

# I giardini di Tartaro

Avventura per Lex Arcana, un impero senza fine.

Questa avventura utilizza le regole, l'ambientazione data dall'avventura e i personaggi pregenerati del Quickstarter 2018 di Lex Arcana.

Può essere utilizzata con il gioco originale (e spero anche con la nuova edizione) e con personaggi creati dai giocatori. E' facilmente localizzabile in un'altra provincia.

## Sinossi dell'avventura

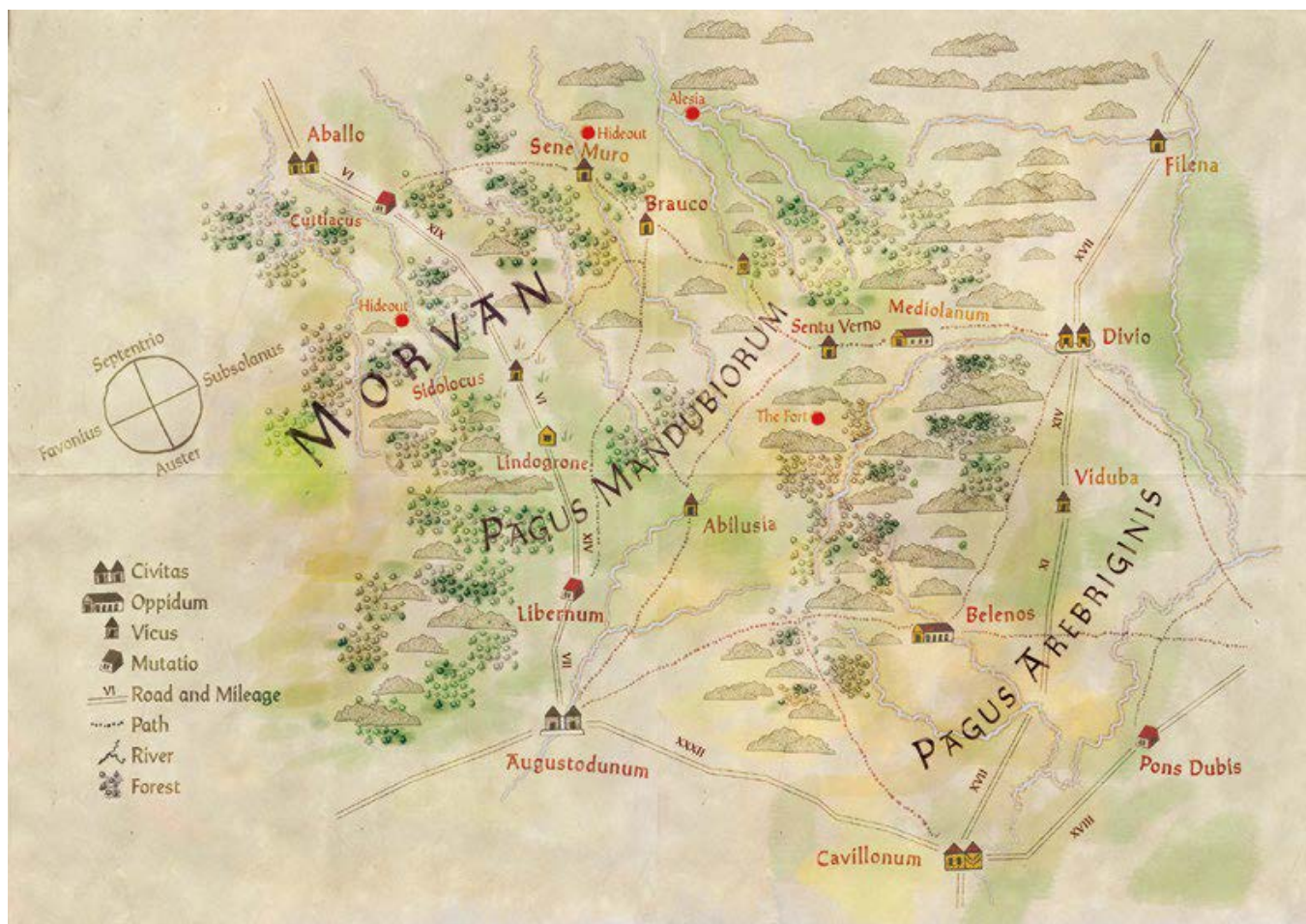
L'avventura è divisa in tre parti, da far incontrare ai personaggi in ordine di presentazione.

