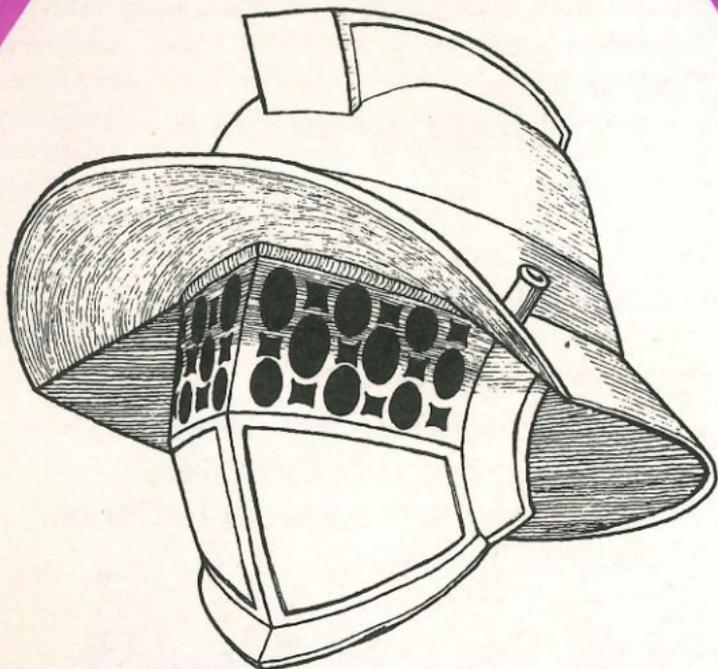


I GIOCHI DEL 2000



Nicola Zotti



SPARTACO

LA RIVOLTA DEI GLADIATORI

 QUALITYGAME

SPARTACO - LA RIVOLTA DEI GLADIATORI

© Nicola Zotti 1995

A cura di Andrea Angiolino

Disegni di Luigi Castellani

Grafica di Dario Cali

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione anche parziale.

I Giochi del Duemila

Collana "Duemilaruoli"

- Andrea Angiolino, "Mediterraneo"
- Cosimo Lorenzo Pancini, "Röle"
- Maurizio Mancini e Mauro Teragnoli, "Gli ultimi Templari"

Collana "Duemilagames"

- Andrea Angiolino, "Mitico!"
- Nicola Zotti, "Spartaco - La rivolta dei gladiatori"

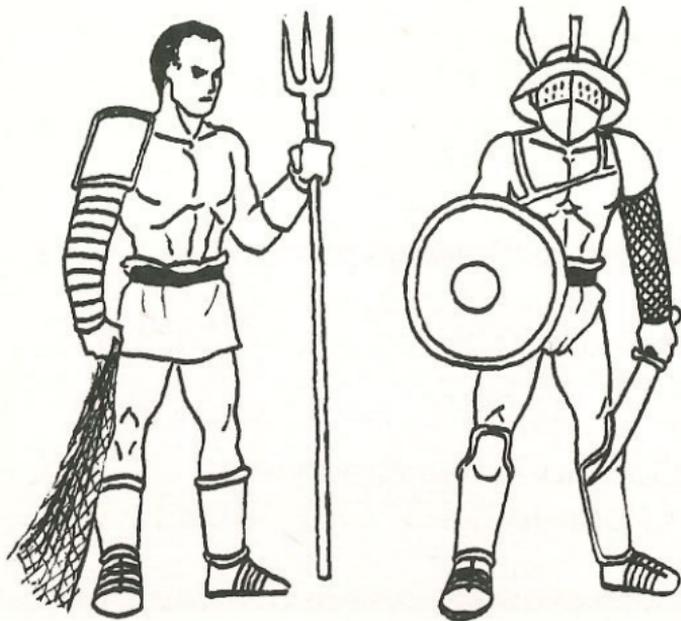
Collana "Duemilaguerra"

- Roberto "RoG" Gigli, "Atlantic Wars"

INTRODUZIONE

Questo in cui state per cimentarvi è un libro-gioco di ispirazione storica. Il vostro compito è quello di impersonificare uno dei consiglieri più fidati e saggi del gladiatore Spartaco in rivolta contro Roma. Il vostro scopo è quello di aumentare il più possibile il numero dei rivoltosi che si aggiungono alla vostra schiera o, se le condizioni sono avverse, di contenere le perdite. Dovete tenere il conto degli uomini che guadagnate o che perdetevi, perché se alla fine del gioco questo numero è positivo significa che siete riusciti a cavarvela in questa difficile prova.

Leggete le istruzioni a pag. 4 e la breve introduzione storica "L'età del grande disordine" a pag. 8, che descrive il periodo in cui si inserisce la vicenda di Spartaco e dei suoi compagni e che vi fornisce qualche indizio su come affrontare il gioco. Tornate quindi a pagina 4 dove vi attende il gioco vero e proprio.



IL GIOCO

I

Stanchi della dura disciplina della scuola gladiatoria di Lentulo Baziato, duecento gladiatori decidono di fuggire dalla caserma nella quale sono rinchiusi come in una prigione, poco a sud di Capua. Voi siete tra loro.

Nel gruppo c'è un gladiatore proveniente dalla Tracia, Spartaco: un uomo che ha una certa esperienza di combattimento, essendo stato ausiliario nell'esercito romano. Insopportabile al regime militare, Spartaco aveva disertato e si era messo a fare il brigante. Con scarsa fortuna, perché i romani lo avevano catturato e ceduto a Lentulo Baziato perché ne facesse un gladiatore.

Tutto sembra pronto per la fuga, quando vi accorgete che siete stati scoperti: probabilmente una spia vi ha traditi e ora la caserma è pattugliata da guardie armate.

