

La Fine di un Impero



Avventura per G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein il 17/06/1997-2009©

Il Messaggero: Durante i vostri spostamenti, venite raggiunti da un impolverato e stanco cavaliere, la cavalcatura, è sudata e schiuma dalla bocca. Questi sceso da cavallo mostra un sigillo imperiale, con lo stemma di Teodomiro, e chiede di mostrargli quello della Lex Ausiliaria Arcana, per verificare se siete le persone giuste, fatto ciò, il suo viso pare rasserenarsi da teso che era. Poi da una bisaccia legata alla stuoia da cavallo, estrae una pergamena arrotolata, anche questa ha lo stemma imperiale impresso nella cera e ve lo porge. Fatto ciò, si pone all'ombra, e preso un otre beve, poi bagna il muso dell'animale, e con una pezza bagnata, lo deterge.

Il Messaggio: Il testo dice - Strane manifestazioni provengono dalla prefettura egizia, secondo i nostri àugure, una grave minaccia sta incombendo sull'impero. Raggiungete immediatamente Alessandria, al porto vi attenderà Festus il calvo, lui vi informerà meglio degli eventi. Usate l'anello che si trova nel sacchetto legato alla pergamena per sfruttare più velocemente le stazioni di cambio, viaggiate anche di notte se necessario, siete autorizzati a requisire ogni mezzo necessario alla bisogna. - Firmato CESARE AUGUSTO TEODOMIRO. La marcia forzata è estenuante, pur usufruendo di pasti gratuiti nelle stazioni di cambio rapide, e cavalli freschi, dormendo solo poche ore di notte, occorreranno almeno una decina di giorni per raggiungere il porto di Taranto (o altri più vicini se i giocatori desiderano).

La Ricerca di una Nave: Siete esausti, e accettate di buon grado l'idea di riposare trasportati dalla barca. Taranto (o qualsiasi porto prescelto), è una cittadina ospitale, anticamente presidio romano, infatti si accavalcano gli stili delle epoche degli imperatori passati, e potrete comunque trovare quanto vi serve, senza che sia necessario l'uso dell'anello imperiale. L'unico problema sorge quando al porto, non vi sono navi dirette in Egitto. Da diverso tempo il porto non ha grossi scambi commerciali, visti gli ultimi dazi imposti, che dal 2% sono passati improvvisamente al 5%, forse anche in base a qualche ritocco locale. Comunque di navi ce ne sono ancorate lungo il porticciolo, molte sono piccole barche di pescatori, alcune anche prive di velatura, inadatte per trasportare persone, per lunghi tratti di mare, altre non sono romane, vi sono due grosse imbarcazioni, una galera a remi e vela singola, con insegne siriane, e un Dakkar da guerra, con remi e doppio velaccio, di un popolo scandinavo, gente poco raccomandabile. Vero che l'anello obbligherebbe alla requisizione della nave, ma non all'esproprio, quindi, mantenuto l'equipaggio, chi garantisce che questi di notte non taglino le gole agli ospiti indesiderati. Il comandante della prima nave, asserisce di essere pure disponibile a portare un gruppo di legionari ad Alessandria, ma questo lo porterebbe molto, molto al di fuori della sua rotta originaria, e con una forte perdita di denaro, questi chiederà la somma di 20 pezzi di Aurus (cifra spropositata) per ogni legionario, ma è pure disposto a trattare, e non si fa scrupolo di far capire che una requisizione con la forza potrebbe portare a spiacevoli conseguenze. Il capitano della seconda nave, un tipo rozzo, seminudo, pare non sopportare il clima così caldo, parla un latino stentato, e non vuole assolutamente saperne di portare nessuno in nessun posto, e pare intenzionato a difendere con le armi la sua proprietà.

Il Viaggio in Mare: Risolto il problema nave i personaggi si imbarcano, il comandante spiega che ci vorranno non meno di dieci giorni, perché per evitare paurose correnti, deve costeggiare buone parte della costa greca, in realtà è solo per scaricare delle merci, e anche illegali, la stiva è piena di armi forgiate a Roma, dirette poi ai confini dell'impero. Se i personaggi, sollevano questioni, facendo valere le loro idee, il viaggio durerà solo 4 giorni. Se scopriranno il losco