Parte 1: I custodes vengono inviati a indagare in merito a una zona maledetta, chiamata "I giardini di Tartaro" tra le colline a nord ovest di Divia nel Pagus Arebriginis.

Il magistrato, Gnaeus Duilius, e gli abitanti del luogo riferiscono che nella zona da anni si registra un numero elevato di eventi soprannaturali, creature fantastiche, paesaggi da incubo e morti misteriose.

Parte 2: mentre indagano sulla zona i custodes vengono notati da un gruppo di fuorilegge che sfrutta segretamente una miniera di argento tra le colline senza pagarne le tasse, vendendo il minerale tramite un mercante di Divia. Insospettiti dalle indagini e temendo di essere stati scoperti cercheranno di ingannare e uccidere i custodes

Parte 3: risolto il mistero dei giardini di Tartaro e sconfitti i fuorilegge l'avventura sembrerà finita quando una maledizione colpirà improvvisamente il magistrato portandolo in fin di vita. Riusciranno i custodes a trovare l'origine della maledizione e salvarlo?



## Introduzione per il demiurgo

Non sempre quando i custodes vengono chiamati c'è veramente una attività soprannaturale in corso, anche se i giocatori tenderanno ad aspettarselo.

In questo caso i giardini di Tartaro sono causati da una miniera sotterranea di carbone che ha preso fuoco anni prima durante un incendio nel bosco. Il terreno rovente, le improvvise voragini infuocate, gli animali impazziti, i fumi intossicanti e il monossido di carbonio sono i responsabili degli eventi naturali, delle allucinazioni e delle morti misteriose che terrorizzano da tempo la popolazione. Sapranno i custodes guardare oltre i paraocchi della superstizione e del soprannaturale e riconoscere un fenomeno naturale?

Incontrare i fuorilegge e risolvere il mistero della miniera d'argento richiederà decisione e capacità combattiva ma è sicuramente alla portata dei personaggi. Questa parte deve sembrare la vera avventura e rendere la terza parte un evento inaspettato.

La maledizione che colpisce improvvisamente il magistrato Cilo è stata lanciata da una schiava della sua tenuta fuori città di nome Anticlea, sacerdotessa in incognito di *Zalmoxis*, il dio della morte dei Traci.

Anticlea è stata catturata anni prima dal tribuno Sextus Duilius Paullus (piccolo), fratello di Gnaeus, a seguito della distruzione della sua tribù in Tracia, a causa di una ribellione.

Paullus ha inviato alle tenute di famiglia i prigionieri della campagna, tra cui Anticlea.

Anticlea ha lavorato duramente e segretamente per consacrare un boschetto non lontano dalla villa di Gnaeus al Dio *Zalmoxis* e tramite la sorgente da lei consacrata è riuscita finalmente a maledire la famiglia dei suoi tormentatori. Il boschetto e la sorgente sono difesi da alcuni schiavi della tribù di Anticlea, alterati e potenziati da pozioni magiche distillate da lei.

## Introduzione per i giocatori

L'estate in Gallia può essere molto calda e quest'anno Lugdunum sembra più afosa del solito. Per fortuna il castrum pretoriano sorge in una zona leggermente ventosa della città, rendendo le giornate più sopportabili.

Siete diretti al consueto rapporto mattutino presso lo studio di Marcus Nepos. Come tutti i membri del cursus auguralis il magister è molto regolare e metodico nelle sue abitudini, in modo da notare subito qualunque discrepanza nella sua vita che possa avere un valore augurale, quindi sapete di dovere essere puntuali.