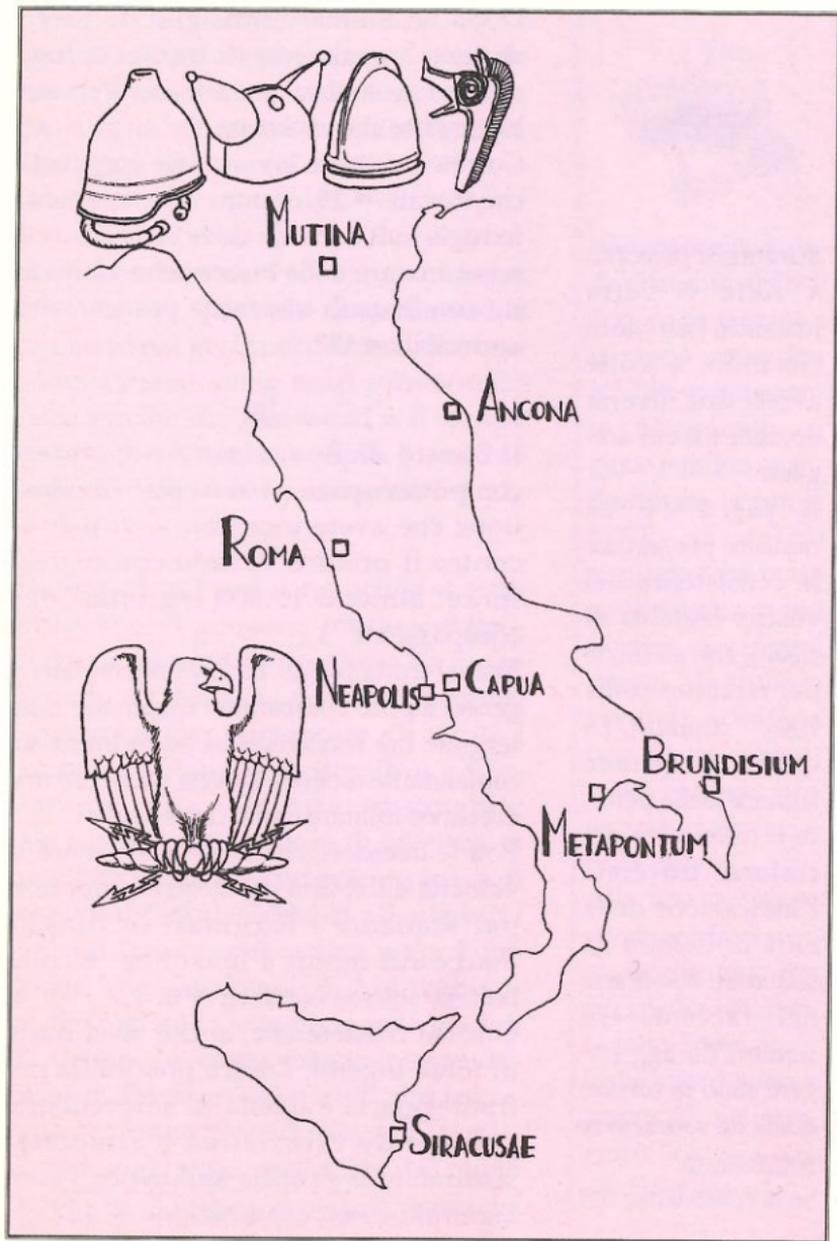


ISTRUZIONI

Iniziate a leggere il racconto dal paragrafo numero 1. Al termine troverete una scelta, che rimanda a due diversi paragrafi: il 15 e il 18. Decidete cosa fare e andate al paragrafo corrispondente alla vostra scelta. Il gioco prosegue a questo modo:

CONTEGGIO DEI RIBELLI

200





durante il racconto a volte vi verrà indicato un solo rimando, a volte avrete due diverse opzioni tra cui scegliere.

A pag. 4 c'è un riquadro per segnare la consistenza del vostro esercito di ribelli, che all'inizio del racconto conta 200 uomini. Di quando in quando subirete delle perdite o riceverete dei rinforzi: troverete l'indicazione della cifra di uomini da sommare o sottrarre nel racconto. Gli uomini da aggiungere sono in *corsivo*, quelli da sottrarre in sottolineato.

Se la consistenza del

Dopo un animato consiglio di guerra decidete ugualmente di tentare la fuga, ma non avete armi per affrontate il combattimento che vi aspetta.

Correte in cucina e vi armate con quello che trovate ➡ 15, oppure vi gettate senza indugio sull'armeria, dove siete sicuri di poter trovare delle buone armi gladiatorie con le quali vi sentite praticamente invincibili ➡ 18?

2

Il Senato di Roma inizia a guardare con preoccupazione al focolaio di ribellione che avete innescato e vi manda contro il pretore Varinio con ingenti forze: almeno 15.000 legionari ben equipaggiati.

Non si tratta più di un contingente eterogeneo e poco combattivo: quelli che fronteggiate ora sono regolari addestrati e un comandante esperto. Dovete prendere una decisione militare molto importante.

Potete decidere che si deve sfruttare la velocità e l'abilità dei vostri esploratori per stancare i legionari in lunghe marce sui monti e le colline, e combattere solo se costretti ➡ 8.

O forse ritenete che, anche se si tratta di forze ingenti, l'unica possibilità per fronteggiarle è quella di sorprenderle prendendo l'iniziativa e attaccarle sfruttando la propria abilità negli stratagemmi e nell'esplorazione ➡ 42?

3

La notizia del sangue romano versato con tanto incredibile ardimento infiamma la zona e in pochi giorni 5000 schiavi si agguingono a voi ➔ 37.

4

Dopo aver salutato i vostri ex compagni di avventura, che sono rimasti a sud al comando dal germanico Crisso, avanzate lentamente verso nord provocando l'entusiasmo dei diseredati e il terrore nei ricchi: i vostri ranghi vengono aumentati da 10.000 nuovi insorti ➔ 22.

5

Le regioni del sud sono ormai troppo sfruttate e vi pongono presto seri problemi di sostentamento. Dopo un lungo periodo di tempo in cui avete profuso ogni sforzo per ricomporre gli attriti, i contrasti si fanno insostenibili e provocano una frattura insanabile nell'armata. Per evitare di sfociare in una lotta fratricida, con grande senso di responsabilità decidete di allontanarvi dal sud Italia per spostarvi a nord con quanti vogliono seguirvi. Nel meridione rimangono i Gallo-germanici guidati da Crisso. La vostra marcia improvvisa causa molte diserzioni e molti altri lasciano la colonna per stanchezza, però i vostri ranghi sono reintegrati dai nuovi adepti che vi raggiungono man mano che



vostro esercito scende al di sotto dello 0 il gioco ha termine e la vostra avventura è fallita miseramente. Altrimenti il gioco termina quando trovate la parola FINE: il vostro risultato sarà tanto migliore quanti più uomini vi saranno rimasti. Ma anche in caso di sconfitta non dovete abbattervi: potete pur sempre ricominciare da capo.

Alla fine del gioco potete confrontare il vostro risultato con ciò che ha realmente fatto Spartaco: le indicazioni sono a pagina 27, nel paragrafo "La vera storia di Spartaco".