contrabbando, dovranno battagliaire per sopravvivere (valore equipaggio : vedi in seguito attacco dei pirati), contro sei robusti marinai armati di spade corte e bastoni, privi di armatura e scudi. Durante la navigazione ogni giocatore dovrà verificare di non soffrire il mal di mare (ratio) avendo quindi un meno uno ad ogni azione PO. Il viaggio prosegue tranquillamente, e principalmente di notte, orientandosi con le stelle. Dopo tre giorni di navigazione, passata perlopiù nella stiva a giocare ai dadi, per evitare il cocente sole estivo, la nave, compie una virata improvvisa, ogni giocatore dovrà verificare la propria Coordinato per non cadere o ferirsi. In coperta, il comandante, ordina agli schiavi, legati perennemente in catene ai ceppi dei remi, di cominciare a remare con tutta la loro forza. La nave ha 12 coppie di remi, e 24 schiavi. Al centro un moro, batte ritmicamente un grosso tamburo per dare ritmo alla remata. La grossa vela, viene liberata completamente.

I Pirati: Il motivo appare subito chiaro, una nave con vela triangolare grigio fumo, battente bandiera verde, con sei coppie di remi, sta muovendo per avvicinarsi minacciosa, è a circa duecento metri, alcune frecce stanno saettando in direzione della galera romana, tanto che una colpisce un marinaio ad un polpaccio, che cade in acqua con un grido, impossibile tornare a salvarlo, per lui sarà morte certa. Ma la pesante nave fornita di una più grossa vela, e più spinta di remi, frustando gli schiavi a sangue, in breve distanza quella degli inseguitori, che comunque non demordono, pur perdendo terreno.

La Rivolta: Quando ad un certo punto alcuni schiavi, al grido - Libertà Libertà - interrompono la remata, causando il disastro, il remo alle loro spalle, completando la corsa, gli spezza la schiena, e i remi in acqua sul lato sinistro accavallandosi, si spezzano piantandosi in acqua, facendo virare a sinistra bruscamente la nave bloccandola. Ora la pesante nave, beccheggia spinta dal vento con il velaccio mal orientato, e se pur lontano si ode un grido esultante proviene dalla nave pirata che riguadagna velocemente terreno. La nave nemica ha un chiaro intendo, vista la rotta presa, speronare la galera con il suo rostro. Il comandante ordina immediatamente di sgozzare tutti gli schiavi, per evitare sommosse, ordine che viene prontamente e brutalmente eseguito. Poi preso in mano il timone riporta la nave in rotta a favore del vento, ordinando di portarsi tutti sotto coperta, così facendo ha impedito che la nave nemica speronasse lo scafo, ma non di essere raggiunto. Piovono frecce, uno dei marinai, cade colpito a morte, ora la nave pirata è al fianco della galera, e ammainata la vela, non tardano i rampini per avvicinare i due scafi.

L'Arrembaggio: Il capitano è stato trafitto a morte dalle frecce, ciò nonostante rimane attaccato al timone, nell'illusoria speranza di poter fuggire. Dodici uomini, in prevalenza mori, si riversano urlanti sullo scafo occupando il ponte, armati di spade ricurve, privi di armatura e scudi. Il resto dell'equipaggio, si riversa sul ponte armi sguainate, ma la disparità numerica è evidente, resta soltanto la convinzione che è meglio perire in battaglia per evitare strazianti torture inflitte dai pirati ai prigionieri. Ai giocatori non resta che unirsi alla mischia e lottare per la vita. Valore medio di ogni pirata : De Bello 15 - De Corpore 13 - Punti Vita 25. Nessun marinaio sarà sopravvissuto, se i giocatori si arrenderanno saranno spellati vivi, morendo tra atroci tormenti. Uccisi tutti i pirati, che combatteranno sino alla morte, o catturati, legati, stanchi e probabilmente feriti, dalla nave pirata, sbuca un arabo, con la spada recide le corde che trattengono le due navi, che immediatamente si separano, i giocatori, potrebbero tentare di saltare sulla nave pirata e ingaggiare combattimento, nel qual caso il pirata si arrenderà e potrà portare quale esperto navigatore i giocatori a destinazione.

