



ZENOBIA
SACERDOTE 1° LV, AUGURE



STORIA

Origini \approx Plebeo
Provenienza \approx Britannia

Zenobia viveva nella cittadina di Eburacum, il clima rigido e la zona periferica la resero avversa all'Impero, legata più alle tradizioni dei popoli locali che a quelle della civiltà romana. La ragazzina lamentava di avere visioni improvvise, fiamme che avvolgevano la sua casa e la bruciavano viva. Piangeva ma pochi comprendevano il vero talento della ragazza. A 13 anni le sue visioni la fecero uscire di casa poco prima che un feroce incendio distrusse la sua abitazione e uccise tutti i suoi famigliari: padre, madre e 3 fratelli. Qualcuno cominciò a sostenere che la ragazza fosse maledetta e fu solo il passaggio fortuito, o come sostiene oggi lei, per volere degli dei, che il legato Lucio Aurelio rientrò in quel momento dopo una visita al vallo. Salvò la ragazza dalla folla e la condusse con sé a Roma, dall'amico Sibilla, che la fece educare e addestrare come una figlia. Con l'aiuto del senatore la ragazza cominciò a capire e apprezzare la cultura romana divenendone una valida sostenitrice, a tal punto da riuscire ad entrare nell'ordine augurale. Ora che sta volgendo il suo incarico una missiva del padre la invita a lasciare il tempio e a raggiungerlo per un'importante motivo: da tempo lei aspettava questa chiamata.

ASPETTO E CARATTERE

Zenobia è una ragazza molto attraente, dalla pelle molto chiara. Il suo fisico è slanciato e sodo, sebbene con l'ingresso nell'ordine Augurale abbia ridotto di molto la sua forza fisica a discapito di una maggiore cultura e conoscenza. È una ragazza sveglia e intuitiva a cui gli dei sembrano aver donato la capacità di prevedere gli eventi. La sua fiducia nelle proprie visioni a volte la spinge a cacciarsi in guai seri, ma fin'ora l'ha sempre fatta franca. Dove poi non arrivano gli dei, il sostegno del "patrigno" le concede grandi benefici. Nonostante gli anni trascorsi a Roma, la sua paura per il fuoco non è diminuita ed in presenza di grandi fiamme la ragazza tende a bloccarsi e non riuscire più ad agire liberamente.

ABILITÀ

	+1	Acrobazia	Agi
	+2	Addestrare Animali	Sap
•	+5	Arcano	Int
	-2	Atletica	Vig
	+1	Furtività	Agi
	+3	Indagare	Int
	+1	Inganno	Cha
	+1	Intimidire	Cha
	+1	Intrattenere	Cha
•	+4	Intuizione	Sap
	+2	Medicina	Sap
	+3	Natura	Int
•	+4	Percezione	Sap
	+1	Persuasione	Cha
	+1	Rapidità Di Mano	Agi
•	+5	Religione	Int
•	+4	Sopravvivenza	Sap
	+3	Storia	Int



TIRI SALVEZZA

	-2	Vigor
	+1	Agilitas
	0	Fortitudo
•	+5	Intelligentia
•	+4	Sapientia
	+1	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



SUCCESSO

FALLIMENTO



EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

Bastone ≈ 2d4 [C] Versatile 2d6 [C]

Sica ≈ 2d4 [T] Leggera

Frombola ≈ 2d4 [C]; Gittata 7,5-30 m

UTILITÀ

Strumenti del Sacerdozio

Denaro ≈



COMPETENZE

Armature. Armature leggere e medie, scudi

Armi. Armi semplici

Lingue. Latino, Celtico

CAPACITÀ

Ispirazione. Zenobia può ispirare gli altri tramite le sue parole, le sue preghiere o con la sua semplice presenza. Per farlo usa un'azione bonus nel suo turno per scegliere una creatura diversa da sé, entro 18 metri da lei e in grado di sentirla. Quella creatura ottiene 1d4 come dado Ispirazione. Per una volta entro l'ora reale successiva, quella creatura può tirare il dado e aggiungere il risultato ottenuto a una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza da essa effettuato. La creatura può aspettare di avere tirato il d20 prima di decidere se utilizzare il dado Ispirazione, ma deve decidere se utilizzarlo o meno prima che il Magister dichiari se il tiro abbia avuto successo o meno. Una volta tirato il dado Ispirazione, quel dado è perduto. Una creatura può possedere un solo dado Ispirazione alla volta. Zenobia può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Sapientia (fino a un minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo. Il dado Ispirazione cambia quando Zenobia raggiunge determinati livelli come augure.

Signa. Zenobia è addestrata ad interpretare i Segni degli Déi. Al 1° livello spendendo 1 punto Fato a sua disposizione può richiedere un aiuto al Magister. Egli dovrà fornirle un segnale: che sia un fulmine che cade poco distante, il movimento di animali e il volo degli uccelli o l'atteggiamento dei polli. Questo Signa (dal vivo o che si tratti di sogno o di visione) dovrà fornire una risposta attinente [sarebbe opportuno e divertente che il Magister si preparasse qualche descrizione interessante per rendere tutto molto più avvincente]. Signa particolari e importanti potranno richiedere anche una prova di Arcano per garantire a Zenobia un significato chiaro.

Difesa senza Armatura. A partire dal 1° livello, finché Zenobia non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Agilitas + il suo modificatore di Sapientia.

COMMUDUM

Parente di un Tribuno. Legata con uno stretto legame di parentela ad un Tribuno conosciuto, Zenobia ha conoscenza del funzionamento delle burocrazie e ciò le consente di accedere ai documenti e ai meccanismi interni di qualsiasi corte o governo locale. Sa chi sono gli istigatori e gli agitatori, a chi rivolgersi per ottenere dei favori e quali sono gli attuali intrighi che circondano il luogo.

INCOMMUDUM

Fobia (Fuoco intenso). Quando si trova davanti o in prossimità di un incendio di discrete dimensioni (per esempio una casa in fiamme) Zenobia si paralizza e automaticamente fallisce tutte le prove finché non si allontana dalle fiamme di almeno 50 metri. In prossimità di piccoli incendi o piccole esplosioni ad esso legate (un falò da campo, un carro in fiamme, una freccia in fiamme), Zenobia effettua tutti le prove con uno svantaggio, finché non ha la possibilità di allontanarsi o calmarsi effettuando un riposo breve.

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

AUGURI IN A.V.C.

“Ci sono molte forme di autorità religiosa nello Stato, ma l'autorità più alta e suprema è quella di augurio ufficiale. Per quale potere, legalmente considerata, è superiore alla capacità di sciogliere assemblee e consigli nominati dalle più alte autorità in possesso dei loro pieni poteri, o di rescindere le decisioni di tali organismi?”

- Marco Tullio Cicerone

In A.V.C. gli auguri sono, come è giusto che sia, individui rispettati e stimati per la loro capacità di interpretare il volere degli dei. Persone dotate di spiccate abilità intuitive tendono ad analizzare in modo esoterico e religioso le scene del crimine e a trarre informazioni. La loro abilità di interpretare i segni risulta preziosa e diventa un ottimo elemento che il Magister può utilizzare per sviluppare le storie e ampliarle. Quindi un augure in un gruppo potrebbe rivelarsi un elemento importante, anche in caso di interpretazioni errate dei Signa divini, ebbene sì, le interpretazioni sono fatte da individui comuni che credono in determinate cose, non si tratta di una scienza perciò gli auguri non sono individui dotati di poteri.

AUGURI ARUSPICI E SÍGNA

Secondo una leggenda (naturalmente romana) questo ordine sacerdotale sarebbe stato creato da Romolo, che avrebbe scelto i primi tre sacerdoti, nominandone uno per ogni tribù di Roma. Che i romani abbiano copiato dagli etruschi sembra evidente. Quando venne fondata Roma gli etruschi erano nel pieno fulgore della loro civiltà, essendo all'inizio del periodo così detto orientalizzante. Sembra che all'epoca ci fossero due tipi di auguri:

- gli auguria privata, sulla cui base si prendevano alcune decisioni all'interno della famiglia,
- gli auguria pubblica per l'ambito pubblico.

