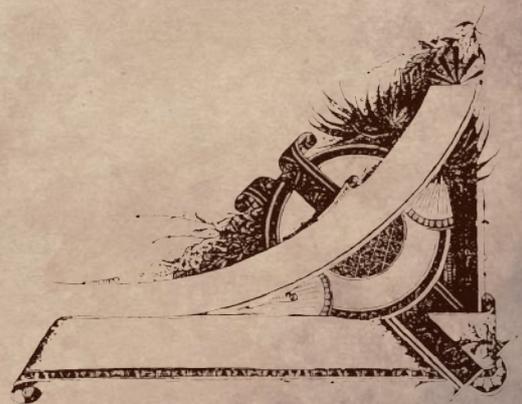


RAZZA UMANA  
INVICTA

Squadra dei Falchi  
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO



# UMANI INVICTI

## ➤ POLITICA

### • Ecclesia

Il culto riservato all'Entità Suprema, unica religione riconosciuta dal Santo Regno Invitto, è amministrato dai membri dell'Ecclesia e, lavorando al fianco delle figure amministrative e politiche del regno, si occupa delle questioni religiose e morali.

In quanto custode dell'Albero Sacro, tramite terreno fra l'Entità Suprema ed i suoi fedeli, e delle antiche conoscenze riguardo le origini del regno e la parte avuta da questo nell'unificazione dei popoli divisi che sono diventati un'unica forza contro le Furie, l'Ecclesia detiene un'importanza non seconda a quella del Re nel governo delle dieci città.

La scala gerarchica del culto è, almeno in teoria, scalabile da chiunque "anche l'ultimo dei miei fedeli può divenire il primo dei miei sacerdoti"; ma i nobili più abbienti comprano spesso titoli appena inferiori a quello di Primo Magister per poter tentare la scalata da un livello privilegiato.

Essendo l'Ecclesia la detentrica della maggior parte delle conoscenze e delle testimonianze scritte della storia e della cultura del regno, i suoi membri sono anche gli amministratori e docenti delle accademie: luoghi dove vengono insegnate la teologia, la storia, l'architettura e le scienze.

#### IEROFANTE - Alessandro il Misericordioso

Primo ministro del culto e governa sui membri dell'Ecclesia e sui suoi templi come fosse un monarca. Il suo primo compito è quello di custode dell'Albero Sacro, del quale delega le cure ai Servis Arborium, le tre figure, scelte tra i Primi Tutor dei tre templi minori che sorgono intorno a Sancta Invicta, che si occupano di mantenere sano e rigoglioso il simbolo della connessione fra l'Entità suprema e gli Invicti. Per quanto il prendere i voti sacerdotali non neghi il matrimonio e l'avere figli, il titolo di Ierofante non è ereditario; alla morte di questo la carica passerà ad uno dei Prevosti scelto dal Concilio dei Prevosti. Lo Ierofante può abdicare in favore di un Prevosto mantenendo la sua precedente carica di Prevosto ma, senza più una città assegnata, rimarrà al fianco dello Ierofante come consigliere e figura minoritaria; il consigliere dello Ierofante non ha diritto di voto nel Concilio dei Prevosti.

#### PREVOSTO

Il Prevosto, carica concessa solo agli Zeloti più meritevoli, è il maggior esponente del culto nella singola città. I Prevosti sono le guide spirituali delle dieci città ed a loro è delegato il compito di seguire le funzioni religiose dei maggiori templi cittadini e coordinare le amministrazioni dei templi minori e delle accademie. Tutti i Prevosti hanno l'obbligo di riunirsi a Sancta Invicta per il Concilio almeno una volta l'anno, in occasione dell'equinozio di primavera; lo Ierofante può comunque indire una riunione straordinaria del Concilio dei Prevosti in casi eccezionali e i prelati dovranno rispondere alla "chiamata" entro e non oltre cinque giorni, pena la spoliazione dei poteri di Prevosto. Naturalmente l'altra occasione straordinaria è costituita dalla morte dello Ierofante, che sarà seguita dalle esequie e dall'elezione del nuovo Ierofante scelto fra i dieci Prevosti.

#### PRIMO TUTOR

Il Primo Tutor è la figura più importante di templi ed accademie. Fra i suoi compiti ci sono quello di officiare le principali funzioni religiose nei templi, di amministrare i templi e coordinare i Tutor docenti nelle accademie. Il Collegio dei Primi Tutor, che raccoglie tutti i Primi Tutor di una città, si occupa anche delle questioni di materia religiosa della propria città: beatificazioni, santificazioni, finanziamenti per ristrutturazioni di luoghi di culto, eresie. Tradizionalmente il Prevosto di una città viene scelto fra i Primi Tutor del collegio locale, ma non sono mancate eccezioni.

