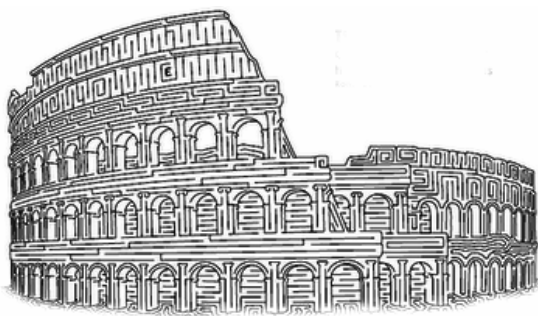


# *Intrigo a Roma*



**Avventura G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein 14/09/1998-2009©**

**Tipologia di avventura:** I Giocatori avranno l'ordine di restare di stanza a Napolus, in attesa di ordini dallo stesso imperatore Cesare Augusto Teodomiro, e durante questa permanenza, o negli alloggi militari o in qualche locanda a loro scelta, sentiranno strane voci, su una forte forma di depressione, che ha colpito l'imperatore, portandolo quasi al suicidio per avvelenamento.

**Le Notizie:** Col passare dei giorni, tali notizie vengono gonfiate dalla popolazione. Alcuni addirittura parlano già di una sua dipartita. Nei giorni seguenti, i giocatori verranno rintracciati da un portaordini imperiale, un dispaccio con tanto di sigillo dell'aquila a due teste, simbolo della Corus Auxiliaria Arcana.

**Il Messaggio di Teodomiro:** Il testo dice: "Venite Roma subito, date la lettera per i lasciapassare. F.to Cesare Augusto Teodomiro". La lettera, appare chiaramente scritta in fretta, senza fronzoli tipici imperiali, o inutili giri di parole.

**Strani Movimenti:** Nel contempo, i giocatori vengono a conoscenza, che l'intera **I Legio Appia**, (12.000 uomini, 8.000 fanti e cavalieri e carri di supporto), una delle due legioni di stanza a Napolus, comandate da **Minicio Ottaviano** Dux del castra di Napolus, si sta preparando a muovere su Roma in pieno assetto di guerra. Lasciando di stanza nella città la **II Legio Minervia** (di pari forza). Cosa stranissima specie in pieno territorio italico. Voci di bordello non attendibili o se richieste - terme - locande, forniranno una descrizione di Ottaviano, quale fedelissimo dell'Imperatore, veterano di mille battaglie e uomo onesto. Impossibile normalmente conferire con lui. Pronti a partire per raggiungere Roma, al seguito della legione già avviata, ben presto dopo poche miglia, vedranno il grosso delle truppe fermo preparare anche se in pieno giorno il campo. Chiesto ai militi, verrà riferito che **Minicio Ottaviano** ha ricevuto ordine di rientrare a Napolus, direttamente dall'Imperatore. Nessun'altra spiegazione. Occorrono tra giorni a cavallo senza fretta per raggiungere Roma.

**Roma:** Arrivati alla capitale come sempre trafficata di carri, cavalli, mercanti che vanno e vengono, appare più trafficata del solito, rendendo ad un certo punto impossibile proseguire, anche cercando vie parallele. Ben presto viene chiarito il motivo di tanto traffico, gruppi di soldati, formano un cordone, sulla via principale che conduce a palazzo Imperiale, e in breve, lo stesso imperatore, su una grande biga trainata da sei cavalli, saluta la folla, gettando di tanto in tanto qualche sesterzio provocando piccole risse. Appare in splendida forma. Impossibile raggiungerlo anche mostrando il lasciapassare. Solo dopo almeno un'ora dal suo passaggio, a folla dispersa sarà possibile raggiungere il palazzo, le guardie, vista la lettera, imporranno ai giocatori non meno di due ore di anticamera, poi un servo, sicuramente non uno schiavo (**Cletus**) a giudicare dagli abiti costosi, si avvicina ai giocatori, e dice: " Sono spiacente, ma l'Imperatore al momento è occupato, e non può ricevere visite, chiede di restare a Roma a disposizione, di riferire a me dove alloggerete, così quando lo riterrà opportuno, vi convocherà". (Null'altro).

