

DUNGEONS & DRAGONS 3.5
ROMAN FANTASY CAMPAIGN.
Per personaggi di 3° livello.

PREMESSA & INTRODUZIONE.

Questa avventura è nata come idea “particolare” sotto tanti aspetti: dall’ambientazione simil-storica, alle limitazioni su magie ed equipaggiamenti, ai tempi narrativi (l’avventura è divisa in missioni che si succedono con cadenza circa annuale) ai personaggi. Infatti ai giocatori NON è concessa piena libertà nella scelta del loro alter ego; verranno presentati una serie di “caratteri dei personaggi” (con qualche suggerimento regolistico – livelli, classi, skill, ecc) tra i quali i PG dovranno scegliere (vedi CAPITOLO 2). Il RUOLO sarà fondamentale! Questo significa anche che se un PG dovesse morire (o se qualcuno volesse cambiare personaggio per qualche altro motivo) il suo posto sarebbe preso solo e soltanto da uno degli altri personaggio della sedicesima legione.

È una campagna low magic; quindi sarà limitato sia il numero di oggetti magici “disponibili” sia il numero ed il tipo di incantesimi disponibili ai giocatori ed ai PNG.

La storia è pensata sia per una crescita graduale dei PG, ma fortemente guidata: ogni missione frutterà un livello. Se un DM lo desidera può anche comportarsi in modo diverso e far avanzare più “liberamente” i giocatori ma così rischia di alterare gli equilibri (già al limite) della campagna.

Si noti anche che se da una parte la scelta del PG è limitata ad una selezione ridotta di “caratteri”, dall’altra il loro sviluppo ed avanzamento di livello è lasciato alla libera scelta del giocatore, con l’unica prescrizione di concordare col DM eventuali classi di prestigio da scegliere. Se da una parte, quindi non esiste né una classe più adatta dell’altra a giocare questa campagna né un elenco di classi indispensabili o consigliate, dall’altra la faccenda si complica un po’ se ci si sofferma a pensare, ad esempio, alle classi di prestigio ... la decisione se ammetterle o meno spetta al DM, ma da parte mia consiglio di usarle; in fase di beta-testing ne è venuto fuori che rendono meglio le particolarità dei PG. Ora il problema è quali classi di prestigio ammettere ... per me la risposta è semplice (e forse ovvia) tutte quelle che il DM ritiene si adattino al tipo di personaggio o alla campagna. Faccio un paio di esempi tratti dai Forgotten Realms per spiegare meglio: il DIVINE CHAMPION può adattarsi a qualsiasi divinità, anche fuori dai Reami, senza alcun problema; d’altra parte il SHADOW THIEF OF AMN è ancora più legato all’ambientazione, ma potrebbe benissimo adattarsi perfettamente all’idea che un PG si è fatto del suo esploratore furtivo con le manine lunghe o alla corporazione di ladri che il DM ha deciso di far comparire a Colonia; o ancora il MAGO ROSSO DEL THAY, sebbene molto carismatico poco si adatta ad una ambientazione low-magic dove gli spellcaster arcani sono “bestie rare ed uniche” che mai e poi mai si sognerebbero di associarsi; infine il SPELLFIRE WIELDER è pressoché una cosa unica del Faerun quindi non cui sta proprio per niente nel “mio” Impero Romano. Insomma l’idea è di lasciare qui un po’ di libertà ai giocatori ... con un occhio al contesto ed alla buona fede ... ed è anche un modo per mettere insieme e provare cose che non potrebbero mai coesistere.

Le Note dell’Autore (NdA), in **arancione grassetto e corsivo**, sono commenti vari che ho aggiunto dove credevo fosse necessario un ulteriore aiuto al DM o un ulteriore commento “esterno” alla vicenda narrata. Gli skill check (e simili) sono messi in evidenza in **blu sottolineato**.

CAPITOLO 1: INQUADRAMENTO STORICO.

Siamo nel 15 DC. Tiberio (a 57 anni) è imperatore da appena un anno (dopo la morte due anni or sono di Augusto). L'impero di Roma comprende già l'intero Mediterraneo (il "Mare Nostrum"), la Britannia a nord; la Dacia, la Pannonia e la Moesia a est; la Siria, l'Egitto, la Cirenaica e la Mauritania a sud; nonché tutta l'Europa occidentale (compresa una parte dell'odierna Germania). Tiberio si impegna a rendere più sicuri i confini e meglio organizzato l'impero stesso; per questo non sono pochi i governatori che vengono "sostituiti" ed aumenta il numero di soldati (da notare la figura di Ennio Seiano – **ricordarsi di tenergli alti i punteggi di bluff, sense motive e diplomacy; potrebbe essere una specie di black guard/assassin**).

Il senato di Roma tuttavia mantiene ancora numerosi compiti soprattutto di tipo legislativo; nel frattempo Tiberio cerca di porre fine al lusso sfrenato che ha cominciato a trasparire negli ultimi anni del regno di Augusto e si circonda nella sua corte di letterati, filosofi, scienziati ed altri uomini di cultura.

Tiberio morirà nel 37 DC.

L'economia dell'impero in questi anni è incentrata sul commercio dei prodotti dalle province (specialmente Gallia e Penisola Iberica) all'Italia e a Roma stessa; si produce nelle province e si consuma in Italia. Alla religione romana (gli stessi dei greci ma con i nomi latini) vanno ad aggiungersi in questo periodo, nuove religioni provenienti dall'estero: quella egiziana, quella ebraica e (tra alcuni anni) il cristianesimo su tutte.

Nota: si potrebbe cercare in rete qualche dettaglio storico in più ... tipo una timeline.

CAPITOLO 2: INTRODUZIONE.

Tutti i PG sono appartenenti alla sedicesima legione (sotto il simbolo del lupo grigio), o meglio, sono gli unici e ultimi superstiti di quella legione. Dislocata in Germania, venne coinvolta in uno scontro con dei barbari che tentano di sfondare il confine romano per saccheggiare una piccola ma fiorente città sorta da alcuni anni attorno ad un vecchio "castrum" (***NdA: non volgio fornire ulteriori dettagli per lasciare un po' di mistero e di "non detto" su questo episodio del passato; il DM si comporti come crede, aggiungendo dettagli ove li ritiene utili***). La battaglia non sarebbe certo impossibile e la legione impegnata si sta guadagnando facilmente paga e vittoria; all'improvviso una mostruosa creatura appare tra le file dei barbari non un semplice gigante (come talvolta accade) ma qualcosa di diverso, qualcosa di potente, qualcosa di nuovo: un DEMONE. La sconfitta per la sedicesima legione è segnata.

Tale battaglia sarà sempre trattata come se non fosse mai esistita e se dovesse risultare impossibile non farvi riferimento essa verrebbe ricordata come "DISFATTA SENZA NOME" poiché le alte sfere dell'esercito romano negano e nascondono agli altri (e anche a se stesse) tale episodio.

In quanto unici superstiti alcuni dei PG sono stati ricevuti sia dall'imperatore Tiberio sia dal potente prefetto pretorio Lucio Ennio Seiano per imporgli un giuramento di fedeltà che li spinga a non parlare mai della battaglia. Nel contempo entrambi gli uomini di potere attribuiscono a questi uomini una fortuna sovranaturale e quindi li destinano tutti assieme ancora come

“sedicesima legione” a svolgere incarichi dai contorni pochi chiari, assegnando loro diversi compiti “mistici e misteriosi” (in genere indagini su personaggi o oggetti circondati da un alone di mistero e magia). Queste missioni, fino ad ora, si sono rivelate semplici indagini su maghi, stregoni e guaritori (più o meno veri che fossero), e non sono mai state particolarmente “violente” o lunghe ... fino ad ora.

Col passare del tempo la sedicesima legione si è anche ingrandita andando ad aggiungere ai “superstiti” una serie di personaggi bizzarri ed inadatti ad un normale servizio nell’esercito romano; rimane ben lontana dal numero di soldati effettivamente presente in una legione, ma mantiene comunque il suo “status di legione” (e quindi una certa indipendenza) per decreto imperiale (controfirmato dal prefetto pretorio).

Gli appartenenti alla legione, anche se ormai sono solo 17, quando sono in Roma abitano tutti (con le dovute eccezioni) in un unico edificio che è quanto rimane della vera e propria sede della XVI legione. Qui sono conservati le aquile ed i vessilli che la legione portava in battaglia (salvati più per fortuna che per un’azione di coraggio dal VERO MILES durante la DISFATTA SENZA NOME), nonché un pugno di terra del luogo ove la battaglia si è svolta (conservato in un’urna benedetta dai chierici di Giove). La casa sta assumendo piano piano l’aspetto di una sorta di mausoleo a ricordo della tragica sconfitta (talvolta alcune persone vi portano offerte per i morti, e questo “pellegrinaggio” si è accresciuto quando la storia della XVI legione è diventata pubblica – naturalmente con le dovute modifiche e correzioni), tuttavia i nostri eroi continuano ad abitarvi.

Questi sono i nostri eroi:

1. **IL CONDOTTIERO** → PALADIN (GIOVE) 3° (LG).
2. **IL GENIERE** → ROGUE 2°, FIGHTER 1° (CN).
3. **L’ESPLORATORE** → RANGER 3° (NG).
4. **IL BRUTO** → BARBARIAN 3° (CG).
5. **IL VERO MILES** → FIGHTER 3° (LN).
6. **L’ARUSPICE** → DIVINER 3° (Prohibited “necromancy”) (CG).
7. **IL SAGGIO** → CLERIC 3° (knowledge, war) (LN).
8. **IL FANTE** → FIGHTER 3° (NN).
9. **L’AMICO DEI BOSCHI** → DRUID 3° (NN).
10. **L’AMAZZONE** → FIGHTER 3° (CG).
11. **IL PRETORIANO** → FIGHTER 1°, RANGER 1° (favored enemy spellcasters), ROGUE 1° (LE).
12. **IL GLADIATORE** → FIGHTER 2°, BARD 1° (CG).
13. **L’INCANTATRICE** → ENCHANTER 3° (Prohibited conjuration) (CN).
14. **IL CHIERICO DA GUERRA** → FIGHTER 1°, CLERIC 2° (NE).
15. **IL VICHINGO** → FIGHTER 1°, BARBARIAN 2°, (CG).
16. **IL FILOSOFO** → CLERIC 3° (knowledge, good) Academy (NG).
17. **IL CANTASTORIE** → BARDIC SAGE 3° (CG).

Il DM si senta pure libero di aggiungere altri possibili personaggi; ma faccia comunque attenzione a fornirne una descrizione analoga a quelle fornite nelle APPENDICI 2 e 3.

CAPITOLO 3: BREVE RIASSUNTO PER IL DUNGEON MASTER (da non leggere e non far leggere ai giocatori).

La storia è inserita nelle vicende storiche e per tanto nelle singole missioni i personaggi si troveranno talvolta con diversi input legati a trame sotterranee o appena accennate che servono allo scopo di rendere realistica l’ambientazione; su

tutte le trame campeggia la “rivalità tra l’Imperatore Tiberio ed il suo prefetto pretorio Lucio Ennio Seiano. Tale rivalità diventerà aperta solo alla fine della campagna ma alcune sottotrame e missioni sveleranno a poco a poco questa trama che rappresenta, in effetti, il fulcro della campagna.

Infatti i giocatori, ad un certo punto, dovranno scegliere se affidarsi all’imperatore o al prefetto e non è detto (né auspicabile) che facciano tutti la stessa scelta. Si arriverà alla fine ad un confronto diretto ...

Va inserito qui un riassunto degli eventi a vantaggio del DM che deve avere le idee abbastanza chiare fin da subito.

CAPITOLO 4: LE MISSIONI.

Vanno cercati dati storici sul regno di Tiberio in modo da riadattare alcune missioni proprio legandole alle vicende sottriche vere.

Come già anticipato una delle “stranezze” di questa campagna è quella di aver diviso la storia in missioni ... missioni che capitano in date registrate e ben definite, il che serve sia a conferire un certo “valore storico” alla storia, sia a porre un limite al tempo che i nostri eroi avranno a disposizione per compierle.

• PRIMA MISSIONE (Marzo 15 DC): BARBARI ALL’ATTACCO.

I barbari da sempre premono alle porte dell’impero, e talvolta questa pressione si manifesta in vere e proprie battaglie. Questa volta non è diverso; una tribù germanica aiutata da alcuni giganti del freddo sta imperversando lungo il confine nei pressi di Colonia. I suoi componenti combattono molto bene (c’è chi dice “troppo bene per essere barbari”) e c’è chi afferma lo facciano in virtù dei poteri conferitigli da un’arma segreta capace di trasformare semplici “barbari” in furiosi guerrieri in grado di annientare intere legioni romane.

Ed ecco che qui entrano in gioco i nostri eroi; gli esploratori romani avranno già scovato il nascondiglio della suddetta tribù barbara, ai nostri eroi non resterà altro che scoprire qual è l’arma segreta e possibilmente rubarla o distruggerla. All’imperatore, inoltre, preme scoprire come mai i barbari siano riusciti a farsi amici così tanti giganti del freddo ... le due cose potrebbero essere collegate, ma forse no. *NdA: è una missione tattica più che bellica e questo è già di per se un ostacolo; uno scontro qua e la comunque non guasta, magari proprio contro un frost giant con un occhio al CR visto che i PG sono di 3° livello.*

L’idea di fondo è di creare una specie di dungeon-tempio dove sia custodita una campana d’oro (magari sottratta ai frost giant) che instilli una rabbia da berserker nei barbari.

• SECONDA MISSIONE (Febbraio 16 DC): LA CHIMERA D’AREZZO.

I nostri eroi sono da pochi mesi rientrati dalla loro ultima impresa (*NdA: quella a Colonia della prima missione*) quando nuove nubi si addensano all’orizzonte. Nella vicina e tranquilla città di Arretium (l’odierna Arezzo) la quiete della notte viene ultimamente interrotta da strazianti urla (*frammiste a versi felini, ma i PG dovranno ascoltare di persona per scoprirlo*); negli ultimi mesi, più o meno da ottobre dell’anno 15 DC, sono già 24 i morti che si contano (di cui 10 sono soldati). I cadaveri straziati vengono ritrovati sempre davanti al foro; un’attenta analisi ([heal check 20](#)) dirà che le lacerazioni sembrano prodotte da artigli di un grosso animale: un leone ma forse di peggio (*NdA: non è raro che i ricchi senatori e/o nobili si circondino di fiere ammaestrate nelle loro case, e questo i PG lo devono sapere ... deve essere un punto di partenza per le indagini, eventualmente*). L’unica “testimone” dei delitti sembra essere la statua

bronzea di una chimera che troneggia su una colonna davanti al foro. I PG investigando e facendo domande dovranno pian piano scoprire che gli omicidi avvenivano solo in notti con “meno di metà luna” e se non c’era nessuno di guardia – fa eccezione l’ultimo caso in cui una squadra di ben otto militi è stata attaccata e trucidata. **Chi sarà stato a compiere gli efferati delitti? Ovviamente la chimera che si rianima dalla statua ma dev’essere dura per i PG scoprirlo. E comunque chi ha causato il risveglio del mostro? E perché? Va fornita un spiegazione sensata ... magari con una lista delle vittime che possa portare ad un movente.**

- **TERZA MISSIONE (Maggio 17 DC): UN DRUIDO ED UNA POZIONE.**

Qualcosa non va in Gallia; in particolare in Armorica (l’odierna Bretagna), è in atto una rivolta contro “l’oppressore romano”. E pare che alcuni rivoltosi riescano ad ottenere una forza sovrumana, qualcosa di mai visto prima, qualcosa che dei normali soldati non riescono a sconfiggere. Essi scendono in battaglia senza paura né della potenza dell’esercito romano né della morte stessa, anzi alcuni superstiti (dopo le loro sortite) dicono di averli visti combattere dopo che erano morti (o meglio dopo che avrebbero dovuto esserlo): senza testa, con 4 o 5 giavellotti conficcati nel torace, senza un braccio (usando l’arto staccatosi come arma), crivellati di frecce, trascinando dietro di sé le loro budella che uscivano dalle pance squarciate, mezzi bruciati dal fuoco, etc, etc.

Cosa darà loro tale “forza”? Dopo le battaglie non è mai stato ritrovato nessun cadavere del nemico (solo centinaia di romani); che fine hanno fatto? Bisogna dedurre che sono immortali?