#### TUTOR

Il Tutor è un membro di un tempio o di un'accademia che ha raggiunto un livello tale nelle conoscenze



apprese (teologia, storia, architettura, alchimia, scienze naturali etc) da poterle tramandare agli Scholares. Nelle accademie, seppure venga usato comunemente il semplice appellativo di Tutor, si distinguono i Tutor Docens; mentre nei templi il titolo cambia in Tutor Cultus e la figura si occupa di officiare i riti di devozione giornalieri.

Nelle accademie si insegna anche calligrafia e gli Scholares più versati in quest'ultima diventano Amanuenses dei membri dell'Ecclesia, tenuti in altissimo conto da qualsiasi studioso, che si adoperano nel ricopiare antichi manoscritti e produrne di nuovi ed aggiornati.

## SCHOLAR

Lo Scholar è uno studente dell'accademia che ha anche il compito, fintanto che mantiene i propri voti e non sceglie di servire nell'esercito, di occuparsi della pulizia e in generale dei lavori che servono per mandare avanti un tempio (e l'accademia stessa): cucinare, coltivare la terra e allevare piccoli animali per il sostentamento dell'istituzione, provvedere alla manutenzione degli ambienti e soprattutto studiare. Gli Scholares anziani, che hanno già avuto un'istruzione, vengono mandati ad occuparsi di templi distanti dalle accademie ed un giorno diventeranno Tutor Cultus; quelli che manifestano particolari inclinazioni per lo studio rimarranno alle accademie per diventare poi Tutor Docens. Nelle accademie si insegna anche calligrafia e gli Scholares più versati in quest'ultima diventano Amanuenses, dei membri dell'Ecclesia tenuti in altissimo conto da qualsiasi studioso, che si adoperano nel ricopiare antichi manoscritti e produrne di nuovi ed aggiornati.

## • Classe Politica

Le personalità politiche vengono per lo più dalle famiglie nobili più di spicco del regno, l'attuale Re fa parte della dinastia dei Severi, ma diversi Consoli possono vantare ascendenze antiche ed onorate. La monarchia assoluta che vige nel Santo Regno Invicto è "consigliata" dal Parlamentum, il concilio dei Consoli che si riunisce tradizionalmente quattro volte l'anno, in occasione di equinozi e solstizi, o in caso di immediate emergenze: carestie, attacchi massicci di furie, guerre. L'ultima parola spetta al Re ma sono stati diversi i casi in cui il Parlamentum è riuscito ad ottenere d'essere ascoltato.

### RE - Augusto Severo

La carica di Re è ereditaria e concede il potere legislativo su tutte le questioni al di fuori della sfera spirituale: il Re può concedere la grazia ai condannati, o farsi giudice di una causa che prenda a cuore, in qualsiasi momento. Inoltre è nominalmente il comandante supremo delle forze militari, onere che viene delegato al Maresciallo degli Zeloti che comanda tutto l'apparato difensivo in sua vece.

### CONSOLE

Il Console è responsabile dell'amministrazione di una città, anche Sancta Invicta ha il suo Console. I poteri legislativi di un Console, per quanto concerne il territorio della città che gli è stata affidata, sono inferiori solo a quelli del Re e viene rimessa a lui ogni decisione riguardante le questioni burocratiche del suo consolato. L'amministrazione della giustizia, quando non siano questioni religiose o delitti tanto gravi da smuovere la coscienza del Re, è lasciata ai Consoli che, per i casi più gravi (omicidi, stupri, truffe ai danni di cittadini abbienti o importanti etc) presiedono il Consiglio dei Decani, mentre per le questioni di minor conto (furti, risse, piccole questioni burocratiche, truffe ai danni di cittadini plebei etc) possono delegare ad un segretario istruito appositamente: il Proconsole.

### CONSIGLIO DEI DECANI

Il Consiglio dei Decani è presieduto dal Console cittadino o dal suo Proconsole e composto dalle figure più influenti della città: il capitano della milizia, il comandante della commenda zelota o di altro ordine (in caso ve ne siano sul territorio del consolato), il maestro di gilda dei mercanti, il maestro di gilda degli artigiani, il Primo Tutor del tempio o dell'accademia più importante della città ed il Tribuno, il rappresentante della plebe che viene eletto annualmente dal Consiglio stesso. Il Consiglio funge da tribunale secolare giudicando i reati penali non religiosi.