**L'Editto Imperiale:** Ai giocatori non resta che obbedire, e sbizzarrirsi per la capitale. Dopo un paio di giorni, e nessuna convocazione, ma nella capitale si sparge la notizia di un annuncio dell'Imperatore in Senato, una notizia che ben presto fa il giro di tutta la città. Un nuovo editto in cui viene sancito che l'Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, non ritenendola più un organo militare indispensabile, scioglie di fatto la Corus Auxiliaria Arcana. Considerandole di fatto da ora truppe regolari, da assegnare in appoggio alle varie legioni.. Oltre ciò, agli Augure, dovranno abiurare ogni forma di magia. Tutto questo senza consultare il Senato. La popolazione, resta insensibile all'editto, ma in breve nasce del fermento tra i senatori.

**L'Arresto del Senatore:** Due giorni dopo il Senatore **Achille Domiziano Cerullo** viene arrestato per ordine dell'Imperatore, spodestato di titoli e averi. Il giorno seguente l'Imperatore manda una guarnigione di stanza in senato permanentemente. Ogni eventuale richiesta di poter parlare con l'Imperatore viene reiettata. Il giorno dopo tra la gente, serpeggia la voce che il senatore **Aurelio Gallo Caiano**, sia stato trovato ucciso sulla Appia in circostanze misteriose.

**La Legge Marziale:** Roma si spopola rapidamente, ogni cittadino esce di casa solo per necessità, e il clima appare chiaramente quello di una tempesta in arrivo. Se i giocatori si presenteranno ad altri militari come appartenenti alla *Corus Auxiliaria Arcana*, verranno disarmati e arrestati. Intanto si susseguono arresti ingiustificati ad ogni livello sociale. L'imperatore proclama il coprifuoco dall'alba al tramonto. Il clima che si respira è di terrore, molti invocano l'arrivo in città di Ottaviano, intimo amico dell'Imperatore, per farlo ragionare. Intanto i senatori fuggono dalla capitale per raggiungere le loro ville nelle periferie o in possedimenti lontani. (lasciare i giocatori nel loro brodo per assaporare il clima di tensione) Mentre i giocatori saranno indecisi se tentare qualcosa o meno, un nuovo editto che li lascerà sconcertati. per ordine dell'Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, tra due giorni traditori dell'Impero, saranno dati in pasto alle fiere nel Colosseo, (un chiaro invito forzato alla cittadinanza)". La cosa è molto insolita, da quasi un secolo non si usava più uccidere i condannati in pubblico dandoli in pasto alle belve.

**La Donna Inseguita:** I giocatori saranno molto perplessi sul da farsi, e la sera stessa, poco prima del tramonto, lungo una via, verranno urtati da una giovane donna, che fugge disperata, dopo pochi secondi, un drappello militare, armi spianate, la insegue. Uno di questi, si ferma e pone alcune domande ai giocatori, tipo se hanno visto fuggire una prostituta, accusata di furto da questa direzione, e quale direzione ha preso. (I giocatori, potranno anche trattenere la donna) Qualsiasi indicazione i giocatori forniscano non cambierà gli eventi. Il giocatore urtato dalla donna, si scoprirà sporco di sangue, chiaro segno che è stata ferita, e potrà aver percepito dalle vesti che non si trattava di una puttana, ma di una serva, o di un'ancella. Seguita la direzione della donna, (o girato l'angolo poco più avanti), la troverete ansimante accasciata al suolo, le sue vesti sono ricche, indossa gioielli, di circa vent'anni, tossisce, respirando a fatica, un grosso taglio dalla gola al petto, le ha fatto perdere molto sangue, è chiaro che non vivrà. Visti i giocatori, accennerà ad un ultimo disperato quanto inutile tentativo di fuga, ma si riaccascierà al suolo. Se i giocatori spiegheranno chi sono assicurandola, con un filo di vita dirà: "L'Imperatore è in pericolo verrà ucciso dopodomani (tossendo sangue) il Colosseo (soffoco) le fiere". Detto questo spira. **La Realtà:** In realtà, il vero Imperatore, si trova prigioniero nelle prigioni del Colosseo, e al suo posto, vi è un mago che ne ha preso magicamente le sembianze. Riusciranno a capirlo i nostri eroi? Anticamente, tanto i gladiatori liberi che gli schiavi, o i cristiani, venivano tenuti prigionieri nelle segrete, nell'intricato labirinto del Colosseo. Se controllato, le vie di accesso al Colosseo sono massicciamente controllate, e viene impedito passare a chiunque senza un motivo. Così pure attorno al Colosseo stesso, vi è un nutrito gruppo di guardie che fanno la ronda. I giocatori potranno constatare l'andirivieni di guardie pretoriane dal colosseo, insolito per un teatro.