L'incendio a Bordo: In caso contrario, raggiunto un buon margine di distacco, estratta una freccia, avvolto alla punta uno straccio, e imbevuto d'olio, lo cala in un braciere, scoccando la freccia incendiaria sulla vela della nave dei giocatori, che come un fiammifero si incendia, ora i giocatori dovranno tentare di spegnere il fuoco, per non bruciare vivi, infatti anche buttandosi in mare, privi delle armature, non sopravviverebbero a lungo in pieno mediterraneo. Una lotta contro il tempo, l'intera struttura arde, unica via per domare l'incendio, spedire fuori bordo ciò che resta dei velacci e del sartiame. La vela si sgancia e cade pesantemente in mare spegnendosi, fortunatamente resta legata ad una corda e potrà essere in parte recuperata. L'albero e alcuni legacci incendiati, potranno essere spenti agilmente. In questo caso la situazione sarà grave da districare, con mezza vela, senza nessun marinaio esperto in navigazione in mare aperto. Non resta che buttare i corpi degli schiavi e dei caduti in mare e tentare di proseguire alla bene meglio, mentre la nave pirata si allontana, unico riferimento il calare e il sorgere del sole. Ma la fortuna è benevola con i personaggi. In entrambi i casi tre notti dopo, in lontananza una luce sopra il livello del mare, finalmente un punto di riferimento (per rendere più patos, lasciamo i neo marinai ad una quasi totale disperazione).

Una Rotta Fortunata: Fortuna vuole che si tratti del gigantesco Pharos di Alessandria. Non ci vuole molto per attraccare nel molo principale, attivo anche di notte, ma nessuna traccia di persone calve nelle vicinanze. Quando un ragazzino moro, lacero e denutrito, si avvicina e in latino stentato, chiede se siete quelli della Corus Arcana, e ricevuto risposta, cambiando quasi tono di voce, come per darsi un contegno, chiede di mostrargli il sigillo. Dice di essere un servo di Festus, ma dalle apparenze pare più uno schiavo, e vi invita a seguirlo.

Alessandria: Poco lontano un carro a quattro ruote, trainato da una coppia di buoi vi attende (Eventuali feriti gravi potranno essere soccorsi a casa di Festus). Alessandria è immensa, case di ogni genere e stile, ma è chiara l'impronta romana, infatti attraversate diverse ville patrizie, le terme, fino a giungere alla villa di Festus, riccamente adornata, una pessima imitazione dei gusti romani. Il ragazzino si precipita all'interno, e dopo pochi minuti, escono una sequela di servi, e dietro questi, con fare goffo un uomo grasso sulla cinquantina, quasi calvo, con una tunica azzurra, questi buffando per lo sforzo, raggiunti i personaggi, invita ad entrare, presentandosi come Festus Abonetreus, ordinando ai servi di provvedere agli ospiti ed ai feriti, mandando a chiamare il medicus locale immediatamente.

La Villa di Festus: Festus appare felice di vedervi, ma non tanto per la vostra venuta quanto di liberarsi velocemente di un onere impostogli da Roma. I giocatori, vengono medicati, lavati e rivestiti con tuniche pulite, mentre i servi provvedono a ripulire e ungere armi e armature. Festus in vostro onore, ordina di preparare un banchetto, e in breve i servi provvedono alla bisogna, dice di scusarlo se non è venuto personalmente al molo, ma ha da diverso tempo un gonfiore al piede gli dà dolori allucinanti, impedendogli di compiere lunghi tratti a piedi. Dopo il pasto la conversazione entra nel merito dei fatti. Festus dice che da circa due mesi, accadono fatti strani nella cittadina, ronde armate che normalmente eseguono il pattugliamento cittadino, sono scomparse nel nulla, strani furti e strane sparizioni, solo una volta, in un punto dove chiaramente era avvenuta battaglia, abbiamo trovato una tavoletta di cera, poi asciugandosi il mento lordo, ordina in egizio ad un servo di provvedere, questi corre a prendere un pezzo di stoffa, e lo porge al padrone. All'interno legata c'è una tavoletta di cera, ma le incisioni che ci sono sopra, non sono di nessuna lingua conosciuta, ma quello che è peggio, vi è disegnata chiaramente un pezzo della zona cittadina, i bastioni esterni, e con due x, le postazioni difensive. Da questo ho dedotto che la cosa potesse avere un certo interesse per l'imperatore, e dopo ho avuto ordini di attendervi e informarvi dell'accaduto.