Di quest'ultimo tipo esistevano più auguri, che costituivano un collegium, in genere consultato dal magistrato prima di ogni importante atto pubblico.

L'arte degli auguri era chiamata augùrio o auspicio. Il compito degli auguri era quello di trarre auspicia dall'osservazione del volo, del comportamento e del verso degli uccelli per capire se gli dèi approvavano

APPUNTI

Oggetti

Bastone (versatile): Può essere impugnato con una o due mani. Quando lo si impugna con due mani, infligge un danno maggiore, indicato tra parentesi.

Sica (leggera): È maneggevole e adatta all'uso con una mano. Se combatti con due armi, puoi usare l'azione bonus per effettuare un attacco con l'altra mano, impugnando una seconda arma leggera.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispetchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri.

o no l'agire umano sia nell'ambito pubblico che in quello privato, sia in pace che in guerra (auspicio deriva da *aves specere*, cioè "osservare gli uccelli"). L'augure non doveva predire quale fosse la cosa migliore da fare, ma solo se un qualcosa su cui si era già deciso incontrasse o meno l'approvazione divina. Lo stesso Livio però, raccontando della devozione del giovane cavaliere Marco Curzio, riporta che furono proprio gli Auguri ad indicare il modo per colmare l'immensa voragine che si era aperta al Foro romano, agendo almeno in quell'occasione come interpreti delle cose divine. Agli Auguri era affidato anche il compito di celebrare l'*Inauguratio*, la cerimonia con la quale si invocava la protezione degli dei sul nuovo re.

I segni (*signa*) inviati dagli dei erano di varia natura e la scienza augurale, dapprima avente per oggetto l'osservazione degli uccelli, poi si dedicò anche all'interpretazione di altri *signa*. Essi erano:

1. *Signa ex caelo* o *caelestia auguria*: segni mandati dal cielo, come le saette (*fulmina*), i lampi (*fulgura*), i tuoni (*tonitrua*);
2. *Signa ex quadrupedibus* o *pedestria auspicia*: auspici ricavati dal movimento di quadrupedi e rettili;
3. *Signa ex tripudiis* o *auguria pullaria*: in guerra, dato che erano necessari segni di rapida consultazione, ci si serviva dei polli sacri. Se mangiavano, l'auspicio era favorevole, se poi mangiavano molto avidamente facendo ricadere saltellando a terra particelle di cibo (*tripudium solistimum*, *tripudium perfetto*), allora l'augurio era molto favorevole. *Pullarius* era detto l'augure che osservava i polli per trarne gli auspici.

C'era poi un quinto tipo di presagi, quello che si traeva *ex diris*, cioè da avvenimenti crudeli o funesti.

L'*Auguraculum* o "recinto augurale", era uno spazio aperto recintato e orientato secondo i punti cardinali e consacrato, all'interno del quale i sacerdoti dell'antica Roma fornivano i pubblici auguri praticando l'*ornitomanzia* (predizioni attraverso i volatili), osservando cioè il volo degli uccelli, a partire dalla porzione di cielo da cui provenivano e alla loro direzione. Il sacerdote adibito si posizionava al centro del tempio, in una tenda o in una capanna, e osservava le porzioni di cielo da cui provenivano gli uccelli, demarcate dai cippi astronomici posizionati lungo il perimetro del tempio, aspettando pazientemente che questi si presentassero. Da questa osservazione il sacerdote poteva predire il futuro e o conoscere la volontà degli Dei.



CAECILIANO
COMBATTENTE 1° LV, GLADIATORE

+2	VIGOR 15	+2	AGILITAS 14	+2	FORTITUDO 14
-1	INTELLIGENTIA 8	+0	SAPIENTIA 10	+1	CHARISMA 12

12	MAX.	13	CLASSE ARMATURA	+2	INIZ.	9	VEL.
----	------	----	-----------------	----	-------	---	------

+2	BONUS DI COMPETENZA	12	PERCEZIONE PASSIVA	3	PUNTI FATO
----	---------------------	----	--------------------	---	------------

STORIA

Nome completo \ni **Caeciliano Maecia Fabius**

Origini \ni **Liberto**

Provenienza \ni **Dacia**

Nato come schiavo in una ricca famiglia di coloni nella Dacia, a circa 16 anni Caeciliano è stato ceduto come combattente, viste le tue spiccate doti atletiche, ad un lanista di Capua. Ha passato diversi anni ad addestrarsi e a perfezionare la propria, già invidiabile, forma fisica. Gli scontri che hai sostenuto sono stati notevoli, ma ne sei sempre uscito vincitore, dimostrando una spiccata dote da guerriero. Col tempo il lanista Lucius Fabius Maecia, ha probabilmente rivisto in lui il figlio perduto, fatto sta, che dopo anni di duri allenamenti e combattimenti ti ha reso libero, sostenendoti anche economicamente. Nonostante ciò hai continuato a combattere nell'arena, divenendo in breve tempo un gladiatore acclamato in tutta Capua. Il suo sogno è affrontare i giochi nel Colosseo, nell'Urbe, nella capitale dell'impero. Di recente ha avuto una chiamata da Roma, ma per incontrare un senatore, un certo Sibilla, una persona influente e a detta di tanti, molto vicino all'imperatore, che sia la volta buona?

ASPETTO E CARATTERE

Caeciliano è impavido, curioso e testardo. Non esiste cosa che non senta di poter affrontare con il gladio e la sica, le sue armi preferite. Disprezza le donne, forse a causa dei soprusi passati, da parte di ricche matrone che compravano con l'oro i suoi servigi quando era un giovane gladiatore. Per Caeciliano lo scontro, il combattimento è tutto, spesso però lo porta a valutare male il pericolo e a volte finisce per cacciarlo in guai seri, quando nel tentativo di imitare Ercole volle combattere contro un leone a mani nude.

ABILITÀ

	+2	Acrobazia	Agi
	0	Addestrare Animali	Sap
	-1	Arcano	Int
•	+4	Atletica	Vig
	+2	Furtività	Agi
	-1	Indagare	Int
	+1	Inganno	Cha
•	+3	Intimidire	Cha
	+1	Intrattenere	Cha
•	+2	Intuizione	Sap
	0	Medicina	Sap
•	+1	Natura	Int
	0	Percezione	Sap
	+1	Persuasione	Cha
	+2	Rapidità Di Mano	Agi
	-1	Religione	Int
•	+2	Sopravvivenza	Sap
	-1	Storia	Int

TIRI SALVEZZA

•	+5	Vigor
	+3	Agilitas
•	+4	Fortitudo
	-1	Intelligentia
	0	Sapientia
	+1	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



SUCCESSO

FALLIMENTO

EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

Gladio ☉ 2d8 [T] Accurata

Sica ☉ 2d4 [T] Leggera

UTILITÀ

Denaro ☉

COMPETENZE

Armature. Armature leggere, medie e pesanti, scudi

Armi. Armi semplici e da guerra

Lingue. Latino, Greco

CAPACITÀ

Combattere con Due Armi. Quando Caeciliano combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Recuperare Energie. Caeciliano possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti corporis pari a 1d10 +il suo livello da combattente. Una volta utilizzato questo privilegio, Caeciliano non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

COMMUDUM

Contatto con un Patrizio. Nonostante non sia più uno schiavo, Caeciliano è comunque vincolato al vecchio padrone, attraverso dei veri e propri doveri, questo beneficio però si trasforma in un proficuo contatto che Caeciliano ha con un uomo ricco e influente quale può essere il patrizio.

INCOMMUDUM

Misogino. Caeciliano ha una particolare avversione per tutto il genere femminile. Riceve -1 a Charisma e -4 a tutte le prove per interagire con una donna. Caeciliano ottiene +2 Punti Fato (già riportati).

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

GLADIATORI IN A.V.C

Queste figure mitiche della tradizione romana sono rappresentate come combattenti valorosi e privi di paura. Essere un gladiatore nel gioco significa essere disposto a mettere in gioco la propria vita in ogni scontro, senza mai vacillare di fronte al pericolo. La fama del personaggio può precederlo, e questa reputazione può essere utilizzata come una potente arma: un gladiatore può sfruttare la sua nomea per intimidire nemici o contatti, raccogliere informazioni preziose o persino evitare conflitti che potrebbero rivelarsi troppo rischiosi.