**Lo Stratagemma:** Occorrerà uno stratagemma, infatti i giocatori non saranno per nulla differenti dalle guardie come vesti ed equipaggiamento, quindi sarà possibile tentare di ingannare le guardie, scortando un prigioniero, o dicendo o falsificando ordini imperiali (avendo il sigillo in cera) di dovere prelevare un prigioniero. Passati i blocchi d'afflusso alle vie principali di accesso, le guardie attorno al Colosseo, non paiono particolarmente interessate. I giocatori dovranno muoversi con astuzia per non farsi scoprire, un passo falso equivarrebbe a morte certa. Raggiunto la base del Colosseo, sarà facile accedere alla zona sotterranea delle celle, enormi volte dove vengono tenuti cavalli e dove un tempo antico i gladiatori invocavano la benedizione degli dei per la vittoria. Grosse torce ardono in grandi braceri per illuminare le strette gallerie che conducono alle celle. Lì vi è un corpo di guardia composto da sei uomini, da tempo non si tenevano prigionieri in queste carceri, e l'aria è stantia e odora di muffa e fumo. Qui i giocatori si troveranno a dover convincere di nuovo i carcerieri con il loro stratagemma, ma ogni accesso verrà negato, come da ordine diretto dell'imperatore. Nelle sei celle, vi sono tre soli prigionieri. E' il momento di agire, con le buone o le cattive. Nessuna delle guardie deve uscire dai sotterranei per dare l'allarme o sarebbe la fine.

**Il Vero Imperatore:** Nelle celle, due prigionieri sono già morti per le ferite subite, solo uno, legato ai ceppi, con il volto coperto da un pesante cappuccio nero appare ancora in buona salute. Se i giocatori toglieranno il cappuccio, vedranno il volto esausto e ferito dell'Imperatore Cesare Augusto Teodomiro, non riuscirà a parlare con un laccio di cuoio legato alla bocca. Ma dagli occhi, saetterà odio e fierezza, aspettandosi il colpo di grazia, fintanto i giocatori non si riveleranno come appartenenti alla *Corus Auxiliaria Arcana*. Liberato, con orgoglio più che forza, si erge in piedi, pronto a tentare la fuga, dopo che le articolazioni hanno ripreso la circolazione sanguigna corretta. Importante - - se i giocatori usciranno proclamando il vero imperatore, alcune guardie in buona fede

o corrotte, o in malafede, attaccheranno i giocatori. Lo stesso imperatore, rivelerà di essere caduto vittima di un potente mago, giunto da oriente, proclamatosi ambasciatore di terre lontane, che ha ordito in combutta con alcuni senatori di cui non conosce il nome, questa truffa, l'unica via non sapendo su chi fare affidamento come amici, e la paura che serpeggia tra questi instauratasi, è fuggire verso Napolus, alla volta di Ottaviano, lui capirà. Per fuggire sarà necessario che di nuovo i giocatori interpretino il ruolo degli aguzzini con il prigioniero, ovvero **incappucciato** e messo in catene come prima, magari trattato in malo modo per non destare sospetti.