La risposta a queste e a molte altre domande che i PG dovrebbero porsi, sta in un druido malvagio. Questa persona è in grado, sfruttando antiche ricette segrete di preparare pozioni potentissime (come incantesimi di 6° o 7° livello nonché e soprattutto uno strano elisir di forza che però può uccidere sul colpo). Ai PG verrà detto di indagare su questa piccola orda invincibile o meglio su chi e cosa la rendano tale, e di conquistare per la gloria di Roma il segreto della loro forza; dovranno riferire di questa cosa personalmente a Seiano (**NdA: il quale non vede l’ora di impadronirsi di tale immenso potere**). Per le politiche di Roma non è consigliabile lo sterminio sistematico di tutti i galli ribelli; sarebbe meglio un po’ di intuito e diplomazia.

Vanno dati ulteriori dettagli su questa missione.

- **QUARTA MISSIONE (Luglio 18 DC): IL MINOTAURO.**

*“La vostra destinazione, questa volta, è l’isola di Creta”. Così esordirà Seiano nell’affidare un nuovo incarico ai PG. “Dovrete recarvi presso le rovine della reggia di Minosse; nei suoi sotterranei è conservato qualcosa che potrebbe essere usato contro Roma. Sarebbe meglio se fosse usato per Roma, non credete? Si parla di un’arma in grado di sbaragliare intere legioni. Non sappiamo cosa sia (**NdA: in realtà lui lo sa, o per lo meno ne ha una idea, ma non vuole dire niente ai suoi “burattini”**), ma voi dovete trovarlo ed impossessarvene prima che altri nostri concittadini muoiano a causa sua; qualora non fosse possibile entrarne in possesso, distruggetelo”.*

In pratica, sono già morti troppi soldati romani distaccati sull’isola e non si vede traccia di colpevole; in più ci sono queste leggende su un grande potere nascosto nelle rovine del palazzo reale di Knosso.

Nota: i dettagli del viaggio sono completamente a carico dei PG; starà al master fornire diverse soluzioni e, in fondo, decidere dove farli attraccare e come ... il che potrebbe a lungo andare portare a nuovi spunti ruolistici.

La storia prevede che i nostri eroi si calino in quello che è a tutti gli effetti il labirinto sotterraneo del palazzo reale di Knosso (*NdA: proprio quello costruito da Dedalo, quello di Teseo e del minotauro*). Il labirinto deve esser per ovvie ragioni un dungeon molto contorto e lo scontro finale tosto ma non impossibile (*un'idea potrebbe essere quella di usare un "minotaur – monster of legend"*).

• **QUINTA MISSIONE (Dicembre 20 DC): UN GLADIATORE UN PO' TROPPO FORTE.**

Il ritorno a Roma non è stato dei migliori; le notizie che arrivano dai confini settentrionali non sono buone: le battaglie sono sempre più aspre, le diserzioni sempre più frequenti, i rinforzi sempre più scarsi in numero e qualità e, come se tutto ciò non bastasse, sono sempre più frequenti i segni di qualcosa di soprannaturale che agisce contro Roma.

E a Roma come si vive tutto ciò? Nessuno sembra interessarsene. Nessuno sembra saperne nulla. Se chiedete a qualcuno notizie "dal fronte" questi vi risponderà "Non lo so, non lo voglio sapere e non mi interessa".

NdA: in particolare il CONDOTTIERO non è per nulla felice di questa situazione ("...dopotutto stiamo combattendo per garantire a loro la sicurezza e la ricchezza...") e dovrà fare pressioni sui suoi superiori affinché autorizzino un po' di indagini per capire le cause di questo disinteresse e di questa mancanza di amore patrio.

Un po' di semplici indagini, per bettole e taverne ad esempio, porteranno il gruppo a scoprire che attualmente l'interesse dei romani è tutto puntato sul circo e sulle scommesse che vi girano attorno (*NdA: Tiberio ha proposto alcune leggi per limitare sia i giochi sia le scommesse, ma tali leggi sono state osteggiate da tutti e l'imperatore è stato costretto a ritirarle – "Panem et circenses" resta sempre valido a Roma*).

Torniamo al circo. I PG dovranno a questo punto essere abbastanza incuriositi dalla situazione da decidere di andare ad assistere ai combattimenti dei gladiatori: vedranno un grosso uomo biondo, dai tratti indiscutibilmente nordici-germanici, muscoloso ed abbronzato sconfiggere senza fatica ben sei avversari tutti discretamente abili. L'uomo ha subito diverse ferite piuttosto gravi e vistose cicatrici solcano il suo petto ma tutto sommato potrebbe continuare a combattere ancora. Solo l'intervento del suo padrone (l'uomo è uno schiavo) interrompe la sua serie di vittorie e lo costringe a ritirarsi imbattuto ancora una volta con "solo 15 corpi ai suoi piedi".

Il padrone altri non è che un semi-sconosciuto senatore proveniente dal nord dell'Italia (con un po' di indagini in senato si scoprirà che viene da Augusta Praetoria – Aosta – [diplomacy check DC 18](#)); ulteriori e più attente indagini, sempre in ambito senatorio, dovrebbero portare i PG a scoprire che egli è troppo povero per permettersi uno schiavo del genere. Se i PG torneranno di nuovo al circo nei giorni successivi noteranno che lo stesso gigante biondo è di nuovo in mezzo all'arena vincitore con ai suoi piedi vari cadaveri (anche oggi una quindicina) sparsi sul terreno; anche in questa seconda giornata interverrà il padrone ad interrompere i combattimenti. Ad un'attenta osservazione ([spot DC 28](#) [ma dovranno essere proprio i PG a richiederlo](#)) si potrà notare che le cicatrici sul petto dell'uomo non coincidono con quelle del giorno prima; cosa significa tutto ciò? Dove avrà trovato i soldi per comprare e mantenere non uno ma ben due schiavi fortissimi, un povero senatore? Chi si cela dietro tutto ciò?

Ulteriori accurate indagini sul senatore sveleranno che era sommerso dai debiti; debiti che sono stati pagati con i soldi guadagnati, negli ultimi tempi, con le

scommesse sui combattimenti dei gladiatori e, se le indagini saranno veramente molto accurate verranno messi a nudo i suoi numerosi casi di corruzione, frode, furto e addirittura assassinio.

Nota: sta al DM decidere se le indagini dei PG saranno accurate e quanto, premiando le deduzioni e le idee buone dei giocatori con nuovi dettagli sul “povero senatore” ... analogamente tocca sempre al DM decidere quali siano gli ambienti migliori per ottenere le informazioni di cui sopra, o aggiungere informazioni utili o fuorvianti se i PG fanno domande nei posti sbagliati.

Alla fine si arriverà comunque a capire che sotto sotto c'è qualcosa di losco ed i PG (in particolare il CONDOTTIERO) dovrebbero decidere di procedere all'arresto del senatore ... ma la cosa sarà tutt'altro che facile dato che lui si circonda sempre delle sue “guardie del corpo”. In realtà i giganti biondi non sono solo due ma ben tre fratelli gemelli (FGT/BBN/Berserker) pronti a tutto per servire il loro padrone. Il senatore è un ARI/NEC/CLR (**sarebbe meglio legato ad un qualche culto demoniaco o meglio ancora direttamente ad un demone piuttosto che ad una divinità per avere i suoi poteri/incantesimi.**) dilettante ma pericoloso che ha al suo servizio (nella sua villa) anche qualche non-morto (tipo ghoul o ghastr) da scatenare come “cane da guardia” contro eventuali persone indesiderate (*NdA: se consideriamo che ghoul e ghastr si nutrono dei cadaveri di coloro che sconfiggono, ne risulta anche un ottimo sistema per sbarazzarsi di persone scomode*).

Anche questa è una pista che può portare alla scoperta di tutto ma è molto più difficile usarla ... *NdA: può risultare utile sparpagliare qualche indizio sulle attività “misteriose” del senatore qua e là; come tombe ritrovate vuote al mattino, sinistri rumori che escono dalla sua villa o da sotto di essa, schiavi dal pallore troppo evidente, ecc ...*

Questo ameno quartetto lavora per qualcun altro ma non può svelare il suo nome (né altri dettagli sulla sua persona) a causa di un marchio che ne causerebbe la morte istantanea. Solo uno scontro porrà fine alle malefatte del senatore.

NdA: eventuali ricerche tra i documenti del senatore non possono portare a nulla di più, altrimenti la trama si sviluppa troppo velocemente; i PG devono solo rendersi conto che “c'è del marcio” nel cuore stesso di Roma.

Anche qui vanno aggiunti dettagli sulla missione.

• **SESTA MISSIONE (Settembre 21 DC): IL FANTASMA DI CESARE.**

Dopo le strane vicissitudini legate al circo, per i nostri eroi passerà lungo tempo prima di essere nuovamente inviati in missione, tempo impiegato ad addestrarsi, migliorarsi, studiare e conoscere cose nuove; gli allenamenti però verranno interrotti all'improvviso da una chiamata dell'imperatore (*NdA: in realtà verrà convocato solo il CONDOTTIERO che potrà farsi accompagnare da una o due persone*). Nuove dense ed oscure nubi si addensano all'orizzonte; il problema anche questa volta è in Italia. Alcune pattuglie affermano di aver visto, durante la ronda notturna lungo le sponde del Rubicone, un intero esercito sull'altra sponda. Ma le ricognizioni effettuate durante i giorni successivi non hanno dato esito: tale esercito non esiste. Questa “visione” è apparsa ben quattro volte, e l'ultima volta – circa cinque giorni prima della riunione – l'intera pattuglia che ha assistito all'evento è morta con l'eccezione di un uomo: costui però è in uno stato di choc e risponde alle domande in modo confuso; con alcune indagini – [heal e sense motive check DC 25](#) – si scoprirà che il sopravvissuto è stato vittima di un tremendo terrore, e le descrizioni dei cadaveri ritrovati saranno la conferma che questi uomini sono morti di paura. I PG dovranno trovare un modo di farsi

raccontare le cose del povero soldatino spaventato (magari sfruttando incantesimi come “detect thoughts” e “emoions” – lascio al DM i dettagli – e potranno da questi venire a sapere che:

- L'esercito era composto da centinaia di soldati.
- La cavalleria era disposta ai lati dello schieramento.
- Dietro ai fanti erano disposte balliste e catapulte.
- I soldati erano perfettamente inquadrati in gruppi di un centinaio di uomini.
- I soldati vestivano tutti allo stesso modo, tranne i loro comandanti.
- Le armature dei soldati somigliavano a quelle dei gladiatori.
- I comandanti erano vestiti tutti uguali tranne uno.
- Un uomo si avvicinava a cavallo al fiume e sembrava dubbioso sul da farsi (attraversarlo o no?).
- Quando l'esercito si muoveva formava una grande colonna con i fanti divisi in gruppi per primi, poi vari carri e macchine da guerra e per ultima la cavalleria guidata dal comandante.
- Il comandante era vecchio e sul capo aveva una corona d'alloro al posto dell'elmo.

I PG potranno riconoscere il comandante dell'esercito fantasma (Caio Giulio Cesare) con un [“Knowledge history” check DC 30](#). Se vedranno in faccia il condottiero la DC del tiro “Knowledge history” diventerà 15. Se i PG decideranno di passare la notte sul fiume, avranno il 15% per ogni notte di assistere a tutto ciò. Se decideranno di parlare con il condottiero questi comincerà ad elaborare una strana profezia che suggerirà ai PG la presenza di un traditore nel palazzo imperiale (vedi APPENDICE 5). La profezia sarà però incompleta perché verrà interrotta dell'attacco da parte di un demone half water elemental che spunterà all'improvviso dalle acque del fiume (ecco perché il fantasma non si decideva ad attraversare). Il demone prima si rivolgerà per un attimo verso il fantasma sibilando minacce nella sua lingua incomprensibile; poi si volgerà verso i PG e li attaccherà per non lasciare tracce. **Nota: il demone deve avere il potere di lanciare “Phantasmal Killer” per rendere sensate le morti di paura.**

• **SETTIMA MISSIONE (Aprile 22 DC): L'EGITTO INVASO DAGLI SCORPIONI**
Non è passato poi così tanto tempo dalla storia del fantasma che, proprio mentre i PG, tornati a Roma, si apprestano (si spera) a cominciare ad indagare sulle oscure trame di fondo che cominciano pian piano a delinearsi, i nostri eroi sono costretti a partire di nuovo. La nuova destinazione è l'Egitto (misteriosa e favolosa terra ricca di segreti, tesori, magie, mostri, maledizioni, etc, etc.). I loro ordini non sono, questa volta, tanto precisi; devono solamente investigare su una incredibile invasione di scorpioni di dimensioni molto variabili (da tiny a gargantuan) che sta flagellando l'Egitto e, di conseguenza, rallentando i trasporti di grano verso Roma. Giunti ad Alessandria verranno immediatamente convocati dal delegato romano presente in città, questi spiegherà loro che gli scorpioni che abbondano in quei giorni in Egitto non sono più ostili del solito, generalmente, soltanto a volte si lasciano trascinare da una specie di furia sanguinaria, scelgono un bersaglio e, finché questo non cade morto, non lo lasciano stare (a dirla tutta fanno di tutto per ucciderlo e mangiarselo). Gli scorpioni hanno invaso ormai ogni città, villaggio, oasi o semplice pozzo abbandonando la loro casa naturale: il deserto. Nessuno riesce a spiegarsene il motivo; ma d'altra parte sono in pochi quelli che ci provano: gli egiziani sono un popolo molto superstizioso e religioso (a volte converrebbe parlare più che altro di misticismo, se non addirittura di fanatismo

religioso), così piuttosto che cercare la causa di questa “piaga”, preferiscono pregare gli dei per avere aiuto e protezione (non gli interessa che gli scorpioni tornino nel deserto; in effetti quello che gli basta è che non li pungano). I PG dovranno indagare, magari cercando miti e leggende locali a proposito degli scorpioni e di altre situazioni simili passate. **NOTA: gli scorpioni attaccheranno abbastanza spesso i PG fino a che non nascerà in loro il dubbio che ci sia una volontà malvagia a controllarli; bisognerà inoltre fargli trovare degli indizi che gli suggeriscano questa idea ed uno o più luoghi “strani e miseriosi” da controllare.** Alla fine i nostri eroi dovrebbero mettersi in marcia attraverso il deserto (controllare le dotazioni di razioni etc) per dirigersi verso il luogo dal quale, secondo le leggende, è possibile piegare al proprio volere gli scorpioni. Qui dovranno scoprire chi è la mente dietro agli scorpioni impazziti, e quale sia il suo oscuro disegno. Troveranno un NECROMANTE/VERMIN FRIEND intento a perfezionare degli ibridi uomo/scorpione: si è evidentemente ispirato alle antiche leggende che vedono in questi esseri alcuni antichi abitanti delle terre d’Egitto. Il “mago” si sarà anche circondato di mummie rianimate per l’occasione come sue instancabili guardie del corpo. Dopo lo scontro, che per i PG sarà inevitabile, i nostri eroi troveranno le prove (ad esempio un diario che, seppur scritto in geroglifici, sarà sufficiente decifrare) che il mandante di questa pazzesca “maledizione” si trova proprio a Roma e che, da lì, aveva già avvisato il suo complice del loro arrivo (così si spiegherebbero tutti gli attacchi subiti da parte degli scorpioni). **Cosa faranno i PG ora? Andranno a riferire tutto a Seiano (che essendo il mandante sa già tutto e vuole tenerlo più nascosto possibile e quindi si sta preoccupando della perspicacia – spero – dei PG)?**

La cosa messa in ordine, soprattutto il “cosa faranno i PG dopo”!

• OTTAVA MISSIONE (Agosto 23 DC): IL LIBRO SACRO DI IMHOTEP.

