, lontano dalle carreggiabili, evitando locande, e sfruttando abitazioni, o stalle. In ogni modo occorreranno diversi giorni per raggiungere Napoli, e quindi molti saranno i messaggeri inviati nell'impero avvertiti della vostra presenza, e una descrizione sommaria del gruppo. I giocatori incontreranno le legioni di Ottaviano prima di raggiungere Napoli, e non avranno problemi ad entrare nell'accampamento. L'Imperatore, è ora quanto mai deciso a rivelarsi per intero ad Ottaviano, e senza ascoltare ragioni, procede verso la tenda di Ottaviano. A guardia della costruzione due guardie assondate, difatti, non vi sono pericoli nella pacifica cittadina, ad un primo altolà, restano interdetti, alla visione dell'Imperatore, pur non avendolo mai visto figura sulle monete coniate di recente da 1 auro. Scattano sugli attenti, porgendo il saluto, e scortando i giocatori e l'Imperatore. Ottaviano in armatura lucente, con un drappello di otto guardie armate, entra nella tenda. Vedendo i giocatori, e la figura tra essi, si arresta come paralizzato, con un gesto fa cenno al suo seguito di restare fermi alle sue spalle, poi si avvicina con fare deciso all'Imperatore. Questi senza indietreggiare di un palmo fissa Ottaviano dritto negli occhi e dice: "dunque Ottaviano non riconosci più il tuo Imperatore? Non vedi in me la schiettezza di colui che ti salvò la vita oltre il limes, ricordi quel barbaro pronto ad inforcarti in petto? Ottaviano tentenna, poi cade in ginocchio chinando il capo, si toglie la spatha e la porge all'Imperatore dicendo:"perdona questo tuo servo, non sono degno di questo comando, la mia vita è tua". Ne segue un comando secco dell'Imperatore:"Alzati amico mio! E un abbraccio fraterno, e il totale rilassamento dei presenti.

La riscossa

Dopo i chiarimenti di rito, il giorno dopo, dopo essersi riassetati, l'Imperatore alla presenza dei giocatori, di Ottaviano e dei comandanti di legione, pianifica la situazione, non nascondendo nulla di quanto accaduto. Ottaviano . . . se mi cedi il comando delle due legioni di stanza a Napoli, potremo raggiungere in una settimana Roma, forse sei giorni a marcia forzata, o cinque se tralasciamo i vettovagliamenti, e smascherare il falso Imperatore. I convenuti danno un assenso. Solo Ottaviano resta perplesso e dice:"se il falso Imperatore, sa della vostra fuga, è facile che si immagini una cosa del genere, e se non è troppo stupido, avrà già capito che ti sei diretto qui, certo di trovare rifugio, e se è così, avrà già pianificato i nostri movimenti, e quindi è giusto presumere, che abbia mandato a chiamare diverse Legioni in suo aiuto. Come le legioni di stanza nel Latium, la I Legio Giunone e la II Legio Pretoria, comandate da Attilio Manlio Gaudenzio, e le Legioni Adriatiche, la III Legio Minervia la IV Legio Minervia e la