**Una Difficile Fuga:** Se nulla andrà storto, riusciranno (magari a notte inoltrata) a superare gli sbarramenti che portano al Colosseo, infatti poco oltre, corni di allarme risuonano da quel punto. Bisogna lasciare Roma al più presto, ma l'Imperatore, spossato da tante fatiche, non è più in grado di muoversi. Ovunque grida di allarmi, molte le porte di casa che vengono sprangate, e in una via, un gruppo di quattro legionari vi si para davanti, inutili le spiegazioni, visto che siete il gruppo con il prigioniero, attaccano. I giocatori, dovranno essere rapidi, perché il rumore della battaglia richiamerà altri legionari, nel caso, il numero di questi soverchiasse quello dei giocatori, l'Imperatore presentatosi per tale, confonderà gli avversari, che inizieranno a lottare tra loro, permettendo la fuga del gruppo dei giocatori.. L'intera città, è i allarme, e pare non vi siano vie certe per uscirne, ma l'Imperatore se pur sfiancato e dolorante, suggerisce di fuggire attraverso il sistema fognario. Da un pesante tombino a grata metallica, ci si calerà in fogne maleodoranti piene di fetidi liquami fino alle ginocchia, completamente al buio. Se i giocatori procederanno a tentoni, senza accendere una torcia, verranno assaliti da centinaia di ratti famelici, e subiranno 1 d4 di ferite a round se non reagiranno in alcun modo. Infatti occorreranno diverse centinaia di metri prima di raggiungere lo sbocco su un canale di scolo, e quindi fuori città. (Il giocatore che avrà ricevuto più danni, rischierà che le sue ferite si infettino, se non curate per tempo, e avrà febbre alta **il giorno dopo**, col rischio di aggravamento e morte, se non riposa e viene curato). Bisognerà trovare un carro, l'Imperatore non è in grado di cavalcare, quindi si andrà più lentamente, e se senza camuffamento, diversi drappelli di inseguitori, vi bloccheranno, con un rapporto di 2 a 1. Oppure procedendo nella campagna, lontano dalle carreggiabili, evitando locande, e sfruttando abitazioni, o stalle. In ogni modo occorreranno diversi giorni per raggiungere Napolus, e quindi molti saranno i messaggeri inviati nell'impero avvertiti della vostra presenza, e una descrizione sommaria del gruppo.

**Napolus e Ottaviano:** I giocatori raggiungeranno Napolus, (preferibilmente di notte) e non avranno problemi ad entrare in città, non vi sono sorveglianze particolari, e nessuno viene fermato o censito. L'Imperatore, è ora quanto mai deciso a rivelarsi per intero ad Ottaviano, e senza ascoltare ragioni, procede verso il palazzo di Ottaviano. A guardia della costruzione due guardie assonnate, difatti, non vi sono pericoli nella pacifica cittadina, ad un primo altolà, restano interdetti, alla visione dell'Imperatore, pur non avendolo mai visto figura sulle monete coniate di recente da 1 auro. Scattano sugli attenti, porgendo il saluto, e scortando i giocatori e l'Imperatore nel palazzo, in un grande salone illuminato. Servi e serve vengono avvertiti, e subito vengono portati rinfreschi agli ospiti inattesi. Il tempo passa, ma di Ottaviano neanche l'ombra, viene concesso di potersi tergere con pezze umide e date veste pulite. Dopo due ore di trepidante attesa, passi lungo il corridoio di diverse calighe chiodate.