I PG, ancora in Egitto, riceveranno presto un altro compito: recuperare un antico tomo che si crede perduto, il libro sacro di Imhotep. Le ricerche sul suo luogo di custodia dureranno ben più di un anno, ma alla fine consultando la biblioteca di Alessandria, daranno i risultati sperati: *“Poco lontano da Luxor in un’isola nel deserto è nascosta la piramide rovesciata: luogo di nascita, di morte, di riposo e di regno di Imhotep. Non puoi sperare, tu che ne varchi i sacri cancelli senza permesso, di uscirne vivo ... servirai il nostro signore Imhotep per l’eternità ... come chi ti ha preceduto sta già facendo e come farà chi verrà dopo di te”*. Le ricerche saranno brevi, a parte il definire cosa possa essere l’isola nel deserto (un’oasi) le indicazioni geografiche sono piuttosto buone. Tutt’altra faccenda sarà invece il dungeon della piramide rovesciata. Sarà comunque semplicemente un dungeon da cui, chi uscirà vivo potrà recuperare ingenti tesori. Il libro andrà portato direttamente all’imperatore Tiberio. **Il libro in questione conterrà incantesimi, progetti per macchine da lavoro e da guerra, previsioni sul futuro, un bestiario (completo di tutti i mostri conosciuti, demoni compresi) e altro ancora; ma non sarà facile leggerlo: una maledizione colpirà con un “Feeblemind” chi non le resisterà (WILL ST DC 30), inoltre per comprenderne la scrittura non sarà sufficiente la conoscenza dei geroglifici ma serviranno dei check in knowledge arcana 25, knowledge nature 30, knowledge religion 30, knowledge engineering 25 o craft (any mechanical) 35, knowledge the planes 35, spellcraft 20 + livello dell’incantesimo, profession book-keeper 25; i diversi check porteranno a diverse conoscenze:**

- Knowledge arcana = permette l’accesso agli incantesimi ma non di leggerli e la comprensione della complessa scrittura (è comunque

necessario che colui che legge possa leggere i geroglifici per via non magica).

- Knowledge nature = permette di leggere il bestiario contenente notizie sui mostri: ogni volta che i PG ne incontreranno uno potranno fare un knowledge nature check (DC = CR mostro singolo) per conoscerne una forma di attacco ed una difesa; questo vale per tutti tranne costrutti ed outsider.
- Knowledge engineering (o craft) = permetterà ai PG di capire il funzionamento di macchine anche mai viste.
- Knowledge the planes = conferisce ai PG prove dell'esistenza di diversi piani dell'esistenza coesistenti nell'universo e sarà fonte di notizie sugli outsider (come knowledge nature per gli altri mostri) → **la stranezza e l'apparente assurdità di queste informazioni causeranno un attacco di follia a chi legge ("Insanity" DC 22 la prima volta che ogni persona legge questa parete del libro).**
- Knowledge religion = darà un bonus +5 insight ai successivi tiri in questa disciplina.
- Spellcraft = data la complessità del sistema di scrittura gli incantesimi che si trovano nel libro necessitano di un doppio check in spellcraft per apprenderli.
- Profession book-keeper = se il tiro fallisce (e va ripetuto ogni volta che si consulta il libro) questo deve superare un FORT save 20; dopo che ne ha falliti tre è irrimediabilmente distrutto; ogni volta che ne fallisce uno la difficoltà di quello successivo aumenta di due.

La cosa va rivista ... i "poteri" del libro è meglio se sono più mistici e meno "pratici".

- **NONA MISSIONE (Gennaio 25 DC): ALLA RICERCA DEL "METALLO DIVINO".**

Un nuovo incarico arriva, ancora una volta, direttamente de Cesare. Questi dopo aver consultato (almeno in parte) il libro che i PG gli hanno riportato dall'Egitto, spedisce i nostri eroi fuori dai territori di Roma ... fuori dalla civiltà ... nelle terre dei barbari. Compito della sedicesima legione sarà dirigersi ad est, verso le lontane steppe dell'odierna Siberia. Qui i PG dovranno trovare quanto più "metallo sceso dal cielo" possibile. Tiberio vuole usarlo per costruirsi una nuova armatura e quindi i PG dovranno procurarsene una quantità sufficiente. Tutto quello che prenderanno in più verrà utilizzato per costruire loro nuove armi o armature. **Il metallo in questione altro non è se non ADAMANTIO.** I PG lo troveranno sotto forma di meteoriti; starà comunque a loro l'organizzazione della missione vera e propria e la ricerca delle informazioni che gli permettano di ritrovare il prezioso metallo.

Inutile dire che la steppa siberiana, ed il viaggio da Roma (o meglio dal LIMES dell'impero) fin là, sono ricche di pericoli: in primis ci sarà il problema della lingua, comunicare coi barbari potrebbe non essere semplice, ecc. Insomma si tratta di una missione di "esplorazione" ed i PG potrebbero voler assoldare altri aiuti (interpreti, cartografi, ecc ecc) e questa ipotesi deve essere eventualmente assecondata dal DM.

Qui le cose vanno sistemate bene ... manca praticamente tutto in questa missione salvo il canovaccio.

- **DECIMA MISSIONE (Marzo 26 DC): L'ECLISSE.**

Tutti gli astronomi ne parlano; tra pochi giorni dovrebbe verificarsi un'eclissi di sole: sarà una cosa improvvisa e quasi inaspettata. È, di nuovo, lo stesso Cesare che convoca i PG; il motivo è semplicemente (almeno in apparenza) l'arresto di un indovino. Su diretto ordine dell'Imperatore i PG dovranno recarsi in un piccolo villaggio a circa 50 Km a sud di Roma per arrestare l'uomo (Diviner 10°, Loremaster 3°); dopodiché **dovranno condurlo direttamente al cospetto di Cesare** e non in prigione (**questa parte viene sottolineata bene al momento in cui i PG vengono informati del loro incarico**). L'accusa è di aver portato avanti la sua professione senza i dovuti permessi (con un [INT check DC 20](#) o un [Knowledge local "Roma" check DC 12](#) i PG si renderanno conto che la cosa non è completamente vera anche se l'accusa è plausibile viste le leggi recentemente emanate da Tiberio in materia; e comunque dovrebbe sembrargli strano che il prigioniero debba essere portato direttamente da Cesare). Una volta davanti all'imperatore l'uomo scoppierà in lacrime e chiederà la grazia; a questo punto l'imperatore farà in modo di restare da solo col prigioniero (**i PG, magari non tutti, verranno ammessi solo se riusciranno a trovare un motivo o un pretesto convincente ad esempio la paura per la vita dell'imperatore stesso o simili, ma dovranno chiederlo apertamente**). Una volta soli Tiberio interrogherà il mago sulle sue previsioni riguardo a questa eclissi ed egli risponderà "*... è un fatto molto strano e sinistro ... potenti forze oscure si nutrono del sole che scompare ... non servirà placare gli dei, sono gli inferi che devono essere placati ... la fine dell'Impero si avvicina col settimo giorno ... sette giorni di notte ci aspettano ... sette giorni di morte ci attendono ... sette volte cento anni di terrore cadranno su Roma ...*". il discorso è sempre più enfatico e alla fine il mago è praticamente in trance. A questo punto Tiberio è soddisfatto e congeda l'indovino ripagando le sue previsioni con i permessi di cui era sprovvisto (ed una cospicua somma di denaro).

Di lì a tre giorni l'eclissi comincia: all'inizio tutta Roma è in fermento e piena di eccitazione (chi per portare offerte agli dei, chi per studiare il cielo, chi per approfittare di questa magica combinazione astrale per consultare aruspici ed indovini, etc). L'eclissi però non si esaurisce in poco tempo ma dura tutta la giornata e il giorno seguente. A questo punto cominciano le preoccupazioni e l'intera città si dedica a sacrifici per placare gli dei. Passa un altro giorno (**e siamo a tre**) e l'eclissi è ancora lì; Cesare è, a questo punto, molto preoccupato ed è convinto che la previsione dell'indovino sia vera nonostante le assicurazioni fornitegli da altri sedicenti maghi e stregoni; quindi convoca nuovamente i PG che tornino a prelevare l'indovino. I PG partono immediatamente ma, giunti al villaggio dell'indovino lo trovano praticamente raso al suolo – la scena è terribile e ricorda all'INCANTATRICE la fine della sua casa a Pompei – e le poche cose in piedi sono in fiamme; non solo, ma tra le rovine si aggira un essere mostruoso e mai visto: un nuovo demone (**da scegliere opportunamente tra i vari disponibili sui vari manuali per avere uno scontro interessante**). Dopo la battaglia i PG dovrebbero ritrovare le rovine della casa dell'indovino e con una piccola ricerca ([Search check DC 20](#)) dovrebbero ritrovare al suo interno una pergamena con una mappa. Tale mappa indica un luogo sacro (un bosco nei pressi dell'odierna Perugia) in cui un indovino (anche l'ARUSPICE stesso, magari) potrebbe essere in grado di scoprire tutti gli arcani che si nascondono dietro a questa strana eclisse. Tornati (**e siamo già al quarto giorno dell'eclisse**) a Roma e dopo il loro rapporto fatto direttamente a Cesare, i PG riceveranno l'incarico di recarsi là con l'ARUSPICE e di "fermare l'eclisse". Per entrare nel bosco sacro il

PG che interpreterà l'ARUSPICE (magari anche solo per questa occasione) dovrà superare un test in due parti: un indovinello ed un combattimento contro se stesso in forma di ombra (da preparare bene prima come corrupted e shadow creature). Una volta superata la prova il PG in questione avrà accesso al boschetto dove dovrà portare a termine un rito di 12 ore. Durante questo tempo gli altri PG dovranno proteggere l'ingresso dell'area sacra che verrà preso d'assalto da varie ondate di non morti (tre ondate per la precisione: la prima composta da animali bone-creature e corpse creature; la seconda da guerrieri e simili bone-creature e corpse creature; la terza da spellcasters bone-creature e corpse creature – in realtà tali scontri si potrebbero anche dare per scontati ed organizzarne un quarto bello tosto coi PG in versione corrupted e shadow).

Nota fondamentale: se i PG riusciranno a resistere l'eclissi sarà fermata la storia potrà continuare; altrimenti, dopo sette giorni di eclissi, Roma sarà rasa al suolo da un esercito di demoni e la storia finirà qui.

- **UNDICESIMA MISSIONE (Giugno 27 DC): IL COLOSSO DI RODI.**

La nuova missione affidata ai nostri eroi da Seiano li spingerà fino alle isole greche ... *“Non è certo un bel periodo per navigare: le violente tempeste invernali, i pirati sempre in agguato, i mostri marini. Non è che io abbia paura ma, cercate di capire ... l'equipaggio non sarà felice ... vorranno una paga più alta ... e poi questa non è una nave militare, è solo una povera vecchia galera ... la mia povera e vecchia galera ... non voglio prendere il mare in queste condizioni ... e per andare dove poi? A Rodi, voi siete pazzi, quel posto è pericoloso, è controllato da un gigante di bronzo che incendia con lo sguardo le navi nemiche. Io non voglio mettere a repentaglio la mia vita ... e nemmeno la mia povera e vecchia nave ... certo che tutto ha un prezzo ma il mio in questo caso è alto ... molto alto!”* così parlerà il capitano della nave. I PG dovranno raggiungere Rodi per una nuova indagine: pare che il colosso abbia cominciato a muoversi da solo ed abbia cominciato a danneggiare tutte le navi che lo infastidiscono. I nostri “legionari” hanno a loro disposizione 1000 GP per convincere un qualsiasi capitano a portarli là (in condizioni normali il viaggio ne richiederebbe circa 200), l'uso di navi militari è sconsigliato dato che le galee romane sono state i bersagli preferiti del gigante di bronzo. I loro ordini, quindi, non prevedono di viaggiare su una nave militare nè di farsi passare per militari sull'isola (pare ci sia un traditore tra i legionari presenti a Roma, o qualcosa di simile). Dopo l'arrivo sull'isola (il viaggio non dovrebbe presentare particolari difficoltà salvo un po' di burrasca) i PG dovranno penetrare nel colosso di bronzo che funge da faro in modo da scoprirne i segreti (sta a loro decidere se rivelarsi come soldati oppure se rimanere anonime spie). Dopo un paio di giorni, il colosso si animerà durante una notte e colerà a picco 12 navi (un'accurata ricerca da effettuarsi come? E dove? – non un semplice “gather information” – porterà i PG a scoprire che tutte le navi avevano qualcosa in comune: trasportavano olio per conto di due senatori). Il colosso animato è in realtà un IRON COLOSSUS (il mostro si trova nel manuale dei livelli epici ... speriamo che i PG siano animati da buon senso ed evitino di attaccare tale mostruosità; in caso contrario ... beh, se la sono cercata! – una valida alternativa è che sia una specie di enorme dungeon-pupazzo manovrato da persone in carne ed ossa) controllato da uno strano personaggio (un NEC/CLR - Seth - di origine

egiziana); se catturato questi rivelerà di lavorare per un importante personaggio della corte di Tiberio di cui non conosce il nome; a lui si è presentato come Caio Julio ma il nome gli sembra falso ([tanto i PG non penseranno mai di catturarlo vivo dopotutto è un mago che opporrà resistenza](#)).

- **DODICESIMA MISSIONE (Maggio 28 DC): IL VELLO D'ORO.**

Roma è alla fame. Dopo la piaga degli scorpioni in Egitto (che ha ridotto le esportazioni di grano) e la brutta vicenda dell'eclisse che ha sconcertato la popolazione per un lungo periodo, mancava solo la carestia. Una carestia terribile ha colpito l'intera Europa nei mesi precedenti (ed in maniera minore anche il nord africa); e ora tale flagello è giunto alle porte della capitale. Tiberio è sull'orlo di una profonda crisi sia politica sia mentale: i suoi avversari lo attaccano sfruttando il popolo affamato; i suoi nervi sono a pezzi, dorme poco e i suoi sogni sono tormentati da incubi. Ma è proprio da uno di questi incubi che prende spunto il suo nuovo piano per riempire i granai imperiali: il vello d'oro ([un knowledge history DC 25 con un bonus di 3 se uno è greco rivelerà la storia di Giasone](#)).

Tiberio è convinto che tale mitico animale (un caprone col vello dorato appunto) esista ancora da qualche parte nell'odierna Crimea. I suoi ordini per i PG saranno i seguenti: *“Recatevi laggiù e catturate quella bestia; non osate ripresentarvi a Roma finché non l'avrete nelle vostre mani. Per agevolarvi nel viaggio vi metterò a disposizione la mia nave più veloce: l'ARGO. Andate figli miei! Il destino mio e quello di Roma tutta sono nelle vostre mani!”*. La cosa non sarà proprio così facile; i PG dovranno innanzitutto trovare tale bestia mitologica e poi convincere gli abitanti di quelle terre a lasciarli portare via ([questo significa che non riceveranno il minimo aiuto nella loro ricerca non appena diranno cosa sono venuti a cercare](#)). Inoltre il DM dovrà inventarsi un qualche genere di mostruoso pastore (ad esempio un CYCLOPS HALF FIEND o qualcosa di simile) a guardia del prezioso ovino. **Tra l'altro nel mito, mi pare, si parli di un vero e proprio drago.**

- **TREDICESIMA MISSIONE (Settembre 29 DC): LO SPIRITO DELLA FAME.**

L'arrivo a Roma dei “nostri eroi” col sospirato vello d'oro ha riempito i granai dello stato (grazie ad un tanto potente quanto strano rito magico praticato con dolori e fatiche dai sacerdoti di Cerere). Tuttavia la carestia che imperversa in tutta Europa non si può certo dire placata: interi raccolti, mandrie di animali e persino mucchi di fieno scompaiono da un giorno all'altro. I PG verranno, a questo punto inviati, in Gallia e Germania (le due terre più colpite dalle carestie) per scoprire quale sia la causa reale di questa carestia (ormai tutti a Roma sono convinti che sia un qualcosa di soprannaturale, una sorta di punizione divina). L'imperatore stesso ha espresso il desiderio che queste indagini siano affidate ai PG e portate da questi a buon fine al più presto; egli vuole infatti placare le ire dei suoi sudditi che minacciano di ricorrere a sacrifici umani pur di placare gli dei adirati. I PG dovranno inventarsi da soli il viaggio vero e proprio ([dovrebbero chiedersi quali siano con maggiore precisione le regioni più colpite, dove siano avvenuti i fatti più inconsueti e così via](#)) e solo alla fine dovrebbero giungere alla conclusione che si tratta di due distinti “FAMINE SPIRIT” ([occhio al CR](#)) che stanno dando sfogo a tutto il loro potere nei due diversi territori ([il master dovrà qui decidere se sia sufficiente lo scontro con uno di essi o se siano meglio due scontri di difficoltà leggermente diversa](#)).

Una complicazione: se le indagini si protrarranno troppo a lungo (oltre il 10 Novembre), e quindi Cesare sarà costretto a concedere ai suoi cittadini la libertà

di fare sacrifici umani, i PG si troveranno nella situazione di essere le vittime predestinate a tali sacrifici (**i bersagli ideali sarebbero l'amazzone o l'incantatrice in quanto donne, in particolare se hanno almeno 14 come punteggio di carisma; oppure ancora l'incantatrice o l'aruspice in quanto la loro "falsa magia" è un'offesa agli dei; oppure in mancanza di altro il druido in quanto personaggio strano e anticonformista**). I PG non dovranno ricorrere alla forza bruta per cavarsi da questo impiccio (**pena grossi malus ai PX**); sarebbe meglio ricorrere all'astuzia o alla diplomazia ([diplomacy check DC 40](#) con opportuni modificatori legati a chi parla e a chi sta ascoltando; o [bluff check DC 40](#) senza bonus o malus).