Se state interpretando un gladiatore, siete probabilmente agli inizi della vostra carriera, ma il vostro nome inizia già a circolare e la gente parla del vostro coraggio e talento nell'arena. Il Rudis, la spada di legno che simboleggia la libertà conquistata, può essere ottenuto non solo nell'arena, ma anche dimostrando valore e lealtà servendo l'Impero in battaglia. In entrambi i casi, la vostra abilità e dedizione potrebbero portarvi a diventare una leggenda vivente.

GLADIATORI E SCUOLE GLADATORIE

I gladiatori romani, i combattenti armati del celebre *gladius*, la spada romana, erano per lo più prigionieri di guerra, schiavi o condannati a morte. Tuttavia, non mancavano uomini liberi che, spinti dal desiderio di riscattarsi dai debiti o attratti dalle promesse di gloria e ricompense, sceglievano di affrontare il destino nell'arena. Chiunque decidesse di diventare gladiatore era immediatamente marchiato come *infamis* agli occhi della legge, poiché associato a un mondo di reietti e bassifondi. Tuttavia, per coloro che eccellevano, il destino poteva ribaltarsi: da infame, un gladiatore vittorioso poteva trasformarsi in un vero e proprio eroe, accolto a banchetti, ammirato dalle donne e ricoperto di doni e ricompense, al punto da essere pagato più di un generale dell'esercito.

Quando un gladiatore intraprendeva la sua carriera nell'arena, otteneva il titolo di "*auctoratus*", un termine che indicava uno status giuridico particolare. Sebbene fosse tecnicamente un uomo libero, l'*auctoratus* aveva "affittato" i suoi servigi al lanista,

APPUNTI

Oggetti

Gladio (accurata): Permette di scegliere se usare il modificatore di Vigor o quello di Agilitas per i tiri per colpire e i tiri per il danno. Si deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Sica (leggera): È maneggevole e adatta all'uso con una mano. Se combatti con due armi, puoi usare l'azione bonus per effettuare un attacco con l'altra mano, impugnando una seconda arma leggera.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispecchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri.

l'impresario dei giochi gladiatori, e la sua libertà era dunque ridotta, quasi equiparabile a quella di uno schiavo. Il giurista Gaio lo descriveva come "auctoratus meus", e nell'antichità, questo aggettivo era spesso usato per indicare una proprietà. Tanto che, se un auctoratus veniva sottratto al suo lanista, si trattava di un vero e proprio furto.

Ogni gladiatore pronunciava un giuramento solenne, noto come *sacramentum gladiatorium*, un giuramento terrificante che recitava: "Sopporterò di essere bruciato, legato, frustato e ucciso dalla spada per questo giuramento" (*Uri, vinciri, verberari, ferroque necari, Petronius, Satyricon* 117). Questo voto legava il gladiatore alla sua nuova vita, fatta di pericoli costanti e di un destino incerto.

Fu Giulio Cesare a gettare le basi per l'organizzazione strutturata dei *ludus*, creando a Ravenna una scuola per gladiatori dove questi potevano essere addestrati sotto la guida di cavalieri e senatori. Col passare del tempo, gli imperatori accentuarono il monopolio sui *muna* (i giochi gladiatori), al punto che, a Roma, tutti gli spettacoli venivano offerti direttamente dall'imperatore al popolo, trasformandosi in un mezzo per consolidare il potere imperiale. A partire dal I secolo d.C., a Roma venne istituita un'organizzazione ufficiale per la produzione e la gestione dei giochi.

Questa struttura includeva la *ratio a muneribus*, una sorta di Ministero dei Giochi, con poteri finanziari e organizzativi sui combattimenti tra gladiatori e sugli spettacoli con animali selvatici, le cosiddette *venationes*. Un'altra istituzione importante era la *ratio summi choragi*, che si occupava di sovrintendere alla gestione delle macchine sceniche e dei costumi utilizzati negli spettacoli. Alla testa del *Ludus Magnus*, la principale scuola gladiatoria di Roma, vi era un membro dell'ordine equestre.

Per garantire l'organizzazione efficiente degli spettacoli imperiali, vennero creati quattro ludi destinati all'addestramento dei combattenti per le arene, ognuno sotto la direzione di un procuratore di rango equestre, scelto dall'imperatore. Tra questi, il *Matutinus Ludus*, fondato dall'imperatore Domiziano, si specializzava nell'addestramento dei combattenti destinati alle *venationes*, gli spettacoli in cui uomini e animali selvatici si affrontavano. Questa scuola diventò l'accademia ufficiale per i cacciatori e gli animali combattenti che si esibivano nelle arene di Roma. Il nome della scuola si riferisce al tradizionale programma degli spettacoli: al mattino venivano presentate le lotte con gli animali, mentre nel pomeriggio si svolgevano i combattimenti tra gladiatori.



LUCIUS
STUDIOSO 1° LV, CERUSICO



STORIA

Nome completo ≙ **Lucius Decimus**

Origini ≙ **Aristocratico**

Provenienza ≙ **Roma**

Di origine romana è figlio di una famiglia aristocratica. Sin da piccolo era più interessato allo studio, in particolare lo studio del corpo umano, ignorando interamente gli interessi della ricca famiglia e lasciando la gestione del patrimonio al fratello minore. Per nulla spaventato dal sangue, sviluppa una macabra abitudine, assistere alle esecuzioni capitali per carpire i segreti di questa macchina perfetta che è il nostro corpo. Dopo diversi anni di studio si arruolò nella legione come cerusico, in modo da poter avere a disposizione materiale “fresco” per approfondire i suoi studi. Fortuna volle che finì in Siria, terra martoriata da guerre intestine, nella X Legione Fretensis di stanza ad Alea Capitolina (Gerusalemme). In breve si distinse da subito nella legione, per le sue abilità mediche. Totalmente disinteressato ai piaceri e vizi terreni, spesso fu visto la notte aggirarsi nei luoghi delle esecuzioni al fine di perfezionare la sua conoscenza del corpo umano. Questa pratica macabra lo rese celebre e gli fece guadagnare il soprannome di Memento Mori. Fu durante una di queste sue “passeggiate notturne” che finì vittima di un’aggressione, e a seguito della quale e della incompetenza del cerusico che lo medico, quando era privo di conoscenza, che perse l’uso della gamba, rimanendo zoppo. Un mese fa ha ricevuto una lettera proveniente da Roma, un alto senatore romano, un certo Sibilla richiedeva i suoi servigi per curare alcuni problemi alla schiena. Questo senatore deve essere una persona molto influente, se il comandante della sua legione lo ha fatto scortare e caricare sulla prima nave diretta alla capitale. Presto scoprirà di più e cosa esattamente vuole questo misterioso uomo politico, sta attraversando, di prima mattina, la Suburra diretto alla sua abitazione.

ASPETTO E CARATTERE

Lucio Decimus è un tipo particolare. La sua intelligenza è sovrannaturale ma sembra disinteressato a tutto, solo la medicina ma soprattutto i cadaveri, e di conseguenza il loro studio, sembrano interessarlo. Il suo aspetto trasandato e poco curato, la pelle pallida, unito al fastidioso odore di morte che lo contraddistingue non fa di lui una piacevole persona, però se in un discorso qualcosa cattura la sua attenzione, si può star certi di poter dialogare con un

VIGOR **8** -1

AGILITAS **11** +0

FORTITUDO **13** +1

INTELLIGENTIA **14** +2

SAPIENTIA **16** +3

CHARISMA **8** -1

PUNTI CORPORA ATTUALI **9** MAX.

CLASSE ARMATURA **13**

TEMP. **0** INIZ.

VEL. **6** VEL.