## > GERARCHIA MILITARE

La base dell'esercito invicto sono le milizie cittadine: reggimenti di fanteria leggera composti dai giovani delle città. Durante la primavera del sedicesimo inverno di vita i giovani Invicti vengono prelevati per l'addestramento e passano il restante anno imparando la rigida disciplina militare imposta dai ranghi più alti dell'esercito; vengono addestrati all'uso della lancia, al combattimento in ranghi, al complesso sistema di ordini e manovre richiesto dalle strategie più in uso nel regno. Una volta terminato l'anno di addestramento torneranno alle famiglie, venendo richiamati periodicamente per fungere da guardie cittadine ausiliarie o secondini. In caso di guerra, o attacchi massicci delle Furie, tutti gli Invicti: giovani, meno giovani e donne, possono essere coscritti per difendere la propria città o intervenire in aiuto di quelle vicine. Gli altri ordini militari, Guardiani di Ferro in primis, costituiscono l'élite della forza militare invicta ma sono organizzati tutti nella stessa maniera:

### MARESCIALLO DEGLI ZELOTI

Il maresciallo degli zeloti è il comandante in capo alle schiere invicte e viene eletto congiuntamente dal Re e dallo Ierofante; tanto il primo degli Zeloti quanto l'ultimo miliziano devono obbedienza prima a lui e poi ai loro superiori. In caso di guerra, se non è il Re stesso a dichiarare di voler guidare l'esercito, il comando è saldamente in mano al maresciallo.

### L'AIUTANTE DI BATTAGLIA

L'aiutante di battaglia è il secondo ufficiale, non sempre uno Zelota, scelto dal Maresciallo per affiancarlo al comando. In tempo di pace viene spesso delegato alla supervisione dei diversi ordini militari invicti ed alla amministrazione delle carceri di Sancta Invicta; in tempo di guerra è la figura di riferimento in caso il Maresciallo sia ferito, indisposto, altrove, morto.

### CAPITANO

Il Capitano, che sia un Guardiano di Ferro o della milizia cittadina, è a capo di tutto il reggimento di una singola città. L'unica differenza che passa fra un Capitano della milizia ed un Capitano di qualsiasi altro ordine è che in tempo di pace il Capitano della milizia può arrestare anche il Capitano di un altro ordine, mentre in tempo di guerra gli è direttamente sottoposto.

### CENTURIONE

Il Centurione, come suggerisce il nome, è il sottufficiale a capo di una Centuria: una formazione di cento soldati. Solitamente sono i Centurioni ad addestrare le reclute ed a scegliere fra i soldati più promettenti i Decurioni.

### DECURIONE

Il Decurione comanda un plotone di dieci soldati e ne è considerato il responsabile. Direttamente eletto dal suo Centurione ha l'obbligo di mantenere l'ordine fra i ranghi e coordinare il suo plotone con gli altri dieci della Centuria.



### MILES

Il Miles, per quanto si trovi al grado più basso della scala gerarchica, ha già superato un anno di duro addestramento; la maggior parte dei soldati Invicti tiene al titolo conquistato con fatica.

### PARVUS

Il Parvus è la recluta, il giovane che dev'essere ancora addestrato, solitamente i Milites e i Decurioni usano il termine come dispregiativo. I Parvi non combattono nelle fila dell'esercito se non in caso di estrema necessità e non hanno il diritto di portare armi fuori dalle caserme; possono solo attendere di diventare Milites impegnandosi al massimo nell'addestramento.

## • Ordini militari

### ORDINE DEGLI ZELOTI

Per quanto siano un ordine monastico-militare, il vertice della loro gerarchia, il Maresciallo degli Zeloti, è il comandante in capo delle forze armate per concessione diretta del Re. Le Scuole in cui gli Zeloti vengono addestrati sono sotto il controllo dell'Ecclesia, come l'Ordine stesso, e plasmano guerrieri temibili e devo-

tissimi fedeli all'Entità Suprema. Non esiste una gerarchia fra le fila dell'ordine, gli unici titoli che spiccano sopra il semplice zelota sono i Prevosti, guide spirituali di ognuna delle dieci città salvo Decima Severa, ed il Maresciallo. Per il resto gli Zeloti si affidano all'esperienza di chi serve da prima di loro. Le scuole che formano i bambini che vengono trovati "contaminati" dai venti della Stregoneria sono: La Scuola della Fede, la Scuola della Crociata, la Scuola dello Zelo e la Scuola dell'Inquisia.

In seguito allo scandalo dell'Ambasciata del Villaggio, avvenuto durante il nono mese del III° anno della reggenza dei Capirazza, il Maresciallo Enrico il Leone è stato deposto. Attualmente, Re e Ierofante, stanno ponderando chi possa essere indicato come nuovo Gran Maestro dell'Ordine Zelota.

### GUARDIANI DI FERRO DI FOROSSA - Esio Curio

I Guardiani di Ferro di Forossa, a scapito del nome, hanno una caserma dell'ordine in ognuna delle dieci città. Salvo a Forossa, città nella quale non esiste una milizia, nelle altre città i guardiani vengono impiegati regolarmente come guardie cittadine e secondini; Forossa, come dicono gli stessi guardiani, è una città caserma e questi vengono impiegati soprattutto per difendere le miniere. Tra le loro fila si contano sia Invicti comuni che Zeloti ma, una volta arruolati fra i Guardiani di Ferro, sia gli uni che gli altri aderiscono strettamente alla loro gerarchia.

