

La Legione Perduta



Avventura G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein 24/07/1998-2009©

La Missione: Da tempo giungono dispacci a Roma che riferiscono di una strana nebbia che si sta espandendo a macchia d'olio lungo il Vallo di Costantino, sebbene sia solita la terra ospitare nebbie anche persistenti in più periodi dell'anno, ciò che appare innaturale e che appare come un muro preciso che non va oltre il vallo, oramai per tutta la sua lunghezza, e i villaggi posti al di qua del confine sono in allarme temono una qualche sventura o un attacco dei barbari. I Custodes convocati dal Senato per nome di Fulvio Lucio, vengono inviati al villaggio di Bathan. Viene dato loro un lasciapassare speciale per consentire loro ad ogni stazione un cambio di cavalli freschi e la prima nave che porti in terra inglese dalle coste galliche.

Il Viaggio: Compiranno parte del viaggio con una centuria in direzione Gallia. Scoprendo quanto sono privilegiati rispetto il fante tipico, le loro condizioni di vita sono pessime, i turni di marcia massacranti e spesso le punizioni insensate e devastanti. Ma tutto procede tranquillamente, occorreranno 15 giorni per raggiungere il nord della Gallia, per poi imbarcarsi e percorrere il breve tratto di mare che separa l'isola dal continente. A marce forzate occorreranno 15 giorni per raggiungere il vallo di Costantino e il piccolo castra fortificato di Bathan. Durante il vostro passaggio i contadini alla vostra vista fuggono si nascondono, abbandonando tutto. I piccoli villaggi lungo la via si spopolano, le inferiate vengono chiuse. Solamente gli stallieri perché legionari hanno un atteggiamento normale. Di fatto la popolazione locale subisce continui soprusi da parte dei romani, e un pesante odio serpeggia. Stupri, impiccagioni immotivate, richieste di tasse non dovute ai commercianti, taglieggiamenti e altri reati simili.

Bathan Il Villaggio: Si tratta di un piccolo castra con mura miste, pietra e legno e a giudicare dallo stato, hanno qualche secolo e non si sono presi la briga di apportare riparazioni. Situato al fianco del Vallo di Costantino, un muro alto dai 3 ai 4 metri di pietre, assi e a mo di terrapieno, con torrette alternate a vista. Il muro doveva essere molto più alto e alla sua base doveva esserci un fossato oramai scomparso, alcune delle torri sono scomparse, crollate e lo stesso muro presenta diversi punti di cedimento in cui la terra è fuoriuscita.

Diomiro Fulvio: Il Reggente del Castra, invita nella propria dimora i custodes rivelandosi cordiale, ma anche scettico, in quanto avrebbe preferito l'invio di una legione non i pochi uomini e secondo lui pure male in arnese. Grassoccio ha da tempo dimenticato la vita militare, ha una moltitudine di figli più o meno legittimi e il suo unico interesse è non perdere questo benessere che ha accumulato negli anni.

Voci nel Castra: Tutti sono d'accordo sulla stranezza di quella nebbia che pare essersi formata da non più di tre mesi ma che segue perfettamente il limite del vallo senza oltrepassarla. Più per scaramanzia e non voglia di farlo che per reali timori, nessuno ha osato attraversare il vallo, e attendono con ansia che qualcuno lo faccia.

Oltre il Vallo: La nebbia è assurdamente fitta e ben oltre l'altezza del vallo ma pare non volerla superare, e aperto il portale che conduce oltre, molti sono i cittadini e i militari che incuriositi attendono il passaggio, quasi aspettandosi che accadesse qualcosa appena entrati nella nebbia.

La Nebbia: Manmano si avanza diventa sempre più fitta e i rumori si perdono, diventano ovattati, ben presto le mura del vallo diventano indistinte e scompaiono. Solo il suono dei cavalli o delle

calige sul vecchio selciato, perfino i cavalli restano silenziosi quasi timorosi di irriverenza a produrre un suono eccessivo. I Custodes proseguono, secondo la mappa anche se antiquata, a nemmeno 15 miglia dovrebbero incontrare Vetustus, un castra abbandonato da almeno 100 anni. Seguendo la via verso il Vallo di Costantino.