BONUS DI COMPETENZA **+1**

PERCEZIONE PASSIVA **15**

PUNTI FATI **3**

ABILITÀ

0	Acrobazia	Agi
+3	Addestrare Animali	Sap
+2	Arcano	Int
-1	Atletica	Vig
0	Furtività	Agi
• +4	Indagare	Int
-1	Inganno	Cha
-1	Intimidire	Cha
-1	Intrattenere	Cha
+3	Intuizione	Sap
• +5	Medicina	Sap
• +4	Natura	Int
+3	Percezione	Sap
-1	Persuasione	Cha
0	Rapidità Di Mano	Agi
+2	Religione	Int
+3	Sopravvivenza	Sap
• +4	Storia	Int



TIRI SALVEZZA

-1	Vigor
+2	Agilitas
+1	Fortitudo
• +2	Intelligentia
• +5	Sapientia
+1	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



SUCCESSO

FALLIMENTO



EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

Subarmalis

Sica ≈ 2d4 [T] Leggera

UTILITÀ

Borsa del guaritore (5 utilizzi)

Denaro ≈



individuo dalla mente sopraffina e dall'intelligenza smisurata. Peccato che spesso preferisca la compagnia di pergamene antiche.

COMPETENZE

Armature. Nessuna

Armi. Bastoni ferrati, dardi, fionde e pugnali

Strumenti. Strumenti da cerusico

Lingue. Latino, Greco, Egizio

CAPACITÀ

Pro Parte. Lucius sa come medicare le ferite e curare avvelenamenti e malattie. Ha studiato trattati di scienza e medicina e possiede un'infarinatura generale sul funzionamento del corpo umano e sulla disposizione dei suoi organi. Riceve un Dado Guarigione (1d4) per ogni livello nella classe dello Studioso. Se riesce a medicare una creatura (è necessaria una borsa del guaritore e consumarne un utilizzo) e supera una prova di Medicina con CD 5 + danni subiti (i punti corporis che mancano per tornare al massimo), può spendere un Dado Guarigione per azione, conferendole istantaneamente un numero di punti corporis pari a 1d4 più il suo modificatore di Sapienza, fino al suo valore massimo normale. (La provat si effettua solo la prima volta fino ad un riposo breve). Se invece Lucius accudisce la creatura per almeno 10 minuti (è necessaria una borsa del guaritore e consumarne un utilizzo), bendando le sue ferite, curandole con erbe e unguenti, non deve effettuare prove di Medicina. In alternativa, Lucius può spendere un Dado Guarigione per curare una malattia, neutralizzare un veleno o rimuovere una condizione che influenza un singolo bersaglio (come un'emorragia), sempre effettuando una prova di Medicina a discrezione del Magister, con CD 15 o più e sempre usando una borsa del guaritore. Le condizioni sono rimosse istantaneamente, mentre i veleni e le malattie richiedono che l'individuo completi uno o più riposi lunghi prima che gli effetti spariscano (il magister dovrebbe decidere il tempo di guarigione, in quanto ogni individuo potrebbe guarire in maniera diversa).

Nuntia Propter. Lucius basa la propria conoscenza sullo studio di manoscritti e lettura di antiche pergamene, conosce molte cose che sono nascoste ai più, e notizie riguardanti luoghi lontani. All'inizio di ogni Avventura o dopo avere passato del tempo in un luogo sicuro ed essersi riposato (e magari aver avuto accesso a qualche manoscritto), il Magister dovrebbe informarlo di uno o due eventi importanti accaduti da qualche parte nell'Impero. Se desidera maggiore chiarezza, può sempre effettuare una prova di Intelligentia[Storia] per scoprire di più su una persona, luogo o avvenimento.

COMMUDUM

Patrizio. Lucius discende da uno dei patres fondatori ed è tenuto in grande considerazione. È bene accetto nell'alta società e la gente presume che egli abbia il diritto di andare ovunque desidera. I popolani fanno di tutto per compiacerlo e per evitare di irritarlo, e gli altri aristocratici lo considerano un membro importante della loro sfera sociale. Può facilmente ottenere udienza presso un altro nobile locale, se lo desidera.

INCOMMUDUM

Zoppo. Lucius ha subito una grave ferita a seguito della quale ha perso l'uso di una gamba. Ciò comporta uno svantaggio in tutte le prove dove è necessario l'uso di entrambe le gambe (arrampicarsi, saltare, ecc.) e -3 al movimento. Lucius ottiene +2 Punti Fato (già riportati).

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

CERUSICI IN A.V.C.

In A.V.C., il cerusico è una figura che sfrutta le sue conoscenze mediche per condurre investigazioni, unendo abilità curative e analitiche per scoprire la verità dietro misteri e crimini. Sebbene alcuni elementi associati a questa figura possano sembrare antistorici, il cerusico è un individuo che, con le sue capacità affinate spesso durante il servizio nelle legioni, potrebbe facilmente identificare una bevanda avvelenata semplicemente osservandone il colore o percependone l'odore attraverso una prova di Percezione o, meglio ancora, di Medicina.

Lo stesso cerusico, esaminando un cadavere, sarebbe in grado di dedurre il tipo di ferita o di effetto letale che ha causato la morte, ipotizzando con precisione basata sulla sua esperienza sul campo. La medicina dell'epoca romana era straordinariamente avanzata per i suoi tempi. Anche se alcune teorie erano imperfette, si trattava comunque di una scienza in continua evoluzione, capace di fare notevoli progressi.

La figura del cerusico evoca un'immagine viva e avvincente: un medico-investigatore capace di muoversi con destrezza in un mondo di intrighi, misteri e medicina, andando ben oltre le limitazioni imposte dalla storia.

MEDICINA, FARMACI E STRUMENTI

Alla base della medicina antica vi era un vasto sapere legato alle erbe medicinali, la cui raccolta e preparazione erano tradizionalmente affidate alle donne. Erano le matrone romane a occuparsi dei malati nella famiglia, utilizzando impacchi, decotti, impiastri e tisane per curare i disturbi più comuni. Queste donne rivestivano anche il ruolo di levatrici, assistendo le partorienti con conoscenze tramandate da generazioni.

Per quanto riguarda invece le malattie più gravi o la chirurgia, gli uomini che avevano i mezzi e le possibilità andavano a studiare nei paesi più avanzati in materia medica, come la Grecia e l'Egitto, dove la scienza medica aveva raggiunto livelli notevoli. Tuttavia, anche l'Etruria vantava una medicina molto avanzata, con una propria tradizione consolidata. In Egitto, la chirurgia era talmente progredita che, ancora oggi, stupisce come i medici dell'epoca

APPUNTI

Oggetti

Sica (leggera): È maneggevole e adatta all'uso con una mano. Se combatti con due armi, puoi usare l'azione bonus per effettuare un attacco con l'altra mano, impugnando una seconda arma leggera.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispetchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri.

potessero eseguire operazioni delicate, come quelle al cervello, senza disporre di mezzi per addormentare completamente il paziente.

Le sostanze utilizzate da medici e farmacisti erano di origine vegetale, animale o minerale. Delle piante officinali venivano utilizzate varie parti, come le radici, le foglie, i pistilli o i fiori, a seconda della malattia da trattare. Alcune erbe erano considerate rare e di particolare valore, e la loro raccolta doveva seguire precisi criteri: le piante dovevano essere colte in una determinata stagione e, in alcuni casi, persino a specifiche ore del giorno o della notte, per garantirne la massima efficacia.

Per la preparazione dei farmaci, i farmacisti romani disponevano di strumenti specifici, come cucchiaini in bronzo per misurare polveri e paste, ampolle per contenere i liquidi, e vasi in bronzo o, nei casi più preziosi, in argento o oro. Le erbe e le sostanze venivano ridotte in polvere con l'uso di pestelli in pietra, mentre le bilance a uno o due piatti garantivano una misurazione accurata degli ingredienti.

Le sostanze più semplici erano conservate in scatole di legno, metallo, osso o avorio, suddivisi in vari scomparti. Questi piccoli scrigni potevano essere conservati nelle abitazioni, fungendo da vere e proprie farmacie domestiche, con tutto l'occorrente per un primo soccorso.

In campo chirurgico, i Romani disponevano di attrezzi sorprendentemente simili a quelli utilizzati ancora oggi: astucci pieghevoli contenenti bisturi, leve per le ossa, e strumenti per la perforazione cranica. Altri attrezzi comprendevano forbici di piccole dimensioni, vari tipi di cauteri (a piastrina o a lancetta), e forcipi per la rimozione di oggetti come punte di frecce dalle ferite. Gli scalpelli, le pinze, le sonde e persino piccole bottigliette di ceramica contenenti olio o acqua calda per i trattamenti del chirurgo completavano l'arsenale medico.