### I MANCATI - Marco Antonio Bellator

I Mancati sono Invicti estremamente devoti ma non toccati dai Venti della Stregoneria. Nella foga di dimostrare quanto la loro fede sia salda quanto e più di quella degli Zeloti arrivano spesso a dimostrare un fanatismo senza eguali; concependo come unica ragione di vita il servizio militare e la devozione all'Entità Suprema e considerando la morte in battaglia come unico modo degno di salutare questo mondo. Quando, appena ventitre anni fa, l'ordine è nato col patrocinio del Re Ottavio Severo, molti paventarono l'ipotesi che il monarca temesse gli Zeloti e avesse orchestrato la fondazione di questo nuovo ordine per bilanciare il potere militare in mano all'Ecclesia. I Mancati non rispondono agli ordini del Maresciallo degli Zeloti se non su espressa indicazione del Re, che al tempo li assunse come guardia scelta, ed in caso di guerra.

### I SOPRAVVISUTI DI CLUSIUM - Licinio Prisco

Quest'ordine, nato a Clusium e fondato da Re Giulio Severo, è il più antico del regno. Da quando, in occasione della riconquista di Clusium, l'allora Console Giulio Severo ha guidato i suoi uomini contro le Furie Selvagge, l'ordine ha continuato a sfornare specialisti nel combattimento e nella sopravvivenza nei luoghi abitati da queste ultime. Esploratori, avanguardie e fanteria pesante, tutti equipaggiati e istruiti nelle tattiche migliori da usare contro quello specifico nemico. La caserma principale si trova naturalmente a Clusium, ma ne esiste una anche a Mitilene data la sua ubicazione.

### LE LEGIONI DEI FLUTTI - Lucio Galeno - nipote del console Dioclesiano Furio Galeno

Questi fanti di marina, tutti provenienti rigorosamente da Farsalo, sono talmente avvezzi alla vita di mare da disdegnare la terra ferma; o almeno così si dice. L'ordine, di non recentissima fondazione, è nato per contrastare la pirateria che imperversa lungo le coste del regno da qualche decennio e addestra giovani marinai all'uso di lancia, arco, accetta e altre armi adatte al combattimento in mare. Per quanto i fanti della Legione portino usualmente armi ed armature leggere, sfoggiano tattiche raffinate ed efficaci, che sfruttano il terreno a loro congeniale: la tolda di una nave.



## LA GUARDIA DEI CUNICOLI - Marco Sesto Glaucio

Questi solidi fanti pesanti sono specializzati nel combattimento in luoghi scomodi come cunicoli e grotte, sono infatti originari e stanziati quasi esclusivamente in Berenice. Le loro tattiche e strategie di combattimento sono ideate per la difesa della città, che si avvale di un labirinto di gallerie che la rendono facilmente difendibile; chiunque si avventuri nei cunicoli del monte Bellator, sul quale sorge Berenice, è destinato a perdersi o perire sotto i colpi della Guardia.

## > TRADIZIONI E CELEBRAZIONI RICORRENTI

La maggior parte delle tradizioni del regno ruotano intorno al culto dell'Entità Suprema e si basano su elementi religiosi. Aldilà delle tradizioni locali che caratterizzano ogni città, esistono tradizioni comuni a tutti gli Invicti:

### JUVENALIA

Gli Juvenalia sono giochi che si tengono ogni anno nell'arena di Sancta Invicta. Dieci squadre di giovani, provenienti da ognuna delle dieci città e scelti tanto fra il popolo quanto fra i nobili, si sfidano sul campo in un antico gioco risalente a prima della fondazione del regno. Al tempo veniva usata la testa di una Furia appena spiccata dal collo, atto che dava inizio ai giochi; con gli anni si è optato per adottare una sfera fatta di vimini intrecciati che va infilzata in pali acuminati posti alle due estremità dell'area di gioco. Le squadre sono composte da sei elementi ciascuna.

### DEVOTIO AESTATIS

Il rito di Devozione dell'Estate si tiene nella notte del solstizio e le città vengono illuminate dal tramonto all'alba da fuochi, fiaccole, lucerne e bracieri di modo che i festanti possano danzare entro le mura illuminate quasi a giorno. La maggior parte dei concepimenti avviene proprio in questa notte e si considerano i bambini nati nei tre giorni antecedenti e precedenti all'equinozio primaverile come fortunati, toccati dalla benedizione dell'Entità Suprema.

