

# La Prova



**Avventura per G.d.R. Lex Arcana ideata da Qwein 23/04/1998-2009©**

**Tipologia di avventura:** Concepita come breve avventura introduttiva serve per permettere una prima interazione tra i giocatori

**L'Appendistato:** Ai neofiti della Chorus Auxiliaria Arcana, verrà fatto un periodo di apprendistato, verrà insegnato loro l'uso di ogni tipo di arma, verrà insegnato a nuotare, a cavalcare, leggere e scrivere in latino, alcuni accenni sulla magia e riti conosciuti. Ogni avventizio, verrà istradato nella direzione dell'apprendistato, per quello che si dimostra essere più adatto a lui. Tra i guerrieri, gli esploratori, i diplomatici, i sapienti, verranno scelti pochi Augurè, i maghi, a questi verrà insegnata l'arte della magia, e gli arcani fin ora conosciuti che minacciano l'impero.

**Il Test:** Ma a tutti, prima di essere inseriti definitivamente nella Chorus Arcana, verrà fatto una sorta di test, prima di ricevere gli incarichi dall'imperatore. La prova, ovvero recuperare l'anello con il sigillo imperiale, occultato in una località detta Silvataetra. Allo scopo un'intera compagnia, vi scorterà sul posto. La località non dista più di tre giorni di cavallo dalla capitale in direzioni di Napulis. Durante le notti in cui i giocatori si accamperanno, tra i legionari filtreranno voci sul bosco in questione, alcuni lo definiscono fittissimo, popolato da streghe e esseri fatati, dove chi entra non è certo di tornarne fuori vivo (in realtà si tratta di voci messe in giro appositamente da infiltrati della Chorus, allo scopo di verificare eventuali atteggiamenti dei giocatori).

**Il Bosco:** Giunti in prossimità del bosco, appare immenso, un muro di fitti alberi, querce, lecci, noccioli, e intricati arbusti e sterpi. Il bosco è talmente fitto, che solo in rare chiazze, si intravede il sole, e lì, felci e erba, risplendono di un verde pallido, ovunque foglie marce, rami secchi e marciume, con un malsano odore di muffe e funghi. Impossibile procedere senza fare rumore. Alle vostre spalle, alcuni legionari osservano la scena. Dopo un'ora di marcia il bosco apparirà tutto uguale, nessun certo riferimento (eventuali segnali, o intagli su cortecce, spariranno come per magia). Nessun animale apparentemente vive nel bosco, nessun uccello, nessun nido sugli alberi, unico riferimento la posizione del sole che fa capolino di tanto in tanto sotto al volta arborea. L'umidità è altissima, e il caldo comincia a farsi sentire rendendo faticoso il procedere facendosi largo con le spade tra la fitta vegetazione. I giocatori vagheranno nella foresta, senza trovare nulla, e sfiniti, dovranno accamparsi per la notte, magari facendo turni di guardia.

**Il Serpente:** Durante la notte, un serpentello (innocuo - un giocatore esperto potrebbe reagire diversamente riconoscendolo), si avvolgerà in cerca di calore attorno al polso di un giocatore (a caso), con delicatezza, in modo da non svegliarlo, se non al risveglio, provocando di certo una buona reazione di panico. Se lasciato in vita il serpente, non fuggirà subito, prima assumerà a terra una forma a freccia, indicando una direzione, poi sparirà nel bosco. Ai giocatori spetterà un'altra giornata di cammino, senza trovare nulla di nuovo, segni di passaggi precedenti o altro, anzi capiterà che troveranno eventualmente segni di passaggio, o segnali, per capire che si tratta del loro passaggio. Questo porterà a sconforto, anche perché hanno con loro viveri per circa tre giorni, sei razionandoli.