Avevano inoltre sviluppato un sistema efficace per la pulizia delle ferite: utilizzavano spugne o batuffoli di lana imbevuti in acqua fredda, aceto o vino per detergere e disinfettare. Solo successivamente, valutavano se fosse necessario intervenire con strumenti chirurgici, oppure se fossero sufficienti semplici punti di sutura per chiudere la ferita.

Una specie di disinfettante erano gli "empiastri" che si mettevano sulle ferite con una spatola, nonché sostanze cicatrizzanti delle quali la più usata l'argilla rossa. Per calmare il dolore esistevano preparazioni applicate attorno alla ferita o pozioni da ingerire.

ABILITÀ

+3	Acrobazia	Agi
0	Addestrare Animali	Sap
+1	Arcano	Int
• +2	Atletica	Vig
• +5	Furtività	Agi
+1	Indagare	Int
+1	Inganno	Cha
+1	Intimidire	Cha
+1	Intrattenere	Cha
0	Intuizione	Sap
0	Medicina	Sap
+1	Natura	Int
• +2	Percezione	Sap
• +3	Persuasione	Cha
• +5	Rapidità Di Mano	Agi
+1	Religione	Int
0	Sopravvivenza	Sap
+1	Storia	Int

TIRI SALVEZZA

0	Vigor
• +5	Agilitas
+2	Fortitudo
• +3	Intelligentia
0	Sapientia
+1	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



SUCCESSO

FALLIMENTO

EQUIPAGGIAMENTO

ARMI

Subarmalis

Gladio ≈ 2d8 [T] Accurata

Sica ≈ 2d4 [T] Leggera

Arco ≈ 2d8 [P] Gittata 24/96; Frece 10

UTILITÀ

Arnesi da scasso

Denaro ≈



COMPETENZE

Armature. Armature leggere

Armi. Armi semplici, gladio e spatha

Strumenti. Arnesi da scasso

Lingue. Latino, Greco

CAPACITÀ

Attacco Furtivo. Igina sa come colpire con precisione sfruttando le distrazioni di un avversario. Una volta per turno, può infliggere danni extra a una creatura che colpisce con un attacco, se dispone di vantaggio al tiro per colpire. L'attacco deve utilizzare un'arma accurata o un'arma a distanza. Igina non necessita di vantaggio al tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da lei (purché tale nemico non sia incapacitato) e se il tiro per colpire di Igina non subisce svantaggio. L'ammontare di danni extra aumenta con il livello.

Maestria. Igina sceglie due tra le sue competenze nelle abilità, oppure una sua competenza in una abilità e la competenza negli arnesi da scasso. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte.

Gergo Ladresco: Durante la propria vita al limite della legalità, Igina ha appreso il gergo ladresco, un misto di dialetto, termini colloquiali e codici che gli permette di nascondere dei messaggi in una conversazione apparentemente normale. Soltanto un'altra creatura che conosca il gergo ladresco capisce questi messaggi. Per trasmettere un concetto tramite il gergo ladresco serve il quadruplo del tempo che normalmente servirebbe per esprimerlo direttamente. Inoltre, Igina capisce una serie di simboli e segni segreti usati per trasmettere semplici messaggi brevi, come per esempio per indicare se un'area è pericolosa, se un territorio ricade sotto il controllo di qualche congrega, se ci sono bottini appetitosi o bersagli facili nei paraggi o se qualcuno è disposto a offrire un rifugio sicuro a un ladro in fuga.

COMMUDUM

Contatto con un Patrizio. Nonostante non sia più una schiava, Igina è comunque vincolata al vecchio padrone, attraverso dei veri e propri doveri, questo beneficio però si trasforma in un proficuo contatto che ellao ha con un uomo ricco e influente quale può essere il patrizio.

INCOMMUDUM

Fallito. In un'esperienza imprenditoriale o commerciale precedente. Igina è andata incontro a un fallimento. Ne sta ancora pagando le conseguenze, infatti il suo patrimonio iniziale è ridotto a 0 e tutte le sue rendite derivanti dall'archetipo sono dimezzate (arrotondando per difetto). Igina ottiene +2 Punti Fato (già riportati).

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

CRIMINALI IN A.V.C.

Ovviamente, non tutti i criminali della Roma antica provenivano dai bassifondi della Suburra, e la nostra Igina ne è un esempio, essendo originaria delle città etrusche. Tuttavia, lo spaccato sociale che emerge dalla descrizione della Suburra è fondamentale per comprendere e apprezzare appieno questo ruolo all'interno della società romana. In una città come Roma, che durante l'Impero contava circa un milione di abitanti, avere contatti loschi, conoscere i luoghi dove reperire la merce giusta al momento giusto e sapere dove reclutare le persone più pericolose al prezzo adeguato poteva rivelarsi essenziale per le indagini in cui i PG venivano coinvolti.

La fama che circonda certi luoghi malfamati può diventare un potente strumento narrativo per il Magister, offrendo spunti per sviluppare interazioni sociali profonde e significative. Allo stesso tempo, queste ambientazioni forniscono al giocatore un ricco terreno su cui costruire e caratterizzare il proprio personaggio. Essere a conoscenza dei meccanismi di potere nascosti, delle alleanze segrete e del sottobosco criminale potrebbe trasformarsi in un vantaggio cruciale in un mondo in cui la vita e la morte si giocano non solo nelle arene, ma anche nelle ombre delle strade affollate di Roma.

SUBURRA

La Suburra, o Subura, dal latino sub-urbe ("sotto la città"), è all'origine dei termini moderni sobborgo e sobborgo, e indicava la parte più bassa della città rispetto al nucleo originario posto sul Palatino. Nell'antica Roma, il livello stradale era molto più basso di quello attuale, accentuando ulteriormente il dislivello tra la Suburra e il Palatino. Questo vasto e popoloso quartiere si estendeva sulle pendici dei colli Quirinale e Viminale, fino a raggiungere le propaggini dell'Esquilino, con le aree che comprendevano le tre alture del quartiere: l'Oppio, il Cispio e il Fagutale.

La popolazione che viveva nella parte più bassa del quartiere era costituita prevalentemente dal sottoproletariato urbano, che abitava in condizioni di estrema miseria. Nonostante la vicinanza a grandi monumenti e servizi pubblici, la Suburra era sinonimo di un luogo malfamato, teatro di crimini e immoralità. Ancora oggi, il termine suburra evoca nella lingua comune l'immagine di un quartiere degradato e pericoloso.

APPUNTI

Oggetti

Gladio (accurata): Permette di scegliere se usare il modificatore di Vigor o quello di Agilitas per i tiri per colpire e i tiri per il danno. Si deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Sica (leggera): È maneggevole e adatta all'uso con una mano. Se combatti con due armi, puoi usare l'azione bonus per effettuare un attacco con l'altra mano, impugnando una seconda arma leggera.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispecchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri

Mentre le abitazioni più lussuose, appartenenti a senatori e cavalieri, si trovavano nelle parti più elevate della città, il fondovalle, dove si concentrava la parte più popolare e infame, era occupato da grandi insulae, palazzi di abitazione a più piani dove vivevano molte famiglie in spazi ristretti e insalubri. Nonostante la fama malfamata del quartiere, la Suburra ospitò anche figure illustri: tra i suoi abitanti si annoverano il celebre Giulio Cesare e il poeta Marziale.

In origine, la Suburra faceva parte del cosiddetto Septimontium, una processione religiosa che si celebrava ogni anno l'11 gennaio fin dai tempi del regno di Numa Pompilio. Il Septimontium, che significa "sette monti", non coincide con i tradizionali "sette colli" di Roma, ma si riferisce a una fase più antica della città, quando i monti inclusi erano diversi da quelli che avrebbero definito la futura topografia di Roma.