L'ETÀ DEL GRANDE DISORDINE

La Seconda Guerra Punica sconvolse profondamente la Repubblica romana, dando l'avvio ad uno dei periodi più oscuri e travagliati dell'intera storia di Roma: un'epoca che si concluse, dopo circa un secolo e mezzo di feroci lotte intestine, con l'avvento di Augusto al principato. La spina dorsale dell'antica Repubblica era rappresentato da una solida classe di piccoli proprietari terrieri che coltivava-

procedete verso nord, e nel complesso aumentate di 5.000 unità ➡ 22.

6

La decisione di combattere vi affascina e vi gettate sui romani con enorme impeto. Nella notte i nemici vengono completamente sorpresi e dispersi: nel combattimento muoiono 10 di voi ➡ 3.

7

Oramai la mobilitazione contro gli schiavi è totale. Richiamati dai lontani scenari di guerra arrivano Pompeo e Lucullo e le loro possenti armate di veterani: il primo scende da nord, il secondo sbarca a Brindisi e vi minaccia da est. Si avvicina per voi il momento della decisione finale ➡ 13.

8

Il nemico vi insegue con accanimento, ma si rivela inesperto e poco adatto a questo tipo di guerra. Lo sconfiggete in più scontri aumentando considerevolmente la vostra fama: in poche settimane, nonostante le perdite in battaglia, aumentate di ben 40.000 unità ➡ 11.

9

Su per i monti depredate comodamente le poche ville e vi raggiungono altri 5000 tra pastori, schiavi fuggitivi e italici insoddisfatti del dominio di Roma.

Ma le risorse della montagna sono troppo scarse e vostro malgrado siete costretti a tornare in pianura ➡ 2.

10

Vi siete schierati con estremo ordine. Il vostro numero è pari a quello del nemico, che però è agguerrito come mai prima. Si riunisce il consiglio di guerra per decidere il piano di battaglia.

La vostra opinione potrebbe essere che si debba effettuare una battaglia difensiva, disponendovi sulla cima di una collina per impegnare il nemico alle condizioni più favorevoli per voi ➡ 32.

O forse siete convinti che si debba combattere una battaglia offensiva, prendendo l'iniziativa e cercando di sfondare il centro del nemico, cercando di raggiungere Crasso per ucciderlo e sperare in questo modo che le sue truppe si demoralizzino ➡ 34?

11

Il vostro numero è aumentato a dismisura: siete i padroni dell'Italia meridionale. Questa situazione porta inevitabil-



no il proprio campo personalmente, con l'aiuto dei familiari e di pochi collaboratori. Al diritto di voto e al diritto di avere giustizia dai tribunali romani, essi corrispondevano con il dovere di servire nelle armate di Roma. In caso di guerra essi si presentavano spontaneamente a servire nella legione cui erano destinati e, a conclusione della campagna militare, che dif-



facilmente durava più di una stagione, facevano ritorno alle proprie case e alle proprie occupazioni. Questa importante classe di piccoli proprietari terrieri fu travolta dal tremendo impatto della Seconda Guerra Punica, un conflitto che superò largamente in durata e in asprezza qualsiasi guerra i romani avessero combattuto in passato, e praticamente scomparve dalla società romana. Una lunga serie di condizioni congiurarono contro questo cetto di piccoli coltivatori diretti. Molti romani furono costretti a rimanere

mente con sé molti problemi prima sconosciuti, o che rimanevano nascosti per la velocità con cui si susseguivano gli eventi. Diventa improvvisamente difficile fare andare d'accordo tante menti così assetate di libertà e di bottino: ci sono con voi uomini liberi ma insoddisfatti provenienti dalle popolazioni alleate di Roma e schiavi di tante nazionalità diverse che non hanno nulla da perdere. Inoltre il numero dei rivoltosi è tale che per questioni di puro approvvigionamento non è più possibile tenerli uniti: è giocoforza disperdersi su un'area molto vasta per trovarvi le risorse necessarie a sopravvivere. Avete dunque una difficile decisione da prendere, sulla quale pesa anche il fatto che il Senato è sempre più preoccupato dal pericolo che voi rappresentate e ha incaricato i Consoli in persona, Gellio e Lentulo, di gettarsi su di voi con le loro armate consolari di circa 40.000 uomini. Per il momento sono ancora fermi nel Lazio meridionale, ma da un momento all'altro potrebbero muoversi per attaccarvi.

Forse ritenete che dovete vivere i vostri problemi giorno per giorno: se uniti non si può stare, almeno la massa dei rivoltosi va tenuta più vicina possibile perché l'unione fa la forza ➡ 48.

O forse è inevitabile prendere atto dell'impossibilità di stare assieme e che

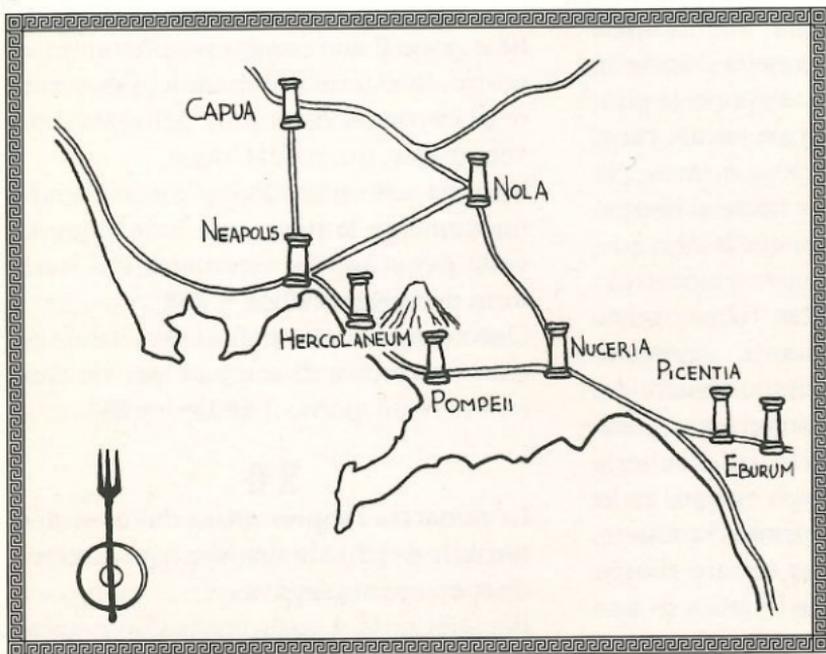
si deve prendere una misura decisa e definitiva perché in questo caso l'unione è debolezza: che guadagno si può avere dalle discordie che vi affliggerebbero di continuo? E' meglio dunque agire con chiarezza e spartirsi l'Italia in almeno due zone di influenza per proseguire la rivolta senza intralciarsi a vicenda ➡ 47.