Dopo essere stati annunciati da un legionario di sentinella fuori dalla porta entrate nella sua stanza, che notate subito essere in uno strano disordine.

Ci sono diversi strumenti divinatori sparsi in giro. Dadi con lettere incise sulle molteplici facce, pietre preziose con scolpite figure di animali e coppe con i fondi del vino sono appoggiati sul tavolo, rotoli di papiro con date e calcoli penzolano dagli sgabelli, candele di diverse fogge sono accese in giro e brocche piene di liquidi fumanti dagli strani odori sono sui mobili. Ossa dipinte sono sparse sul pavimento.



Marcus stesso è seduto a terra osservandovi entrare. Tiene in mano un orologio ad acqua e tra i suoi piedi incrociati c'è una bacinella piena di sabbia finissima, dove si muovono degli insetti lasciando numerose impronte.

I suoi occhi sono arrossati dalla mancanza di sonno, la toga è in disordine e i pochi capelli bianchi sono arruffati.

Guardandovi entrare sorride e scuote la testa. Commenta l'ordine con cui siete entrati (donna alta, uomo calvo, ...), controlla l'orologio e le impronte sulla sabbia e dice a bassa voce "ancora nulla".

Vi saluta e faticosamente si alza da terra, stirando le magre membra. Ignorando ogni domanda inizia a parlare.

"Ho una missione da affidarvi. Prima di parlarvene volevo verificare i presagi in modo da potervi dare qualche aiuto. Sapete cosa ho percepito? Nulla! Non riesco ad avere un vaticinio coerente su questa cosa da ieri sera. Qualunque altro argomento mi restituisce una risposta, per quanto vaga. Ma su questa missione? Nulla di nulla."

Sospira e si ricompone le vesti, tornano ad assumere un atteggiamento ufficiale e porgendovi un foglio di pergamena preso dal tavolo vi dice.

"Custodes. Mi sono giunti diversi rapporti di eventi portentosi e sinistri che si verificano vicino alla città di Divia, a nord. Pare che vi sia una zona tra le colline, che gli abitanti chiamano I Giardini di Tartaro, dove questi fatti si verificano. Fino ad ora le avevo ignorate, sono le solite storie che si raccontano le lavandaie impaurite o gli ubriachi in taverna. Apparizioni di lemures (*fantasmi*), strane nebbie sulla strada in pieno giorno, gente che sparisce. Avevo accettato di mandare qualcuno solo perché il magistrato della città insiste e appartiene a una famiglia potente. Ma adesso, con questo strano ostacolo alle visioni, mi domando se non ci sia qualche cosa di vero. Recatevi a Divia, parlate con il magistrato Gnaeus Duilius e scoprite cosa sta succedendo. Il mensores (*furiere*) del castrum vi fornirà i cavalli e l'equipaggiamento di cui possiate avere bisogno."

## Scena 1: la città di Divia e i Giardini di Tartaro

Per la descrizione della zona guardare a pagina 23 del Quickstarter di Lex Arcana 2018.

Le divinazioni continueranno a non funzionare (causa presenza del culto di Zalmoxis) fino a che i custodes non entreranno nella zona dei Giardini di Tartaro, dove la vicinanza del bersaglio supera i disturbi della presenza di Zalmoxis.

### La città di Divia

Divia è una piccola città di origine celtica. Si trova in una pianura stretta tra la foresta a est e le colline boschive a ovest. Un fiume attraversa la pianura scendendo dalle colline ed è attraversato da un ponte di pietra lungo la strada che porta in direzione della provincia della Germana. La parte originale della città è sviluppata caoticamente intorno al ponte, sui due lati del fiume, mentre una zona più recente e ordinata, di architettura romana e cinta di mura, si trova a nord, sul lato sinistro della strada.



