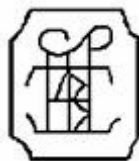


Il Sigillo



Avventura G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein 17/07/1997-2009©

La preparazione: I giocatori saranno avvertiti con un mese d'anticipo sulla missione, permettendo loro come premio di gozzovigliare per Roma, preparandosi all'evento, che essendo di una certa rilevanza li obbligherà a armature e uniformi da parata, non che un brevi corso attraverso gli insegnamenti del più illustre maestro di cerimonia della capitale Tito Proverbis. Individuo grassoccio, che insegnerà l'uso "civile" durante i pasti, e come rivolgersi correttamente a persone illustri, le posizioni da tenere, a quanti passi, se sulla destra o sinistra. Il tipo manifestamente pederasta sarà una pantomima di una checca isterica.

La Missione: Scortare a Bisanzio Il Senatore Manlio Enlio Dimetro, ufficialmente più che una reale missione, un premio, quale riconoscimento del salvataggio della vita dell'Imperatore Teodomiro. Il viaggio, lento con servi e comodità al seguito, prevede 2 settimane alternandosi sui carri e sui cavalli. La via è praticabile, le strade ciottolate, e rese sicure da un andirivieni di contingenti. Nella possente e immensa città, ogni sette anni il Dux cittadino, colui che governa le forze locali, viene rieletto dal consiglio cittadino sotto l'osservanza di precise regole e il vaglio di un Senatore Romano, a garanzia che tutto avvenga secondo le regole.

Il Senatore: Tipo stranamente alla buona, chiaramente un ex militare, e dai modi, appare chiaro che il titolo non è certo stato avuto tramite eredità, quanto conquistato sui campi di battaglia. Già oltre la cinquantina, capelli bianchi portati corti alla moda di Cesare, asciutto e di carnagione abbronzata, naso aquilino, insomma il tipico romano. Anche la vistosa cicatrice sulla guancia sinistra viene portata con fierezza, come una medaglia al valore. Il Senatore vive in una villa fuori roma, con tantissimi contadini, la cosa insolita e che tutti appaiono dei liberti, ovvero non schiavi, ma persone libere. Accoglierà i giocatori nella sua villa qualche giorno prima della partenza, offrendo loro vitto e alloggio senza economie. La villa molto bella ha perfino le terme personali. E il Senatore ha apertamente un buon numero di concubine, non è sposato, cosa insolita per un rappresentante del senato. Ma diversi ragazzini che si aggirano nella villa portano inconfondibilmente il suo naso.

La Partenza: Viene fissata pochi giorni dopo, direzione il porto di Napoulus, contrariamente a membri del suo rango, che si spostano con carri con servi, e comodità al seguito, il Senatore pretende un cavallo, un grosso castrato bianco di dimensioni notevoli. Si presenta alla partenza in Gravis Lorica e con le insegne di un Centurione, l'armatura appare consueta, e gli sta di sigillo. Perfino i suoi servi restano esterrefatti quando annuncia loro di non volere il seguito, e rinuncia alle vesti con la toga del senato. Il viaggio prosegue rapido, più di quanto si aspettassero i giocatori, e sebbene è evidente che il Senatore accusa qualche dolore alla schiena, mantiene una grande andatura. Addirittura la prima notte, anziché sostare nelle locande, pretenderà di accamparsi, dormendo avvolto nel semplice mantello. Questo obbligherà il drappello intero a un giorno in più di sosta, per i dolori che il Senatore accuserà il giorno dopo, obbligandoli a una tappa di un giorno in più in una locanda. Il Senatore pare comunque divertito, racconta episodi delle sue battaglie, di quando era giovane, e lo fa con modi che lo fanno sembrare più un soldato di bassa lega che un augusto senatore di Roma.

L'Agguato: Il viaggio prosegue, e mancano soltanto poche ore di cammino per arrivare a Napoulus, quando lungo una stretta via circondata da fitti alberi, uno di questi crolla sbarrando la strada, e facendo impennare uno dei cavalli dei giocatori, con conseguente rischio di caduta. Si tratta di una trappola, un gruppo di briganti in cerca d'oro. Sono in sette, sbucano dagli alberi a lato, 4 ai lati, 2 dietro e uno oltre l'albero abbattuto. Il Senatore, invece di starsene in disparte, spronando il cavallo, con un salto poderoso scavalca il grande albero abbattuto, poi sguaina la spada e con un colpo preciso mozza la testa al bandito che si trovava sulla sua strada. Ha inizio un combattimento

cruento, ma è chiaro da come si muove e dagli ordini che sta impartendo che il Senatore si trova nel suo elemento. Difatti dopo una prima scaramuccia i briganti vista l'irruenza si daranno alla fuga. La fatica più grossa sarà fare a pezzi il pesante albero che sbarrava la via su ordine dello stesso Senatore.