La Suburra venne integrata nell'area urbana di Roma Antica quando il re etrusco Servio Tullio la scelse come propria residenza. Questo quartiere rappresentava la parte più autentica e popolare dell'Urbe, un luogo di profonde contraddizioni sociali, caratterizzato da una densa popolazione, da condizioni insalubri e da un incessante fermento. La Suburra era famosa per essere caotica, sporca, rumorosa e, soprattutto, pericolosa, non solo per la presenza di criminali, ma anche a causa dei frequenti incendi e dei crolli delle alte insulae. Questi edifici, che arrivavano fino a cinque piani, ospitavano un numero illimitato di famiglie plebee, ammassate in piccoli appartamenti in affitto, con scarsa sicurezza strutturale.

Il quartiere ospitava i bordelli più malfamati, le bettoline e le locande dove l'insicurezza regnava sovrana. Nonostante la sua fama, la Suburra fu anche il luogo dove Giulio Cesare nacque, e si racconta che Nerone vi si recasse di nascosto, travestito, per cogliere gli umori del popolo. La stessa Messalina, moglie dell'imperatore Claudio, si diceva si aggirasse per la Suburra in incognito, alla ricerca di trasgressioni e piaceri proibiti.

La Suburra era un quartiere caratterizzato da una netta divisione tra zone molto diverse: il quartiere delle Carinae, situato su un'altura, era aristocratico e residenziale, mentre la Subura vera e propria, collocata più in basso, era una zona popolare e affollata. Il quartiere era attraversato dall'Argiletto, una via che collegava la Suburra al Foro Romano. All'altezza del Cispio, l'Argiletto si divideva in due direzioni: il vicus Patricius, che portava alla porta Viminale, e il clivus Suburanus, che conduceva verso la porta Esquilina, segnando il confine tra la Regione IV e la Regione V della suddivisione augustea.



LUCIO VORENO
 COMBATTENTE 1° LV, LEGIONARIO

+3	VIGOR 16	+2	FORTITUDO 14	+2
	AGILITAS 15		CHARISMA 8	-1
-1	INTELLIGENTIA 9	+1	SAPIENTIA 12	-1

	PUNTI CORPORA ATTUALI 12 MAX.	PUNTI SUPERIORITÀ 18 CLASSE ARMATURA	
	TEMP.	+2 INIZ.	9 VEL.

+2 BONUS DI COMPETENZA	13 PERCEZIONE PASSIVA	3 PUNTI FATO
---------------------------	---------------------------------	------------------------



STORIA

Nome completo ≙ **Lucio Maxinus Voreno**
 Origini ≙ **Grado Militare**
 Provenienza ≙ **Gallia**

Sei nato a Lugdunum, fiorente città nella provincia imperiale della Gallia. A 14 anni hai lasciato la tua famiglia e ti sei arruolato nell'esercito più potente del mondo: l'esercito romano. Il tuo obiettivo: diventare un cittadino del più impero della storia e girare il mondo nella conquista e difesa di nuovi territori, per l'imperatore, per Roma. Da quattro anni militi nella XIII Gemina, di stanza in Pannonia e ti sei distinto durante alcuni scontri sul confine per le tue abilità combattive, ma è stata la tua attitudine organizzativa e la tua capacità logistica a farti emergere. Dopo alcune settimane di indagini personali, hai scoperto un losco traffico tra alcuni legionari e dei barbari delle tribù nemiche. La denuncia di queste attività (furti di provviste e armi) da parte dei tuoi commilitoni ti ha reso la fama di persona incorruttibile e ligia al dovere. Sarà per questo che Lucio Aurelio, un alto legato è giunto da Roma fino qui in Pannonia, per incontrarti, incontrare te, un giovane legionario fedele all'imperatore e consegnarti una missiva. Un senatore di nome Lucio Cneo Sibilla desidera incontrarti per affidarti un incarico speciale e a quanto pare nessuno dei comandanti della tua Legione può o desidera opporsi ad un ordine tanto altolocato. Tra pochi giorni sarai a Roma, la capitale.

ASPETTO E CARATTERE

Lucio Voreno è un ragazzo di 20 anni, alto, forte e ben piantato. Potrebbe essere un leader naturale visto che ha la stoffa del comando e con il gladio pochi rivali, ma la cosa che lo contraddistingue è la sua spiccata capacità di osservazione e la sua intuizione: Lucio ha il fiuto per il losco. Lucio è impavido, coraggioso e onesto, ma spesso la sua onestà e fiducia nel prossimo lo conducono a fidarsi delle persone sbagliate. Nonostante la sua giovane età è stato nominato Centurione, sia per aver smascherato il traffico illegale, sia per le sue doti combattive: è il Decimus Hastatus Posterior (è in pratica il Centurione più giovane della legione).

ABILITÀ

	+2	Acrobazia	Agi
	+1	Addestrare Animali	Sap
	-1	Arcano	Int
•	+4	Atletica	Vig
	+2	Furtività	Agi
	-1	Indagare	Int
	-1	Inganno	Cha
•	+1	Intimidire	Cha
	-1	Intrattenere	Cha
•	+3	Intuizione	Sap
	+1	Medicina	Sap
	-1	Natura	Int
•	+3	Percezione	Sap
	-1	Persuasione	Cha
	+2	Rapidità Di Mano	Agi
	-1	Religione	Int
•	+3	Sopravvivenza	Sap
	-1	Storia	Int



TIRI SALVEZZA

•	+5	Vigor
	+2	Agilitas
•	+4	Fortitudo
	-1	Intelligentia
	+1	Sapientia
	-1	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



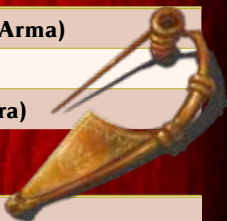
EQUIPAGGIAMENTO

ARMI E ARMATURE

Gladio ≈ 2d8 [T] Accurata (Arma)

Scutum di bronzo (Scudo)

Lorica Segmentata (Armatura)



UTILITÀ

Denaro ≈

COMPETENZE

Armature. Tutte le armature e gli scudi

Armi. Armi semplici e da guerra

Lingue. Latino, Celtico

CAPACITÀ

Difesa. Finché indossa un'armatura, Lucio ottiene un bonus di +1 alla CA.

Recuperare Energie. Lucio possiede una riserva limitata di resistenza fisica a cui può attingere per proteggersi dai danni. Nel suo turno può usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti corporis pari a 1d10 +il suo livello da combattente. Una volta utilizzato questo privilegio, Lucio non può più utilizzarlo finché non completa un riposo breve o lungo.

COMMUDUM

Grado Militare: Lucio ha servito Roma nelle legioni e ha conseguito un grado militare nel corso della sua carriera. I soldati fedeli alla sua vecchia organizzazione militare riconoscono ancora la sua autorità e la sua influenza e gli obbediscono, se sono di grado inferiore. Lucio può appellarsi al suo rango per esercitare la sua influenza sugli altri soldati e ottenere un qualche tipo di aiuto dagli ex commilitoni. Solitamente può anche ottenere l'accesso agli accampamenti e alle fortezze militari amiche, là dove il suo grado è riconosciuto.

INCOMMUDUM

Misogino. Lucio ha una particolare avversione per tutto il genere femminile. Riceve -1 a Charisma e -4 a tutte le prove per interagire con una donna. Lucio ottiene +2 Punti Fato (già riportati).

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

COMBATTENTI IN A.V.C.

In A.V.C. I giocatori potranno interpretare degli ex-legionari o dei legionari a cui sono affidati compiti speciali o a cui è stato concesso un permesso. Trasferimenti, autorizzazioni e permessi premio possono condurli in ogni parte dell'Impero. Se si gioca un legionario, si intraprende il ruolo simbolo dell'impero romano, il giovane ragazzo proveniente dalle più remote zone dell'impero che decide di far sua la cultura romana e di entrare a far parte della società romana stessa. Un simbolo di virtù e di lealtà verso l'imperatore e verso il senato.

VITA MILITARE A ROMA

In epoca romana, tutti gli uomini liberi della penisola italica erano chiamati alle armi. Gli uomini tra i 17 e i 45 anni (iuniores) venivano assegnati alle guarnigioni mobili, pronte a intervenire dove richiesto, mentre quelli tra i 46 e i 60 anni (seniores) erano destinati alle guarnigioni territoriali per difendere le città durante i periodi di guerra. In pratica, si rimaneva soldati per tutta la vita.