12

Poco dopo essere fuggiti sorprendete un carico di armi gladiatorie destinate a un'altra caserma e con quelle depredate mercanti e viaggiatori facendo un pingue bottino.



sotto le armi per anni e anni, lontani dalle proprie fattorie, e quando poterono fare ritorno spesso avevano perso qualsiasi predisposizione per il lavoro dei campi:





non rimaneva loro che vendere quei terreni e cercare di rifarsi una vita nelle città. Chi era stato meno fortunato ed era rimasto ucciso, aveva lasciato un nucleo familiare incapace di provvedere alle proprie necessità e anche in questo caso la principale misura cui si poteva ricorrere per far fronte al bisogno era quella di vendere per trasferirsi in città. Infine c'erano quanti avevano dovuto sfollare dai territori invasi e soggetti alle ruberie degli eserciti, amici o nemici che fossero, per cercare rifugio tra le mura di una

E' un buon inizio: ma dovete pensare al vostro futuro, che per il momento vi porta lontano dalla vostra caserma-pri-gione. Dove volete andare?

A Nord verso l'Appia e la ricca città di Capua ➡ 20?

A Sud verso le montagne e le ville degli agricoltori campani ➡ 26?

13

Crasso vuole distruggervi prima che riescano ad intervenire i suoi "rivali" politici Pompeo e Lucullo. Decide quindi di pressarvi ancora più da vicino, sempre più da vicino, cercando la battaglia ad ogni occasione. Sconfiggete i suoi legati Scrofa e Quinzio, ma Crasso non demorde e pone il suo campo proprio sotto al vostro, iniziando i preparativi per cercare di circondarvi con una palizzata: una vera mania, questa di Crasso.

Bisogna sottrarsi allo scontro cercando nuovamente la fuga verso nord, questa volta per scappare veramente dal territorio della Repubblica ➡ 35?

O secondo voi la battaglia è inevitabile ed è inutile cercare di scappare per rinviare ancora di un giorno il destino ➡ 25?

14

La minaccia rappresentata dai consoli è terribile e richiede una risposta di grande spessore strategico.

Per superarla il vostro consiglio potreb-

be essere di affidarsi a una tattica temporeggiatrice, evitando lo scontro e sottraendosi innanzi tutto alla loro stretta mortale ➡ 19.

Oppure ritenete che sia necessario anticipare i tempi cercando subito la battaglia, in modo da evitare che i Consoli portino a termine il loro piano ➡ 23?

15

La cucina non è presidiata e potete tranquillamente armarvi con gli attrezzi che trovate: coltellacci, mestoli, spiedi e cose del genere. Queste armi improvvisate diventano micidiali strumenti di morte nelle vostre mani allenate e riuscite ad aprirvi una via di fuga. La battaglia è comunque sanguinosa: rimangono sul terreno 130 vostri compagni ➡ 12.

16

Verso Capua incontrate molte pattuglie di guardie armate che sconfiggete dopo brevi combattimenti. Prendete le loro armi e continuate per la città, che vi accoglie con le porte chiuse e una grandinata di frecce: nei vari scontri avete perso altri 30 compagni ➡ 29.

17

Nonostante questi successi, di fronte al pericolo rappresentato da Crasso iniziano a scoppiare i dissensi: un gruppo di venticinquemila ribelli guidati dai galli Casto



città. Anche per questi, l'unica fonte di sostentamento immediato era la vendita della proprietà terriera.

Questo aumento di offerta di terreni e di fattorie sul mercato fece crollare i prezzi, lasciando in pratica gli antichi proprietari con un pugno di mosche, a vantaggio di quanti avevano ingenti liquidità.

La proprietà terriera era sempre stata un investimento tradizionale per i romani, e gli uomini abbastanza ricchi da avere soldi da investire, in particolare quando c'erano occasioni tanto convenienti, a Roma



non mancavano. Il loro numero era anzi addirittura in aumento: ai senatori, che rappresentavano le facoltose famiglie di antica nobiltà, si erano aggiunti i nuovi ricchi della classe degli *Equites*.

Come accade in tutte le guerre, c'era un buon numero di persone che ne aveva tratto vantaggio e si era arricchito. Si poteva approfittare dei contratti governativi: producendo armi ed equipaggiamento, fornendo cavalli e bestiame, grano, navi per i trasporti, dedicandosi a tutte le attività commer-

e Cannicio decide di fare un campo separato perché contrario alla vostra gestione della guerra.

Se volete, non perdetevi altro tempo e vi allontanate da loro: voi avete sempre la responsabilità del maggior numero dei ribelli e, dato che Crasso non potrà occuparsi contemporaneamente di entrambi, questo vi può far guadagnare del tempo prezioso ➡ 30.

Oppure prendete atto a malincuore della decisione dei vostri compagni e ponete il campo a non grande distanza da loro, sia perché sperate in una riconciliazione e sia perché ritenete che, se vi allontanate troppo, essi potrebbero cadere vittime della furia di Crasso ➡ 36.

18

L'armeria è ben difesa. Le guardie vi respingono ma, nonostante combattiate a mani nude, riuscite ugualmente guadagnare la libertà.

Nei terribili combattimenti che dovete affrontare perdetevi 160 gladiatori ➡ 12.

19

Una tattica temporeggiatrice rinvia il momento della battaglia, ma non può evitarla perché voi, così aumentati di numero, non avete più la libertà di manovra di un tempo. I consoli infine riescono a riunirsi stringendovi in una tenaglia. Lo scontro è inevitabile e

durissimo. Alla fine il vostro coraggio riesce ad avere la meglio, ma il tributo in vite umane è molto alto: muoiono 10.000 di voi ➡ 49.

20

A nord ci sono due possibili destinazioni immediate.

Potete andare verso l'Appia, dove c'è un grande traffico commerciale e si può rapinare molto bottino operando come briganti di strada ➡ 46.

Oppure a Capua: la città più vicina, più ricca e popolosa, dove forse potreste tentare di mimetizzarvi tra la folla ➡ 16.