I Legio Priama, guidate da Servo Pulvio, che come ben sai ti è sempre stato ostile. Dovremmo avere un cospicuo vantaggio su queste ultime, ma se dovessero arrivare prima di noi sarebbe una disfatta. Una guerra civile, aggiunge l'Imperatore, inevitabile per evitare la caduta di Roma in mano ad un mago barbaro e rinnegato. Partenza . . . i contadini abbandonano gli attrezzi nei campi, vedendo passare le imponenti legioni, alla cui marcia i giocatori stanno, poco dietro l'Imperatore e Ottaviano, non senza sguardi di odio da parte dei centurioni. L'Imperatore ha optato per una marcia forzata con vettovagliamenti al seguito, per evitare scorrerie di soldati nelle campagne oltrepassate, questo comporta un giorno in più di ritardo. Giunti dopo un giorno e mezzo di marcia in prossimità di Capua, oltre il Fiume Calore, una doccia gelata raffredda gli animi, le insegne della I Legio Giunone e II Legio Pretoria, assieme a quelle della III Legio Menervia e la IV Legio Minervia, svettano oltre la riva, in un immenso accampamento da campagna. Più avanti il ponte di Capua. Uno squillo di trombe fa arrestare la lunga colonna, un altro squillo e questa si apre in assetto da guerra. Mentre dall'altra sponda del fiume, altri squilli di tromba danno gli stessi ordini. Vicini e se pur lontani gli schieramenti si osservano imponenti anche se con un rapporto di forze di due a uno. Passano veloci i minuti, in uno stato di tensione assoluta, l'Imperatore tace, così pure gli altri, d'un tratto dall'altra riva del fiume, uno squillo breve seguito da due interrotti, il segnale di voler parlamentare, con un cenno l'Imperatore fa rispondere al medesimo squillo in eguali note. Dalle file avversarie, un legionario si avvicina al fiume, si spoglia completamente, e si tuffa a nuoto e riguadagna la riva opposta, indeciso se salutare o no, si avvicina all'Imperatore e dice: " Ho ordine e per questo ti prego di non volermene, di riferirti gli ordini impostomi dal Comandante delle Legioni Centrali - titolo che prima era di Ottaviano - Servo Pulvio - su ordine diretto dell'Imperatore (dicendo questo il legionario ha un attimo di esitazione) chiedo la resa immediata tua e del tuo comandante Ottaviano, questo al solo scopo di evitare un inutile morte delle tue legioni in notevole sottonumero, sarà risparmiata la vita e sarà mantenuto il grado a coloro che abiureranno il tuo comando, avete quattro giorni di tempo per la resa incondizionata, sappiate che tra due giorni giungeranno qui la I Legio Priama e dal sud altre due legioni stanno marciando contro di voi. Non avendo ricevuta risposta alcuna, detto questo porge il saluto e si rituffa nel fiume riguadagnando la riva opposta. L'Imperatore fa predisporre il campo, e appare chiara la sua decisione di morire sul campo come pure di Ottaviano, ma radunati voi e Ottaviano nella sua tenda, chiede ai giocatori di tentare di raggiungere Roma, e smascherare l'impostore prima della disfatta. Solo la Cohors Auxiliaria Arcana può smascherare un mago. Fornisce loro le informazioni per entrare nel suo palazzo attraverso le fognie (De Natura e De scienztia). Da loro anche un salvacondotto per ogni evenienza (è pur sempre firmato dall'Imperatore). Ai C. cavalcando anche di parte della notte, occorreranno due giorni per raggiungere Roma, sperando di ottenere cavalli freschi, o quantomeno di rubarne. Saranno supportati da un drappello di centurioni (pochi per non dare nell'occhio). Non sarà per loro facile impresa guada il fiume, Servo Pulvio non è stupido, e ha disseminato picchetti in tutti i guadi possibili nel raggio di molte miglia, e proprio in uno di questi guadi, i giocatori dovranno combattere in un rapporto di forze di 1 : 1. Per proseguire indisturbati verso Roma.

Sequenza degli eventi nella 3^a parte.

Arrivo a Roma

Raccolta di informazioni.

Marco DRUSO !!

Teodomiro è prigioniero!

La fuga

Alla ricerca di Ottaviano sulla strada per Napoli

La riscossa

Ritorno a Roma con alcuni ostacoli per la strada: il loro gruppo è stato segnalato

Le fogne e il palazzo di Teodomiro

Affrontano le guardie personali del mago nei suoi appartamenti.

Il mago fugge e rompe il meccanismo che fa accedere ai sotterranei.