Politica Locale: Il dialogo prosegue, il padrone di casa spiega che a questi fatti, si somma un piccolo problema locale, da diverso tempo, il malumore serpeggia ad Alessandria, proprio nel periodo dell'elezione dell'Eparca cittadino, una sorta di ministro del culto locale, con poteri governativi, poi con una pausa aggiunge - sempre comunque sotto il controllo romano. Diverso tempo addietro l'Eparca è morto a seguito di un incidente, è stato trovato con il collo spezzato nella sua abitazione, ma si è trattato soltanto di un banale incidente, una caduta dalle scale, era una persona piuttosto anziana. Ora a contendersi il titolo, vi sono due persone, una è Farabonus, fautore della pace e dell'unione a Roma, peraltro nelle grazie del Dux di Alessandria, è stato lui di fatto a lasciare una forte somma in contanti per abbellire la piazza centrale, l'altro è Detanubis, che Ra se lo porti negli inferi, questo cane rabbioso, da diverso tempo incita le folle contro il domi . . . fa una pausa, em . . . il protettorato romano.

La Scomparsa: Ma i guai non finiscono qui, ora c'è di peggio amici miei, da una settimana Farabonus è misteriosamente scomparso dalla sua villa sul Nilo, e sciocche dicerie locali parlano della vendetta del dio Anubi, adirato per aver scelto la via della pace e della sottomissione del suo popolo. Questo a soli venti giorni dalle elezioni pubbliche dell'Eparca. Appena potrete viaggiare, andremo sul posto, vi ci porterò di persona, si trova a due giorni di cammello da qui, nel frattempo siete miei ospiti.

I giocatori, potrebbero scegliere di visitare Alessandria per curare eventuali ferite nel frattempo, e potrebbero anche cacciarsi nei guai.

La Spedizione di Recupero: Giunto il momento di partire, Festus si dice impossibilitato a venire a causa del dolore al piede, ma vi concede l'uso dei suoi servi e animali per farvi da guida. Partenza, ogni giocatore, dovrà fare un tiro in Coordinatio, per evitare brutali cadute, o morsi da parte degli animali, che appaiono restii ad andare verso la zona desertica. Un'oasi di strada, vi fornisce riparo e possibilità di dissetarvi per la notte, l'indomani, verso il tramonto, dopo aver viaggiato tutto il giorno sotto un sole cocente, dovendo togliere le armature e appenderle alle selle

degli animali, per non arrostitirvi, arrivate sulle sponde del fiume Nilo, un'immensa distesa di acqua, e tra palme e alberi da frutta appare una villa in chiaro stile romano.

La Villa di Farabonus: Avanzando non vi sono servi, ma legionari, alcuni di questi sono intenti a saccheggiare la dispensa e il vino della villa, infatti neanche si accorgono di voi, se non quando vi trovate faccia a faccia. Il meno ubriaco, con i distinti di Veteranus, si avvicina e saluta col braccio teso, poi senza attendere domande. - Sono Demetrios Panarea, comando questo manipolo a sorveglianza della villa, poi fa una pausa osservando i propri commilitoni e continua. - Pare che una decina di giorni addietro vi sia stato un rapimento, di un ricco commerciante locale, dicendo questo accenna ad un sorriso, due servi sono stati trovati uccisi, con le membra strappate, nulla di preoccupante, ma abbiamo arrestato due servi che sicuramente hanno visto i fatti, che al momento si trovavano nella villa, e non sono fuggiti come gli altri, stupidi, ora come minimo aspetta loro la morte.

I Due Sospetti: Si trovano nella cantina, sotto massima sorveglianza. In effetti un ragazzo e un uomo anziano cieco, sono tenuti prigionieri nella polverosa cantina, piena di botti di vino, alcune anche recentemente squarciate, inondando il pavimento di vino e rendendo l'atmosfera quasi irrespirabile. Un legionario addormentato per terra sarebbe la guardia che li sorveglia. Il ragazzo presenta diversi segni di frusta e pestaggi, tanto che ha un occhio completamente chiuso. Il Veteranus, dice che non ha voluto parlare, ai giocatori ci vorrà poco per capire che il ragazzo è muto, ma con garbo e gentilezza, sarà disposto a disegnare sulla polvere i fatti così come li ha visti. Il disegno, raffigura Anubi il dio con la testa di coyote, che prende un uomo e lo porta con se, attorno al dio ci sono altre figure armate. Di più il ragazzo non riesce ad essere chiaro, dicendo di essersi nascosto dentro una botte per la raccolta dell'acqua fuori della casa. Gli altri servi sono fuggiti. Il vecchio cieco, non ha visto nulla, ma narra di aver udito una lingua strana, diversa dal comune, e aver toccato un uomo, prima di ricevere un colpo con la spada, per fortuna di piatto sulla testa. Il ragazzo a gesti indica una direzione fuori della villa, verso il deserto sabbioso, e in effetti puntando nella direzione, anche se cancellate quasi del tutto, si intravede un a pista, forse una ventina di uomini, che indossavano strani calzari.