Nella giornata calda, avvicinandosi alla città vicino al fiume si sente subito l'odore di cibo cotto e sterco di cavallo. La popolazione è amichevole e abituata ai viandanti e ai commercianti. Non appena entrano in città i custodes sono avvicinati da ragazzini che offrono di portare a pagamento cibo e bevande o di accompagnarli ad alloggi o alle terme.

I galli sono riconoscibili dai capelli biondi o rossi e dalla pelle chiara mentre i romani sono più scuri. In giro si vedono anche poche persone esotiche (pelle nero o giallo chiaro) che a giudicare dai vestiti semplici e dai calzari sono schiavi occupati in qualche incombenza.

I locali sono disponibili a conversare e indicare ai custodes la villa del magistrato, subito fuori dalla zona romana. Se interrogati sui Giardini di Tartaro assumeranno un'espressione preoccupata e faranno gesti di scongiuro, toccando gli amuleti che portano al collo e ai polsi, sconsigliando di andare in una zona maledetta dagli Dei. Un tiro di De Societate (DT 6) oppure qualche moneta li convinceranno a indicare la strada che porta verso Sentu Verno e che passa vicino alle colline dove si trovano i Giardini di Tartaro.

Nella parte celtica della città ci sono abitazioni e botteghe. Nessun tempio (sono stati spostati nella zona romana). La popolazione si rivolge a un "sant'uomo" di nome Mauran, non ufficialmente sacerdote di □Sucellos, dio dell'agricoltura, delle foreste e delle bevande alcoliche. Vi abitano anche molti testimoni che sono stati fino a pochi mesi prima nella zona dei Giardini di Tartaro, che i celti chiamano "Le colline morte"

Nella parte romana della città c'è un piccolo distaccamento di legionari che prendono ordini dal magistrato. In caso di domande o richieste particolari suggeriranno ai custodes di chiedere direttamente al magistrato presso la sua villa. Si trovano anche il tribunale, la prigione e la zona dei templi, dedicati a Giove, Epona (Dea dei cavalli) e Leucetius (Dio del tuono).



## La villa del magistrato

L'abitazione di Gnaeus Duilius è una ricca tenuta con al centro una villa circondata da un muro, situata a metà strada tra la parte romana della città e il bosco a est. Ci sono diverse guardie in vista. Un tiro su De Societate (DT 6) permette di sapere che il magistrato fa parte di una famiglia importante quindi è normale che sia ben scortato.



Se i custodes si presentano come inviati da Lugdunum vengono fatti accomodare in una sala rinfrescata da acqua che scorre su una parete e vengono serviti loro cibi e bevande. Un tiro di Sensibilitas (DT 6) permette di notare che tutto il personale della villa ha un aspetto esotico e che il loro latino è approssimativo. Se qualcuno indaga sull'argomento scopre facilmente che sono stati inviati in schiavitù dalla Tracia nella proprietà dal fratello del proprietario, il tribuno Sextus Duilius Paullus (piccolo), a seguito di una ribellione.

Dopo pochi minuti di attesa li raggiunge Gnaeus Duilius, un uomo di mezza età, in buona forma fisica e con una bocca sorprendentemente larga, specie quando ride. Con lui ci sono due guardie, probabilmente ex legionari, che tengono d'occhio la situazione.

Se interrogato sui Giardini di Tartaro conferma di avere mandato diverse richieste di aiuto in proposito di quella regione, da anni al centro di eventi misteriosi.

Lui stesso ci si è recato più volte. La zona è apparentemente normale, come è sempre stata. Colline coperte da boschi con svariate radure e qualche insediamento abbandonato da secoli vicino a vecchie miniere esaurite.

Ma da alcuni anni vengono riferiti diversi portenti, ad alcuni dei quali ha assistito personalmente.

Voragini fumanti e roventi si aprono all'improvviso, da un giorno all'altro, come se il terreno fosse stato schiacciato da un pugno enorme.

La gente che attraversa la zona spesso si perde, vagando per lungo tempo prima di riuscire a uscirne, anche se la conosce bene.

Strane creature si aggirano, spesso ammantate di una strana nebbia, e dove passano il terreno scotta.