21

Nel percorso verso i monti si aggiungono a voi pastori e altri fuggitivi che hanno sentito della vostra ribellione, aumentando le vostre fila di 300 unità ➡ 33.

22

I consoli Lentulo e Gellio approfittano della frattura che si è creata tra voi. Gellio attacca Crisso e i suoi che si erano attestati presso il monte Gargano e ne fa strage: i morti sono ben 20.000. Nel frattempo Lentulo contiene da nord la colonna guidata da Spartaco, per dare tempo a Gellio di giungere da sud. Uniti vi stanno stringendo in una morsa mortale ➡ 14.



ciali. Si poteva diventare ricchi anche con la riscossione delle tasse nei molti territori appena conquistati. Il Senato di Roma eleggeva i *Quaestores* perché si occupassero di riscuotere le tasse. I *Quaestores*, però, erano praticamente dei semplici cittadini e non avevano i mezzi per assolvere a questo compito e così erano costretti ad appaltare il servizio a chi aveva l'esperienza e la struttura organizzativa adeguata mediante aste pubbliche. Gruppi di finanziari si associavano e facevano un'offerta comune,



anticipando a Roma i soldi delle tasse di una determinata provincia, sicuri che avrebbero fatto guadagni immensi spremendone poi a dovere i malcapitati abitanti. Si formarono in questo modo enormi fortune, che in parte venivano investite acquistando terreni e creando in questo modo proprietà grandissime dette *Latifundia*.

Ovviamente, i nuovi proprietari non potevano lavorare in proprio questi terreni immensi, ma avevano bisogno di molta mano d'opera che poteva essere trovata in due modi: o suddividendo il

23

Anticipando i tempi riuscite a impegnare Lentulo prima che si sia congiunto col collega Gellio e, dopo averlo battuto, rivoltate le vostre armi contro quest'ultimo sconfiggendolo a sua volta. Lasciate sul campo 5.000 dei vostri ➡ 49.

24

Si sparge la fama della vostra astuzia: 1000 schiavi fuggono per riunirsi al vostro gruppo ➡ 37.

25

La decisione di scendere in battaglia infiamma i vostri animi e consolida il legame tra voi: tutti comprendono che siete a un punto decisivo e si predispongono alla lotta con coraggio e fermezza. Il momento è solenne: nessuno di voi si abbandonerà ad una fuga vergognosa ➡ 10.

26

Rivolgendovi a Sud potete muovere verso due destinazioni.

Potete scegliere di andare verso le selvagge montagne alla ricerca di un rifugio sicuro ➡ 21.

Oppure dirigervi verso le pianure, dove ci sono le ville rurali ricche di ogni ben di dio e di schiavi ➡ 40.

27

Tornare a sud può significare due cose. Roma ha le sue armate principali oltremare, in Spagna e in Asia, e può anche mobilitare altre armate con rapidità. Tuttavia in una lotta contro il tempo si potrebbe portare la minaccia al cuore della Repubblica attaccando Roma stessa e decapitando in un colpo il serpente che minaccia la libertà di tanti soggetti diversi, come gli schiavi e i cittadini italici vessati dalle leggi dei romani ➤ 38.

Un obiettivo alternativo e altrettanto ambizioso può invece essere quello di costruire uno stato indipendente degli schiavi: e quale luogo migliore della Sicilia, dove gli schiavi sono la maggioranza della popolazione, dove altre rivolte pochi anni prima sono scoppiate con successo e sono state represses con grandi difficoltà e dove, infine, si incontrerebbe forse anche il favore del profondo spirito indipendentista che alberga nelle etnie più facoltose? Senza contare poi il vantaggio di avere i confini difesi dal mare ➤ 31.

28

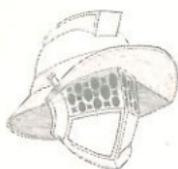
Giunti alla punta dello stivale dovete fare i conti con la mancanza di imbarcazioni per attraversare lo stretto di Messina. Vengono in vostro soccorso i pirati della Cilicia e convengono con voi



latifondo in appezzamenti più piccoli e affidandoli a mezzadri, oppure ricorrendo al lavoro degli schiavi.

Gli schiavi non erano una novità per i romani, poiché erano comuni in tutte le società antiche. Tuttavia nel II e nel I secolo avanti Cristo il loro numero crebbe a dismisura con il passaggio da un sistema produttivo fondato sulla piccola proprietà terriera a quello incentrato sui *Latifundia*.

Roma abbondava di schiavi. Aveva vinto numerose guerre e soggiogato tanti popoli, costringen-

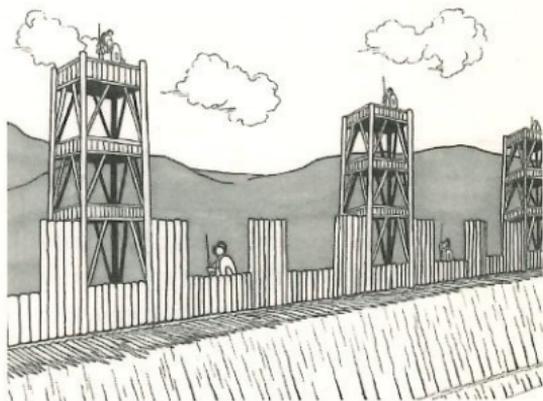


doli alla schiavitù: questo era il destino capitato, ad esempio, ai Cimbri e Teutoni catturati da Caio Mario dopo la battaglia di Aque Sextie, nel 102 a. C. Ma non mancavano commercianti disposti a rifornire il mercato con schiavi provenienti da ogni parte del mondo. Senza contare poi quanti perdevano la libertà per scontare una pena oppure perché si erano indebitati e dovevano in qualche modo restituire i prestiti ricevuti.

La condizione di schiavo non era uguale per tutti: gli schiavi che viveva-

un prezzo per traghettarvi all'isola. Da pirati quali sono, però, scompaiono con l'oro pattuito lasciandovi in un brutta situazione.

Mentre Spartaco e voi intrattenete queste trattative coi pirati cilici, Crasso non sta con le mani in mano. Per vostra fortuna non ha le idee chiare su cosa fare. L'unica cosa che gli viene in mente è di provare a bloccarvi definitivamente nel fondo della penisola e per farlo usa un mezzo che rispecchia alla lettera le sue intenzioni. Costruisce una fortificazione attraverso l'intera Calabria, da mare Tirreno al mar Ionio: quasi una gabbia per bestie feroci. Per nulla impressionato da tanto zelo "edificante" a Spartaco basta ordinare un attacco notturno, concentrato su un solo punto, per sfondare la pur riguardevole difesa ed essere nuovamente libero di muoversi per la penisola ➔ 17.