Napoulus: Il porto e la città di Napoulus con sfondo il Vesuvius, sono sempre uno spettacolo, e la città, allegra e ricca, offre di tutto, anche se i borseggiatori, abilissimi si aggirano a caccia di sprovveduti. Avvicinandosi al porto, profumi di pesce marinato, fritto e caramellato nel miele impone una piccola sosta. E il Senatore non disdegna le prelibatezze e il pregiato vino mielato che le molte bancarelle offrono a prezzi bassissimi.

Al porto una grossa galera, una nave da guerra attende il Senatore e il suo seguito. Assieme alla pesante nave un piccolo mercantile farà la stessa rotta usufruendo della fortunata scorta della nave da guerra. Il mare è calmo, e il vento soffia favorevolmente. I marinai come i soldati della galera sono cordiali, alcuni giocano ai dadi piccole somme o a morra, e il Senatore ne viene attratto come una falena verso il fuoco.

Bisanzio: Il porto, enorme come la città, venite accolti con tutti gli onori, ali di folla si sono dati convegno per ricevere il Senatore, che non può qui fare a meno di indossare la veste che lo distingue. Ai lati più per rappresentanza che per contenere la gente che appare cordiale ci sono guardie armate che salutano restando ferme sulle loro posizioni. Dal canto suo il Senatore tra i carri presenti ne sceglie uno scoperto, e nel tragitto per raggiungere il castello, lancia sesterzi al passaggio alla folla da un piccolo scrigno. Questo innesca un po' di parapiglia ma anche molte lodi verso il Senatore.

In città così come nel rapporto con i dignitari e rappresentanti della corte di Bisanzio, così come nella presentazione del candidato, è pacifico e tranquillo. Al banchetto in onore del Senatore, anche indagando, tutti attendono contranquillità l'elezione del Dux cittadino, e non vi sono problemi in tal senso. Di fatto Festo Tullio, oramai anziano e malato, ha già da tempo lasciato le redini del governo cittadino in mano a colui che a giorni sarà eletto, e i giocatori verranno a sapere che di fatto si tratta di un figlio illegittimo dello stesso Festo Tullio. Dal canto suo Patro Desesto, appare subito un baldo giovane, abile nella politica, dal viso onesto e pulito, anche senza una grande esperienza militare, vista la sua giovane età. Ciò che traspare e come in pubblico il Senatore si ponga, seguendo quasi alla lettera l'edichetta, tanto quasi da apparire diverso, anche se vistosamente forzato.

In città viene proclamata una settimana di festa, viene emessa un'ultima legge cittadina dal vecchio Dux, mentre presenta agli ospiti Patro Desesto, ovvero per i due anni a venire tutti i cittadini che avranno più di sei figli registrati ufficialmente, non avranno obbligo di pagare tasse o gabelle. Questo comporta un'atmosfera di gioia tra la popolazione. Viene fissato tra i presenti domani l'ufficializzazione dell'evento, e il banchetto sta volgendo al termine. Qualche dignitario ubriaco è già finito sotto la tavola in preda ai fumi del prelibato vino, lo stesso Senatore appare piuttosto brillo.

Il Terremoto: Una violenta scossa di terremoto sconvolge l'atmosfera, l'intero edificio trema, alcuni stucchi cadono dal soffitto, provocando grida e panico tra i presenti. Fortunatamente così come è venuto si placa rapidamente. Il Senatore impartisce ai servi l'ordine di riferire immediatamente su possibili danni alla popolazione. Molti servi partono, e la sala tende a spopolarsi, la festa è finita. Un soldato arriva e parla sommessamente al Senatore, che si alza in piedi e comunica a gran voce ai pochi presenti. " Mi riferiscono ora che in tutta Bisanzio non vi sono stati crolli, solo una persona è deceduta a seguito del crollo di un cornicione, oltre qualche ferito non grave, quindi vi prego di brindare con me agli dei che hanno protetto la città".

A Letto: Il Senatore si ritira nelle sue stanze del castello, una ricca camera piena di mobili pregiati, e ai giocatori vengono assegnate camere attigue. La notte passa serenamente, per quanta guardia i personaggi possano fare.

L'indomani: Il Senatore vestito di tutto punto come dovesse scontrarsi in battaglia, armatura lucida, spada nel fodero, entra velocemente nella camera dei giocatori, e nemmeno l'alba. Intima a tutti di alzarsi vestirsi di tutto punto e seguirlo. Dietro di lui una figura strana, un uomo grassoccio semicalvo, indossa un semplice saio azzurro e due semplici sandali. Attenderà che siate pronti.

Quando secondo lui lo sarete dirà: " Avanti vecchio cristiano, senza timori, di a loro quello che hai detto a me poco fa!".