Infine alcune persone sono morte misteriosamente, sia all'interno dei Giardini che giorni dopo esserci state, magari a casa loro. Lui stesso ha assistito alla morte di uno degli esploratori inviati nella zona due anni prima. Era tornato a fare rapporto in città, presso il tribunale. Mentre gli parlava il poveraccio ha iniziato a soffocare, dibattendosi come se stesse lottando con una presenza invisibile. Si sono fatti vicini in molti per aiutarlo ma ha continuato a dibattersi, sempre più debolmente, fino a morire soffocato sul pavimento. Sul suo corpo non c'era nessun segno.

La zona è ormai deserta e nessuno si avvicina più.

Gnaeus è sicuro che nessuno vorrà accompagnare i custodes ma se lo desiderano può indicare loro la strada sulla mappa della zona.

Se qualcuno chiedesse espressamente nessuno ricorda se gli schiavi dalla Tracia sono arrivati prima o dopo l'inizio dei problemi nella zona.

Se volessero ospitalità per la notte Gnaeus è ben lieto di offrirla. In generale il Demiurgo dovrebbe interpretare Gnaeus come una persona ospitale, brillante e positiva in modo da aumentare le probabilità che i custodes vogliano aiutarlo a fine avventura.

## I Giardini di Tartaro

I fenomeni che avvengono nella zona sono tutti naturali. Sette anni prima un fulmine ha causato un incendio in una zona dove uno smottamento aveva messo alla luce una vecchia miniera di carbone. L'incendio si è propagato nei tunnel sotterranei, alimentato dall'ossigeno di alcune aperture e le fiamme stanno provocando tutti i problemi. Le voragini roventi sono zone crollate nei tunnel bruciati, le nebbie sono provocate dal fumo dei fuochi sotterranei, gli animali sono morti o scomparsi per l'anidride carbonica che si libera nell'atmosfera. L'anidride è anche responsabile dei problemi agli abitanti e ai passanti (dolori, vertigini, stanchezza, allucinazioni, disorientamento, confusione mentale, difficoltà di concentrazione e irritabilità fino ad arrivare all'asfissia, anche a distanza di ore o giorni). I custodes però sono figli del loro tempo e del loro addestramento, e vedranno e andranno incoraggiati a vedere elementi sovranaturali dietro ogni indizio, almeno all'inizio.

Gli incontri sotto andranno presentati dopo un tiro su De Natura (DT 6) durante l'esplorazione della zona, e la descrizione rifletterà le convinzioni di chi la usa. Quindi saranno i giocatori di volta in volta a decidere se usare De Magia, De Natura o De Scientia per esaminare quello che hanno trovato.

In questa zona le divinazioni ricominciano a funzionare normalmente, ma smetteranno di farlo tornati in città.