29

Siete braccati e costretti a cercare rifugio in montagna. Tuttavia non solo i ricchi abitanti della zona sono stati informati della vostra ribellione: anche gli schiavi lo hanno saputo e 100 di loro vi raggiungono riuscendo con difficoltà a evitare il controllo delle guardie dei latifondi ➡ 33.

30

La disunione si rivela una scelta perdente. Crasso ne approfitta e sconfigge in una accanita battaglia i due dissidenti Casto e Cannicio sterminando completamente i loro 25.000 compagni ➡ 7.

31

Il cammino verso la Sicilia è lungo, ma non ci sono eserciti a frapporsi a questo obiettivo. Il Senato di Roma, tuttavia, vede ormai chiaramente tutta l'entità del pericolo e dà incarico a Crasso di costituire un'armata di veterani per debellare la vostra minaccia.

Crasso accetta di buon grado. Lo muove l'enorme ambizione supportata dal suo immenso patrimonio: la prima attira molti veterani, il secondo li paga uno per uno. L'avversario che ora avete di fronte è veramente pericoloso: la sua potenza risiede nei favori che è in grado di accordare ma soprattutto nella paura



no nelle città, nella casa del loro padrone, facevano praticamente parte della sua famiglia e godevano di un trattamento anche ottimo, e spesso venivano anche liberati in ringraziamento dei servizi forniti.

I più sfortunati, invece, lavoravano nei latifondi: venivano nutriti solo quel poco che bastava per garantirsi l'apporto del loro lavoro e controllati a vista dalle guardie armate al soldo del latifondista, che erano anche incaricate della cattura degli schiavi che cercavano la libertà con la fuga. Questi



ultimi non avevano vita facile, perché non c'era un luogo dove poter scappare, e potevano solo dedicarsi alla scomoda carriera senza prospettive del brigante.

In un periodo di tempo relativamente breve, dunque, la struttura economico-sociale della Repubblica romana cambiò drasticamente: un tempo formata per la massima parte di piccoli coltivatori diretti, un solido ceto medio, all'epoca di cui parliamo era invece sostanzialmente suddivisa tra cittadini molto ricchi - le famiglie senatorie e

che incute. Nonostante questi anni siano così terribili, Crasso è riuscito a diventare famoso per la sua brutalità.

Crasso ordina al suo legato Mummio di seguire le vostre tracce, ma questi non resiste alla tentazione della gloria personale e cerca la battaglia. La trova e la perde: le forze al suo comando si danno a una fuga vergognosa. L'ira di Crasso per questa disfatta è pari alla sua fama. Fa sottoporre all'atroce rito della decimazione le unità colpevoli di codardia: in un macabro rito decine e decine di malcapitati estratti a sorte vengono bastonati a morte. Nel frattempo voi avete via libera verso la Sicilia ➔ 28.

32

Attendete le legioni a piè fermo, senza indietreggiare di un metro. Non uno tra voi abbandona il posto assegnatogli, ma questo enorme coraggio non può nulla contro l'attacco avvolgente dei legionari che circondano la posizione e assalgono lo schieramento nemico da più lati. Spartaco, sempre in prima fila là dove il pericolo è maggiore, è tra gli ultimi a morire: circondato e ferito innumerevoli volte viene sopraffatto dai legionari, e a nulla valgono i vostri disperati tentativi di accorrere in suo soccorso. In una giornata di durissimi combattimenti muoiono ben 1.000 romani, un numero molto alto per un esercito vincente in

una battaglia antica, ma restano sul terreno 55.000 ribelli. Quasi nessuno di voi riesce a scampare dalla furia di Crasso, che mantiene fede alla propria fama di essere crudele e spietato e fa crocifiggere migliaia di prigionieri lungo la via Appia: la vostra avventura finisce qua. Il corpo di Spartaco, però, non verrà mai trovato.

FINE

33

Il monte più impervio della zona e quello che offre il rifugio più sicuro è il monte Vesuvio: lo raggiungete e finalmente potete riposarvi. C'è una sola via d'accesso al vostro nascondiglio e nessuno può arrivare senza essere visto ➡ 50.



gli *Equites* - e cittadini molto poveri, che affollavano Roma.

I Senatori e gli *Equites* ben presto si trovarono in aspro contrasto politico, perché questi ultimi cercavano di contendere ai primi il dominio politico.





Il grande numero di cittadini diseredati che abitava a Roma divenne un'ottima massa di manovra in questa lotta senza quartiere, perché il loro voto era in vendita al migliore offerente. Il tentativo dei Gracchi di far ritornare alle campagne la Plebe Urbana, acquistando per questo scopo fattorie con denaro pubblico, fu fatto naufragare nel sangue. Tuttavia sarebbe forse fallito ugualmente, perché ormai la Plebe urbana aveva perso qualsiasi vocazione alla dura vita dei campi. La vita politica di Roma era entrata in

34

Prima dello scontro, Spartaco fa condurre presso di sé il proprio cavallo e davanti all'esercito schierato lo uccide: "Se vinceremo questa battaglia", dice raggiungendo i vostri ranghi per combattere in mezzo a voi, "ne avrò di altri e di più belli; se perderemo non ne avrò più bisogno".

Trascinati dall'esempio del vostro comandante, vi lanciate all'attacco aggredendo il nemico. Compite gesta eroiche, impegnando i legionari al di là di quanto sembra umanamente possibile. Un estremo tentativo di raggiungere Crasso è a un passo dal successo. Spartaco in persona affronta e uccide da solo due centurioni che gli sbarrano il passo, ma viene ferito a una coscia e



costretto a lottare in ginocchio. Non domo, continua a combattere coprendosi con lo scudo: ma uno dopo l'altro i compagni che lo circondano e lo proteggono vengono abbattuti dai legionari. I vostri tentativi di portargli soccorso falliscono disperatamente e alla fine Spartaco è isolato e ucciso.

Il tentativo di raggiungere ed eliminare Crasso ha perso lo slancio della sua punta di lancia: la battaglia è ormai perduta. Alla fine della giornata rimangono sul terreno 50.000 ribelli e 1.000 romani, un numero altissimo per un esercito vincente in una battaglia antica. Nonostante questo mantenete la coesione e non fuggite come avevano fatto molte volte prima i legionari di Roma: in parecchi riuscite addirittura ad aprirvi una strada nella schiera nemica e a fuggire.
FINE.