### INVOCATIO HIBERNALIS

Il rito di Invocazione Invernale si tiene nella notte dell'equinozio d'inverno. Una coppia formata da un toro ed una giovenca vengono legati insieme per le corna e condotti nel più grande tempio cittadino per essere esposti ai devoti, benedetti dai Prevosti ed infine sacrificati in onore dell'Entità Suprema; le carni verranno poi cotte e consumate da tutti i fedeli convenuti. Solo in Sancta Invicta il sangue dell'olocausto viene raccolto per aspergere il tronco dell'Albero Sacro; si ritiene così di dare forza all'Albero per sopravvivere ad un altro inverno ed all'Entità Suprema per proteggere i suoi fedeli. Gli Invicti più devoti spesso fanno un pellegrinaggio a Sancta Invicta da città anche lontanissime per assistere a questo rito.



## SEPULTURA MISERABILIS

Più che una tradizione la Sepultura Miserabilis è una diffusa superstizione che travalica il buon senso e la devozione religiosa per sfociare nello scongiuro. Quando si teme che una persona possa tornare sotto forma di Senza Morte: perché ferita a morte da una di queste creature, morta per un morbo sconosciuto o semplicemente perché ritenuta meschina o sadica; si procede con questo tipo di inumazione. La cassa viene fatta con un robusto fondo di quercia e il corpo viene inchiodato al fondo con quattro chiodi di ferro lunghi una spanna: uno nel collo, uno nel bacino e uno per ogni cavaglia. Così si crede che il defunto non possa tornare a tormentare i vivi.

## ➤ LE DIECI CITTÀ

### SANCTA INVICTA: LA CITTÀ SACRA

**Console** - Attilio Severo, fratello minore del Re

**Prevosto** - Marco Sesto Glaucio

La capitale, la città più grande e popolosa di tutto il territorio. Qui sorgono l'Albero Sacro, il Tempio centrale dell'Ecclesia e il palazzo reale. Estremamente ben difesa e organizzata su tre livelli, ognuno dei quali fortificato e con una propria autonomia, la città vanta imponenti mura di pietra che la circondano e numerose guarnigioni posizionate strategicamente nei vari punti cardine dei tre livelli cittadini.

La più grande caserma e centro di addestramento dei guerrieri Zeloti è situata proprio nei pressi del grande Tempio centrale, ed è anche sede degli uffici del Maresciallo degli Zeloti. Il palazzo reale è anche il luogo dove vengono tenuti consigli e assemblee delle alte cariche governative e religiose, che vengono spesso aperti al pubblico di modo che il popolo sia partecipe della politica del regno.

Sotto il Tempio centrale si erge una vasta rete di gallerie e cunicoli che ospitano le cripte: luogo sacro in cui sono state poste le tombe delle figure storiche e religiose più importanti.

Dalle cinque porte cittadine partono le cinque arterie principali che collegano la capitale a Forossa, Aquileia, Utica, Serdica e Farsalo; ma, a differenza di queste, la sua relativamente recente fondazione la fa eccellere per splendore e magnificenza dei suoi palazzi, residenze di nobili e cariche importanti dell'Ecclesia. La città ospita inoltre un vasto mercato e luogo di scambio nei pressi della piazza principale, agognata meta di molti mercanti provenienti dagli altri centri abitati.

All'interno delle mura di Sancta Invicta risiede una delle principali scuole di addestramento Zelota, la Scuola della Fede.



## AQUILEIA: LA CITTÀ DORATA

Console - Palatina Flamma Galeria

Prevosto - Decimo Tullio Licinio

La città sorge in una zona molto fertile e tranquilla e, grazie a questa posizione privilegiata, ha sempre potuto sopravvivere meglio rispetto alle altre città, anche durante i lunghi periodi bui prima dell'avvento di Magnus.

Famosa per le sue dorate messi, è soprannominata La Città Dorata in onore al sole che bacia le spighe all'alba. La sua architettura non ha nulla da invidiare a quella della capitale e l'influenza dell'Ecclesia è anche qui molto forte. È la terza città del territorio e vanta una produzione agricola di gran lunga superiore rispetto a tutte le altre città, Sancta invicta compresa.

La piazza Abundantia è sede del grande mercato e da questa si dipanano numerose vie che ospitano botteghe di mercanti ed artigiani: rinomatissimi i tessitori.

La città, pur non presentando molte fortificazioni a sua difesa, ospita una numerosa guarnigione di armati che pattuglia i suoi confini e i vasti terreni agricoli che la circondano.

Tradizioni: In occasione dei giorni della semina il Prevosto stesso è incaricato di benedire i semi che i fedeli portano al tempio. Questi semi benedetti verranno lanciati nei campi come rito di fertilità e buon augurio esattamente due lune prima dell'Invocatio Hibernalis.

## BERENICE

Console - Lucio Commodo Venator

Prevosto - Aemilio Genio Clodio

Città più orientale dell'intero territorio, situata su un promontorio da cui è possibile vedere le vette delle montagne orientali, e principale esportatrice di minerali preziosi come ferro e argento.