La Pista: Uno dei legionari, un locale, dice che in quella direzione c'è la valle di Haasha, un posto malvagio, una valle sacra. Nessun locale, oserà mettervi piede, tantomeno i portatori, potrete comunque rifarvi come grado sui legionari, che comunque opporranno resistenza, adducendo che hanno ricevuto ordine di piantonare la villa e non allontanarsi per nessun motivo o ragione senza ordine del Dux di Alessandria, e in effetti hanno una pergamena con ordine scritto. Potrete comunque requisire i cavalli dei legionari, meno adatti al deserto, ma più sicuri come andatura. Le tracce, si vanno perdendo, ma per fortuna in alcuni punti, risparmiati dal vento sono ancora leggibili.

La Perdita delle Tracce: Dopo un giorno di cammino, raggiunto il deserto sabbioso, non trovate più nessuna traccia, le dune sabbiose, sono difficili da superare per i cavalli, che si piantano continuamente, e rifiutano di proseguire, quando un forte vento da sud, comincia a sollevare la soffice sabbia gialla, fino a produrre piccoli vortici, il vento aumenta, fino ad una vera e propria tempesta di sabbia, che penetra dappertutto, pulendo le armature e bruciando la pelle, l'unica è accucciarsi, magari vicino al cavallo e proteggersi al bene meglio la bocca per non soffocare. Fortunatamente, la tempesta, così come è venuta, velocemente se ne va, lasciandovi sommersi quasi completamente dalla sabbia, e quasi ciechi, un po' d'acqua sarà sufficiente per alleviare il bruciore agli occhi. Ripresovi, notate con stupore che sulla sommità di una duna, è comparso un arco di pietra, con rune e incisioni in una lingua sconosciuta. Un cavallo è morto soffocato.

Il Portale: Il portale, non conduce apparentemente da nessuna parte, resta lì immoto, così come è apparso. Le rune, rappresentano fuoco e fulmine. In realtà si tratta di una porta che trasporta in una dimensione parallela. Innocua al passaggio, ma che trasporterà i giocatori in un altro universo, infatti, dal torrido sole a picco sul deserto sabbioso, i giocatori, dopo un lampo di luce si troveranno in un fitto bosco con sterpaglie e rovi fino alle ginocchia, in piena notte, e la temperatura appare piuttosto fredda.

Il Cielo: Il cielo è nuvoloso, ma permette comunque di osservare in alcuni tratti le stelle, e questo se osservato dai giocatori, rivelerà loro che tali formazioni non coincidono minimamente con quelle normalmente conosciute. Il Carro, L'Orsa, sono scomparsi, e al loro posto altre formazioni, una delle quali potrebbe ricordare un Gatto e un'altra un Cavallo. Improvvisamente, un ritmico battere di

tamburi, e qualche tonfo metallico lontano, come un battere di martelli, richiama l'attenzione oltre la collina. Nella stessa direzione, si produce uno stretto sentiero battuto, segno che il portale di recente è stato sfruttato parecchio. Una volta abituata la vista, o acceso una torcia (cosa poco saggia), potrete seguire la via agilmente, e una volta raggiunta la sommità della collina, sull'altro versante, costeggiante un grande fiume, si sviluppa una grandissima radura, e una città altrettanto imponente, circondata da altissimi bastioni alti non meno di dieci metri, di blocchi di pietra grigia, e circa ogni dieci metri di larghezza, si sviluppa ancora più alta una torre d'osservazione, su cui ardono grossi bracieri, e diverse guardie armate restano di ronda, e ad intervalli regolari suonano un corno.

La Città: Vista la favorevole posizione dall'alto, riuscite ad intravedere oltre le mura, una miriade di case, posizionante senza un preciso ordine, si intravedono per i focolari ancora accesi. La città è così immensa, da poter competere con Roma stessa. Dal lato cui state osservando la città, non sono visibili porte o entrate. Eventualmente, circumnavigando le mura, sia a destra che a sinistra, troverete un ingresso, un enorme portale di circa sette metri d'altezza rivestito di placche metalliche. Sia che i personaggi decidano di "bussare", o restino a lungo ad attendere nella foresta, vengono circondati da una ventina di guardie armate. Elmo d'ottone a calotta, corazza di piastre di bronzo, spada lunga o lancia da guerra, scudo ovale rivestito di bronzo, tunica giallo ocra e sandali chiodati. De Bello 14 - De Corpore 13 - Vigor 12 - Coordinatio 16 - Punti Vita 24.