35

Il nemico è troppo vicino e troppo all'erta: la decisione di sottrarsi al combattimento si trasforma in breve in una fuga disordinata, di cui il nemico approfitta spietatamente. Nel breve volgere di qualche ora 5.000 ribelli sono morti per mano degli inseguitori o si sono dispersi nelle campagne: pressati con tanto vigore siete costretti ad accettare battaglia ⇒ 10.



un circolo vizioso inarrestabile che ampliava disordine e conflitti.

Anche i rapporti tra Roma e i suoi alleati, i cosiddetti *Socii*, peggiorarono fino a sfociare in una guerra aperta, la Guerra Sociale. Gli Italici erano insoddisfatti dei privilegi che ancora li distinguevano dai cittadini romani, nonostante il contributo di sangue versato contro i cartaginesi e soprattutto la lealtà del loro rapporto di alleanza, senza il quale Roma sarebbe stata senz'altro sconfitta.

I romani vinsero a fatica la guerra



sociale e furono costretti a concessioni che, però, non accontentarono nessuno.

Anche l'esercito subì delle pesanti trasformazioni a seguito della modificazione della struttura sociale della Repubblica.

I cittadini meno abbienti erano esentati dal servizio militare, perché questo dovere era riservato ai detentori di un reddito: ora che questi ultimi costituivano un'esigua minoranza, non era più possibile trarre da loro l'enorme quantità di uomini indispensabili alle innumerevoli guerre di Roma, e si dovette

36

Crasso decide di assalire la parte minore delle forze ribelli, quella guidata da Casto e Cannicio, ricorrendo a un attacco su due fronti che solo per un puro caso non riesce alla perfezione. La vostra vicinanza al campo dei dissidenti fa sì che possiate intervenire in loro soccorso, ma purtroppo tra essi si contano 20.000 morti ➡ 7.

37

Ora non siete più una piccola pattuglia di gladiatori fuggiti, ma iniziate ad essere un grande banda di insorti: avete un'importante scelta da compiere. Potreste addentrarvi nelle montagne dell'interno cercando di far perdere le vostre tracce ➡ 9.

Oppure potete approfittare dello sconcerto causato e dell'aumento del vostro numero per devastare le campagne circostanti e fare bottino ➡ 45.

38

La decisione di colpire Roma si rivela subito poco felice. Di fronte a un pericolo così diretto, il Senato decide che venga creato un esercito di veterani per difendere la Repubblica minacciata con tanta arroganza, e nel contempo richiama in patria le armate impegnate all'estero. Le difficoltà che l'armata

ribelle aveva incontrato nel prendere le città del meridione, a maggior ragione valgono di fronte alle mura di Roma. Ciononostante provate alcuni attacchi e tra morti, feriti e disertori, il vostro esercito perde 10.000 unità. Bisogna ripiegare sulla conquista della Sicilia ➡ 31.

39

La vostra marcia verso nord è accolta con entusiasmo da quegli schiavi che vi attendevano da tempo. 12.000 nuovi insorti si aggiungono a voi. Tuttavia ciò non fa che complicarvi ancora di più le cose e il vostro viaggio si rivela più faticoso del previsto. La massa dei ribelli si allunga a dismisura ed è necessario costituire una retroguardia in grado di raccogliere i dispersi e i ritardatari. Si incarica di questo compito delicato il germanico Crisso ➡ 22.

40

La fertile campagna è disseminata di ricche ville rurali: i proprietari hanno mobilitato le loro milizie e si sono mossi contro di voi. In uno scontro perdetevi 20 uomini. Vi precipitate verso le montagne cercando di evitare altri combattimenti ➡ 29.

41

La proposta di scappare dall'Italia incontra uno scarso successo: solo



procedere a una diversa forma di arruolamento.

Caio Mario risolse il problema ricorrendo all'arruolamento di volontari a lunga ferma, salariati da Roma e con diritto a una compartecipazione nella spartizione dei bottini di guerra.

Questo risolse definitivamente i problemi di quantità e di qualità degli arruolati, perché i cittadini poveri ma di buona costituzione fisica erano interessati a un'occupazione come quella del legionario: pericolosa ma di prestigio, consentiva di non morire di fame



e magari di mettere assieme un piccolo gruzzolo.

Tuttavia questo creò un altro problema non secondario. I soldati stabilirono con il loro comandante un rapporto di lealtà e di dipendenza che superava i vincoli con la Repubblica e, quindi, con il Senato, e i militari entrarono prepotentemente sulla scena politica romana e si affermarono come la forza in grado di battere tutte le altre. Il Senato cercò di tenere lontani dall'Italia, e dalla politica, i generali e le loro legioni, inviandoli in conquiste

100 sono gli schiavi che decidono per questa soluzione e abbandonano l'armata. A questo punto, voi stessi cambiate idea e decidete di restare in Italia con il grosso dei ribelli ➤ 27.

42

Prendendo l'iniziativa, sfruttate al meglio l'incapacità dei romani di combattere una guerra di guerriglia: sconfiggete Varinio una prima volta, poi il suo collaboratore Furio. In seguito disperdete le forze di un altro pretore, Cossinio, che quasi catturate mentre fa il bagno. Per concludere sconfiggete definitivamente Varinio e riuscite addirittura a catturargli il cavallo.

La vostra audacia e i vostri successi trasformano il focolaio di ribellione che avete acceso in un incendio di proporzioni vastissime: i vostri ranghi, nonostante le perdite in battaglia, si incrementano di 50.000 ribelli ➤ 11.

43

Dopo essere scesi agilmente dal dirupo, aiutandovi con la scala di tralci di vite, vi allontanate rapidamente. Il mattino successivo il pretore Clodio Glabro si accorge che siete fuggiti e cerca inutilmente di inseguirvi: ormai siete troppo lontani ➤ 24.

Non avete i mezzi per conquistare le città, e tanto meno queste vi aprono le porte. Ciò impedisce che possiate stabilire una sicura base di operazioni che vi consenta di insediarvi permanentemente in una zona. La vostra posizione si fa di giorno in giorno più precaria e il malumore si diffonde negli accampamenti, perché il desiderio di bottino dei ribelli è insoddisfatto. Siete costretti vostro malgrado a improvvisare una rapida marcia verso nord, che ha come primo effetto quello di spezzare la vostra colonna in due tronconi perché un grande numero dei vostri si attarda per stanchezza o indisciplinazione. Il germanico Crisso si incarica di raccogliervi e di impedire che si disperdano. Molti sono anche i disertori che decidono di dividersi da voi, anche se i vostri ranghi non ne risentono: aumentate anzi di 1000 unità, perché un gran numero di ribelli si unisce a voi mano a mano che procedete verso nord ➡ 22.

