

# AMBIENTACIÓN: LA IV LEGIÓN DE CLAUDIO

AUTORÍA - ARNAU GARCIA PUIG

## PRÓLOGO

En esta aventura representaréis a un grupo de supervivientes de una patrulla romana de exploración. Perteneceís a la IV Legión de Tiberio Claudio César Augusto Germánico enviada al norte junto con otras 3 legiones. Tenéis como objetivo someter a las tribus rebeldes de Atrebantes, Icenos y Brigantes al poder imperial de Roma. Britania es la tierra más allá del muro Adriático y está llena de bosques frondosos, montañas peladas por el viento y lúgubres pantanos, una tierra con un clima húmedo y frío al que no estáis acostumbrados pero que pronto descubriréis y odiaréis.

«POR JÚPITER», por supuesto que os presentasteis las primeras cuando vuestro Primus Pilos (*teniente*) pidió voluntarios la guarnición, incluso descartó a algunos por qué le pareció que eran demasiados. Así que con la tradicional prepotencia y disciplina del ejército romano, traspasasteis las puertas del muro hace ya 2 semanas.

Pero los dioses son caprichosos y anhelan la sangre, por lo que no todo podía salir bien. Después de varios días de establecer contacto con varios pueblos y tribus, un gran grupo de bárbaros con la cara pintada, cubiertos con pieles y cascos con cuernos, os han emboscado al lado del río. Parecían demonios salidos del infierno saliendo de la espesa niebla, no tuvisteis ni tiempo de formar para defenderos. Fue una auténtica masacre, donde pocos de ellos cayeron, y muchos de los supervivientes los repasaron a cuchillo después de la batalla.

Pero habéis tenido suerte, habéis burlado a las Moiras y a Plutón. Haber sobrevivido a esta trágica experiencia os ha hecho descubrir el terror del ejército romano, un gran ejército bárbaro que se prepara para atacar el muro y que parece que no les falta mucho. Debéis avisar antes que no sea demasiado tarde.



Pero, ¿cómo lo haréis? Os encontráis en medio del territorio tribal y ninguna tribu es amable con los soldados romanos y menos con 4 desarmados. La única salida que os queda es llegar al muro lo antes posible para informar al Pretor (subcomandante), según el mapa que le habéis cogido al cuerpo inerte del Pilus Primo, estáis a unos 7 días de travesía para llegar a la puerta del muro más cercana, en dirección al sud sud-oeste.

¡¡¡Apreisa antes que sea demasiado tarde, no podemos fallar a Roma!!!

¡¡¡Gloria o muerte, “POR JÚPITER, POR CÉSARY POR ROMA”!!!

---

## NOTA ESCENARIO

---

- La tirada final de esperanza/desesperación representa la voluntad con la que las supervivientes afrontan la última batalla que tiene lugar justo en las puertas del muro, una gran puerta de madera envuelta en rocas, que separa la salvación y la gloria romana, del olvido y la muerte de las Moiras.
- Superar la tirada implica que las jugadoras traspasarán esta puerta y afrontarán el ataque bárbaro desde las defensas romanas. Una batalla épica luchando cuerpo a cuerpo fuera del muro, donde conseguirán repeler el ataque bárbaro.
- Fallar esta tirada supone la peor de las desgracias. Una muerte individual deshonrosa o la rendición a las puertas de la libertad. O quizás todos sus esfuerzos han sido en vano y el ejército bárbaro consigue traspasar el muro sin ser detectado por las grandes legiones romanas, estos aguerridos soldados pasarán al olvido de la historia.
- Con que quede una de las protagonistas en pie (*no PNJ*), habrán conseguido repeler el ataque bárbaro.



## GANAR ESPERANZA

- Superar un reto.
- Conseguir una comida cocida al fuego.
- Ayudar a un hermano legionario.
- Esperanza de la gloria romana.
- Superar un combate con éxito.
- Mantener el honor.
- Síndrome del soldado o psicología de grupo.
- Ver un buen augurio de los dioses.

## GANAR DESESPERACIÓN

- Pasar hambre
- Recibir una herida o un accidente.
- Permitir perder algo o a alguien del grupo.
- Perder un amuleto protector.
- Mostrar miedo, cobardía o fallar al grupo.
- Faltar a tu honor.
- Dudar del credo romano.
- Protagonizar un hecho traumático.
- Perder el referente o romper la confianza del grupo.

## ENCUENTROS EN LA IV LEGIÓN DE CLAUDIO

- Veis el campo de batalla y es una masacre, no queda nadie. Pero no hay nadie, los bárbaros ya se han ido, o eso parece. ¿Podrías investigar, no?
- Encontráis una charca donde limpiaros, pero no es oro todo lo que reluce pero la prepotencia y la imprudencia no os hace ver las sombras del bosque que se mueven.
- Parece que os siguen, una extraña figura os ha descubierto mientras os bañabais, le prepararéis una trampa y resulta que es un niño flaco y con hambre, no habla vuestra lengua. ¿Qué hacéis? ¿Lleva las pinturas tribales? ¿Podría delataros?
- Encontráis una casa aislada con pocas y disgregadas ovejas, hay indicios que os indican que está abandonada, pero quizás es lo que se pretende. ¿Os aventuráis a entrar? ¿Os puede el hambre? ¿Pasáis de largo?
- Oís unas risas a lo lejos, son un grupo de bárbaros a la vera de una fogata comiendo conejo, por Júpiter que buen olor, están tranquilos y gozando de una buena comida. ¿Qué hacéis? ¿Cómo actuáis?
- ¡Cuidado!! Demasiado tarde. Uno de vosotros ha sufrido un accidente. ¿Qué ha pasado? ¿Cómo está? ¿Ha afectado a alguien más? ¿Habéis llamado la atención de algo?
- Bien, habéis visto una cueva, seguro que os ayuda a refugiaros del frío y la humedad.
- Entabláis conversación con alguien, algún bárbaro o quizás alguna aldea que visitasteis. Puede incluso que reconozca a alguien de vosotras como un antiguo miembro de su tribu.
- En la legión hay gente de todas partes de Roma, ¿puede ser que vuestro pasado os haga dudar de Roma?
- Qué tranquilidad, habéis parado a descansar un momento, mal hecho. En este momento te vienen recuerdos de la batalla y te salen las dudas. ¿Cómo puede ser que os atacarán? ¿Cómo conocían vuestra posición? ¿Habrá un traidor dentro del grupo? ¿Quién?
- Veis humo a lo lejos, una Villa (típica casa romana) está en llamas, pero parece que no hay nadie. Quedan algunos edificios en pie.
- «Por Marte», un grupo de jinetes bárbaros con pinturas de guerra y armados hasta los dientes han descubierto vuestra presencia. Seguro que no os dejarán vivir.

- ¡¡¡Una cabaña!! Hay unas cuantas calaveras de animales y humanos en estacas a su alrededor, ¿pero será peor esto que lo que os persigue?
- Cada paso en el bosque puede ser un paso en falso, bosques húmedos con pantanos, nieblas espesas que esconden animales, ramas o cosas muchas peores.
- «Gracias a Marte», habéis llegado al límite del bosque, delante de vuestro hay un gran y desolado descampado, las antiguas legiones cortaron los árboles entre este y el muro. Son 500 metros de nada, sin abrigo de ningún tipo de protección y recordad, os persiguen.

## BANDA SONORA