Arrestati: Non parlano latino o lingue conosciute, ma la punta delle loro armi, e i gesti compiuti, intimano alla resa, e alla consegna delle armi. Non appaiono più ostili del dovuto, ma ogni tentativo di rivolta finirà con uno scontro sfavorevole ai giocatori. Eventuali feriti gravi, verranno sgozzati sul posto anziché soccorsi. Venite poi legati in colonna ai polsi, ad un metro uno dall'altro e condotti dentro la città. Due squilli ad intervallo stabilito, e le pesanti porte, con un tonfo e il rumore dello scorrere di catene, lentamente si aprono. Le case sono cementate di bianco, e tutte ad un piano, i tetti sono quadrati, e ad ogni angolo di strada arde un braciere, di tanto in tanto un drappello armato corre lungo le vie.

L'Abitato: Diverse botteghe di fabbro, lavorano nonostante sia notte fonda. Proseguite, fino ad un palazzo, che ha pesanti sbarre metalliche alle finestre, alla cui entrata davanti ad un braciere, si trovano due guardie armate e vigili. All'interno, vi sono celle in cui giacciono prigionieri, sporchi e denutriti, uno di questi allunga la mano tra le sbarre, forse per chiedere acqua, e riceve in cambio una frustata.

La Prigione: Venite condotti lungo le strade della città fino a un edificio, e lì, separati in celle attigue, divise da un muro. Poi accertatisi di aver chiuso le celle, i soldati se ne vanno chiacchierando allegramente. La cella è sporca, a terra vi è sterco secco, e paglia muffita, piena di insetti, una giara con un po' d'acqua sporca. Venite lasciati così al buio completo, con i lamenti di un qualche carcerato agonizzante per tutta la notte. L'indomani, venite svegliati dal normale e consueto movimento delle grandi città, rumore di carri che cigolano, mercanti che lodano le proprie merci, donne intente a litigare per non farsi raggirare nella spesa quotidiana. Improvvisamente entrano nell'edificio quattro guardie armate di lancia, indossano una tunica porpora e armature d'oro.

Domkar: Con loro una figura avvolta in un saio grigio topo, raggiunta la cella, questi ordina alle guardie di aprire la cella e restituire le armi, nel contempo abbassa il cappuccio si tratta manifestamente di un augure o di un sapiente, semi calvo, carnagione pallida, viso arcigno, questi si rivolge ai giocatori in un perfetto latino - Vogliate perdonarmi amici per questa rude accoglienza, ma i tempi impongono certe misure, detto ciò, prende da sotto il saio un rotolo di papiro e ve lo mostra. Si tratta di un documento del censo romano, e dichiara che la persona in questione è Farabonus, rettore della cattedra di teologia di Alessandria.

La Rivelazione: Amici, riprende l'individuo, temo che a questo punto dobbiate conoscere tutta la verità, poi con una solenne pausa riprende - il mio vero nome è Domkar, e provengo da Minius, la terra sulla quale vi trovate, e sono un mago dell'Imperatore Trosgald, reggente delle terre emerse. Dovete sapere che da millenni siamo in conflitto con la regione di Lastaf, per il controllo delle terre emerse. Fino a qualche anno fa i nostri nemici, non sono mai riusciti a fare danni nonostante alcune scorrerie. Ma da quando sono capitanate da Detanubis, presumo l'abbiate già sentito nominare, è un mago malvagio, assetato di potere, e il suo intento è quello di invadere i domini che voi chiamate impero. Da diverso tempo io ho contrastato la sua magia, ma ha creato i portali e si servirà di questi per far attraversare il suo esercito, possiede armi invincibili, e soltanto la

sua morte, potrebbe portare la pace tra le dimensioni, facendo scomparire per sempre i portali, io ho provato ma il suo seguito di guardie, armate di cui si circonda ad Alessandria, non me lo hanno permesso. Solo entrando a mia volta nel vostro mondo ho potuto rallentare l'invasione, per me è stato facile impormi come vostro Console, ma per evitare a mia volta di finire assassinato sono dovuto fuggire nella mia dimensione, inscenando un finto rapimento, in base alla dicerie religiose locali, mi dispiace di aver dovuto sacrificare qualche servo, ma la mia morte avrebbe significato la fine dei due imperi. Spero che capiate. Venite portati in stanze accoglienti in un palazzo cittadino, riccamente adornato, servi e schiavi, si prodigano alla vostra bisogna, mentre il mago guarisce istantaneamente le eventuali ferite. Venite condotti alle terme locali, in quanto a pulizia, non differiscono dagli usi imperiali, mentre i vostri indumenti vengono puliti, poi venite condotti ad un banchetto, a base di cacciagione arrostita e frutta.