• **QUATTORDICESIMA MISSIONE (Gennaio 30 DC): L'OCCHIO DI ODINO**

La situazione a Roma, nonostante siano stati scongiurati i pericoli della carestia e dei sacrifici umani, sta diventando insostenibile: persone altolocate sparite da un giorno all'altro, omicidi politici (o a scopo intimidatorio), minacce, rapimenti e strani rituali volti a maledire gli avversari (politici e non) sono ormai all'ordine del giorno. L'imperatore sta seriamente pensando di andarsene dalla città verso una zona più tranquilla per amministrare e controllare in modo più semplice ed efficace l'impero (la sua idea sarebbe di ritirarsi nella sua villa di Capri). È così fa ... lasciando il controllo di Roma ed il compito di rimettere in ordine la situazione ad un unico uomo; colui che ottiene tale incarico e che per tanto ha in mano le redini della situazione è proprio il prefetto pretorio Lucio Ennio Seiano. L'uso di mezzi illeciti per raggiungere il potere non è certo una novità a Roma, ma negli ultimi quattro mesi la situazione è precipitata. I pretoriani sono costretti a fare turni di pattugliamento all'interno delle mura e ad assolvere a veri e propri compiti di polizia; la giustizia (troppo lenta) viene "agevolata" dando maggiori poteri ai centurioni dei pretoriani (d'ora in avanti potranno punire a loro discrezione tutta una serie di "crimini minori" – **cosa che ha contribuito a giustificare una serie di dubbi delitti**) così da lasciare al senato solo i casi più gravi. Le condanne a morte per reati anche futili sono ormai una consuetudine. Anche il PRETORIANO sarà costretto a questi turni di guardia. Proprio durante un suo turno spariranno Annio Domizio e le sue figlie; queste persone saranno ritrovate morte solo alcuni giorni dopo (**il DM dovrà valutare il comportamento del PRETORIANO e del VICHINGO alla notizia e rapportarlo alla piega che tali PG hanno preso nel corso della partita – ci devono essere in ballo un po' di XP**). In mezzo a tutto questo trambusto alcune minacce giungeranno anche ai nostri eroi; non solo, un bel giorno piomberà alla loro caserma un povero chierico di Elio (Apollo) che si presenta come portatore di un messaggio del dio: *"... un'aura scura vi circonda ... ma Elio la vede e vi protegge ... e io, che la vedo grazie a lui, vi porto il suo aiuto ..."* detto questo il sacerdote comincia una strana cantilena che ai PG suona molto ridicola ([bluff check DC 20](#) per non ridere), ma appena finito il rito attorno ad ognuno di loro appare una luce nerastra "respinta" da un alone giallo-dorato. A questo punto il chierico continua *"... e ora io, grazie al potere che Elio mi ha donato, ripulirò le vostre anime da tale morbo ... cancellerò ogni ombra di malvagità che grava su di voi ... risanerò i danni che tale maleficio ha già provocato"*. E ancora intona una canzone, più lamentosa questa volta, e alla fine di questo secondo rito l'aura nera scompare, come inghiottita da quella giallo-dorata. Il chierico appare molto provato da questi rituali; tuttavia continua a parlare (anche se con voce stentorea): *"... non pensiate che sia tutto finito ... gravi nubi si addensano sul futuro dell'Impero ... ma c'è una soluzione ... e c'è una speranza: voi! Esiste un oggetto sacro ... un dono degli dei ... un dono di dei lontani*

...”. Ormai il chierico è sul punto di svenire (o morire) e per un attimo perde conoscenza (il DM dovrà valutare le reazioni dei PG a tutto ciò). Poi si riprende: “... un uomo solo è il responsabile ... uno solo il corruttore ... uno solo l’assassino ... uno solo ha stretto un patto con creature che non trovano posto nemmeno negli inferi ... non so chi sia in realtà ... ma potrete scoprirlo ... recatevi in *Xxxxxxxx* (non si capisce cosa stia dicendo) ... e fatelo in incognito ... lui sa! Lui vi controlla ... andate, vi prego ...” A questo punto sviene di nuovo e le sue condizioni sembrano peggiorate (il DM dovrà di nuovo valutare le reazioni dei PG all’idea di fare qualcosa che sia al di fuori, e probabilmente contro, Roma, l’esercito e l’impero). Dopo qualche minuto il chierico riprende nuovamente i sensi e ricomincia quasi immediatamente a parlare, come se temesse di non riuscire a dire tutto ciò che deve: “... dovrete recarvi a nord, nelle terre sempre ricoperte dai ghiacci ... qui, custodito da cinquanta nobili guerrieri, riposa l’Occhio di Odino ... il potente artefatto permette di vedere nel passato e nel futuro ... di distinguere verità e menzogne ... di smascherare le illusioni ... non potrete combattere per averlo! Non dovrete ottenerlo con la forza ... Dovrete accettare le prove che vi verranno proposte e dimostratevi degni di portare un simile dono ...”. Un’altra piccola pausa (e di nuovo vanno valutate le reazioni dei PG); e poi si ricomincia: “... non illudetevi di controllare l’occhio ... ma non dubitate di lui ... gli dei vi guardano ... vi guardano benevoli, vi guidano e vi assistono ... tutti gli dei ... nessun dio vuole la scomparsa di Roma ... non per mano di questi esseri oscuri ... tornate di nascosto o sarete catturati ... diffidate di coloro che si dichiarano subito amici ... diffidate di coloro che vi aiuteranno senza richiedere un compenso ... diffidate sempre ... diffidate di tutti, anche di voi stessi ... diffidate anche e soprattutto di chi vi ...” a questo punto il chierico muore ([Heal DC 15](#) per capire che ha avuto un attacco di cuore o qualcosa di simile). Se i PG proveranno a far resuscitare il vecchio non saranno accontentati perché ormai “era giunto il suo tempo” (in realtà la sua morte non è casuale ma è stata in qualche modo causata da Seiano stesso per paura che venga svelato il suo complotto). **A questo punto i PG dovranno decidere il da farsi: ignorare il tutto, fare rapporto a Seiano oppure organizzare il loro viaggio di nascosto per raggiungere la Scandinavia? Se la scelta cadrà sulle prime due ipotesi (ed il DM potrebbe intervenire per evitarlo) la storia procederà secondo i piani di Saiano e Roma cadrà nelle tenebre. Se invece i nostri eroi dovessero partire verso il nord si andrà poi, alla fine, alla quindicesima ed ultima missione.**

I PG viaggeranno verso la Scandinavia; qui dovranno riuscire ad ottenere le informazioni necessarie per scoprire l’ubicazione del tempio dei ghiacci eterni e recarvisi per sottoporsi alle prove dei “valorosi” che gli garantiranno l’uso dell’artefatto. Dopo che tutto sarà finito – dopo la quindicesima missione – l’artefatto stesso scomparirà per tornare in un nuovo tempio di ghiaccio in un luogo diverso della Scandinavia. Utilizzando nel modo appropriato il manufatto divino (abbinandolo ad una magia come “Scry”) i PG verranno a sapere che il loro destino li riporterà a Roma per salvare l’intero impero.

• **QUINDICESIMA E ULTIMA MISSIONE (Maggio 31 DC): LA VERITÀ SU SEIANO.**

Al loro ritorno a Roma i PG scopriranno che Tiberio si è ritirato nella sua villa di Capri, e che le sorti della città e dell’intero impero sono nelle mani di Seiano. Questi ha emesso un ordine di cattura per i PG che si troveranno quindi ad essere additati come criminali. L’accusa è quella di aver provocato gli Dei andando ad interessarsi di faccende che non dovrebbero competere ai semplici

mortali; in questo modo avrebbero attirato le ire degli Dei contro Roma. La soluzione a questo sarebbe offrire i colpevoli in degno sacrificio per placare la furia delle divinità. **In realtà il sacrificio dei valorosi PG sarebbe solo un mezzo per Seiano di ottenere un potere ancora maggiore (forse assurgendo al livello di semidio – divine rank 0).** I PG dovrebbero, a questo punto, decidere di rifugiarsi a Capri presso l'imperatore, giunti sull'isola, i nostri eroi arriverebbero a scoprire che l'Imperatore non si è ritirato volontariamente nella sua villa di Capri, ma è tenuto prigioniero da strani pretoriani (corrupted e/o half-fiend). Salvato Cesare dai suoi carcerieri i PG riceveranno il compito di recarsi a Roma e di distruggere Seiano prima che questi ottenga poteri semi divini dal suo patto con i demoni, per il bene dell'Impero e del mondo intero.

Potrebbe essere una buona idea rivedere queste bozze di missione → ci sono cose che vanno riviste in toto ed altre che vanno quasi bene ... ma una revisione è inevitabile.

CAPITOLO 5: EQUIPAGGIAMENTI.

Altro punto di stranezza di questa campagna sarà l'equipaggiamento a disposizione dei PG. Per ovvie ragioni storiche va tutto un po' rivisto, quindi fornisco un elenco di oggetti disponibili (come aiuto al DM), che non vuol dire siano solo questi ... ma prima di introdurre qualcosa è meglio verificarne la veridicità storica ed evitare anacronismi.

ARMI:

- SIMPLE WEAPONS – MALEE
 - Dagger
 - Dagger punching (katar)
 - Gauntlet spiked
 - Mace light
 - Sickle
 - Club
 - Halfspear
 - Mace heavy
 - Morningstar
 - Quarterstaff
 - Shorspear
- SIMPLE WEAPONS – RANGED
 - Dart
 - Sling
 - Javelin
- MARTIAL WEAPONS – MALEE
 - Axe throwing
 - Hammer light
 - Hand axe
 - Pick light
 - Short sword
 - Battleaxe
 - Flail light
 - Gladius (Longsword)

- Pick heavy
- Trident
- Warhammer
- Flail heavy
- Greataxe
- Greatclub
- Longspear
- Scythe
- Maul
- MARTIAL WEAPONS – RANGED
 - Shortbow
 - Shortbow composite
 - Longbow
 - Longbow composite
- EXOTIC WEAPONS – MALEE
 - Kama
 - Kukri
 - Chain spiked
 - Claw bracers
- EXOTIC WEAPONS – RANGED
 - Whip
 - Net

ARMATURE:

- LIGHT ARMORS
 - Padded
 - Leather
 - Studded leather
 - *Chain shirt (rare)*
- MEDIUM ARMORS
 - Hide
 - Scale mail
 - *Chain mail (rare)*
- HEAVY ARMORS
 - Splint mail
 - Banded mail.
- SHIELDS
 - Buckler (gladiators)
 - Shield small wooden
 - *Shield small steel (rare)*
 - Shield large wooden
 - *Shield large steel (rare)*
 - Shield tower

Mi fermo qui. Per il resto dell'equipaggiamento il DM dovrà organizzarsi da solo e decider se un oggetto fosse presente (e quanto fosse diffuso) durante l'impero di Tiberio.

Nota: si potrebbe cercare in rete qualche elenco di oggetti ed invenzioni presenti durante gli anni della campagna.

APPENDICE 1: PNG, MOSTRI E CREATURE VARIE.

Segue un elenco dei PNG coinvolti in questa campagna, suddivisi per missione (dove possibile) o raccolti sotto il laconico "GENERALI" per i PNG più ricorrenti. Ovviamente ogni DM può sentirsi libero di inserirne altri a piacimento.

GENERALI:

- Tiberio = aristocrat 10, fighter 10 (human) = 15 circa.
- Ennio Seiano.

MISSION 1 "BARBARI ALL'ATTACCO":

- Barbarian horde = barbarian 1 (human) = 1 (su "ROMAN CAMPAIGN PNG 1).

MISSION 2 "LA CHIMERA D'AREZZO":

- Statua animata di chimera = Chimera half-golem (brass) = 10.

MISSION 3 "UN DRUIDO ED UNA POZIONE":

- Druid 7, talonthar blightlord 3 (human) = 10.
- Evil druid corrupted = druid 6 (human corrupted) = 8.
- Galli della pozione = fighter 4 (human / corpse creature) = 4/6.
- Greater evil druid = druid 10 (human corrupted) = 13.

MISSION 4 "IL MINOTAURO":

- Minotauro del labirinto = fighter 5, berserker 5 (minotaur) = 14.
- Julius il mercante d'olio (colui che controlla il Minotauro) = aristocrat 2, expert 4, rogue 5, shadowdancer 3 (human) = 11.

MISSION 5 "UN GLADIATORE UN PO' TROPPO FORTE":

- 3 fratelli gladiatori = fighter 5, berserker 4 (human) = 9.
- Padrone dei 3 schiavi = cleric 5 (Hades), sorcerer 5, aristocrat 4 (human) = 12.

MISSION 6 "IL FANTASMA DI CESARE":

Scegliere uno dei due demoni come meglio si adatta al livello dei PG al momento dello scontro.

- Demone acquatico = half water elemental cornugon = 12.
- Demone acquatico = half water elemental gelugon = 15.
- Profezia di Cesare.
- Fantasma di Cesare (può anche non servire: i PG non devono avere la possibilità di attaccarlo, al limite scappa o svanisce).

MISSION 7 "L'EGITTO INVASO DAGLI SCORPIONI":

- Mummia necromante = necromancer 9 (human greater mummy) = 11. (DA MIGLIORARE).
- Ibridi uomo-scorpione.
- Lettera del mandante romano.

MISSION 8 "IL LIBRO SACRO DI IMHOTEP":

- Dungeon di Imhotep.
- Non-morti vari.
- Una mummia necromante.
- Una mummia chierico di Anubis.

MISSION 9 "ALLA RICERCA DEL METALLO DIVINO":

- Licantropo sciamano = adept 10 (human werewolf) = 13. (DA MIGLIORARE)
- Licantropo barbaro = barbarian 4 (human werewolf) = 5. (DA MIGLIORARE)
- Frost giants.

MISSION 10 "L'ECLISSE":

- Brown bear corpse-creature = 5.
- Giant crocodile corpse-creature = 5.
- Brown bear bone-creature = 4.
- Giant crocodile bone-creature = 4.
- Divinatore da arrestare = diviner 10, loremaster 3 (human) = 13.
- Divinazione dell'indovino (con nuovi indizi sulla congiura e su S).
- Demone a casa dell'indovino.
- Copia dell'ARUSPICE shadow e corrupted.
- Altri animali bone-creature e corpse-creature.
- PNG guerrieri bone-creature e corpse-creature.
- PNG spellcasters bone-creature e corpse-creature.
- Copie shadow e corrupted dei PG.

MISSION 11 "IL COLOSSO DI RODI":

- Iron colossus (speriamo che non lo attacchino).
- Necromante / chierico di Seth egiziano.
- Lettera di "Caio Julio" (in realtà si tratta sempre di S ed i PG devono poterlo scoprire; nuovi dettagli sulla congiura).

MISSION 12 "IL VELLO D'ORO":

- Ciclops half-fiend (il pastore).
- Vello d'oro.

MISSION 13 "LO SPIRITO DELLA FAME":

- 2 famine spirit.

MISSION 14 "L'OCCHIO DI ODINO":

- 100 guerrieri degni di fare la guardia a tale tesoro.

MISSION 15 "LA VERITÀ SU SEIANO":

- Ennio Seiano.
- Pretoriani corrupted e/o half-fiend.

I PNG vanno rifatti e tarati secondo le regole 3.5

APPENDICE 2: I NOSTRI EROI (completi)

Come già detto, i giocatori avranno una scelta limitata di personaggi da interpretare. Quelle che seguono sono le descrizioni minuziose dei diversi PG da consegnare ai giocatori solo dopo che loro avranno scelto il loro alter-ego in base alle poche informazioni fornite all'inizio (**APPENDICE 3**).

NdA: in alcune occasioni nella descrizione di un personaggio si dice qualcosa di simile a "CHARISMA minimo 14", si vuole intendere che se il giocatore ha messo un punteggio più basso questo va alzato a quella cifra (al DM decidere se concedere punti in più o semplicemente se spostare punti).

Ad ogni PG mancano ancora la feat bonus (tipo skill bonus) da assegnare "di default" e mancano le modifiche alle classi che suggerisco come autore.