**Il Cervo:** Sfiniti e al volgere del primo pomeriggio, quasi improvvisamente, comparirà davanti a loro, un giovane cerbiatto, che li guarderà fissamente, se i giocatori si avvicineranno, lui si allontanerà in una direzione, per poi fermarsi, questo come ad invogliare i giocatori a seguirlo. Se tenteranno di catturarlo, o colpirlo con una freccia, questi anche se colpito fuggirà, e farà perdere le sue tracce, non lasciando segni di sangue o impronte. Nel qual caso, il giorno successivo, un corvo gracchiando su un ramo attirerà l'attenzione dei giocatori, e volando di ramo in ramo farà in modo di essere inseguito anche se bersagliato da frecce, non verrà mai colpito.

**Il Lago:** Seguito l'animale, i giocatori si troveranno di fronte ad un grosso lago, un posto magnifico, in netto contrasto con la foresta. Candide ninfee striate di rosa, galleggiano vicino alla riva, dove l'erba fresca e piccole felci crescono rigogliose, grazie all'acqua e alla luce. L'acqua limpida risplende di vita, il fondo profondo anche a pochi metri dalla riva, sassoso, e pieno di piccoli crostacei e pesciolini argentei che guizzano cambiando rapidamente direzione all'unisono. Il lago molto grande, ha al centro una piccola isola, a circa quaranta metri dalla riva, neanche ad occhio e croce, quattro metri quadrati, e su di essa si intravede una sorta di piccolo tempietto con colonnato a forma di ferro di cavallo.

**La Visione:** L'acqua è potabile, e fresca, se un augure, si avvicinerà, per bere o rinfrescarsi, per un attimo, avrà la visione, tra l'increspatura dell'acqua, di se stesso nella forma di cadavere in avanzato stato di decomposizione (trio in ratio per controllare i propri nervi e evitare di fuggire in preda al panico. Eventuali riti sull'accaduto, porteranno alla visione di un'inquietudine, in queste acque, o meglio nella foresta, qualcosa sta cercando i personaggi. Per guadagnare la riva dell'isoletta, occorrerà costruire una sorta di zattera, non certo grande da salirvi sopra, ma da fare da galleggiante cui attaccarsi per nuotare con la forza dei piedi, naturalmente avendo abbandonato sulla riva le armature, o grosse - medie armi, scudi - equipaggiamento.

A metà percorso a pochi metri dai giocatori, grosse bolle d'aria si staccano dal fondale, risalendo in superficie, agitando le acque (si tratta di un fenomeno naturale, dovuto alla composizione chimica del fondale, ma un po' di strizza gratuita non fa male). Agitati e stanchi i giocatori approderanno sulla piccola isola, che ora appare di poco più grande.

**Il Tempietto:** E tra le felci e l'erba, al centro vi è questo tempietto aperto, con un colonnato di marmo bianco alto neanche due metri, le colonne, sono piccole e unite da una lastra di marmo a u sia sopra che sotto. Al centro del ferro di cavallo, una piccola colonnina, con sopra un incavo e un anello, sotto una targa con l'iscrizione: solo il ferreo potrà sollevarlo. Se un giocatore incurante dell'avvertimento, prenderà a mani nude l'anello, senza usare un ferro o un legno, una sottile e piccola lama scatterà trafiggendogli la mano (una ferita non grave, ma che impedirà l'uso della mano per almeno una settimana, e sarà un certo marchio di stupidità). Per il resto tutto tranquillo, riguadagnata la riva, e gli oggetti abbandonati, non resta che tornare, seguendo le indicazioni del sole, o la notte delle stelle, ma pare che sia quasi la foresta a girare su se stessa, tanto che i giocatori dopo una giornata di marcia si saranno nuovamente persi irrimediabilmente.