Accettare la Missione?: Domkar-Farabonus, insiste che gli unici in grado di fermare l'invasione sono i giocatori, e soltanto uccidendo il malvagio Detanubis, il cui vero nome dovrebbe essere Greenagon, si potrebbe impedire la guerra. Ma dice di stare molto attenti, perché ha armi potenti e magie in grado di uccidere all'istante, e senza battere ciglio, e inoltre possiede un talismano, grazie al quale è in grado di viaggiare attraverso le dimensioni a suo piacimento, senza l'uso dei portali. Il banchetto termina, con abbondanti bevute del vino locale, piuttosto dolciastro, in seguito vi vengono assegnati alloggi, pari a quelli dei dignitari di corte, ma accanto alle porte, due guardie per ogni stanza da due letti, monta di guardia accanto ad un braciere. La notte appare difficile prendere sonno con il continuo tintinnare di martelli sul metallo. L'indomani, non vi è traccia del mago, e a fatica potrete spiegare alle guardie di volere uscire, lo potrete fare, ma almeno due guardie vi seguiranno. Se visitate la città noterete che ad ogni angolo, vi sono guardie armate, e officine di fabbro intenti a battere ferro.

Il Boato: Ad un certo punto sentite un boato, istintivamente fissate il cielo, che è terso, nessuna nube, poi un altro, il tutto vi lascia sgomenti. Nessuna visita più accurata sarà consentita. Domkar, sopraggiunge di corsa, ora indossa una tunica nera leggera, e diversi monili d'oro, una ricerca approfondita, rivelerà che portano gli stessi simboli dei portali. Dice presto non vi è un attimo da perdere, in una mia visione, ho visto il malvagio Greenagon, che sta organizzando l'omicidio del Dux di Alessandria Fabulo Traiano, facendone ricadere la colpa sulla minoranza patrizia, dovete oltrepassare il portale immediatamente. Venite quindi forniti di provviste e condotti al portale da cui siete venuti. Oltrepassatolo, vi trovate nella valle da cui eravate partiti, in piena notte, nessuna traccia dei cavalli, tranne quello morto, semidivorato forse da sciacalli, dovrete proseguire a piedi, viaggiando solo di notte e abbandonando le armature, (Ogni giocatore dovrà tirare almeno tre volte in De Corpore per non svenire dal caldo e dalla fatica), occorreranno almeno tre notti, per raggiungere la villa, dove troverete ancora accampati i legionari, e quindi requisiti cavalli e quant'altro all bisogna, potrete partire alla volta di Alessandria.

La Realtà: In Realtà Greenagon è il mago buono, e sta tentando veramente di impedire l'invasione da parte di Domkar, che essendo magicamente più debole intende sfruttare i giocatori per uccidere il rivale. Domkar, oltre ai poteri magici, ha inventato una sorta di fucile ingombrante, ad avancarica, con innesco a torcia, ma pur sempre funzionale, e minaccioso, producendo scoppi che sembrano tuoni. Lui è anche colui che ha realizzato i portali, difatti una volta Domkar era un discepolo di Greenagon, e non esiste nessun altro popolo, provengono entrambi dallo stesso. E Greenagon, non ha nessun esercito.

Ritorno ad Alessandria: Raggiunta la capitale, eventualmente il comando della legione locale, potrete riequipaggiarvi come volete, e quindi procedere, dopo aver chiesto informazioni, alla residenza di Greenagon alias Detanubis. Effettivamente vi sono due guardie romane dinanzi il palazzo, e cederanno il passo alla vostra richiesta. Il palazzo appare sguarnito, all'interno, qualche studioso, o scriba, nessuna guardia privata. Nel giardino interno, un uomo grassoccio, sulla cinquantina, viso rubicondo, con un lume in mano, vi accoglie con un sorriso, indossa una tunica comune. - Prego amici entrate e accomodatevi, nella modesta dimora di Detanubis, cosa posso fare per voi, detto questo vi accorgete che indossa un medaglione, i cui simboli ricordano le onde del mare in tempesta.