1. **IL CONDOTTIERO:** destinato a diventare centurione (e magari qualcosa di più), vanta una labile parentela con la gens Giulia (quella dell'imperatore per intenderci) cosa che gli apre notevoli porte nei possedimenti di Roma, ma non lo sbandiera in giro e ricorre al suo nome solo in caso di estrema necessità. Ama divertirsi e giocare ai dadi ma generalmente non esagera (qualcuno dice che scommette vere fortune ma è solo una maldicenza e lui non la sopporta). Viene da Roma e di questo va molto fiero, ma non è razzista. Accetta la

schiavitù (del resto la sua ricca casa patrizia era piena di schiavi) ma non sopporta i maltrattamenti ingiustificati (del tipo “ti picchio perché io sono il padrone e tu lo schiavo”). Tra le altre cose è promesso sposo ad una giovane fanciulla di una nobile ed importante casata patrizia, quindi torna a Roma più spesso che può per rivederla; i due sono davvero innamorati e lui la ricopre di regali con ogni pretesto. L'unico aspetto del suo lavoro che non gli piace è proprio la lontananza da casa (e dalla fidanzata) ma non si lamenta di ciò mai con nessuno (o quasi; l'ARUSPICE sa delle sue lamentele e gliene ha parlato più volte offrendosi come confidente ma lui ha sempre declinato l'offerta con gentilezza). Rispetta la legge sopra ogni altra cosa ed ha una profonda e radicata fede negli dei in particolare in Giove (di cui porta le insegne). È uno dei superstiti della “Battaglia che non c'è mai stata”. È molto legato alla AMAZZONE da un profondo affetto fraterno (si comporta da vero e proprio fratello maggiore); è lui che l'ha voluta nell'esercito accanto a se, dopo averla vista lottare (per altro vittoriosamente) contro due ladri di cavalli. → PALADIN (GIOVE) 3° (LG) – *il DM dovrà sostituire il “Remove Disease” del paladino con un “Lightning bolt”.*

2. **IL GENIERE:** nato nella penisola iberica in una piccola città di mare; impara subito ad arrangiarsi con le mani, sia in senso buono che negativo; cerca più volte di imbarcarsi verso l'Italia (vuole vistare Roma ad ogni costo) ma non ci riesce mai (o lo trovano se si nasconde, o lo rifiutano se cerca lavoro). Non sopporta sentirsi dire frasi del tipo “Non sei adatto per questo lavoro...”, “Sei troppo giovane per fare questo genere di cose...”, “Sei troppo giovane, non puoi capire...”, etc. Quando finalmente riesce a farsi accettare nell'esercito (barando sull'età per farsi arruolare) viene designato a fare diversi compiti (arciere, fromboliere, vessillifero, addetto alla catapulta, cuoco, addetto ai cavalli, addetto alla ballista e molti altri); da ciò gli derivano notevoli conoscenze sia su come usare strumenti da guerra e armi varie, sia di vera e propria strategia; è come se avesse lo spiccato dono di apprendere con estrema facilità tutto il possibile da chi gli sta intorno. È un patito dei dadi, ma trova poche persone che vogliano giocare con lui: ha la fama di barare (*sta al player decidere se la fama è ben meritata o no*). È un discreto seguace di Mercurio, ma non è certo un fanatico (si reca nei templi solo nelle occasioni importanti); non si cura molto né delle leggi né degli altri; è un solitario (il suo unico amico di cui si abbia notizia è il GLADIATORE conosciuto assieme al VERO MILES). Una volta giunto nella sedicesima legione vi si è acclimatato piuttosto bene stabilendo una buona amicizia con i suoi componenti, è uno dei superstiti della “Battaglia che non c'è mai stata”; tuttavia è rimasto con il gruppo solo per potersi vendicare del demone che ha sterminato i suoi compagni (non perde mai occasione di istruirsi su tali creature e di cercare indizi su dove andarlo a scovare). → ROGUE 2°, FIGHTER 1° (CN).
3. **L'ESPLORATORE:** uno dei due fratelli di origine germanica che sono rimasti nel gruppo (l'altro è IL BRUTO; la loro famiglia è stata uccisa nella famosa città saccheggiata dai barbari con l'aiuto del demone). La sua abilità di cacciatore gli è tornata molto utile quando si è arruolato nell'esercito romano; viene impiegato sia come arciere (veramente bravo e preciso), sia come fante se il bisogno lo richiede, sia come esploratore (cosa che gli riesce molto bene nelle foreste del nord Europa). Non gioca mai d'azzardo ed è molto prudente; è molto protettivo nei confronti del fratello, ma i due in battaglia combattono molto bene assieme. Grazie a lunghi anni di pratica è riuscito ad addestrare un lupo

(bello grosso per altro) dal quale si fa sempre accompagnare (il lupo è accettato solo perché è lupo, se fosse altro non andrebbe bene). Non è molto religioso ma comunque preferisce rivolgersi a Diana se proprio deve. → RANGER 3° (NG).

4. **IL BRUTO:** è il secondo dei due fratelli (quello minore, l'altro è L'ESPLORATORE; la famiglia è stata uccisa nel saccheggio della città ad opera dei barbari guidati dal demone). Anche lui ama la vita nella foresta ma non è mai riuscito a viverla fino in fondo; ha sempre preferito una buona lama ad *"un'arma da femminucce come l'arco"*. Questa sua mania per le armi da taglio lo aveva fatto diventare fin da bambino un amico dei fabbri della sua città fino a diventare un apprendista. È entrato nell'esercito insieme a suo fratello (dice perché altrimenti l'altro si sarebbe sentito solo ma in realtà lo ha fatto per proteggere il suo *"fratellino maggiore"*) ed ha imparato a combattere molto bene insieme a lui o a fornirgli difesa mentre l'altro tira con l'arco. Non si può certo dire che la sua virtù principale sia la calma ma è riuscito ad indirizzare contro i suoi nemici la sua (sembrerebbe inesauribile) ira. Gioca raramente d'azzardo e si arrabbia moltissimo quando perde; se scopre che qualcuno bara di solito lo insulta un istante e poi cerca di venire alle mani (dopotutto *"non è colpa mia se mi diverto così"* è solito dire dopo una lite; a volte suo "compagno di giochi" nelle risse è il GLADIATORE e se ci si mettono in due è difficile aver la meglio su di loro). Agli altri dice di venerare Marte in realtà la sua fede è riposta in Thor (mitico dio nordico); di questo è al corrente suo fratello (ovviamente); su consiglio di quest'ultimo stava meditando di dire la verità a tutto il gruppo (dopotutto, forse, lo avranno sentito gridare *"per il martello di Thor"* mentre in preda alla furia si getta sui nemici; non va dimenticato l'ARUSPICE che in quanto a scoprire i segreti degli altri se la cava bene); l'altro certamente a conoscenza del suo segreto, oltre a suo fratello, è il VICHINGO che venera lo stesso dio, comunque egli ha promesso di non rivelare nulla a meno che non sia lui a volerlo. Non nutre particolare simpatia per le magie, tuttavia da buon guerriero non disdegna alcun genere di aiuto in battaglia. → BARBARIAN 3° (CG).
5. **IL VERO MILES:** nato da una famiglia di soldati che risiede ancora nelle terre affidate ai suoi avi nei dintorni di Forum Julii, e entrato nell'esercito imperiale molto giovane. È stato spesso trasferito perché alla sua indiscussa abilità in battaglia si accompagna un carattere fastidioso: è pignolo, arrogante, spregiudicato, un po' razzista (non perde occasione per mettere in mostra la sua "romanità" contrapposta alla "barbarità" degli altri), in battaglia non dimostra né paura né pietà per i nemici (e far parlare i morti poi non è così facile). Gli piace giocare d'azzardo ma non scommette mai forte; cerca sempre di ottenere un profitto da quello che fa (possibilmente spendendo il meno possibile per guadagnare il più possibile). Il suo sogno nel cassetto è quello di poter comprare abbastanza terre (nei dintorni di casa sua) da poter vantare il diritto di avanzare di classe sociale ed entrare nella piccola nobiltà così da potersi sposare con la donna dei suoi sogni (non si è mai dichiarato e quindi non si sa se lei sia d'accordo o no ma l'avanzata sociale gli è stata richiesta dal padre di lei). Ha conosciuto il GLADIATORE e lo ha convinto ad arruolarsi nel suo gruppo; gli piacerebbe averlo alle sue dirette dipendenze per poterlo comandare a bacchetta, ma, viste la sua abilità sia fisica che tattica e la sua saggezza, spesso si rivolge a lui per chiedere consiglio. Ha un profondo senso dello stato ed è onorato di combattere per diffondere la civiltà rappresentata da Roma. È convinto che un guerriero possa essere vincitore solo se Marte è dalla

sua parte, e la sua fede in tale dio è perciò grande (ma non per questo è malvagio); non gli dispiacerebbe combattere apertamente nel nome del suo dio. È un buongustaio amante in particolare dei buoni vini. → FIGHTER 3° (LN).

6. **L'ARUSPICE:** di umili origini è stato venduto come schiavo dai suoi poveri genitori (e per questo li odia tuttora); per sua fortuna è stato acquistato da una "maga" che pur sfruttandolo lo ha istruito nell'arte della divinazione. Alla morte della vecchia donna (a cui lui voleva bene quasi come ad una madre) è stato liberato e si è unito all'esercito ("*...dopotutto può sempre fare comodo sapere in anticipo le mosse del nemico...non è forse vero?*"). Giunto nella sedicesima legione ed avendo assistito alla sua fine (è sopravvissuto alla "Battaglia che non c'è mai stata" pur avendo riportato delle gravi ferite sul petto di cui porta ancora le cicatrici, non ne va per niente fiero ed evita di farsi vedere nudo da chiunque altro) decide di proseguire i suoi studi nelle arti occulte (che aveva pensato di abbandonare per dedicarsi alla ars bellica vera e propria) per trovare un punto debole nelle nefaste creature che hanno distrutto facilmente un intero esercito. Vorrebbe giocare ai dadi ma gli altri non lo lasciano (giocare d'azzardo contro un indovino può risultare frustrante) e quindi si diletta con gli scacchi (la sua abilità è niente male). La sua fede va ad Hecate (qui si vede la mano della sua padrona che ara greca) ma non è molto credente. È diventato (suo malgrado) il confidente dell'INCANTATRICE (che è tormentata da incubi e visioni) in quanto sono la sua materia di studio (o almeno così dice lei). Non gli dispiace questo ruolo così può anche tenerla un minimo sotto controllo (è preoccupato dai poteri magici della donna, forse proprio perché è una donna). È sicuro che gli ultimi arrivati (il FILOSOFO ed il CANTASTORIE) nascondano qualcosa ma non se ne preoccupa molto, visto il carattere "buono" dei due personaggi misteriosi. → DIVINER 3° (Prohibited "necromancy") (CG).
7. **IL SAGGIO:** suo padre è morto in guerra a causa delle decisioni sbagliate di un centurione, per questo ha qualche dubbio sulla capacità di giudizio degli uomini (in tutto e per tutto). Ha deciso quindi di dedicare la sua vita ad una volontà superiore che abbia una capacità di giudizio superiore: è entrato a far parte del culto di Minerva. Non ha certo rinnegato le origini militari della sua famiglia e quindi anche questo aspetto della dea è fortemente radicato in lui tanto da spingerlo ad entrare nell'esercito come chierico da battaglia; spera più che altro che con la sua presenza sia la Dea a prendere le decisioni piuttosto che degli uomini ottusi (a suo dire tutti gli uomini sono ottusi). Gli piacciono molto le donne ma non capisce la prostituzione fine a se stessa (se è fatta in nome di una divinità è tutta un'altra cosa), non ha una fidanzata ed è continuamente alla ricerca della persona giusta (non gli importa il suo ceto sociale). Non nutre particolare fiducia nelle istituzioni imperiali (né, d'altra parte, in quelle repubblicane abbandonate ormai da anni) basta solo che possa continuare a manifestare il suo culto (di cui è un predicatore a tempo perso; sta cercando di convertire il FANTE); per lui la religione è l'unica verità della vita (oltre alla morte ovviamente). È un po' pessimista (cosa che gli ha attirato una leggera fama di "porta-sfortuna") ed un po' sognatore. In fondo è un brav'uomo. → CLERIC 3° (knowledge, war) (LN).
8. **IL FANTE:** figlio di un liberto della città di Mediolanum, si è ribellato al padre (che ritiene a ragione un vigliacco) che lo voleva a lavorare nella bottega di un lanaiolo entrando nell'esercito per acquisire dopo anni di servizio l'agognata cittadinanza vera e propria (con tutti i suoi privilegi, cosa che suo padre non

ha mai voluto per non rischiare la propria pelle). Cerca di continuo una vita comoda ed è sempre pronto a lagnarsi della troppa fatica. Non sopporta il dolore fisico e si lamenta per ogni minima ferita pretendendo a volte senza motivo che gli vengano somministrati medicinali o incantesimi lenitivi. È uno dei sopravvissuti della “Battaglia che non c’è mai stata”. È, tutto sommato, un buon combattente anche se non rischierebbe mai la propria vita per salvare qualcun altro (a meno che questo non possa portargli enormi benefici, ad esempio salvare un membro di una importante famiglia patrizia). Non ha una fede vera e propria negli dei (cosa che lo rende bersaglio dei tentativi di conversione del SAGGIO) e cerca di sfruttare la struttura dell’impero a proprio vantaggio. Riceve le avance dell’INCANTATRICE ed è ben felice di ciò (non è che ne sia innamorato però insieme “si divertono” ed in fondo in fondo comincia a volerle bene; niente di più però, visto che il matrimonio è un ottimo metodo per la scalata sociale). → FIGHTER 3° (NN).

9. **L’AMICO DEI BOSCHI:** non tradisce la sua origine gallica né per aspetto né per modi; sa trattare meglio con gli animali (e qualcuno dice anche con le piante) che con gli esseri umani. Ha dedicato la sua vita alla difesa della natura e, costretto con la forza ad arruolarsi (in una sorta di servizio militare obbligatorio), non ha tardato a venire assegnato alla sedicesima legione (che ospita dei personaggi insoliti), dove ha continuato a svolgere solo i compiti che gli andavano a genio (beccandosi per questo anche qualche punizione). Ha ammaestrato un orso che oggi lo accompagna addirittura in battaglia (la cosa non è molto ben vista, ma per ora nessuno ha preso provvedimenti a parte una riduzione di stipendio); non è molto grande ma da quando sono assieme nessuno osa insultarlo, cosa che prima accadeva spesso; a dire il vero sono pochi quelli che gli rivolgono la parola quando è con il suo amico orso al quale parla più che ai suoi commilitoni (stava pensando di provare a cavalcarlo ma nutre ancora un po’ di timore). Non lo coinvolge mai in battaglie troppo cruente né quando ritiene che le forze in campo siano già sufficienti. È convinto che la battaglia giusta sarebbe quella in cui entrambi i contendenti hanno la possibilità di vincere, ma sa anche che è solo un’utopia per tanto aiuta comunque i commilitoni in battaglia (magari controvoglia e poi lamentandosi e rinfacciandoglielo). Non è particolarmente religioso ma le sue simpatie (non molto più di questo, in effetti) vanno alle divinità che governano natura e agricoltura: Demetra; Pan e Frigga (unico vera prova della sua origine gallica). → DRUID 3° (NN).

10. **L’AMAZZONE:** nata ad Atene ed educata in quella città, è una donna molto colta; è convinta di poter fare le “cose da uomini” meglio di molti uomini che ha conosciuto. Sa combattere bene ma non accetta l’uniforme del legionario (se è per quello molti legionari non accettano che una donna indossi la loro stessa gloriosa uniforme e combatta al loro fianco; per questo motivo nessuno protesta nel vederla indossare ciò che preferisce); preferisce armature leggere (di cuoio), una daga ed un piccolo scudo rotondo (“...come le mie antenate facevano quando Roma era solo una palude...”). È molto legata al CONDOTTIERO (che è colui che l’ha voluta nella sua legione) ma sa della sua promessa sposa e non vuole interferire (dice che il loro è un rapporto fraterno ma...). È entrata nell’esercito dopo aver fermato due ladri di carri in città sotto gli occhi (appunto) del CONDOTTIERO, è piuttosto giovane ma ci sa fare. Odiata essere trattata da “serva di casa” o peggio da puttana ed ha già espresso con la spada più volte un deciso rifiuto alle avance degli uomini (cosa che le ha

provocato numerosi problemi di ordine “legale” sempre risolti per il meglio, a volte con l’aiuto dell’amico CONDOTTIERO). Non crede particolarmente nell’impero; combatte solo per dimostrare (a questo punto più a se stessa che agli altri) di essere la migliore. Piuttosto strano è il suo rapporto con le divinità: non manca di omaggiare nessuna dea (mentre spesso si dimentica degli dei maschi) ma se le si chiede quale dea sia la sua guida lei risponde placidamente Nike “...*perché la vittoria è l’unica dea di un soldato*” (è greca e quindi venera gli dei greci). → FIGHTER 3° (CG).