**Ottaviano:** Ottaviano in armatura lucente, con un drappello di otto guardie armate, entra nella stanza. Vedendo i giocatori, e la figura tra essi, si arresta come paralizzato, con un gesto fa cenno al suo seguito di restare fermi alle sue spalle, poi si avvicina con fare deciso all'Imperatore. Questi senza indietreggiare di un palmo fissa Ottaviano dritto negli occhi e dice: "dunque Ottaviano non riconosci più il tuo Imperatore? Non vedi in me la schiettezza di colui che ti salvò la vita oltre il limes, ricordi quel barbaro pronto ad inforcarti in petto? Ottaviano tentenna, poi cade in ginocchio chinando il capo, si toglie la spatha e la porge all'Imperatore dicendo: "perdona questo tuo servo, non sono degno di questo comando, la mia vita è tua". Ne segue un comando secco dell'Imperatore: "Alzati amico mio! E un abbraccio fraterno, e il totale rilassamento dei presenti. Dopo i chiarimenti di rito, il giorno dopo, dopo essersi riassetati, l'Imperatore alla presenza dei giocatori, di Ottaviano e dei comandanti di legione, pianifica la situazione, non nascondendo nulla di quanto accaduto. Ottaviano . . . . se mi cedi il comando delle due legioni di stanza a Napolus, potremo raggiungere in una settimana Roma, forse sei giorni a marcia forzata, o cinque se tralasciamo i vettovagliamenti, e smascherare il falso Imperatore. I convenuti danno un assenso. Solo Ottaviano resta perplesso e dice: "se il falso Imperatore, sa della vostra fuga, è facile che si immagini una cosa del genere, e se non è troppo stupido, avrà già capito che ti sei diretto qui, certo di trovare rifugio, e se è così, avrà già pianificato i nostri movimenti, e quindi è giusto presumere, che abbia mandato a chiamare diverse Legioni in suo aiuto. Come le legioni di stanza nel Latium, la **I Legio Giunone** e la **II Legio Pretoria**, comandate da **Attilio Manlio Gaudenzio**, e le Legioni Adriatiche, la **III Legio Minervia** la **IV Legio Minervia** e la **I Legio Priama**, guidate da **Servo Pulvio**, che come ben sai ti è sempre stato ostile. Dovremmo avere un cospicuo vantaggio su

queste ultime, ma se dovessero arrivare prima di noi sarebbe una disfatta. Una guerra civile, aggiunge l'Imperatore, inevitabile per evitare la caduta di Roma in mano ad un mago barbaro e rinnegato.

**In Marcia su Roma:** Partenza . . . i contadini abbandonano gli attrezzi nei campi, vedendo passare le imponenti legioni, alla cui marcia i giocatori stanno, poco dietro l'Imperatore e Ottaviano, non senza sguardi di odio da parte dei centurioni. L'Imperatore ha optato per una marcia forzata con vettovagliamenti al seguito, per evitare scorrerie di soldati nelle campagne oltrepassate, questo comporta un giorno in più di ritardo. Giunti dopo un giorno e mezzo di marcia in prossimità di Capua, oltre il Fiume Calore, una doccia gelata raffredda gli animi, le insegne della **I Legio Giunone** e **II Legio Pretoria**, assieme a quelle della **III Legio Menervia** e la **IV Legio Minervia**, svettano oltre la riva, in un immenso accampamento da campagna. Più avanti il ponte di Capua. Uno squillo di trombe fa arrestare la lunga colonna, un altro squillo e questa si apre in assetto da guerra. Mentre dall'altra sponda del fiume, altri squilli di tromba danno gli stessi ordini. Vicini e se pur lontani gli schieramenti si osservano imponenti anche se con un rapporto di forze di due a uno. Passano veloci i minuti, in uno stato di tensione assoluta, l'Imperatore tace, così pure gli altri, d'un tratto dall'altra riva del fiume, uno squillo breve seguito da due interrotti, il segnale di voler parlamentare, con un cenno l'Imperatore fa rispondere al medesimo squillo in eguali note.