Vetustus il Castra Abbandonato: Apparso come dal nulla, le ancora alte mura del castra si inalzano davanti i giocatori, come grossi giganti immobili apparsi all'improvviso. Il tutto è a pezzi, edifici crollati, alcuni con chiari segni di bruciatura, ma avanzando nella piazza non si può fare a meno di notare cose strane. Resti e carcasse di animali, pelli stese, e i resti di grandi falò. Un rito di divinazione induce l'Augurè a percepire che una magia è in atto. Una verifica in De Natura comporta che l'ultimo rito o presenza in questo posto risale a nemmeno una settimana prima.

Verso il Vallo di Adriano: Il Viaggio si presenta tranquillo ma in un atmosfera pesante, la nebbia bagna le armi e i vestiti, e il morale è piuttosto basso. Occorrerà accamparsi la notte lungo la via. E qui un augure o un buon tiro in Sensibilitas, può far sì di intravedere delle figure nella nebbia, ma ad un eventuale controllo, nessuna traccia.

Dopo una settimana di viaggio nella nebbia i giocatori saranno preda dello sconforto più totale.

La Campana: Il suono lugubre di una campana nella nebbia, il primo suono dopo tanto viaggiare, proviene distante davanti i giocatori, secondo la mappa non dovrebbe esserci nessun villaggio. Oramai è notte, dovrebbero accamparsi ma l'istinto dirà di proseguire. Avanzando si vedranno fuochi e luci, torce ardono conficcate in pali su un'ampia distesa. E con sorpresa.....

La Legione Perduta: Legionari romani, armati di tutto punto restano immobili in ordine di parata, divisi per linee, davanti i comandanti, si intravedono perfino le insegne anche se non se ne può leggere il nome.

Avanzando con qualsiasi sistema, o richiamando i legionari questi non risponderanno, se ne staranno immobili. Raggiunti da vicino, con stupore scopriranno che sono scheletri, scheletri che indossano elmi, spade e scudi romani, anche se arrugginiti e consunti. Le loro orbite vuote sono inespressive e ogni cosa che vorranno fare non si muoveranno. Se ne resteranno immobili. Eppure paiono pronti a combattere, reparti schierati, circa 7-8.000 fanti. Le corazze recano lo stemma delle ali d'aquila, in disuso dalla fine di Cesare. I Primpili recano sull'insegna 1° Legio Minervia. La legione perduta 200 anni prima.

Il Villaggio Barbaro: Intanto la campana ora più vicina continua incessante il suo suono lugubre ipnotico. Seguendo il suono si giungerà in vista di palizzate, una sorta di piccolo fortino circolare fatto di palizzate. All'interno arde una grande pira di fuoco, e ombre vi danzano attorno proiettandosi alte.

Il Druido: Ritenuti scomparsi, un druido sta esercitando un rito utilizzando le fiamme come amplificatore, la sua lingua è incomprensibile ma l'Augurè può stabilire che il rito è vicino al compimento.

La Realtà: Da almeno 5 mesi un Druido sta adoperandosi per utilizzare una grande magia, e attraverso fuochi magici ha intrapreso un rito che ha generato delle nebbie magiche, grazie a queste ha potuto riportare a una non vita un'intera legione di soldati Romani. I resti ora sono delle marionette nelle sue mani, e con essi si presta ad attaccare il vallo di Costantino. Di fatto i legionari Romani cedettero in un'imboscata, attraverso una magia fu dissimulato una strada sicura mentre di fatto finirono inghiottiti da sabbie mobili in una palude, e le loro anime non ricevettero mai una degna sepoltura. I loro spiriti danzano accanto i loro corpi e i giocatori, solo un Augure con una buona chiaroveggenza potrebbe accorgersene senza tentare un rito. Uccidendo il Druido la legione tornerà a essere ciò che era, un esercito di cadaveri innocui. Se il Druido si accorgerà della presenza dei Custodes, potrà utilizzare i soldati Barbari in soprannumero rispetto i giocatori oppure anche i soldati Romani, ma nella seconda ipotesi, gli spettri dei soldati si ribelleranno e attaccheranno psichicamente il Druido debilitandolo provvisoriamente.