11. **IL PRETORIANO:** romano di nascita e di testa è figlio e nipote (insomma discendente) di altri pretoriani; ufficialmente è distaccato con gli altri PG per controllare che il loro operato non sia contrario alle tradizioni dell’esercito ed ai voleri dell’imperatore (visto che hanno a che fare con delle situazioni strane; è stato assegnato alla Sedicesima Legione subito dopo la n° Battaglia che non c’è mai stata” e quindi ne sa qualcosa, non molto però). In realtà ha ordine di riferire direttamente al capo dei pretoriani Ennio Seiano e a nessun altro tutto quello che accade al gruppo stesso. Non gli piace sottostare agli ordini del CONDOTTIERO, ma è solo una questione di antipatia personale; in realtà è convinto che solo un esercito molto disciplinato può raggiungere la vittoria e la disciplina in se, anche se ferrea, non gli dispiace...anzi, quindi sopporta ordini, tattiche e decisioni (magari sbagliate) del suo capitano. Vorrebbe sposare la figlia minore (che sarebbe felice del matrimonio) di Seiano ma, sempre per ordine (segreto) dello stesso Seiano, è ufficialmente fidanzato con la seconda delle tre figlie di Annio Domizio (un patrizio che egli deve controllare) tanto che quando è a Roma è più facile trovarlo a casa di quest’ultimo che nei suoi alloggi. A casa di quest’ultimo egli incontra il VICHINGO; i suoi racconti delle avventure della XVI legione saranno fonte di curiosità per questo uomo del nord tanto da spingerlo all’arruolamento. Non ha una casa vera e propria ma alloggia al “castrum praetorium” in una camera sua personale (da solo). Crede negli dei ma solo di facciata; in realtà trova fastidioso che creature quasi onnipotenti si divertano a giocare con delle “bamboline di carne”; per questo ha provato una certa soddisfazione nell’apprendere che gli dei stessi hanno poteri solo se vengono venerati (o meglio se hanno fedeli); ha interpretato male questo pensiero ma non se ne rende conto (in fondo così ha la soddisfazione di essere superiore ad un dio). Odia la magia (sia arcana che divina) proprio perché essa rappresenta la testimonianza dell’intervento diretto degli dei nel mondo; questo odio è così forte da non fargli accettare nemmeno le magie che gli fornirebbero un vantaggio (però in realtà non gli dispiace essere curato). È cinico, spietato in battaglia, non rischia mai niente (in particolare mai la vita: “...*dopo una ritirata è sempre possibile una vendetta, dopo la morte no!...*”) e cerca di porsi sempre in una condizione di vantaggio rispetto ai suoi avversari e nel fare questo non disdegna tattiche subdole (imboscate, veleni, tradimenti, etc). Non è avaro ma controlla bene le sue spese (e possibilmente anche quelle del gruppo – farebbe carte false pur di farsi consegnare la “cassa” del gruppo dalla quale attingerebbe più o meno senza scrupoli ma con pronte giustificazioni...dopotutto non rischia mai). → FIGHTER 1°, RANGER 1° (favored enemy spellcasters), ROGUE 1° (LE).
12. **IL GLADIATORE:** è di origine gallica, è stato catturato durante una rivolta nel 3 DC; da allora ha sempre combattuto nell’arena dei gladiatori nella “scuderia” di un vecchio generale romano. Alla morte del generale (13 DC) è divenuto un liberto ma, non avendo altro (neppure una famiglia di cui ha

perso ogni traccia quando è stato catturato) ha continuato a combattere nell'arena. Avendo conosciuto, per caso durante una festa popolare, il GENIERE ed il VERO MILES ed essendo diventato loro amico, è stato convinto dagli stessi ad arruolarsi (con la promessa che sarebbe finito nel loro gruppo). È un uomo ormai vecchio (ha oltre 50 anni) ma dotato sia di un corpo ancora agile e forte, sia di un'intelligenza tattica non indifferente. È molto corteggiato dalle matrone (visto che era un fortissimo gladiatore ed è anche bellino – CHA minimo 13). Si esalta se c'è qualcuno che fa il tifo per lui mentre combatte ma non perde la testa e combatte sempre in modo lucido. Fondamentalmente è buono, non molto religioso forse ma un po' superstizioso (chi pensate abbia messo in giro la voce sul conto del saggio?). Venera Marte ed Ercole e fa dei sacrifici (magari piccoli e se proprio non può offrire altro, poche gocce del suo sangue) alla dea greca Nike ogni ultimo giorno del mese per ringraziarla delle vittorie ottenute e per assicurarsene altre in futuro. Si diverte a raccontare storie (in particolare delle sue battaglie), ne conosce molte e se non le conosce o non ne conosce tutti i dettagli è molto abile ad inventarle. Sa suonare qualche strumento ma il suo preferito è la siringa (il flauto di Pan). Non è particolarmente bravo a mentire; d'altra parte sembra particolarmente acuto nello smascherare le menzogne altrui. Le troppe leggi imposte dall'impero lo infastidiscono e lo confondono e così egli rispetta solo quelle che gli sembrano giuste; tuttavia la sua saggezza ed il suo buonsenso lo trattengono dall'infrangere le leggi solo per il gusto di farlo e dal cercare battaglia o rissa (ne ha causate e ovviamente vinte alcune assieme al BRUTO) ogniqualvolta qualche miles gli faccia notare che sta infrangendo qualche legge (non per questo si fa fregare: lui le leggi le conosce, solo che le ignora). Non è un incallito giocatore d'azzardo "*...ma una partitina a dadi ogni tanto non fa male a nessuno...tranne ai bari*". Ultimamente si ritrova molto a suo agio col CANTASTORIE; a quanto pare l'unico sempre ben disposto ad ascoltare le sue avventure; il loro rapporto di amicizia diventa ogni giorno più forte. → FIGHTER 2°, BARD 1° (CG).

13. **L'INCANTATRICE:** nata (terza di sei figli) nei dintorni di Pompei, fin da piccola dimostra di avere qualche potere particolare (può fare qualche piccolo incantesimo e fa sogni premonitori, ai quali nessuno crede.). Per questo all'età di 7 anni, dopo aver sognato la distruzione della sua città ad opera del dio Vulcano, viene accusata di essere uno spirito maligno (sono i suoi stessi genitori, poveri liberti con altri cinque figli, ad accusarla in pubblico) e gli abitanti di Pompei tentano di lapidarla. È l'intervento della sorella maggiore a fermare la folla inferocita (la sorella maggiore viene anche ferita nella concitazione della situazione); lei è comunque costretta a scappare. Riesce a fatica a raggiungere Cuma dove una vecchia la prende a lavorare in casa e le insegna a "regolare" l'uso dei suoi poteri. Diventa una abile e temuta incantatrice (conosciuta però con un altro nome). Decide allora di tornare al suo paese natale per riparare alcuni torti subiti e per ripagare l'affetto della sorella maggiore ma, giunta a casa, la trova bruciata (ancora fumante); i suoi famigliari sono morti carbonizzati, e nessuno ha mosso un dito per aiutarli. Scappa a Roma e riesce a farsi ricevere (utilizzando le sue arti occulte) direttamente dall'imperatore (lei si è riproposta di "convincerlo" a vendicare la sua famiglia) ma durante l'incontro cade preda di tremende visioni sulla sorte dello stesso Tiberio (le visioni in questione sono la morte dell'imperatore ad opera di un uomo ed un demone). Questi ne rimane colpito (e non poco

spaventato) e le consiglia (o sarebbe meglio dire ordina) di aggregarsi alla sedicesima legione. Qui conosce l'ARUSPICE (per il quale non nutre particolare simpatia, ma finisce col fidarsi sempre con lui quando ha altre visioni, o se fa dei brutti sogni oppure semplicemente se ne sente il bisogno) ed il FANTE al quale fa un po' di corte (anche se non apprezza particolarmente il fatto che lui si lamenti sempre di tutto, è sempre, o quasi, disposta a coccolarlo e a "tenergli compagnia"; in realtà nutrirebbe anche un certo desiderio di matrimonio ma il FANTE non si è mai dimostrato molto d'accordo). Venera, ovviamente, Venere (anche perché lei stessa non è poi una brutta donna: CHA min 14) ed ha più volte riflettuto sull'offerta che le è stata fatta di entrare a far parte delle sacerdotesse della dea nata dalle acque. Non le piacciono i giochi d'azzardo né i combattimenti tra gladiatori (in compenso i gladiatori le piacciono parecchio). Non le interessa niente né dell'impero, né di Roma, né delle leggi e neppure della civiltà; tuttavia le missioni della sedicesima legione hanno stuzzicato la sua curiosità e quindi si ritiene abbastanza soddisfatta del suo "lavoro". Non va molto d'accordo con l'AMAZZONE per via della visione del ruolo della donna che ha quest'ultima; lei sarebbe ben lieta di fare la brava donna di casa o meglio ancora la matrona (possibilmente ricca) ma per ora sopporta questo lavoro perché "*sente di fare la cosa giusta*". Ha l'impressione (dovuta per lo più a sogni o visioni che si ripetono di frequente) che sia stato un demone ad appiccicare il fuoco a casa sua e quindi si appassiona agli studi su tale razza; inoltre è profondamente convinta che la sua amata sorella sia ancora in vita. In fondo non è malvagia, ma prova comunque ad ottenere un vantaggio da qualsiasi cosa faccia; non farà mai nessun genere di sacrificio (né tantomeno rischierà la sua preziosa vita) perché dice "*...nella mia vita ho già sofferto abbastanza dolori, patimenti, sacrifici, torture...*" (forse potrebbe fare un'eccezione per il FANTE). Ama oltre ogni limite i gioielli, in particolare i rubini (le piange il cuore a doverli vendere ed è disposta ad accettarli anche rinunciando ad una parte del restante bottino). → ENCHANTER 3° (Prohibited conjuration) (CN).

14. **IL CHIERICO DA GUERRA:** il suo passato è poco chiaro (è lui stesso a nascondere). Dice di essere nato in Etruria ma è molto vago sulla sua infanzia e giovinezza; per altro la sua voce non tradisce il minimo accento e questo rende ancora più misteriose le sue origini (**al player deciderle in dettaglio**). È entrato a far parte del clero di Marte da poco più di quattro anni (ma egli dice da molto più tempo). È abile in battaglia, fin troppo per un chierico (quindi deve aver avuto una sorta di addestramento militare ma lo nasconde agli altri). È un tipo solitario; non gioca d'azzardo, non gli piace passare le serate in compagnia (soprattutto non sopporta il GLADIATORE quando comincia a raccontare le sue storielle e spesso lo interrompe in modo brusco e gli fa qualche predica sul corretto comportamento di un soldato dell'Impero). Non ha legato molto con i suoi compagni anche se dimostra una finta simpatia per IL VERO MILES (è convinto di poter sfruttare a suo vantaggio la fede di quest'ultimo per il suo dio in cambio di qualche benedizione prima delle battaglie). In battaglia è spietato, freddo, calcolatore, crudele e talvolta anche sadico (anche se di solito riesce a trattenere questo lato del suo carattere per non mostrarlo agli altri: gli riesce però difficile resistere di fronte ad un nemico inerme, ad esempio dormiente o paralizzato, e dopo averlo ucciso barbaramente si affida alla religione per ricavarne una scusa per le sue azioni). Non è molto influente all'interno della chiesa di Marte ma punta ad accrescere

il suo potere, grazie anche ad alcune conoscenze tra i pretoriani (conosce Seiano in persona, ma non lo ha detto a nessuno). Ed è proprio grazie ai pretoriani che è stato aggregato alla sedicesima legione: il motivo ufficiale è fornire un valido aiuto ultraterreno alle “strane battaglie” che questi strani legionari devono affrontare. In realtà è lui stesso che ha voluto farvisi assegnare, dopo aver sentito voci sulla “Battaglia che non c’è mai stata”, per entrare in possesso di qualche “artefatto” che gli garantisca potere sufficiente a diventare il gran sacerdote della sua chiesa (ha avuto una specie di visione pochi mesi prima ed in seguito a questa ha fatto ricorso alle sue conoscenze per arruolarsi nella sedicesima legione appunto). La sua fede va tutta al dio Marte in particolare agli aspetti più distruttivi che questo comporta. Non gli interessa il denaro (comunque pretende, anche con la forza, la fetta dei guadagni); è molto più interessato ad oggetti magici o mistici che si possono ritrovare durante le “strane avventure” che ai soldi che ne derivano ed è disposto a comprare tali oggetti anche ai suoi stessi compagni (non li ruba solo perché poi non potrebbe più restare con loro); tirate le somme è ossessionato dagli oggetti impregnati di magia (o anche presunti tali) e ne vorrebbe per se il maggior numero possibile. → FIGHTER 1°, CLERIC 2° (NE).

15. **IL VICHINGO:** nasce in una remota isola del nord (l’odierna Islanda) e a soli 13 anni è già un buon guerriero. Assieme al suo clan salpa su piccole e veloci imbarcazioni per andare a compiere razzie lungo le coste di Gran Bretagna, Irlanda e Scandinavia; spingendosi talvolta fino alle coste del nord di Francia e Germania. È durante una di queste spedizioni più lunghe che il nostro uomo viene gravemente ferito e, di conseguenza, catturato (di tutti coloro che hanno partecipato a quella scorreria sono sopravvissuti in tre: lui, suo fratello e un vecchio amico del loro padre). Una volta guarito viene venduto come schiavo assieme al vecchio e perde i contatti con suo fratello. Giunge così a Roma in casa di una famiglia senatoria e vista la sua prestanta fisica viene subito impiegato come guardia del corpo del senatore (il suo bell’aspetto gli fa guadagnare anche i favori della moglie del senatore, di cui lui rifiuta le avance, e di una delle tre figlie le cui avance sono più ben accette anche se il padre di lei sarebbe contrario). Durante una rivolta (sarebbe forse meglio dire rissa) scoppiata al mercato boario, egli salva la vita al senatore uccidendo due malintenzionati (che poi si rivelano essere sicari inviati da un “ignoto nemico politico” del senatore stesso). Questo suo atto eroico gli fa guadagnare la qualifica di liberto, egli però non abbandona il suo lavoro (dopotutto deve comunque mantenersi e non vuole rinunciare a vedere la donna di cui è innamorato – la figlia del senatore). Il senatore si chiama Annio Domizio e la figlia di cui il VICHINGO si è innamorato e dalla quale è ricambiato e la più giovane. Proprio in casa del senatore egli conosce il PRETORIANO e rimane affascinato dagli strani racconti di battaglia che questi fa (di solito controvoglia) durante cene e banchetti. Decide così di arruolarsi (anche per potersi sposare poi con la sua amata) e bastano pochi giorni di “servizio militare” perché quest’uomo così strano, indisciplinato, forte e tutto sommato simpatico venga destinato alla legione più strana: la sedicesima appunto. Il suo modo di combattere fuori dagli schemi lo fa entrare subito nelle simpatie del BRUTO; non vuole usare “...quel ridicolo pezzetto di ferro che vi ostinate a chiamare spada...” e preferisce usare la sua bella ascia da battaglia (con la quale è stato abituato a giocare fin da piccolo). La disciplina non fa per lui e questo da sui nervi ai “veri soldati” di questa legione, questi, tuttavia,

apprezzano il suo coraggio in battaglia, anche se a volte questo sfocia nella cieca incoscienza guidato più da rabbia (e sembrerebbe da voglia di vendetta) che da buon senso e acume tattico. Non gli piace giocare d'azzardo; preferisce bere con gli amici (possibilmente quattro o cinque caraffe di birra); sembra particolarmente affascinato dalle partite a scacchi giocate dall'ARUSPICE (tanto da provare qualche volta a giocare): continua a dire che c'è qualcosa di magico in quelle statue che gli ricorda il Valhalla. Ha grande fede negli dei, nei suoi però, in particolare venera Thor (altro elemento in comune col BRUTO, solo che lui lo fa apertamente; sa che il germanico tiene segreta la sua fede e si è impegnato a non rivelare la verità a nessuno fino a quando lui vorrà). Lo scopo della sua vita (oltre al matrimonio con la ragazza di cui è innamorato e alla quale vuole far sfornare "...decine di piccoli barbari urlanti...") è ritrovare i suoi due compagni caduti prigionieri, in particolare suo fratello. Preferisce una buona arma a dei soldi e per la verità è anche poco accorto nelle spese. Non ha paura di chiedere consigli ad altri (soprattutto se sono più anziani di lui e quindi, per come la vede lui, più saggi ed esperti) ed in questo si appoggia spesso al GLADIATORE, al SAGGIO o più raramente al CONDOTTIERO. Non è molto disciplinato ma comunque è abituato a non trasgredire gli ordini sul campo di battaglia (casomai li interpreta come più gli conviene). Non si farebbe problemi a dare la vita per proteggere il suo centurione (solo perché rappresenta il capo militare; non ha nessuna simpatia né rispetto per le gerarchie militari imperiali, né per l'impero stesso), anche perché una valorosa morte in battaglia per salvare il suo capo oppure un amico gli spalancherebbe le porte del Valhalla (non è mica un kamikaze però!).
→ FIGHTER 1°, BARBARIAN 2°, (CG).