Il Tempio: Il vecchio con fare reverente ma per nulla intimorito, schiaritosi la gola dice che in seguito alla scossa di ieri sera, il pavimento di un tempio cristiano che sorgeva sulle fondamenta di un antico tempio pagano, è crollato nel pavimento sotto la navata per un buon 30 passi. L'intero

edificio è stato pervaso da un odore di morte. Ma non è tutto, ben presto fu chiaro che sotto vi era come una stanza dedicata a un culto malevolo, e che corridoi e stanze si diramavano là sotto. Cominciammo le procedure di benedizione per consacrare il luogo, ma vi fu un grido, poi come un soffio d'aria venuto dal nulla ci scaraventò a qualche metro, e figure evanescenti, spettri di natura orrenda e maligna presero a balenare nell'aria come impazziti sopra la voragine. Radunammo altri credenti e da allora recitiamo continue preghiere attorno il foro, e di fatto le creature vi restano come imprigionate. Ma non possiamo smettere, potrebbero uscire i demoni dell'inferno da quella voragine maledetta.

Festo Tullio l'Infarto: Messo al corrente dalle guardie di quanto accaduto, si precipita ansimante verso la stanza del Senatore e non trovandolo dai Custodes. Ha già saputo della chiesa e del relativo problema. Ma giunto in prossimità del Senatore, di un pallore innaturale, si stringe il braccio sinistro, e poi il petto, sgrana gli occhi e cade a terra. Vengono chiamati subito i sapienti. Ma Festo vuole parlare convinto che questa sarà per lui la fine. Rantolando " Non dovevo, io ho la colpa, gli dei mi perdonino, ho concesso io ai cristiani di far sorgere là quel tempio....Dicevano fossero solo leggende.... La non vi era un tempio, ma un sigillo, una prigione. Da tempo immemorabile ci tramandiamo questa storia, e Patro ne sarebbe stato messo al corrente alla sua incoronazione. Io non vi ho mai creduto. Il suo respiro diventa debole e fatica a respirare vistosamente. Se la leggenda dice il vero, là sotto vi è un sigillo, un oggetto che impedisce ai demoni di lasciare l'inferno, ma il terremoto. In un ultimo gesto come ad abbracciare l'aria smette di respirare e muore.

La Realtà: Sotto nel foro, generazioni di esseri millenari tenuti prigionieri stanno prendendo consistenza da uno stato di spettri, ogni momento che passa diventano parte di questo piano d'esistenza. Ora sono molto deboli, e come spettri non riescono a uscire come vorrebbero bloccati dalle preghiere che si stanno svolgendo incessantemente attorno la loro via di fuga. Se nessuno rimetterà il sigillo caduto causa terremoto diverranno più forti e dilagheranno nel mondo.

La Discesa Negli Inferi: Il Senatore decide di ascoltare le ultime parole di Tullio e di entrare nel foro del pavimento, e di cercare il sigillo e riportarlo al suo posto, qualunque esso sia. La chiesetta, il foro è profondo una decina di metri, occorre scendere legati alle colonne vicine, meglio se aiutati nella discesa. L'odore da cadavere è fortissimo, permeante e il tutto avviene in un'atmosfera assurda, sopra una ventina di persone cantilenano, pregano.

Raggiunto il fondo: Uno dei giocatori, si vedrà una figura evanescente, dall'aspetto semi umano, ma dai tratti del viso devastati, danzare davanti a lui, e tutto in una volta, come lanciarsi verso di lui. Con un impatto quasi da spallata il giocatore precipiterà a terra, e dovrà effettuare un test in ratio, se lo perderà, estrarrà la spada e cercherà di colpire il compagno più vicino. Ogni Round di combattimento si potrà tentare il tiro di ratio, se fallito combattimento, se riuscito l'entità con un grido uscirà dal giocatore sparendo dopo aver svolazzato attorno loro. Ora sul pavimento si possono vedere mosaici antichi con disegni di morte e devastazione, e oltre un ampio corridoio. Si intravede pure ciò che resta di una scala che doveva portare a una botola segreta e quindi al piano superiore, ora crollata.

Il Corridoio: E' chiaro che non è solo polvere data dal crollo ma da secoli che nessuna forma di vita mette piede in quel luogo, occorrerà munirsi di una torcia. A terra vi stanno i poveri resti di soldati, le armature non sono certo romane, hanno lancia e scudo in bronzo, così come le parti delle armature sugli scheletri. Il corridoio è largo 3 metri, alto altrettanto, e al momento non si vede il fondo. Sulle pareti vi sono degli anelli porta torce privi delle torce. Tre di quegli spettri, baleneranno velocemente attorno ai giocatori, ma questa volta si getteranno sui resti, che prenderanno vita e attaccheranno i giocatori. Non sarà difficile avere la meglio, difatti per frantumare quelle ossa basterà un unico colpo, liberando l'entità maligna che urlando scomparirà verso il fondo del corridoio inesplorato.