Le sue fortificazioni sono molto possenti e si incastrano direttamente nelle montagne, i livelli abitati della struttura si inseriscono direttamente nel corpo roccioso della catena, formando una intricata rete di caverne e gallerie, usate anche come ottimo sistema di difesa contro eventuali invasori. L'intera città è stata ricostruita in pietra dopo essere stata riconquistata alle Furie Selvagge e le sue guarnigioni moltiplicate per far fronte ai loro continui attacchi.

Famosa per i suoi muratori e architetti, specialisti di architettura bellica, rimane collegata principalmente a Sancta Invicta da un'unica strada lunga e impervia attraverso le colline, all'ombra dei monti, dalla quale molto spesso partono carichi di importanti rifornimenti minerari diretti alle altre città.



## CLUSIUM

Console - Sabino Meridio

Prevosto - Saunio Silvanus

Città più meridionale dell'intero territorio, con un clima più caldo rispetto alle altre e una vegetazione più aspra. Per la sua posizione particolarmente esposta ad attacchi ospita una nutrita guarnigione e ampie fortificazioni in legno che la difendono dalle possibili razzie delle Furie Selvagge. Infatti, seppur il clima presenti diverse difficoltà nella coltivazioni di alcuni prodotti, il territorio rappresenta una vasta fonte di legno e acqua; il territorio intorno al centro abitato è punteggiato di sorgenti d'acqua che sgorgano da sotto terra manifestandosi molto spesso come dei potenti geyser. Clusium è famosa per i suoi carpentieri e artigiani del legno, questo materiale viene commerciato ed esportato nelle altre città in maniera molto massiccia, specialmente presso i cantieri navali di Farsalo. Essendo stata teatro dell'omonima battaglia, che vide Magnus e Giulio Severo vincitori, la città ospita annualmente numerosi pellegrini e presenta un grosso tempio posto al centro della piazza principale, luogo di preghiera e oggetto di grande venerazione da parte dei fedeli convenuti. In corrispondenza della

pianura nella quale si sviluppò la più aspra battaglia contro le Furie selvagge l'ordine zelota decise di porre le fondamenta per quella che oggi è conosciuta come la Scuola della Crociata, centro di addestramento zelota. Tradizioni: in occasione della commemorazione della battaglia di Clusium, 21 giorni dopo il Devotio Aestatis, tutti i cittadini vestono di rosso in onore di chi ha versato il suo sangue per la riconquista e bevono in onore degli eroici caduti. La ricorrenza è particolarmente sentita tra le fila dell'ordine dei Sopravvissuti.

## DECIMA SEVERA

**Console** - Marzia Lactitia Severa. nipote del Re

**Prevosto** - Aurelio Placidio

Seppur di dimensioni ancora modeste, ogni anno sempre più coloni accorrono all'ultima città ad esser stata fondata desiderosi di iniziare una nuova vita. Il piccolo borgo non presenta nessuna cinta muraria o fortificazione in sua difesa perché in continua espansione e crescita; si erge su una collina che sovrasta una lunga pianura che porta alla vicina Aquileia. Presenta una piccola guarnigione e un piccolo mercato, e offre un modesto commercio di carni e latticini.

Qui l'influenza dell'Ecclesia è minore, quasi nulla, infatti è l'unica città senza un Prevosto. I suoi residenti e i nuovi arrivati molto spesso sono persone atee che fuggono da una vita votata alla religione per cominciare un'esistenza "normale" e tranquilla. Purtroppo ultimamente la cittadina è divenuta teatro anche di qualche azione criminale da parte di reietti e banditi, accentuate dalla scarsa vigilanza delle esigue forze armate in loco. La sensazione è che la relativa autonomia della città sia dovuta al legame di parentela che lega la Console a Re Augusto.

## FARSALO

**Console** - Diocleziano Furio Galeno

**Prevosto** - Celeno Lurco

Città costiera famosa per il pesce e i suoi sarti, situata sul promontorio di Malvento, ad occidente.

Città fondata totalmente sul commercio con gli altri centri abitati, prospera grazie all'importanza del suo grande porto e all'imponente flotta commerciale e peschereccia. Per grandezza, popolazione e ricchezza è seconda solo a Sancta Invicta. La sua area portuale occupa quasi completamente la città bassa, posta sulla spiaggia ai piedi del Malvento, ed è collegata alla città alta da diversi montacarichi che funzionano con un ingegnoso sistema che sfrutta il moto ondoso.

Presenta un enorme Emporio del Conio al centro della piazza principale, unico ente autorizzato a coniare la valuta in uso fra gli invicti. Vi sono anche numerose caserme e posti di guardia situati nei punti cardine della città e recentemente è stata istituita la Legione dei Flutti, un gruppo armato abilitato alla difesa delle navi più importanti.