16. **IL FILOSOFO:** è nato a Girgenti in Trinacria, in piena Magna Grecia (che altro non è se non Agrigento in Sicilia). È un uomo astuto, fisicamente deboluccio, ma dalle eccellenti doti di intelletto, saggezza e carisma. Riesce a manifestare piccoli poteri magici e si ostina a dire che non gli derivano dagli dei. Non crede negli dei, ma è conscio che le persone comuni debbano credere in qualcosa di soprannaturale che ne regoli il destino. Fa parte di una sorta di setta segreta che mira alla raccolta di tutte le conoscenze del mondo chiamata "L'Accademia"; e lui si dedica a questa ricerca e raccolta di informazioni/notizie/conoscenze ogni volta che può; il suo maestro (ovvero il suo diretto superiore all'Accademia – è un medico egiziano che attualmente vive nella città di Arretium). È l'ultimo arrivato nella sedicesima legione; i suoi superiori (i "Signori dell'Accademia") lo hanno infiltrato appositamente in questo gruppo assieme al CANTASTORIE alla ricerca di nuove arcane conoscenze su una "nuova razza che si sta affacciando sul mondo". Sopporta volentieri le rigide regole a cui è sottoposto come legionario anche se è convinto che potrebbero essere migliorate; anzi è convinto che tutto il sistema politico/legale/sociale romano possa e debba essere migliorato ma personalmente si limita a qualche saggio consiglio/suggerimento se gli viene richiesto, convinto che la maggior parte degli uomini non sia adatta a forme più giuste e "democratiche" di vita. Ha sentito parlare di una corrente dell'Accademia particolarmente interessata a fondare un nuovo regno democratico della conoscenza, e si è subito interessato a tali idee, senza però aver mai scoperto nulla di più. È preoccupato dai poteri dell'ARUSPICE; che sia a conoscenza del segreto suo e del CANTASTORIE? → CLERIC 3 (good, knowledge), (NG).

17. **IL CANTASTORIE:** è Greco, anzi per essere precisi è cretese. Figlio secondogenito di una famiglia facoltosa ha potuto studiare ciò che più gli piaceva ovvero musica e poesia (andando per questo anche un po' contro ai desideri della sua famiglia, ma non essendo il primogenito...). I suoi studi lo hanno portato a viaggiare per tutto il Mediterraneo (Egitto, nord Africa, penisola iberica, Italia, Grecia, Turchia etc). Durante i suoi viaggi è entrato a far parte della setta segreta nota come l'Accademia, e si è interessato sempre di più alla ricerca della conoscenza (un po' troppo fine a se stessa forse). Negli ultimi anni è stato comandato dal suo maestro (il suo diretto superiore all'Accademia – un poeta/incantatore greco che si fa chiamare Elesias) a Roma, ed in particolare nella XVI legione assieme al FILOSOFO; loro scopo è entrare in possesso di nuove conoscenze su una nuova razza che si sta affacciando sul mondo (almeno stando a quanto gli è stato detto). È uno spirito libero che si disinteressa, a volte anche troppo per un legionario, delle strette regole dell'esercito (cosa che gli è costata numerose punizioni). È diventato piuttosto amico del GLADIATORE, in particolare per l'interesse suscitato dalle storie che questi racconta; è innamorato della AMAZZONE ma non si è mai dichiarato (un po' per timidezza, un po' per paura di un rifiuto). Non eccede nei vizi, ma se li concede quando può (senza essere molesto agli altri). → BARDIC SAGE 3° (CG).

Il DM farà bene a fare molta attenzione ed a conoscere lui stesso questi PG, perché le varie sottotrame da cui sono legati possono essere buoni spunti ruolistici ... e comunque vanno valutati.

Attenzione, io ho stabilito i livelli di classe iniziali per ogni personaggio, e suggerisco al DM di non essere troppo fiscale nell'applicare i malus al multiclassamento e di lasciare, in tal senso, maggiore libertà ed elasticità ai PG.

APPENDICE 3: I PERSOANGGI (light).

Quanto segue sono le note che i giocatori riceveranno all'inizio della campagna per scegliere il loro personaggio: sono volutamente incomplete e vaghe per non svelare niente al momento della scelta. Solo una volta che la scelta sarà fatta il DM dovrà consegnare ad ogni giocatore solo la "scheda" del personaggio che ha deciso di interpretare. Questa cosa è fondamentale! Per la buona riuscita della campagna i PG dovranno sapere poco l'uno degli altri ed il resto dovranno "scoprirlo durante il gioco" ruolando.

1. **IL CONDOTTIERO:** destinato a diventare centurione vanta una labile parentela con la gens Giulia (quella dell'imperatore per intenderci) cosa che gli apre notevoli porte nei possedimenti di Roma, ma non lo sbandiera in giro e ricorre al suo nome solo in caso di estrema necessità. Ama divertirsi e giocare ai dadi. Viene da Roma e di questo va molto fiero. È promesso sposo ad una giovane fanciulla di una nobile ed importante casata patrizia. Rispetta la legge sopra ogni altra cosa ed ha una profonda e radicata fede negli dei in particolare in Giove (di cui porta le insegne). È molto legato alla AMAZZONE da un profondo affetto fraterno (si comporta da vero e proprio fratello maggiore. → PALADIN (GIOVE) 3° (LG).
2. **IL GENIERE:** nato nella penisola iberica in una piccola città di mare, cerca più volte di imbarcarsi verso. Non sopporta sentirsi dire frasi del tipo "*Non sei adatto per questo lavoro ...*", "*Sei troppo giovane per fare questo genere di cose*

...”, “*Sei troppo giovane, non puoi capire ...*”, etc. Quando finalmente riesce a farsi accettare nell’esercito viene designato a fare diversi compiti, da ciò gli derivano le notevoli conoscenze che ha acquisito. È come se avesse lo spiccato dono di apprendere con estrema facilità tutto il possibile da chi gli sta intorno. È un patito dei dadi; è un discreto seguace di Mercurio; non si cura molto né delle leggi né degli altri; è un solitario (il suo unico amico di cui si abbia notizia è il GLADIATORE conosciuto assieme al VERO MILES). → ROGUE 2°, FIGHTER 1° (CN).

3. **L’ESPLORATORE**: uno dei due fratelli di origine germanica che sono rimasti nel gruppo (l’altro è IL BRUTO). La sua abilità di cacciatore gli è tornata molto utile quando si è arruolato nell’esercito romano; viene impiegato sia come arciere sia come fante se il bisogno lo richiede, sia come esploratore. Non gioca mai d’azzardo ed è molto prudente; è molto protettivo nei confronti del fratello, ma i due in battaglia combattono molto bene assieme. Grazie a lunghi anni di pratica è riuscito ad addestrare un lupo (bello grosso per altro) dal quale si fa sempre accompagnare. Non è molto religioso. → RANGER 3° (NG).
4. **IL BRUTO**: è il secondo dei due fratelli (quello minore, l’altro è L’ESPLORATORE). Anche lui ama la vita nella foresta ma non è mai riuscito a viverla fino in fondo; ha sempre preferito una buona lama ad “*un’arma da femminucce come l’arco*”. È entrato nell’esercito insieme a suo fratello (dice perché altrimenti l’altro si sarebbe sentito solo ma in realtà lo ha fatto per proteggere il suo “*fratellino maggiore*”) ed ha imparato a combattere molto bene insieme a lui o a fornirgli difesa mentre l’altro tira con l’arco. Gioca raramente d’azzardo e si arrabbia moltissimo quando perde; se scopre che qualcuno bara di solito lo insulta un istante e poi cerca di venire alle mani (dopotutto “*non è colpa mia se mi diverto così*” è solito dire dopo una lite; a volte suo “compagno di giochi” nelle risse è il GLADIATORE e se ci si mettono in due è difficile aver la meglio su di loro). Agli altri dice di venerare Marte in realtà la sua fede è riposta in Thor (mitico dio nordico). → BARBARIAN 3° (CG).
5. **IL VERO MILES**: nato da una famiglia di soldati che risiede ancora nelle terre affidate ai suoi avi nei dintorni di Forum Julii, e entrato nell’esercito imperiale molto giovane. È stato spesso trasferito perché alla sua indiscussa abilità in battaglia si accompagna un carattere fastidioso: è pignolo, arrogante, spregiudicato, un po’ razzista, in battaglia non dimostra né paura né pietà per i nemici. Gli piace giocare d’azzardo ma non scommette mai forte. Il suo sogno nel cassetto è quello di poter comprare abbastanza terre (nei dintorni di casa sua) da poter vantare il diritto di avanzare di classe sociale. Ha conosciuto il GLADIATORE e lo ha convinto ad arruolarsi nel suo gruppo e viste la sua abilità sia fisica che tattica e la sua saggezza, spesso si rivolge a lui per chiedere consiglio. Ha un profondo senso dello stato ed è onorato di combattere per diffondere la civiltà rappresentata da Roma. È un buongustaio amante in particolare dei buoni vini. → FIGHTER 3° (LN).
6. **L’ARUSPICE**: di umili origini è stato venduto come schiavo dai suoi poveri genitori; per sua fortuna è stato acquistato da una “maga” che pur sfruttandolo lo ha istruito nell’arte della divinazione. Alla morte della vecchia donna è stato liberato e si è unito all’esercito (“*...dopotutto può sempre fare comodo sapere in anticipo le mosse del nemico...non è forse vero?*”). Giunto nella sedicesima legione decide di proseguire i suoi studi nelle arti occulte. Vorrebbe giocare ai dadi ma gli altri non lo lasciano; si diletta con gli scacchi. La sua fede va ad Hecate (qui si vede la mano della sua padrona che era greca)

ma non è molto credente. È diventato il confidente dell'INCANTATRICE e non gli dispiace questo ruolo così può anche tenerla un minimo sotto controllo (è preoccupato dai poteri magici della donna, forse proprio perché è una donna). È sicuro che gli ultimi arrivati (il FILOSOFO ed il CANTASTORIE) nascondano qualcosa ma non se ne preoccupa molto, visto il carattere "buono" dei due personaggi misteriosi. → DIVINER 3° (Prohibited "necromancy") (CG).

7. **IL SAGGIO:** suo padre è morto in guerra a causa delle decisioni sbagliate di un centurione, per questo ha qualche dubbio sulla capacità di giudizio degli uomini (in tutto e per tutto). Ha deciso quindi di dedicare la sua vita ad una volontà superiore che abbia una capacità di giudizio superiore: è entrato a far parte del culto di Minerva. Gli piacciono molto le donne ma non capisce la prostituzione fine a se stessa (se è fatta in nome di una divinità è tutta un'altra cosa), non ha una fidanzata ed è continuamente alla ricerca della persona giusta. Sta cercando di convertire il FANTE; per lui la religione è l'unica verità della vita (oltre alla morte ovviamente). È un po' pessimista ed un po' sognatore. In fondo è un brav'uomo. → CLERIC 3° (knowledge, war) (LN).
8. **IL FANTE:** figlio di un liberto della città di Mediolanum, si è ribellato al padre che lo voleva a lavorare nella bottega di un lanaiolo entrando nell'esercito per acquisire dopo anni di servizio l'agognata cittadinanza vera e propria. Cerca di continuare una vita comoda ed è sempre pronto a lagnarsi della troppa fatica. Non sopporta il dolore fisico e si lamenta per ogni minima ferita. Non ha una fede vera e propria negli dei e cerca di sfruttare la struttura dell'impero a proprio vantaggio. Riceve le avance dell'INCANTATRICE ed è ben felice di ciò. → FIGHTER 3° (NN).
9. **L'AMICO DEI BOSCHI:** non tradisce la sua origine gallica né per aspetto né per modi. Ha dedicato la sua vita alla difesa della natura e, costretto con la forza ad arruolarsi, non ha tardato a venire assegnato alla sedicesima legione dove ha continuato a svolgere solo i compiti che gli andavano a genio. È convinto che la battaglia giusta sarebbe quella in cui entrambi i contendenti abbiano la possibilità di vincere, ma sa anche che è solo un'utopia per tanto aiuta comunque i commilitoni in battaglia. Non è particolarmente religioso ma le sue simpatie (non molto più di questo, in effetti) vanno alle divinità che governano natura e agricoltura: Demetra; Pan e Frigga. → DRUID 3° (NN).
10. **L'AMAZZONE:** nata ad Atene ed educata in quella città, è una donna molto colta; è convinta di poter fare le "cose da uomini" meglio di molti uomini che ha conosciuto. Sa combattere bene ma non accetta l'uniforme del legionario: preferisce armature leggere, una daga ed un piccolo scudo rotondo ("*...come le mie antenate facevano quando Roma era solo una palude...*"). È molto legata al CONDOTTIERO (che è colui che l'ha voluta nella sua legione) ma sa della sua promessa sposa e non vuole interferire. Odia essere trattata da "serva di casa" o peggio da puttana ed ha già espresso con la spada più volte un deciso rifiuto alle avance degli uomini. Combatte solo per dimostrare di essere la migliore. Piuttosto strano è il suo rapporto con le divinità: non manca di omaggiare nessuna dea (mentre spesso si dimentica degli dei maschi) ma se le si chiede quale dea sia la sua guida lei risponde placidamente Nike "*...perché la vittoria è l'unica dea di un soldato*" (è greca e quindi venera gli dei greci). → FIGHTER 3° (CG).
11. **IL PRETORIANO:** romano di nascita e di testa è figlio e nipote (insomma discendente) di altri pretoriani; ufficialmente è distaccato con gli altri PG per controllare che il loro operato non sia contrario alle tradizioni dell'esercito ed

ai voleri dell'imperatore ma ... Non gli piace sottostare agli ordini del CONDOTTIERO, ma è solo una questione di antipatia personale; in realtà è convinto che solo un esercito molto disciplinato possa raggiungere la vittoria e la disciplina in se, anche se ferrea, non gli dispiace ... È fidanzato con la seconda delle tre figlie di un patrizio, tanto che quando è a Roma è più facile trovarlo a casa di quest'ultimo che nei suoi alloggi. Proprio nella casa nobile egli incontra il VICHINGO; i suoi racconti delle avventure della XVI legione saranno fonte di curiosità per questo uomo del nord tanto da spingerlo all'arruolamento. Non ha una casa vera e propria ma alloggia al "castrum praetorium" in una camera sua personale (da solo). Crede negli dei ma è quasi solo una superstizione. Odia la magia e questo odio è così forte da non fargli accettare nemmeno le magie che gli fornirebbero un vantaggio. È cinico, spietato in battaglia e cerca di porsi sempre in una condizione di vantaggio rispetto ai suoi avversari e nel fare questo non disdegna tattiche. Non è avaro ma controlla bene le sue. → FIGHTER 1°, RANGER 1° (favored enemy spellcasters), ROGUE 1° (LE).