La Stanza: Il corridoio termina in una stanza circolare con il soffitto a cupola, senza nulla di nessuno all'interno. Il pavimento è fatto da un bel mosaico con migliaia di pietrine, il disegno simboleggia una coppa a forma di teschio con strane punte, posta su un piedistallo. Non vi è nulla sulle pareti, che suonano piene, prive di appigli, anzi insolitamente lisce, come il pavimento non presenta botole o altro, nelle pareti non vi sono passaggi segreti o altro, stranamente però la base del pavimento è scostata da quella del muro, uno spazio di mezzo centimetro, e la fine del pavimento termina con una lamina di ottone. Si può vedere meglio dal punto in cui si entra nella

stanza. Fare leva non servirà a nulla ma potrà portare i giocatori sulla pista giusta, l'intero pavimento ruoterà.

Se i giocatori sbloccheranno il meccanismo con irruenza, questa comincerà a ruotare su se stessa, aumentando di velocità, e l'intero pavimento ruotando si abbasserà sprofondando in un lungo e levigato cilindro – tunnel verticale. I giocatori faranno tutti un test in coordinatio, tranne quelli che avranno l'accortezza di capire di stendersi sul pavimento. Gli altri subiranno piccoli danni da impatto.

L'Inferno: questo strano modo di scendere, porterà i giocatori in una discesa di una ventina di metri, fino ad una grande stanza, con colonnati ai lati, una sorta di chiesa malvagia, orrende statue ai lati. Raggiunto il fondo, il centro della navata il pavimento circolare si arresta con un tonfo che rimbomba fortemente. La navata è immensa, e avvolta nel buio, ma improvvisamente da ogni parete o colonna, fiaccole di fiamma azzurra si accendono illuminando le figure sempre più spettrali e non solo. Figure di demoni ora metà corporee metà evanescenti restano immobili ai lati osservando i giocatori.

A un lato della struttura un altare, ora illuminato da bracieri che ardono dal nulla, dietro l'altare un piedistallo di marmo.

La Realtà: Dietro l'altare ai piedi del piedistallo giace a terra una coppa ricavata dalla testa di un demone, il cranio dentato e cornuto, è stato incastonato in una base d'oro e gioielli. Quello stesso demone ora è libero dalla sua prigionia durata mille anni, non più trattenuto dai due sigilli uno inciso sulla coppa stessa e uno sul piedistallo. Di fatto sta prendendo consistenza, ora è ancora debole.

Se i giocatori tenteranno qualche mossa, saranno assaliti dalle figure demoniache, che non si riveleranno particolarmente forti, proprio perché ancora incomplete nella loro trasformazione sui due piani di esistenza.

Il Demone: Da dietro l'altare una coppa d'oro ricavata dal teschio di una orrenda creatura, si muove sola nell'aria. Dalla coppa ora giungono grida, ruggiti, soffi, e ribaltatasi in modo che il teschio ora veda i giocatori, va man mano prendendo consistenza, completando quelle parti mancanti, si intravede la forma della figura, un demone orrendo, fatto di scaglie, di punte. E ancora molto debole, qualche prima scaramuccia con i custodes lo delimiteranno e ridurranno a mal partito subito.

La Scelta del Demone: Sicuro di essere sconfitto, con un ruggito dopo qualche scontro, si proietterà verso il Senatore, possedendolo.

Ora i giocatori dovranno fare una scelta, il Senatore non può resistere al ratio del demone, ma ogni turno potrà parlare con i custodes pur non controllando il suo corpo. Se i custodes attenderanno 15-20 minuti i demoni arriveranno interamente nel nostro piano reale sarà impossibile sconfiggerli, per numero e potenza. Se i custodes uccideranno il Senatore indeboliranno a tal punto il demone per lo sforzo fatto, che potranno prendere la coppa che cadrà a terra e porla sulla colonna, completando il sigillo, così facendo ogni creatura diverrà diafana e gridando scomparirà. Tutte le luci si spegneranno.

La Scelta del Senatore: Il Senatore nei momenti di ratio con successo, dirà ai custodes di ucciderlo, di non permettere che un demone ponga fine alla sua esistenza di soldato, lo ordinerà ai giocatori. Purtroppo ogni tentativo di fare diversamente sarà impossibile e non solo il Senatore sarà un ottimo combattente da cui i custodes dovranno guardarsi per non morire.

La Menzogna: Trovato il meccanismo per risalire nel modo inverso, potranno portare in superficie i poveri resti del Senatore. Certo non potranno dire di averlo ucciso, ma inventandosi qualcosa d'altro, e poi far buon viso all'incoronazione di Paltro Desesto e tornare a Roma con la notizia di due morti.