Inseguimento e scena finale

Finale

Raggiunta la capitale, vi regna il caos più assoluto, non vi sono legioni o fanti alla sua presidia, tolti sparuti drappelli insufficienti, e una parte della città sta bruciando, quindi molti saranno i legionari impegnati a domare gli incendi, nel rione povero. O almeno così credono i giocatori la città è semi deserta, e pochi sono quelli disposti a proferire parola, se non presi con la forza. In breve i giocatori scopriranno che non si tratta di incendi, quelle colonne di fumo nei rioni poveri, ma di gigantesche pire volute dall'Imperatore per mettere al rogo i cristiani, e su ordine dello stesso ogni cittadino romano dovrà assistere alla purificazione del dio Marte. Se i giocatori cercheranno l'imperatore a palazzo, non lo troveranno, solo pochi servi impauriti. Ma lo troveranno nel rione cristiano, dove già da qualche miglio, oltre al fumo, si avverte un odore acre di carne umana. Avvicinatisi, si avvertirà il calore prodotto da gigantesche pire, sulle quali ardono i corpi di cristiani, legati e ammassati, sotto lo sguardo vitreo e attonito dei presenti, alcuni piangono, altri sono svenuti a terra, un odore di vomito aleggia nell'aria, e sopra uno scranno rialzato, circondato da guardie, il falso Imperatore, che plaude all'evento sorseggiando vino. Il mago è molto potente, ma non potrà usare la sua magia, a meno di svelare il suo vero volto, egli possiede tutti i riti avanzati. Accortosi dei C. si allontana scortato da una guardia personale. I C. devono seguirlo fino al palazzo. O usando il lasciapassare oppure entrando dalle fogne possono arrivare agli appartamenti personali del mago. Qui ad aspettarli c'è la guardia personale del mago: una decina di guerrieri silenziosi. Sconfitti questi i C si precipitano nella stanza accanto dove hanno visto precedentemente sparire il mago: in questa stanza vedono un calderone con il mago e un essere bellissimo che stanno officiando un qualche rito (per attivare i guerrieri silenziosi): alle loro spalle i guerrieri silenziosi rigenerati li pressano da vicino. Il dockalfar affronta i C.: questi devono resistere al fascino emanato dall'elfo: il mago nel frattempo, vista la mal parata, fugge attraverso una porta segreta. Nel fuggire rompe il meccanismo che apre la porta in modo che i C non possano inseguirlo.

Se qualcuno interviene attirato dai rumori, i C. hanno a disposizione il salvacondotto: naturalmente devono essere convincenti (De Societate).

Il mago ha un piano diabolico di riserva: recarsi all'accampamento di Ottaviano, tramutarsi in lui, stordirlo o ucciderlo, avvicinare Teodomiro e attirarlo fuori dall'accampamento con una qualche scusa.

Venere è adirata contro coloro che hanno usurpato la sua immagine. Pertanto aiuterà coloro che combattono Lilith trasformando il tocco della Morte in pazzia che scompare con la morte del demone, lasciando solo un indebolimento (Ratio dimezzata) per il corso dell'avventura.

Pass per farsi riconoscere dalla setta. Sulla pergamena è scritta una parola in un linguaggio segreto. Il latore deve dare a voce la parola dopo aver consegnato la pergamena a uno degli affiliati. Se non coincide con lo scritto o se il latore tace, questi viene ucciso immediatamente.

Questa è la parola in possesso di Marco Druso:

crepuscolo

h.jlk

Contratto tra Marco Druso e la setta:

Già da qualche tempo vi trovate nella città di Roma con presa residenza nel Castra Praetoria che sorge lungo le Mura Aureliane. Roma Urbe è meravigliosa come la ricordavate quando giungeste presso il Castra per la selezione che vi ha permesso di entrare nel corpo scelto dei Custodes della Cohors Auxilaria Arcana, ma ora vi trovate qui per un motivo diverso e molto più importante: L'imperatore compie gli anni e una grande festa ha avuto luogo in città nei giorni scorsi; voi siete stati scelti come rappresentanza dei Custodes di tutte le provincie per portar di, il risveglio vi riporta a una realtà anche troppo ... i

Salvacondotto imperiale

*Il presente salvacondotto
è affidato al Custos*

*Egli opera in Nostro Nome
per la sicurezza dell'Impero*

e

della Nostra Sacra Persona

Cesare
Augusto
Teodonomiro
Sacro Imperatore del
Riunito Romano Impero