12. **IL GLADIATORE:** è di origine gallica, è stato catturato durante una rivolta nel 3 DC; da allora ha sempre combattuto nell'arena dei gladiatori nella "scuderia" di un vecchio generale romano. Alla morte del generale (13 DC) è divenuto un liberto ma, non avendo altro ha continuato a combattere nell'arena. Avendo conosciuto, per caso durante una festa popolare, il GENIERE ed il VERO MILES ed essendo diventato loro amico, è stato convinto dagli stessi ad arruolarsi. È un uomo ormai vecchio (ha oltre 50 anni) ma dotato sia di un corpo ancora agile e forte, sia di un'intelligenza tattica non indifferente. È molto corteggiato dalle matrone. Si esalta se c'è qualcuno che fa il tifo per lui mentre combatte. Fondamentalmente è buono, non molto religioso forse ma un po' superstizioso. Si diverte a raccontare storie, ne conosce molte e se non le conosce o non ne conosce tutti i dettagli è molto abile ad inventarle. Sa suonare qualche strumento ma il suo preferito è la siringa (il flauto di Pan). La sua saggezza ed il suo buonsenso lo trattengono dall'infrangere le leggi solo per il gusto di farlo e dal cercare battaglia o rissa (ne ha causate e ovviamente vinte alcune assieme al BRUTO) troppo spesso. Ultimamente si ritrova molto a suo agio col CANTASTORIE; a quanto pare l'unico sempre ben disposto ad ascoltare le sue avventure; il loro rapporto di amicizia diventa ogni giorno più forte. → FIGHTER 2°, BARD 1° (CG).
13. **L'INCANTATRICE:** nata nei dintorni di Pompei, fin da piccola dimostra di avere qualche potere particolare. Per questo all'età di 7 anni, dopo aver sognato la distruzione della sua città ad opera del dio Vulcano, viene accusata di essere uno spirito maligno. È l'intervento della sorella maggiore permetterle di salvarsi la vita e scappare. Riesce a fatica a raggiungere Cuma dove una vecchia la prende a lavorare in casa e le insegna a "regolare" l'uso dei suoi poteri. Diventa una abile e temuta incantatrice e si dirige a Roma dove riesce a farsi ricevere direttamente dall'imperatore: durante l'incontro cade preda di tremende visioni sulla sorte dello stesso Tiberio. Questi ne rimane colpito e la spinge ad aggregarsi alla sedicesima legione. Qui conosce l'ARUSPICE (per il quale non nutre particolare simpatia, ma finisce col confidarsi sempre con lui quando ha altre visioni) ed il FANTE al quale fa un po' di corte. Venera, ovviamente, Venere. Non le piacciono i giochi d'azzardo né i combattimenti tra gladiatori (in compenso i gladiatori le piacciono parecchio). Non le interessa niente né dell'impero, né di Roma, né delle leggi e neppure della civiltà. Non va

molto d'accordo con l'AMAZZONE per via della visione del ruolo della donna che ha quest'ultima; lei sarebbe ben lieta di fare la brava donna di casa o meglio ancora la matrona (possibilmente ricca). È profondamente convinta che la sua amata sorella sia ancora in vita. In fondo non è malvagia, ma prova comunque ad ottenere un vantaggio da qualsiasi cosa faccia;. Ama oltre ogni limite i gioielli. → ENCHANTER 3° (Prohibited conjuration) (CN).

14. **IL CHIERICO DA GUERRA:** il suo passato è poco chiaro. Dice di essere nato in Etruria ma è molto vago sulla sua infanzia e giovinezza. È entrato a far parte del clero di ed è fin troppo abile in battaglia per un semplice chierico. È un tipo solitario; non gioca d'azzardo, non gli piace passare le serate in compagnia. Non ha legato molto con i suoi compagni. In battaglia è spietato, freddo, calcolatore, crudele e talvolta anche sadico. Non è molto influente all'interno della chiesa di Marte ma punta ad accrescere il suo potere. La sua fede va tutta al dio Marte in particolare agli aspetti più distruttivi che questo comporta. Non gli interessa il denaro (comunque pretende, anche con la forza, la giusta fetta dei guadagni). → FIGHTER 1°, CLERIC 2° (NE).
15. **IL VICHINGO:** nasce in una remota isola del nord (l'odierna Islanda) e a soli 13 anni è già un buon guerriero. Assieme al suo clan salpa su piccole e veloci imbarcazioni per andare a compiere razzie lungo le coste di Gran Bretagna, Irlanda e Scandinavia; spingendosi talvolta fino alle coste del nord di Francia e Germania. È durante una di queste spedizioni più lunghe che il nostro uomo viene gravemente ferito e, di conseguenza, catturato. Una volta guarito viene venduto come schiavo assieme al vecchio e perde i contatti con suo fratello. Giunge così a Roma in casa di una famiglia senatoria e vista la sua prestanta fisica viene subito impiegato come guardia del corpo del senatore. Durante una rivolta (sarebbe forse meglio dire rissa) scoppiata al mercato boario, egli salva la vita al senatore uccidendo due malintenzionati; questo suo atto eroico gli fa guadagnare la qualifica di liberto, egli però non abbandona il suo lavoro (dopotutto deve comunque mantenersi e non vuole rinunciare a vedere la donna di cui è innamorato – la figlia del senatore). Proprio in casa del senatore egli conosce il PRETORIANO e rimane affascinato dagli strani racconti di battaglia che questi fa (di solito contro voglia) durante cene e banchetti. Decide così di arruolarsi (anche per potersi sposare poi con la sua amata) e bastano pochi giorni di “servizio militare” perché quest'uomo così strano, indisciplinato, forte e tutto sommato simpatico venga destinato alla legione più strana: la sedicesima appunto. Il suo modo di combattere fuori dagli schemi lo fa entrare subito nelle simpatie del BRUTO; non vuole usare “...*quel ridicolo pezzetto di ferro che vi ostinate a chiamare spada...*” e preferisce usare la sua bella ascia da battaglia. Non gli piace giocare d'azzardo; sembra particolarmente affascinato dalle partite a scacchi giocate dall'ARUSPICE: continua a dire che c'è qualcosa di magico in quelle statuine che gli ricorda il Valhalla. Ha grande fede negli dei, nei suoi però, in particolare venera Thor. Lo scopo della sua vita è ritrovare i suoi due compagni caduti prigionieri, in particolare suo fratello. Preferisce una buona arma a dei soldi e per la verità è anche poco accorto nelle spese. Non è molto disciplinato ma comunque è abituato a non trasgredire gli ordini sul campo di battaglia. Non si farebbe problemi a dare la vita per proteggere il suo centurione anche perché una valorosa morte in battaglia per salvare il suo capo oppure un amico gli spalancherebbe le porte del Valhalla. → FIGHTER 1°, BARBARIAN 2°, (CG).

16. **IL FILOSOFO:** è nato a Girgenti in Trinacria, in piena Magna Grecia. È un uomo astuto, fisicamente deboluccio, ma dalle eccellenti doti di intelletto, saggezza e carisma. Riesce a manifestare piccoli poteri magici e si ostina a dire che non gli derivano dagli dei. Non crede negli dei, ma è conscio che le persone comuni debbano credere in qualcosa di soprannaturale che ne regoli il destino. È l'ultimo arrivato nella sedicesima legione assieme al CANTASTORIE. Sopporta volentieri le rigide regole a cui è sottoposto come legionario anche se è convinto che potrebbero essere migliorate; anzi è convinto che tutto il sistema politico/legale/sociale romano possa e debba essere migliorato ma personalmente si limita a qualche saggio consiglio/suggerimento se gli viene richiesto. → CLERIC 3 (good, knowledge), (NG).
17. **IL CANTASTORIE:** è Greco, anzi per essere precisi è cretese. Figlio secondogenito di una famiglia facoltosa ha potuto studiare ciò che più gli piaceva ovvero musica e poesia (andando per questo anche un po' contro ai desideri della sua famiglia, ma non essendo il primogenito ...). I suoi studi lo hanno portato a viaggiare per tutto il Mediterraneo fino a giungere a Roma assieme al suo amico FILOSOFO. Qui entra nell'esercito ed in particolare nella XVI legione assieme al FILOSOFO per adempiere ai suoi "doveri" di cittadino. È uno spirito libero che si disinteressa, a volte anche troppo per un legionario, delle strette regole dell'esercito (cosa che gli è costata numerose punizioni). È diventato piuttosto amico del GLADIATORE, in particolare per l'interesse suscitato dalle storie che questi racconta. → BARDIC SAGE 3° (CG).

Questi sono i "tratti dei personaggi" che i giocatori avranno a disposizione per fare la loro scelta iniziale.

APPENDICE 4: SI COMINCIA!

Come già detto molte volte, questa campagna è strana e mi sono reso conto che i personaggi devono avere delle conoscenze di base che li rendano "coerenti" col setting; queste sono le conoscenze dei PG all'inizio della campagna.

Tutti:

- Conoscenza di tutte le armi simple.
- Uso delle armature leggere.
- Paga di 20 GP al mese come legionari.
- Una feat che dia bonus su una o più skill da decidere col DM dopo aver letto la descrizione del PG → *NdA: io ne suggerisco una che dovrebbe essere un indice di come l'ho immaginato io quel particolare PG, ma se al giocatore ed al DM sta bene la si può sostituire con qualcosa di analogo.*
- Equipaggiamento:
 - Studded leather armor MW.
 - Dagger.
 - Tenda, zaino, torce e sacco a pelo.
 - Arma da legionario MW.
 - 150 GP.

Combattenti:

- Conoscenza di gladio, giavellotto, arco corto e corto composito, daga.
- Weapon focus con una delle armi qui sopra descritte (o che conosce personalmente il personaggio).

- Phalanx fighting come bonus feat per simulare la testuggine.
- Uso di tutte le armature e degli scudi (escluso il buckler).
- Equipaggiamento (come tutti più):
 - Banded mail armor.
 - Le altre armi da legionario.
 - Wooden shield (large, small, tower).
 - Corda e rampino.

Spellcaster arcani:

- Spell thematics come bonus feat (i maghi sono così rari che il loro modo di fare gli incantesimi è sempre molto personale e diverso dagli altri).
- Equipaggiamento (come tutti più):
 - Traveller's outfit.
 - Belt pouch.
 - 5 alchemist's fire.

Spellcaster divini:

- Conoscenza dell'arma del dio e di una delle armi del legionario.
- Equipaggiamento (come tutti più):
 - Simbolo sacro.
 - Arma del dio MW.
 - Banded mail armor.
 - Small o large wooden shield.
 - Healer's kit (20 charges).

Rogues:

- Conoscenza di una delle armi del legionario.
- Skill focus in una class skill.
- Luck of heroes come feat bonus.
- Equipaggiamento (come tutti più):
 - Thieves' tools MW.
 - Poison 3 dosi.

Ah, miei giovani figli!

Nuove nubi si addensano sulla casa paterna.

E mio padre, ed il padre di mio padre, e tutti i miei antenati, indignati da quanto sta per succedere mi hanno scacciato dal mio giusto riposo.

Ah, i campi elisi! La compagnia dei grandi eroi!

Un giorno, molto presto, ci riuniremo là!

Tuttavia, proprio io che ho dovuto combattere in vita sia dentro sia fuori dalle mura di casa, proprio io sono stato mandato qui per combattere ancora.

Molti altri hanno combattuto per Roma, per espanderne o per difenderne i confini...ma io sono uno dei padri. Chi meglio di me, assassinato dal suo stesso figlio, può capire la situazione?

Il mio figlio prediletto si è circondato di vipere...e ora, dopo anni di quiete, le vipere si stanno risvegliando.

Aiutatemi a salvarlo!

Devo farlo! Ma per farlo devo attraversare il fiume e...non posso!

A Roma c'è bisogno di me!

Ah, come vorrei avere di nuovo un corpo giovane ed atletico come i vostri!

Aspettate! Vedo nubi sul vostro futuro. Che siate voi?

Sì! Ora ne sono sicuro! Siete voi! Voi salverete Roma! Voi miei straordinari figli, salverete il mio figlio prediletto.

Ah, se solo potessi esservi più vicino!

Se potessi esservi di maggiore aiuto!

Ma non posso! I cieli me lo impediscono e mi impongono di restare qui a vedere Roma che cade!

Ma è mai possibile che gli dei siano così disinteressati?

Roma è il centro del mondo, è civiltà è...

Già, adesso Roma è corruzione, vizio, imbroglio, e quanto di peggio l'uomo possa fare.

Ma ci siete voi, e non siete soli. C'è ancora speranza.

Ed io?

Cosa posso fare?

Aiutarvi, certo. Ma come? Non posso intervenire, non posso agire! Posso solo parlare!

Parlare, ma certo!

Perdonate un vecchio padre che si dimentica di mettere in pratica ciò che sta tentando di insegnare ad un suo figlio! Come ti ho già detto, a volte bisogna riporre le armi per usare l'ingegno.

E così parlerò!

Vi svelerò il futuro! Anche se questo dovesse costarmi un supplizio eterno. Ma sono certo che gli dei non mi puniranno; mi hanno mandato qui per fare qualcosa e questo è tutto ciò che posso fare.

Tra 126 lune Roma cadrà!

Voì dovete intervenire al posto mio per impedirlo!

Viaggerete molto! Da sud a nord! Dal caldo del deserto al freddo dei ghiacci eterni!

Prima visiterete terre a me molto care...dove ho lasciato parte del mio sangue. Qui dovrete vedervela con terribili esseri metà uomo e metà bestia e troverete altre prove di quanto vi ho detto e vi dirò. Dovrete inoltre ritrovare un libro; è sacro ed è pericoloso ma sarà vostro dovere riportarlo al mio figlio prediletto, altrimenti tutto sarà inutile.

Poi, su suo desiderio, vi recherete a nord alla ricerca di "sangue degli dei piovuto dal cielo".

Quindi Roma vivrà un periodo buio, destinato a durare per sempre se non interverrete nel modo giusto; dovrete "superare voi stessi" per evitare il peggio.

Dopodiché un vecchio lupo di mare vi sbarrerà la strada, ma voi dovrete superare anche questo ostacolo e raggiungere la Grecia: sull'isola protetta dal gigante che regge il fuoco troverete altre tracce della congiura in atto a casa vostra.

Ancora per mare raggiungerete terre del levante che non ho mai visto ma di cui ho sentito molte storie narrate dagli

aedí; e come chi vi si è recato come voi prima di voi dovrete superare tutti gli ostacoli e riportare a Roma vivo un mitico animale.

Il nord ora vi attende; qui dovrete sconfiggere la fame che assilla i barbari che in parte io ho sottomesso per voi in passato.

E dopo un ritorno a Roma di nuovo verso nord e ancora più a nord dovrete muovervi. Ma di nascosto. Nessuno deve saperlo. Visiterete terre coperte da ghiacci eterni delle quali io ignoravo l'esistenza, fino ad ora; qui sarete sottoposti ad una prova per maritarvi l'aiuto degli dei.

Tornati a casa, con la conoscenza donatavi dagli dei, saprete la verità e dovrete affrontare la vostra nemesi!

Non sono io che ho parlato! Sono gli dei che hanno parlato attraverso di me!

Questo, invece, viene dal mio cuore: il vero nemico è a Roma, come ormai avrete capito. Io vi rivelerò il suo nome ma non credo che voi siate già in grado di affrontarlo, né credo che voi siate in grado di trovare validi alleati contro di lui.

Non ancora, almeno!

Il suo nome, comunque sia, è S.....

APPENDICE 6: RIFERIMENTI AI MANUALI

Per questa avventura ho pescato a piene mani da diversi manuali (oltre che dai tre base) in particolare dal “vecchio” DEITIES AND DEMIGODS. Nel dettaglio:

- Mostri e templates:
 -
- Incantesimi:
 -
- Feats:
 - Luck of heroes= player’s guide to Faerun, ???
 - Phalanx fighting = ???, ???.
 - Spell themathics = player’s guide to Faerun, ???
- Altro:
 - Berserker (classe di prestigio) = deities and demigods, ???

LICENZE DI USO:

D&D, Dungeons & Dragons e Forgotten Realms sono marchi di proprietà della Wizards of the coast inc.

Con questa pubblicazione non si intende infrangere alcun diritto d’autore. La citazione di nomi, marchi o estratti non intende infrangere nessun diritto dei detentori. Questa è una pubblicazione a carattere amatoriale a scopo puramente di intrattenimento.

Ogni riferimento o somiglianza a fatti, cose, organizzazioni, persone, luoghi o eventi realmente esistenti è puramente casuale.

Questa opera, scritta da Zuri Marco, viene rilasciata sotto licenza: “[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License.](#)”

Ulteriori informazioni e la versione “legale” della licenza sono reperibili sul sito: <http://www.creativecommons.it/Licenze>.

Per contattare l’autore dell’opera scrivete a: zuri.marco@gmail.com