Purtroppo Farsalo conta anche un alto tasso di criminalità e una zona portuale simile a un ghetto, gestita principalmente dalla malavita locale. Nel promontorio che sovrasta la cittadina si erge la Torre del Tempio, un luogo sorto come centro di fede, ma anche con la funzione di faro.

Tradizioni: Senza dubbio la tradizione più importante legata a Farsalo è la benedizione delle navi il giorno del varo: la Benedictio Proram. Un Tutor Cultus viene mandato ad aspergere la prua con una palma d'ulivo intinta in poca resina dell'Albero Sacro diluita in abbondante acqua marina. Navi particolarmente grandi ed importanti sono state benedette direttamente dal Prevosto.

## FOROSSA

**Console** - Manlio Claudio Severo. nipote del re

**Prevosto** - Marzio Tacito

**Triumviro** - Ezio Curio. Gran Maestro dei Guardiani di Ferro

Città-fortezza in cui è stato fondato l'omonimo ordine militare, situata nelle montagne a nord e costruita come baluardo di difesa contro le tribù di Furie Selvagge settentrionali. I suoi abitanti sono pochi ma hanno la fama di essere molto duri, riservati e feroci in battaglia.

La città ospita le caserme più importanti e famose, da cui provengono i migliori guerrieri e Guardiani destinati a servire in Sancta Invicta. Anche le sue prigionie sono molto rinomate e importanti, si dipanano all'interno delle montagne in una vasta e contorta rete di gallerie, dalle quali è quasi impossibile fuggire e vantano un eccellente livello di sicurezza.

Forossa è famosa anche per le sue fucine e i suoi fabbri esperti nella lavorazione del Ferro Nero, minerale che abbonda nella montagna vicine, e nella forgiatura degli armamenti degli Zeloti.



Come prima commenda dell'ordine dei Guardiani di Ferro detiene una grande importanza per tutto il regno ed il Gran Maestro dell'ordine è talmente influente da formare, assieme al Console ed al Prevosto, l'unico esempio di triumvirato che governi su una delle dieci città.

In corrispondenza del picco del monte Bellator, situato vicino alla città sorge la Scuola dello Zelo, il centro di addestramento Zelota più marziale fra quelli maggiori.

## MITILENE

**Console** - Vegetio Licio Gallo

**Prevosto** - Antonia Settimia Gallia, sorella del Console

La città sorge in un territorio piuttosto paludoso ed è per la maggior parte costruita su palafitte che la sollevano dal malsano terreno. Se ciò da una parte l'ha protetta dagli attacchi nel corso del tempo, dall'altra ne ha impedito lo sviluppo, infatti la città sopravvive grazie al costante arrivo di rifornimenti dagli altri centri abitati, anche se presenta una delle più rinomate accademie specializzate nell'alchimia e nella medicina.

L'accademia di Mitilene garantisce al regno i suoi migliori alchimisti e medici, oltre che rifornirli di materie prime ed erbe raccolte direttamente dalle paludi. Le fortificazioni sono poche e il numero di Zeloti ristretto, la milizia presenta un buon numero di armati ma insufficiente a coprire il vasto ed impervio territorio.

Forse la città con la fama più oscura, si dice che tra le nebbie che si levano dalla palude, molti atti poco chiari vengano commessi. Infatti, negli ultimi periodi, le paludi sono state teatro di atti deprecabili e malati; si racconta che nel cuore della notte, fedeli di culti eretici striscino nell'ombra e nel fango per riunirsi e darsi alle loro blasfeme macchinazioni contro la fede nell'Entità Suprema. Al fine di prevenire la formazione di culti eretici e di limitare l'azione di quelli già presenti sul territorio tempo fa, venne fondata nella zona più isolata delle paludi la Scuola Inquisia, centro di addestramento Zelota famoso per i suoi insegnamenti estremi e per la segretezza riservata ad ogni uomo non appartenente alla Scuola stessa o all'ordine Zelota; la stessa città di Mitilene ha pochi contatti con la Scuola, coperti per la maggior parte dal Prevosto stesso.



## SERDICA

**Console** - Mariano Nero Opilio

**Prevosto** - Giustiniano Sylla

La città è sede dell'accademia più rinomata di tutta l'Ecclesia, nonché la biblioteca più grande e fornita, ed ospita i templi più belli del regno.

Come livello di architettura è simile alla capitale, per quanto decisamente più piccola, e i suoi luoghi di culto sono molto spesso oggetto di ritrovo per i pellegrini che affrontano viaggi di fede e percorsi di redenzione; inoltre presenta un grande monastero adibito ai riti di Correzione e Conversione, molto rinomato per la rigida disciplina adottata dal clero al suo interno.