**Una Difficile Trattativa:** Dalle file avversarie, un legionario si avvicina al fiume, si spoglia completamente, e si tuffa a nuoto e riguadagna la riva opposta, indeciso se salutare o no, si avvicina all'Imperatore e dice : " Ho ordine e per questo ti prego di non volermene, di riferirti gli ordini impostomi dal **Comandante delle Legioni Centrali** - titolo che prima era di Ottaviano - **Servo Pulvio** - su ordine diretto del 'Imperatore (dicendo questo il legionario ha un attimo di esitazione) chiedo la resa immediata tua e del tuo comandante Ottaviano, questo al solo scopo di evitare un inutile morte delle tue legioni in notevole sottonumero, sarà risparmiata la vita e sarà mantenuto il grado a coloro che abiueranno il tuo comando, avete quattro giorni di tempo per la resa incondizionata, sappiate che tra due giorni giungeranno qui la **I Legio Priama** e dal sud altre due legioni stanno marciando contro di voi. Non avendo ricevuta risposta alcuna, detto questo porge il saluto e si rituffa nel fiume riguadagnando la riva opposta.

**La Scelta di Teodomiros:** L'Imperatore fa predisporre il campo, e appare chiara la sua decisione di morire sul campo come pure di Ottaviano, ma radunati voi e Ottaviano nella sua tenda, chiede ai giocatori di tentare di raggiungere Roma, e smascherare l'impostore prima della disfatta. Solo la Corus Auxiliaria Arcana può smascherare un mago. Ai giocatori cavalcando anche di parte della notte, occorreranno due giorni per raggiungere Roma, sperando di ottenere cavalli freschi, o quantomeno di rubarne. Neppure sarà per loro facile impresa Guadare il fiume, **Servo Pulvio** non è stupido, e ha disseminato picchetti in tutti i guadi possibili nel raggio di molte miglia, e proprio in uno di questi guadi, i giocatori dovranno combattere in un rapporto di forze di 1 : 1. Per proseguire indisturbati verso Roma.

**Roma nel Chaos:** Raggiunta la capitale, vi regna il caos più assoluto, non vi sono legioni o fanti alla sua presidio,olti sparuti drappelli insufficienti, e una parte della città sta bruciando, quindi molti saranno i legionari impegnati a domare gli incendi, nel rione povero. O almeno così credono i giocatori la città è semi deserta, e pochi sono quelli disposti a proferire parola, se non presi con la forza. In breve i giocatori scopriranno che non si tratta di incendi, quelle colonne di fumo nei rioni poveri, ma di gigantesche pire volute dall'Imperatore per mettere al rogo i cristiani, e su ordine dello stesso ogni cittadino romano dovrà assistere alla purificazione del dio Marte.

**Guerra Civile:** Lungo le vie soldati e cittadini combattono piccole e sparute battaglie. Se i giocatori cercheranno l'imperatore a palazzo, non lo troveranno, solo pochi servi impauriti. Ma lo troveranno nel rione cristiano, dove già da qualche miglio, oltre al fumo, si avverte un odore acre di carne umana. Avvicinatisi, si avvertirà il calore prodotto da gigantesche pire, sulle quali ardono i corpi di cristiani, legati e ammassati, sotto lo sguardo vitreo e attonito dei presenti, alcuni piangono, altri sono svenuti a terra, un odore di vomito aleggia nell'aria, e sopra uno scranno rialzato, circondato da guardie, il falso Imperatore, che plaude all'evento sorseggiando vino.

**Troppi Avversari:** Il mago è molto potente, ma non potrà usare la sua magia, a meno di svelare il suo vero volto, egli possiede tutti i riti avanzati. Ma potrà ordinare alle guardie pretoriane di combattere per lui in un rapporto di 4 a 1 rispetto i giocatori. Ai giocatori, con poco tempo a disposizione creare un finale adeguato, con astuzia o forza. Attaccandolo a distanza, un aurea magia, lo proteggerà dal colpo, ma lo obbligherà a rivelare le sue reali forme. A quel punto le guardie pretoriane resteranno ferme, interdetto