In campagna il bottino è ricchissimo: le guardie dei latifondisti non possono nulla contro la vostra furia. Anzi, molti si aggregano a voi: in breve le vostre fila si arricchiscono di altre 10.000 unità ➡ 2.



sempre più lontane, ma era uno sforzo inutile: la scena politica romana era destinata ad essere occupata in modo stabile dai detentori della forza militare. I primi furono Mario e Silla, poi ne vennero altri: ad esempio Crasso, Pompeo e Lucullo che sono tra i protagonisti del gioco che state per iniziare.

LA VERA STORIA DI SPARTACO

Terminato il gioco, se non intendete più ripeterlo potete confrontare le vostre scelte con quelle di



Spartaco. Il punteggio che egli avrebbe ottenuto al nostro gioco è 12.360, il massimo possibile: e voi come ve la siete cavata? Il percorso di Spartaco sarebbe stato più o meno 1-15-12-26-21-33-50-6-3-37-45-2-42-11-48-39-22-14-23-49-27-31-28-17-36-7-13-25-10-34.

Vediamo ora come prosegue la vera storia della rivolta dopo la battaglia del paragrafo 34. Crasso, fedele alla propria natura crudele e spietata, non concede tregua ai fuggitivi e ne cattura 6000 nei giorni immediatamente successivi, per cro-

46

Sull'Appia vi rifornite di altre armi e di bottino depredando i mercanti, ma effettuate molti scontri armati che logorano le vostre forze. 10 gladiatori rimangono uccisi ➔ 29.

47

Dividersi l'Italia in zone di influenza, o meglio sarebbe dire zone di caccia, non è semplice. Ci sono due possibilità: spartire la penisola in senso nord-sud, con un gruppo che rimane nelle regioni meridionali e l'altro che si apre la strada verso nord ➔ 4, oppure effettuare una divisione est-ovest continuando a stazionare nel sud, con un gruppo che occupa la costa tirrenica e un altro quella adriatica ➔ 44.

48

Rimanere uniti è un principio: ma per fare cosa? Questo ancora deve essere deciso.

Siete convinti che si debba scegliere di rimanere a sud cercando di costruire una base solida alla ribellione, conquistando città, anche con la diplomazia, per dare un senso duraturo alla rivolta ➔ 5?

O volete rimanere uniti per muovere verso Nord, dove la ribellione non è ancora giunta e dove c'è tanta preda da fare ➔ 39?

Siete i padroni dell'Italia del nord e dilagate nella pianura Padana. Qui sconfiggete l'ultimo contingente romano nella zona rappresentato dal proconsole della Gallia Cisalpina Cassio. Dopo questi eccezionali successi altri 30.000 uomini si aggiungono al vostro esercito, creando la necessità di un cambio di strategia.

Ormai nessuno può più fermarvi se volete sottrarvi alla giurisdizione di Roma: un passo più avanti c'è la libertà, rappresentata dai territori ancora non raggiunti dalla dominazione romana, come la Gallia e la Germania. Il vostro consiglio è di abbandonare la penisola ➡ 41?

O forse credete che sia inutile proporre piani di fuga dall'Italia, perché le terre che sono ai confini sono insospettabili e sconosciute: non c'è salvezza in esse, ma solo pericoli ancora maggiori di quelli che già vi sono noti conoscono. Eppoi che ospitalità otterranno in quei territori i tanti italici che hanno raggiunto le vostre fila? E allora consigiate piuttosto di tornare a sud, continuando a propagare la rivolta e la distruzione nella penisola ➡ 27?



cifiggerli lungo la via Appia da Capua a Roma.

Tuttavia, una banda di altri 5000 scampati riesce a sfuggirgli, arrivando fin in Etruria ove si imbatte nell'armata di Pompeo appena giunta dalla Spagna: vengono schiantati dalla superiorità nemica, i più presi prigionieri e anch'essi crocifissi. Così Pompeo può rivendicare a sé il merito finale della vittoria, perché se Crasso ha sconfitto gli schiavi in battaglia, suo è invece indiscutibilmente il merito di aver sradicato una volta per tutte il problema.



All'ultimo momento, a Crasso viene strappata la soddisfazione di poter godere della fama derivante dalla vittoria. Il suo odio per Pompeo, se mai ce ne fosse stato bisogno, ha trovato nuova esca. Il seme gettato da Spartaco e dai suoi ha però ancora qualche frutto da dare: anni dopo, un altro grande e sfortunato ribelle, Catilina, potrà annoverare tra le sue fila gli ultimi sopravvissuti a questa avventura, uomini per i quali il senso di libertà ha un radicamento molto profondo.

50

Quando credete di essere al sicuro arriva il pretore Clodio Glabro con 3.000 uomini messi insieme alla bell'e meglio, e blocca l'unica via d'accesso al vostro rifugio con una forza ragguardevole anche se raccoglietevi. Siete in gabbia: davanti a voi il nemico, alle vostre spalle un dirupo.

Tuttavia non disperate: guardandovi attorno scoprite che intrecciando una vite selvatica potete fare una rudimentale scala di corda. Abili acrobati quali siete potete scendere non visti per lo strapiombo, coperti anche dal buio della notte, e una volta liberi avete due possibilità: girare attorno alla montagna e attaccare di sorpresa Clodio Glabro e i suoi ➡ 6, oppure scappare senza indugio ➡ 43.



Finito di stampare
nel mese di ottobre 1995
Grafiche Artigianelli (TN)



In questo libro-gioco impersonerai uno dei compagni di Spartaco, il gladiatore ribelle in rivolta contro Roma. Siamo nel 73 a.C.: ogni dettaglio del racconto è storicamente accurato. Oltre a "I giochi del duemila", Qualitygame pubblica giochi da tavolo come "Kupido" e "Algoritmo": l'intenzione è quella di offrire prodotti divertenti e originali, selezionati tra le migliori creazioni degli autori di tutt'Italia e realizzati così come li vorrebbe il giocatore attraverso la massima cura per ogni dettaglio.

L. 2000