Fin dall'infanzia, i cittadini romani venivano educati alla vita militare: studiavano tattiche di guerra e trascorrevano dieci anni di addestramento negli accampamenti e sui campi di battaglia. L'onore e il valore militare si acquisivano per emulazione, cercando la stima dei compagni d'armi e dei civili.

Gli accampamenti militari erano luoghi di intensa attività, dove vigeva una disciplina rigorosa e un'organizzazione meticolosa. Nulla veniva lasciato al caso. In questi ambienti, i soldati imparavano una vasta gamma di abilità, e le loro capacità venivano attentamente osservate dai centurioni e dai generali. Avere uno specialista in un determinato compito significava ottenere risultati migliori in meno tempo.

L'esercito romano era meritocratico: anche i patrizi dovevano iniziare la loro carriera dal basso, talvolta partendo dalla cavalleria, per poi scalare i ranghi attraverso i propri meriti.

Le competizioni interne erano una parte fondamentale della vita militare: i reparti si sfidavano continuamente per dimostrare le loro abilità. Il soldato, la centuria, la coorte o la legione che arrivava prima al bersaglio, che scalava per prima un muro o completava un lavoro in minor tempo, veniva premiata con phalerae, armillae e diverse tipologie di corone, seguendo una procedura ben definita.

APPUNTI

Oggetti

Gladio (accurata): Permette di scegliere se usare il modificatore di Vigor o quello di Agilitas per i tiri per colpire e i tiri per il danno. Si deve usare lo stesso modificatore per entrambi i tiri.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispetchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri.

Queste competizioni si svolgevano non solo durante i periodi di pace negli accampamenti, ma anche in piena guerra contro il nemico. Lo storico Tacito racconta di una competizione tra quattro legioni durante l'assedio di Cremona nel 69 d.C., anche in pieno contesto bellico.

I militari romani erano addestrati a compiere una vasta gamma di attività, dimostrando una straordinaria versatilità. La loro prima abilità consisteva nell'allestire rapidamente un accampamento, piantando i pali, erigendo torrette di guardia e misurando con precisione gli spazi per le tende. In tempi record, montavano le tende, con le corde accuratamente intersecate per ostacolare eventuali nemici che, al buio, avrebbero potuto inciampare. Imparavano anche a scavare ruscelli per l'approvvigionamento idrico e trincee difensive intorno all'accampamento, spesso fortificate con pali appuntiti oltre il fossato.

Inoltre, i soldati dovevano saper mettere su in poco tempo la cucina da campo, erigere l'ara per i riti religiosi e installare le latrine. Cucivano, cucinavano, riempivano e svuotavano carri con grande rapidità. Quando necessario, smontavano l'accampamento altrettanto velocemente, marciando con pesi considerevoli sulle spalle e talvolta correndo.

La loro abilità non si limitava alla guerra: costruivano strade e ponti, restauravano edifici, erigevano mura difensive per accampamenti stabili (*castra*), scavavano trincee, deviavano fiumi, tagliavano boschi e lavoravano il legno. Partecipavano a bonifiche del territorio, scavando ruscelli e costruendo opere pubbliche come bagni e terme, poiché molti accampamenti si trasformarono nel tempo in vere e proprie città.

LEGIONARI

Il legionario romano rappresentava l'emblema della potenza di Roma. Inizialmente composto da soldati italici, l'esercito accolse sempre più cittadini delle province conquistate, che al termine della loro carriera ventennale ottenevano la cittadinanza romana e spesso un appezzamento di terra. La vita del legionario iniziava nelle caserme o nel Campo Marzio, dove si addestrava con disciplina ferrea e senso del dovere. Considerati i migliori combattenti del mondo antico, i legionari si muovevano in perfetta sincronia, avanzando in formazione compatta. Con gli scudi sollevati, formavano un muro impenetrabile, simbolo della forza e della gloria di Roma.



QUINTO
FUNZIONARIO 1° LV, TRIBUNO



DADI VITA TOTALI
+1

PUNTI ESPERIENZA

ALLINEAMENTO

STORIA

Nome completo \ni **Quinto Fabius Gabinius**

Origini \ni **Aristocratico**

Provenienza \ni **Italica**

Il destino di Quinto era scritto negli astri. Di origine aristocratica, si è distinto in molte operazioni militari, combattendo nelle fila della XXII Legione Primi-genia, i Belgi e i Germani, con l'incarico di Tribuno Militare (vedi il riquadro specifico sulla sua carriera in questo vademecum). Il suo carisma, l'attenzione e rispetto riposto nei compagni è stato notato da qualcuno all'interno della legione stessa. Contro la sua volontà è stato ricollocato per ordine del legato Aurelius in Italia. I genitori, ricchi mercanti, oltre che aristocratici, lo hanno fatto istruire molto bene e le sue capacità logistico organizzative si sono rive-late preziose per smascherare dei corrotti nelle fila delle legioni. Da qualche tempo svolge incarichi in centro Italia per un senatore di nome Sibilla, incarichi approvati dall'imperatore stesso ma sotto copertura. Ora il senatore lo ha richiamato a Roma per un'importante incarico.

NOTA: Questo personaggio è il Tribuno che ha catturato Igina e l'ha graziata, saranno entrambi sorpresi di rivedersi in tale circostanza.

ASPETTO E CARATTERE

Quinto è un individuo serio, disciplinato e attento ai particolari. Possiede buone capacità matematiche e una mente analitica. Fisicamente è un bell'uomo, alto e muscoloso, preferisce evitare sempre lo scontro e risol-vere le questioni col dialogo, ma se c'è da menare le mani non si tira indiet-ro. È un leader nato e chi ha lavorato con lui era pronto a dare la propria vita per difenderlo.

+1	VIGOR 14	+0	DESTREZZA 10	FORTITUDO 13	+1
+1	INTELLIGENTIA 12	+0	SAPIENTIA 9	CHARISMA 16	+3

PUNTI FERITA ATTUALI		CLASSE ARMATURA 16	
9 MAX.	TEMP.	6 INIZ.	9 VEL.

+2 BONUS DI COMPETENZA	12 PERCEZIONE PASSIVA	1 PUNTI FATO
-------------------------------	------------------------------	---------------------

ABILITÀ

0	Acrobazia	Agi
0	Addestrare Animali	Sap
+1	Arcano	Int
+1	Atletica	Vig
0	Furtività	Agi
• +3	Indagare	Int
+3	Inganno	Cha
+3	Intimidire	Cha
+3	Intrattenere	Cha
• +2	Intuizione	Sap
0	Medicina	Sap
+1	Natura	Int
• +2	Percezione	Sap
• +5	Persuasione	Cha
0	Rapidità Di Mano	Agi
+1	Religione	Int
0	Sopravvivenza	Sap
• +3	Storia	Int

TIRI SALVEZZA

+1	Vigor
• +2	Destrezza
+1	Fortitudo
+1	Intelligentia
0	Sapientia
• +5	Charisma

TIRO SALVEZZA CONTRO MORTE



SUCCESSO

FALLIMENTO

EQUIPAGGIAMENTO

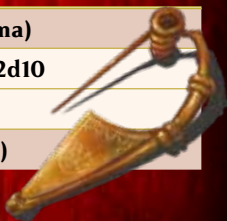
ARMI E ARMATURE

Sica ≈ 2d4 [T] Leggera (Arma)

Spatha ≈ 2d8 [T] Versatile 2d10

Scutum di bronzo (Scudo)

Lorica Squamata (Armatura)



UTILITÀ

Denaro ≈

COMPETENZE

Armature. Armature leggere

Armi. Armi semplici e da guerra, gladio e spatha

Lingue. Latino, Greco

CAPACITÀ

Cursus Honorum. Quinto ha una conoscenza molto ampia di tutte le leggi e di come funziona la gigantesca macchina imperiale. Per applicare in gioco questa condizione usa un'azione bonus nel suo turno ed ottiene un dado bonus, un d4. Per una volta entro i 10 minuti successivi, egli può tirare il dado e aggiungere il risultato ottenuto a una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza da lui effettuato. Può aspettare di avere tirato il d20 prima di decidere se utilizzare il dado bonus, ma deve decidere se utilizzarlo o meno prima che il Magister dichiari se il tiro abbia avuto successo o meno. Una volta tirato il dado bonus, quel dado è perduto. Quinto può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Charisma (minimo di una volta). Recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

Ab Uno Disce Omnis. Quinto compie ogni sforzo per tenersi aggiornato sulle ultime notizie locali o di terre lontane, e per conoscere tutti i grandi e potenti individui dell'area in cui si trova. Se ha la possibilità di attraversare liberamente un'area geografica e parlare per qualche ora con gli abitanti di un paese e coi viaggiatori che incontra lungo la via, può effettuare una prova di Intelligentia (Indagare) con CD 12 disponendo di vantaggio. Un successo indica che viene messo al corrente di tutte le ultime notizie utili, incluse le dicerie su possibili problemi. Il fallimento significa che sente comunque tutte le ultime dicerie e notizie, ma non riesce a distinguere quelle vere da quelle false. Con un successo Quinto può inoltre venire a conoscenza di nomi, dimore e aspetto generale di tutti gli individui influenti a livello locale, le loro casate e fazioni, oltre agli stemmi araldici, i colori e le livree che indossano abitualmente e via dicendo.