Evento e descrizione	De Magia (DT 6)	De Scientia o De Natura (DT 6)
<u>Voragine fumante.</u> Sul sentiero che stanno seguendo i custodes c'è una voragine profonda alcuni metri, fumante e con piccoli incendi sul fondo. Sembra davvero il pugno di una divinità in collera. Starci vicino fa venire mal di testa e vomito.	Potrebbe essere stato sia un pugno di una divinità degli inferi che una creatura demoniaca dalle profondità, visto che si vedono delle gallerie sotterranee. Si sente un odore strano, spesso associato a rituali evocativi. Forse zolfo.	<u>De Scientia:</u> le rocce non sono polverizzate come se ci fosse stato un colpo. Sembra un crollo. <u>De Natura:</u> l'odore di bruciato sembra carbone, non zolfo.
<u>Non ci sono tracce di animali</u> in tutta la zona, tutto è silenzioso.	Una presenza maligna che spaventa gli animali avrebbe esattamente questo effetto. Non siamo forse tutti più nervosi da quando siamo arrivati? Non ci sentiamo osservati?	<u>De Scientia:</u> calore e fumo spaventano gli animali. <u>De Natura:</u> non c'è traccia di nessuno in generale, neanche di mostri.
Provenienti da un sentiero laterale che si interseca con quello dei custodes ci sono <u>tracce di passaggio</u> (Impronte) verso Divia.	Il terreno dove ci sono le tracce è molto caldo. Devono essere creature del fuoco. Però le tracce non sono fuse intorno ai bordi.	<u>De Scientia:</u> Le tracce risalgono a giorni fa, strano che il terreno sia ancora caldo e in tutta la zona. <u>De Natura:</u> Sembrano tracce di diversi piedi umani e asini di pochi giorni fa. Strano per una zona abbandonata.
Fumo si alza dal terreno in diversi punti.	E' una zona davvero molto, molto vasta per una maledizione. Ci dovrebbero essere segni più evidenti della causa.	<u>De Scientia:</u> sembra fumo di un incendio ma non si vede nulla bruciare. <u>De Natura:</u> di nuovo odore di carbone bruciato, ma da dove viene?
I personaggi si perdono più volte e vagano confusi per ore. Si sentono tutti molto stanchi, anche i cavalli (2 punti di fatica a testa).	Deve trattarsi di un incantesimo o una maledizione molto potente per superare le difese dei nostri amuleti.	<u>De Scientia:</u> questo effetto capita anche quando un braciere arde a lungo in una stanza chiusa. <u>De Natura:</u> è come se fossimo avvelenati.

Alla fine delle ricerche non emerge nulla di sovranaturale. Non ci sono simboli, templi in attività, mostri o altro. Divinazioni riferite alla zona non rivelano nulla di magico in corso ma possono far vedere, in base alle domande, la miniera sotterranea in fiamme o l'incendio originale. Si potrebbe vedere una carovana con asini carichi di pesanti sacchi passare con i conducenti che portano degli stracci davanti al viso, come a proteggersi da qualcosa nell'aria. Di strano ci sono quindi solo le tracce di carovane recenti. Bisognerebbe sentire il magistrato. Ma allora perché le divinazioni di Marcus Nepos non funzionavano?

## Scena 2: la miniera e l'imboscata

I minatori che sfruttano illegalmente la miniera tengono d'occhio la zona, ovvero la città, la casa del magistrato e la strada che porta alla miniera. Quest'ultima è fuori dalla zona dei Giardini di Tartaro ma viene attraversata per portare i carichi di argento semilavorato. Il fumo del loro accampamento e della forgia si confondono con quelli dell'incendio sotterraneo e loro hanno imparato che se si coprono bocca e naso e attraversano velocemente la zona maledetta fino alla strada non incontrano problemi.

La miniera viene segretamente sfruttata da quasi 10 anni.

Quando hanno notato l'arrivo dei custodes li hanno tenuti d'occhio da lontano, temendo che siano arrivati in cerca di loro e se li dovessero vedere studiare le tracce delle loro carovane crederanno di essere stati scoperti.

Organizzano quindi un'imboscata per evitare che le spie tornino dal magistrato a riferire.

### L'imboscata

I minatori sono un miscuglio di contadini falliti, ex legionari disertori, schiavi fuggitivi e comuni furfanti da strada, quindi la loro imboscata non è un gran che.

Si appostano ai lati del sentiero da cui sanno passeranno i custodes per colpirli con qualche giavellotto e poi finirli. Per intuire l'imboscata tirare De Bello (difficoltà 3 se i custodes sono in guardia, 9 altrimenti).

Il numero dei combattenti tra esperti e inesperti deve essere pari a quello dei personaggi più il comandante.