**Il Legionario:** magari accampati per la notte, avranno una sorpresa, avvertiranno dei passi, solitari in avvicinamento, e come dal nulla, dall'intricata foresta apparirà la figura smunta e lacera di un legionario, appoggiato a d un bastone. Questi felice di avervi trovato, chiede cibo e acqua come stremato, e mangia avidamente. Sono Claudio, stavo tornando alla mia compagnia, quando sono incappato ai margini del bosco, quasi una settimana fa, e mi sono perduto, ho finito le mie provviste, e disperavo di poter uscire dalla foresta, vi prego aiutatemi ad uscire da qui vi prego portatemi fuori di qui. Un tiro in intuizione (richiesto dai giocatori) farà riconoscere l'insolita foggia dell'armatura che indossa, una Levis Lorica, con gli spallari a forma d'ala d'aquila, in uso ai tempi di Giulio Cesare. Claudio Metello, ringrazierà di cuore i giocatori, chiedendo ripetutamente di aiutarlo ad uscire dalla foresta. Se i giocatori, faranno sì di porre domande più concrete, tipo a legione appartiene la sua compagnia, egli risponderà: alla prima Legio Cesare, che come sapranno i giocatori, era quella guidata da Giulio Cesare in persona, e sciolta alla sua morte. Comunque Claudio Metello, si rivelerà essere in realtà uno spirito, grosse lacrime sgorgheranno dai suoi occhi, per poi lentamente dissolversi, e con voce rotta dal pianto ripeterà: aiutatemi, aiutatemi ad uscire dalla foresta vi prego, vi prego. Egli sparirà, e i giocatori, dovranno tutti fare un tiro in ratio, per non farsi prendere dal panico. Un rito eventuale rivelerà la presenza di un'anima irrequieta, che lotta per un desiderio. Il resto della notte trascorre tranquilla, e l'indomani i giocatori, si sentiranno ancora più stanchi e depressi, ma proseguiranno la marcia, comunque qualsiasi cosa provino o escogitino, non

riusciranno ad uscire dal bosco, anche salendo sulla cima degli alberi e spionando oltre la volta arborea, vedranno solo un mare di foglie e alberi.

**I Resti:** Meglio se grazie a un rito di preveggenza, oppure un giocatore a caso, inciamberà contro un oggetto, piantato nel terreno che suonerà metallico, procurandosi una leggera distorsione alla caviglia, che gli impedirà di correre e lo costringerà a zoppicare per un paio di giorni. L'oggetto in questione, pare il fianco di un'armatura romana, parzialmente interrata. Scavando appariranno pure pochi resti di ossa umane, consumate e erose dal tempo. L'armatura ha la stessa foggia con gli spallari a ala d'aquila. Se i giocatori raccoglieranno i resti, mettendoli in un sacco, con l'intento di portarli con loro, in lontananza, apparirà una figura, Claudio Metello, questi saluterà con la mano, poi girerà lentamente su se stesso, per proseguire in una direzione, sparendo lentamente. Se i giocatori seguiranno quella direzione, all'imbrunire, usciranno dal bosco, a pochi metri dal piccolo campo romano. In breve le sentinelle avvisano del vostro ritorno, molti sono gli applausi, e le grida di acclamazione, e la serata passerà tra bevute e festeggiamenti.

**La Fine:** Molti legionari, tra cui i mandanti della prova, resteranno stupiti dai racconti dei fatti accaduti, che esulavano dalla prova. Se i giocatori, non vorranno raccogliere i resti di Claudio Metello, resteranno nel bosco, senza possibilità di uscita, perdendo ogni giorno 1 punto Vigor e 1 punto De Corpore (zero Vigor il giocatore non riuscirà più a muoversi, zero De Corpore, il giocatore sverrà - Zero punti vita il giocatore morirà - seguire regola ingombro). I giocatori, verranno riaccompagnati a Roma per consegnare personalmente il sigillo all'Imperatore, questi in presenza dei senatori, entusiasta, darà ad ogni giocatore un anello bronzeo, un sottile e corto tubino, con inciso la figura di un aquila che stringe una serpe tra gli artigli, il simbolo dell'appartenenza alla Chorus Auxiliaria Arcana. Dopodiché, tutti i Senatori, vorranno stringere la mano ai giocatori, e verrà fatto in loro onore un banchetto.

[qwein@hotmail.it](mailto:qwein@hotmail.it)

<http://qwein.altervista.org>