COMMUDUM

Equestre. Il cavalierato è uno dei titoli nobiliari più bassi nella maggior parte delle società, ma può aprire la strada ai ranghi più alti. Con questo privilegio Quinto ha avuto facile accesso ad incarichi militari di alto rango. Inoltre Quinto ha la possibilità di essere riconosciuto e accettato tra i ranghi delle legioni o di unità militari e ottenerne dei benefici.

APPUNTI

Incontri e PNG

Luoghi visitati e indizi

TRIBUNI IN A.V.C.

Gabinius è un tribuno militare angusticlavio che sogna di assumere ruoli importanti ma sempre con il senso di appartenenza e fratellanza che costituisce la legione. Infatti egli ama la vita militare. In Avc i tribuni militare sono sia buoni combattenti, non per forza abili come gladiatori o legionari ma meglio degli altri, sia menti fini pronte ad elaborare piani strategici o a svolgere indagini importanti e smascherare, e quindi fermare i nemici di Roma.

BREVE EXCURSUS BIOGRAFICO

Il destino di Quinto Fabius Gabinius, discendente di una nobile stirpe equestre, sembrava già tracciato, come un epico canto destinato a risuonare nei secoli. La sua educazione aristocratica, unita a una rara perspicacia intellettuale, lo prefigurava come un uomo di gloria e onore. La sua ascesa cominciò con la XXII Legione Primigenia, dove il suo carisma e la sua forza, sia fisica che mentale, lo fecero emergere tra i molti.

Nelle selvagge terre dei Belgi, Gabinius si distinse come un valoroso guerriero. Imponente e muscoloso, si ergeva tra i suoi uomini come un monolito. Ma non era solo la sua forza a renderlo un tribuno eccellente: il suo talento nel dialogo e il pensiero analitico guidavano le sue scelte, qualità che gli valsero il rispetto incondizionato dei compagni d'armi.

Dietro il suo animo forte, però, si nascondeva un passato oscuro e tormentato. Gabinius era sopravvissuto alla disastrosa battaglia nella foresta di Teutoburgo, un evento che lo segnò profondamente. La sconfitta delle legioni romane alimentò in lui un odio bruciante verso i Germani, accompagnato da un senso di vergogna e dolore per la perdita dei suoi commilitoni.

Il destino gli concesse un'opportunità di riscatto durante la battaglia di Pontes Longi, dove la sua astuzia e abilità strategica gli permisero di sopravvivere e ottenere la vittoria. Tuttavia, il ricordo di Teutoburgo continuava a tormentarlo, un'ombra costante che lo seguiva nelle notti insonni e nei momenti di silenzio.

Nonostante il desiderio di continuare a combattere, Gabinius fu richiamato in Italia per ordine del legato Aurelius. Iniziò a lavorare sotto la guida del senatore Sibilla, dove la sua competenza logistica e

APPUNTI

Oggetti

Spatha (versatile): Può essere impugnata con una o due mani. Quando la si impugna con due mani, infligge un danno maggiore, indicato tra parentesi.

Sica (leggera): È maneggevole e adatta all'uso con una mano. Se combatti con due armi, puoi usare l'azione bonus per effettuare un attacco con l'altra mano, impugnando una seconda arma leggera.

Tradizionalista buono. L'eroe classico della tradizione, rispetchi i valori del *mos maiorum* ma a fin di bene.

Tradizionalista neutrale Sei legato alla tradizione di Roma, ma più per consuetudine e vantaggio che per zelo.

Tradizionalista malvagio Sei lo stereotipo del tiranno e credi nella tradizione e negli dèi ma per giustificare azioni spregevoli.

Orientalista buono Credi che innovazioni e culture orientali possano unirsi a Roma per elevarla e che siano un bene per l'umanità.

Orientalista neutrale Hai abbracciato la cultura orientale, ma più per piacere che per qualche ideale o beneficio materiale.

Orientalista malvagio Sei nemico di Roma, un probabile traditore, sostenitore della cultura orientale per perseguire scopi nefandi.

Non schierato buono Credi negli ideali eroici e nell'aiutare qualcuno indipendentemente dal proprio popolo e dalle proprie tradizioni.

Non schierato neutrale Segui solo il tuo tornaconto personale, più per comodità che per aperta ribellione.

Non schierato malvagio Non sei interessato ad alcuna tradizione o ideale, pensi solo a te stesso e quando vuoi qualcosa cerchi di ottenerla a qualsiasi costo, senza rispetto degli altri.

strategica si rivelò essenziale nel combattere la corruzione dilagante all'interno delle legioni. La sua fama crebbe rapidamente, e le sue imprese venivano narrate con rispetto e ammirazione.

Tuttavia, un nuovo incarico a Roma segnò una svolta decisiva nella sua vita. Convocato dal senatore Sibilla, Gabinius si trovò di fronte a una prova che non solo richiedeva le sue abilità militari, ma metteva alla prova anche la sua morale e lealtà verso Roma.

Durante una missione sotto copertura, Gabinius si imbatté in Igina, una donna che aveva catturato e successivamente graziato anni prima. Questo incontro risvegliò in lui vecchi ricordi, ponendolo di fronte a scelte difficili. Igina, con la sua forza e indomabile volontà, era un enigma per Gabinius, sfidando la sua comprensione. La loro interazione era carica di tensione, una delicata danza tra rispetto e sfida, tra passato e presente. Fu in quel momento che Gabinius capì quanto intricati fossero i legami tra guerra e politica.

Nei giorni che seguirono, mentre si preparava per la sua missione a Roma, Gabinius rifletté sulla sua vita: dalle cicatrici di Teutoburgo, alla vittoria di Pontes Longi, fino all'incontro con Igina. Tutto contribuiva a delineare il ritratto di un uomo forgiato dalle sfide, segnato da trionfi e tragedie.

Quando finalmente giunse a Roma, Gabinius era pronto a confrontarsi con il suo destino. L'Urbe, con i suoi marmi scintillanti e le sue strade affollate, lo accolse come un eroe. Ma, nel profondo del suo cuore, Quinto Fabius Gabinius sapeva che la vera prova era ancora davanti a lui. La sua storia, tramandata con riverenza, svelava l'anima di un uomo che aveva combattuto non solo guerre esteriori, ma anche battaglie interiori, lottando per l'onore, la lealtà e la redenzione nel nome di Roma, l'Eterna.

TRIBUNI MILITARI

I Tribuni militari erano ufficiali superiori della legione romana. Durante l'età repubblicana, erano subordinati ai consoli, eletti dal popolo e comandavano la legione a turno, due per volta. In età imperiale, i tribuni non solo comandavano reparti legionari, ma anche alcuni reparti ausiliari e le coorti stanziati a Roma. Con la riforma militare imperiale, i tribuni assunsero funzioni di comando e logistica, garantendo l'efficienza dell'esercito romano. I tribuni si dividevano in laticlavi, di rango senatorio, e angusticlavi, di rango equestre. Per i figli dei senatori, questo ruolo rappresentava un passo formativo per assumere incarichi di prestigio a Roma.