	Valore	1 dado	2 dadi	3 dadi	Arma	Armatura	Scudo	Poteri speciali
Combattenti inesperti	6(d6)	Ratio	De Bello De Corpore	Punti vita	Scramasax (Spada corta 5)	-	Parma (Rotondo 1)	-
Combattenti esperti	8(d8)	Sensibilitas	De Bello Punti vita	De Corpore	Gladio (6) Angon (Lancia 4)	Levis Lorica (3)	Clipeux (Ovale 2)	-
Comandante	8(d8)	Sensibilitas	Punti vita De Corpore	De Bello Ratio	Gladio (6) Angon (Lancia 4)	Lorica Segmentata (6)	Clipeux (Ovale 2)	-

Se ci dovessero essere prigionieri dopo lo scontro saranno disposti a parlare alla prima minaccia. Riveleranno la storia della miniera e del contrabbando in città del minerale. Solo il comandante del gruppo però conosce il nome del mercante di Divia, di nome Lochlann.

Possono spiegare dove trovare la miniera, indicare come arrivarci e quanta gente c'è. Chiedono però pietà per le loro famiglie che si trovano alla miniera o in città.

Non hanno idea di cosa succeda nella zona dei Giardini di Tartaro tranne che tutto è cominciato alcuni anni prima dopo che un incendio ha bruciato una zona vicino ad una vecchia miniera di carbone esaurita che avevano provato a sfruttare senza successo.

### La miniera

Alla miniera vivono circa 30 persone, di cui una ventina minatori in grado di combattere. Sarebbe meglio per i custodes chiamare i vigiles locali per circondare e occupare la miniera.

In caso ci vadano da soli troveranno un piccolissimo paese, composto da una ventina di case, vicino all'ingresso di una miniera. Ci sono diversi mucchi di minerale e una piccola forgia dove l'argento viene ripulito. C'è un recinto con una decina di muli e alcune donne e bambini. Ogni tanto dalla miniera esce un uomo con dei secchi che rovescia in un mucchio vicino alla forgia.

Non ci sono sentinelle. In caso di combattimento le statistiche sono quelle sopra nella sezione imboscata, con 15 combattenti inesperti e 6 esperti. Nella forgia ci sono 5 barre d'argento pronte per essere vendute.

### Scena 3: la maledizione alla villa di Gnaeus Duilius

Al ritorno dall'esplorazione dei Giardini di Tartaro e dall'imboscata dei minatori probabilmente i custodes torneranno alla villa del magistrato. Nel caso non ci siano stati prima verranno convocati dal magistrato che sarà stato avvertito del loro arrivo in città.

A prescindere da come arriveranno alla villa il loro rapporto verrà ascoltato la mattina o il primo pomeriggio. Se i custodes arrivassero in serata verranno ospitati fino al mattino dopo.

Una volta ascoltato il loro racconto Gnaeus inizierà a lodare i custodes per il loro operato quando a metà del discorso inizierà a tossire convulsamente. I custodes con De Magia 10 o più percepiranno un improvviso influsso magico negativo nell'aria. Il magistrato tossendo e gemendo di dolore cadrà al suolo, scosso da tremanti convulsi, per poi giacere immobile in fin di vita.

#### Le indagini

Ci sono alcuni indizi che dei custodes attenti possono notare, in base alle loro dichiarazioni

#### De Scientia:

(DT 6) gli umori di Gnaeus (saliva, urina) e il suo corpo non sembrano stare reagendo a qualche veleno.

(DT 9) la campagna di 5 anni prima dove sono stati presi gli schiavi è stata fatta per estirpare il culto proibito del Dio Zalmoxis, Dio della Morte e dei Misteri.

#### De Magia:

(DT 6): una maledizione di questo tipo richiede molto forza e un fulcro per funzionare, quindi l'uso di qualche cosa di personale della vittima e degli elementi focalizzanti (un sacrificio, una data sacra, un luogo di potere

(DT 9): alla vista del corpo di Gnaeus che si contorce tutti i presenti fanno istintivamente segni di scongiuro e pronunciano frasi di protezione ma gli schiavi ne stanno usando alcuni particolarmente strani.

#### De Societate:

(DT 6) mentre i legionari e i domestici della villa sembrano sconvolti gli schiavi sembrano più affascinati e segretamente soddisfatti.

(DT 9) gli schiavi guardano spesso di sfuggita verso est, verso i boschi, come se aspettassero qualcosa, specialmente quando sono messi sotto pressione.