L'azione: Se i personaggi tenteranno di ucciderlo, questi si difenderà, ma non con metodi offensivi, bensì difensivi, accucciandosi e cantilenando, vi bloccherà ogni movimento, poi interrompendosi, sentirete le membra pesanti, non riuscirete a muovervi, facendo fatica per non cadere a terra, ma sentite che le forze stanno tornando velocemente. Detanubis si rivolge a voi -

perché questa aggressione in casa mia, cosa avete contro di me, non ho denari da darvi, e non vi conosco, quando avrete ripreso le forze potrete andarvene in pace. - Se parlate con lui, vi dirà la verità, questa volta quella vera, sui fatti del regno di Farabonus, aggiungendo, che un tempo il suo popolo non pensava alla guerra, ma da quando lui è stato screditato agli occhi dell'imperatore Trosgald, con un finto tentativo di avvelenamento da parte mia, ad opera di Domkar, scappai, ma parte dei miei studi segreti sui portali dimensionali caddero in sua mano, e l'imperatore, lo elesse mago di corte, da allora è pervaso da sete di potere come mai, portando il suo popolo alle armi, forse soggiogato da qualche potere malefico. Ora fate come volete, se volete credere a me o a Domkar, sappiate che il destino dell'impero romano è ora nelle vostre mani.

Un Finale Catastrofico: Se i giocatori insisteranno e in qualche modo uccideranno Greenagon, con lui si dissolverà il medaglione, e il portale nel deserto sparirà, ma altri portali compariranno dal nulla, e saranno un'eterna insidia per Roma e l'impero. Alessandria sarà saccheggiata e devastata divenendo una sorta di grosso cimitero. Città saccheggiate da nemici invisibili, scorrerie di fantasmi. Nessun punto missione ai giocatori.

Un Finale Difficile: Se i personaggi crederanno a Greenagon avranno una sola scelta, aiutarlo a distruggere il suo nemico Domkar, ma senza usare i portali. Il piano del mago è semplice, prima solo non poteva sperare in un successo, ora con voi una speranza c'è, uniti mano nella mano formando un cerchio, il medaglione, ci trasporterà nelle stanze di Domkar, a me spetta il compito di attaccare con la magia quel rinnegato, a voi di tenere a bada il più possibile le sue guardie. Avremo un solo tentativo, fallito, moriremo tutti e l'impero non sarà più al sicuro.

Il Duello Magico: Il rito ha inizio, mano nella mano un lampo di luce invade la stanza, e venite portati in una stanza di grandi dimensioni, circolare, priva di finestre, dove su un altare Domkar, stava officiando un rito, sacrificando una giovane donna, già legata mani e piedi. Visto la vostra venuta, abbandona il pugnale e scaglia contro di voi un fulmine, subito parato da Greenagon, il rumore richiama due guardie dalle due porte che danno in lunghi corridoi. La stanza era tenuemente illuminata da ceri, ora scoppia di colori, della magica battaglia. Bloccate le entrate, altre guardie armate entrano nei corridoi, ne segue uno scontro impari, ma bisogna resistere. Intanto Domkar, dopo aver scagliato innumerevoli e inutili lampi, ha trasformato il suo corpo in un orrendo drago, alto quanto due persone. Greenagon, non compie nessuna trasformazione, anzi si concentra in una preghiera, sollevandosi da terra di qualche centimetro, e proprio mentre il drago sta sferrando il suo attacco dalle sue mani prende forma una palla infuocata di circa mezzo metro di diametro, questi la scaglia contro il drago, la palla si ingrandisce a dismisura, colpendolo. L'effetto è devastante, la pesante palla infuocata, colpisce Domkar in forma di drago, distruggendolo, e proseguendo la sua corsa distruggendo la parete e quella della stanza successiva, fino a raggiungere l'esterno. Il duello è finito Greenagon con voce innaturale e tonante, ordina alle guardie di smettere di combattere, e queste impaurite smettono immediatamente. La pace tornerà nei due imperi, e non vi sarà più guerra, i portali non compariranno più, un'insidia per Roma è stata sconfitta. Tornate nel vostro mondo in pace.

5 punti a tutti i giocatori - 10 al o ai giocatori che capiranno la verità per primi sulle menzogne di Domkar.

qwein@hotmail.it

<http://qwein.altervista.org>