Serdica presenta un'economia per lo più di sussistenza e dipende molto dalle altre città, ma offre un modesto commercio di carta, ed oro che estrae dalle poche miniere di cui dispone. La città, seppur di dimensioni ridotte, è ben difesa e presenta un alto numero di forze zelote a guardia dei luoghi sacri, a causa dei trascorsi e recenti attacchi avvenuti da parte di culti blasfemi ai danni del clero.

## UTICA

**Console** - Attilio Flaviano

**Prevosto** - Drusilla Maior Clodia

Città che ha dato i natali sia a Magnus l'Illuminato che alla dinastia dei Severi; in molti vi si recano in pellegrinaggio per visitare i luoghi in cui Magnus portò le prime parole dell'Entità suprema.

Utica è da molti considerata la città più importante, a livello simbolico, dell'intero regno.

Molto ben difesa e predisposta al perfezionamento dell'addestramento zelota, si dice che i guerrieri di fede che provengono da questo luogo siano un tutt'uno con la loro religione e che siano i più possenti e combattivi tra le fila dell'esercito invicto. Molto spesso sono contraddistinti per le loro armi o armature finemente lavorate e decorate con simboli di animali o di devozione all'Entità Suprema.

La città è inoltre famosa per i suoi artigiani del metallo: fabbri, armaioli ed armorari che forgiavano costante-

mente armamenti ed equipaggiamenti per l'esercito.

Le fucine di Utica vengono rifornite dalle numerose miniere di ferro ed argento scavate nei fianchi dei vicini colli Custodes. Il centro abitato presenta vari mercati ed empori i quali, oltre ai metalli, trattano anche pelli e cacciagione garantiti dalle vicine foreste.

## INVICTI - SEZIONE BACKGROUND

Queste che seguono sono delle linee guida, dei suggerimenti per creare un personaggio, non obbligatori ma ben consigliati per scrivere un Background esaustivo. Naturalmente potrebbero esserci altri spunti a cui il giocatore può fare riferimento per la creazione del proprio Hiskos.

Per creare il proprio personaggio bisogna partire da due aspetti fondamentali, la Razza e la Casta di appartenenza. Se la Casta determina il gioco e la crescita del proprio personaggio, la Razza ne determina le origini ed il suo passato. Partendo dalla sua famiglia, raccontare il nucleo dei parenti più stretti e come hanno influenzato la sua crescita.

### ➤ SCRIVERE UN PERSONAGGIO INVICTO

Per creare il proprio personaggio bisogna partire da diversi aspetti fondamentali primo tra i quali il Credo.

Il personaggio è un devoto dell'Entità Suprema? Oppure un seguace eretico della Culla del Caos o del Culto degli Immortali? Qualche altro ordine eretico?

Come spiegato in capitolo, anche i diversi luoghi di provenienza hanno un certo peso all'interno della psicologia del personaggio. Un abitante di Decima Severa magari è più aperto alla cultura estera ed alla accettazione, mentre invece un uomo proveniente da Sancta Invicta potrebbe essere più restio e conservatore.

Da dove viene il personaggio, quale Città? È venuto già a contatto con la popolazione del Villaggio e dell'Insediamento?

Per quanto riguarda i mestieri invece, difficilmente un semplice contadino potrà riuscire ad essere un buon esempio da prendere in esame per creare un personaggio Invicto. L'area di gioco è infatti situata all'Insediamento, distacco Militare del Villaggio con il quale si intrattengono affari di natura commerciale e politica.

Che lavoro fa la famiglia del personaggio? È originaria della città dove è stanziata o si è trasferita? È originata da membri con carica militare? Se sì, quale? Il personaggio approva il modo di pensare e di agire? Non approva? Cosa ne pensa?

Una volta delineata la psicologia del personaggio è importante individuarne la natura sociale.

È un ardente seguace dell'Entità Suprema o un cattivo praticante?

Ha mai partecipato alle tradizioni descritte? Cosa ha provato? Cosa ricorda del suo Rito di Identità?

Un consiglio per degli Invicti è che essi non conoscono il concetto di Ruota, pertanto dimostrarsi ignoranti in tale materia non è cattivo gioco, anzi.

Come si pone davanti alla novità, come ad esempio razze diverse dagli Umani e praticanti di Stregoneria?

Le razze non Umane non sono per nulla familiari ai volti degli Invicti, in maniera peculiare le Furie sono considerate nemici di lunga data, l'accettazione e la pace sono difficili con tali razze.

La valuta Invicta è diversa da quella dell'Insediamento, ovvero di fatto sassi blu, verdi e rossi, ma invece Ori, Argenti o Ramini.

Ultimo ma non ultimo importante punto è: perchè si trova all'Insediamento?

### ➤ NOMI

Per i nomi si prediligono quelli dalle forti consonanti:

Maschio: Decimus, Cassius, Titus, Tiberio...

Femmina: Aemilia, Claudia, Cornelia, Cassia...