Le divinazioni continuano a non funzionare

Mettendo insieme gli indizi sopra i custodes dovrebbero riuscire a capire approssimativamente cosa sta succedendo e dove trovare il fulcro della maledizione, ovvero tra i boschi a est.

La presenza di una Divinità legata ai Misteri, tra cui le divinazioni, potrebbe spiegare cosa stia bloccando i loro auspici.

#### Il bosco sacro a Zalmoxis

Esplorare e attraversare il bosco non sarebbe difficile, la presenza di sentieri e il sottobosco ripulito da secoli di uso lo rende agevole. Problematico invece è superare i 3 guardiani, creati da Anticlea alterando con pozioni e malefici i corpi di tre schiavi. Queste creature si aggirano per il bosco uccidendo chiunque non sia accompagnato da Anticlea. Ormai gli abiti originali degli schiavi sono a brandelli e loro sono ricoperti di sporcizia. La loro pelle si è indurita e si sono costruiti delle armi inserendo rocce taglienti in grosse clavicole di legno. Una volta individuato il primo e iniziato a combatterci gli altri arrivano di corsa dopo

Attaccano fino alla morte.



	Valore	1 dado	2 dadi	3 dadi	Arma	Armatura	Scudo	Poteri speciali
Guardiani del bosco sacro	10(D10)		De Bello De Natura	Punti Vita De Corpore	Bastone con scheggie di roccia (D8)	Pelle coriacea (3)	-	Urlo

**Urlo:** durante il primo tempus di combattimento i guardiani emettono un potente urlo di guerra che indebolisce il coraggio del nemico. Chi si trova in combattimento con un guardiano deve fare un tiro di De Corpore (DT 9) o avere una penalità di 6 su De Bello per il primo tempus.

### ***La sorgente e la maledizione***

Anticlea vuole vendicarsi di Sextus Duilius, fratello di Gnaeus e distruttore della sua famiglia. Ha quindi deciso di uccidere Gnaeus in modo da far tornare Sextus e poterlo uccidere a sua volta. Come sacerdotessa del culto di Zalmoxis vuole farlo tramite la sua divinità.

Ha quindi consacrato una zona del bosco al Dio Zalmoxis, ha alterato alcuni schiavi per farne i guardiani e ha preparato una maledizione da completare oggi, giorno sacro del Dio.

Immersa nell'acqua fino alla cintola, Anticlea sta lentamente immergendo un recipiente cilindrico contenente l'effigie di Gnaeus Duilius. Lo scorrere dell'acqua unito all'avvicinarsi al tramonto simboleggiano e propiziano lo scorrere della vita di Gnaeus.

Al tramonto Gnaeus morirà a meno di non interrompere il rituale.

Dopo avere sconfitto i difensori trovare la sorgente richiede un tiro di De Natura (DT 6).



Vasetti di piombo da inserire uno dentro l'altro per sigillare lo spirito di chi si vuole maledire.



Figurina di acqua, farina, miele e capelli della persona da maledire.

Anticlea non è una combattente ed è piuttosto anziana, una volta trovata qualunque custodes potrà immobilizzarla, interrompendo il rituale.

## Scena 4: Conclusione

Se il rituale è stato interrotto prima del tramonto Gnaeus si salverà e potrà amministrare la giustizia. In caso contrario verrà inviato un nuovo magistrato e il fato dei prigionieri è rimandato solo di un breve periodo.

Per i minatori contrabbandieri la schiavitù a vita è il destino che aspetta. Tranne per chi ha combattuto contro i soldati per Roma. Per coloro che fossero sopravvissuti all'imboscata o avessero resistito alla miniera c'è la morte in croce.

Per gli schiavi che hanno tentato di assassinare il loro padrone e che hanno venerato un culto bandito invece c'è la morte nell'arena.

Per i custodes la soddisfazione di un lavoro ben fatto e un posto in prima fila per le esecuzioni.