

Brenno



1 (prologo). 390 a.C. I Senoni, sotto la guida del comandante Brenno, valicano le Alpi, attraversano l'Italia e si stanziano nelle odierne Marche, sconfiggendo e ricacciando i Piceni al di sotto del fiume Esino. Non appagati dalle vittorie, attaccano perfino Roma e la saccheggiano con brutalità. L'assedio prolungato del Campidoglio costringe i Romani a pagare un tributo per ottenere la pace. Tu sei il figlio di Brenno, e sei vicino a tuo padre mentre si appresta a trattare le condizioni della resa.

«È giunta l'ora di parlare con questi Romani. Venite con me, miei fidati.»

Ti avvicini, ma tuo padre ti ferma: «L'invito non è rivolto a te.»

«Sono tuo figlio! Voglio essere presente anche io!»

Brenno scuote la testa: «Certi privilegi vanno guadagnati.

Comago era con me fin dal principio: è lui che ha costruito Sena dopo averne sottratto le terre ai guerrieri Piceni. Epona è la miglior stratega militare che abbia mai conosciuto: se abbiamo sconfitto i Romani è solo merito suo. E Abo...» Il gigante si fa avanti con un sorriso. «Beh, Abo è il miglior guerriero di tutti i celti. Suo figlio ha solo tre anni, ma quando sarà cresciuto potrebbe diventare il nostro nuovo comandante. Il tuo unico merito, invece, è quello di essere nato sotto il tetto di paglia più grande della città.»

Ascolti a malincuore le risate degli altri. Se insisti per partecipare, vai al **3**. Se aspetti la fine dell'incontro, vai al **2**.

2 (prologo). Tuo padre torna a sera inoltrata, raggianti: «E l'oro che ci hanno dato va aggiunto a quello che abbiamo razzciato in questi mesi!»

«È andata bene?» chiedi. «Come sono i Romani?»

«Più che bene. Hanno dichiarato: *Non con l'oro si difende l'onore della patria, bensì col ferro delle armi!* Ah, hanno coraggio anche nella sconfitta. Sai a chi bisognerebbe ricordarlo? Ai Greci, coi loro borselli pieni di monete e le loro città prive di guerrieri, sempre alla ricerca di mercenari!»

«Lasciamo perdere i Greci, Brenno!» gli risponde Abo, il gigante. «I più vicini sono i Dori, a Siracusa!»

Tuo padre scambia un'occhiata con Epona. «Se le voci sono vere, presto fonderanno una colonia dalle nostre parti.»

«Alleati o nemici?» chiede il vecchio Comago.

«Tutti sono possibili alleati: i Dori sono ricchi, gli Etruschi odiano Roma, i Boi sono celti quanto noi. Gli unici nemici di cui preoccuparsi sono i Romani: li abbiamo appena sconfitti, ma non dimenticheranno.» Tuo padre ti ignora e procede oltre a discutere coi suoi consiglieri, lasciandoti solo a riflettere.

Regole: D'ora in avanti, puoi decidere di citare alla lettera la frase riportata da tuo padre e scritta in corsivo qui sopra: per

farlo, sottrai 10 al numero del paragrafo in cui ti trovi (es: se sei al paragrafo 12, ignora le scelte presenti e vai al 2). Se il nuovo paragrafo inizia con "Citi tuo padre", leggilo, altrimenti torna a quello precedente. Puoi fare un solo tentativo. Vai al **4**.

3 (prologo). «Figlio mio, passerà molto tempo prima che io mi fidi a discutere di politica con te. Ma ti anticipo questo. Dirò ai Romani la stessa cosa che ho detto ai Druidi quando non volevano benedire la mia incoronazione: *Guai ai vinti! Che si sappia che Brenno è destinato a vincere e a camminare sui cadaveri degli sconfitti!*»

Comago ride: «E come si sono affrettati a darti la loro benedizione quel giorno!»

Tuo padre continua: «A ognuno il suo, i Druidi vogliono che i guerrieri facciano i guerrieri: noi dobbiamo essere stupidi, combattere e vincere, mentre solo loro possono leggere, scrivere o parlare del cielo e della terra. Mai mostrarsi deboli davanti a loro o, peggio ancora, intelligenti. Chissà, figlio, magari un giorno il titolo di Brenno sarà tuo. Ma quel giorno è ancora lontano, e oggi tu rimani qui.»

Tuo padre e i tre consiglieri se ne vanno, lasciandoti solo a riflettere.

Regole: D'ora in avanti, puoi decidere di citare alla lettera la frase riportata da tuo padre e scritta in corsivo qui sopra: per farlo, aggiungi 10 al numero del paragrafo in cui ti trovi (es: se sei al paragrafo 3, ignora le scelte presenti e vai al 13). Se il nuovo paragrafo inizia con "Citi tuo padre", leggilo, altrimenti torna a quello precedente. Puoi fare un solo tentativo. Vai al **4**.

4 (prologo). Regole aggiuntive: Il tuo valore di **rischio** parte da 0: puoi tener traccia del suo andamento aiutandoti con le dita della mano. D'ora in avanti puoi inoltre riguardare i paragrafi letti fin qui (contrassegnati come **prologo**) ogni volta

che vuoi.

*Sono trascorsi sei anni da quando tuo padre ha sconfitto i Romani e ha imposto loro un pesante tributo per rompere l'assedio e tornare a casa, iniziando un periodo di prosperità per la tua gente. Due giorni fa una tosse subdola se lo è portato via e tu sei il miglior candidato per sostituirlo. Abo, Comago ed Epona, i suoi fidati consiglieri, hanno rinunciato sperando che la tribù non si divida e veda in te una continuità con tuo padre. Molti però credono che tu non sia all'altezza del titolo di Brenno, e i tuoi nemici sono già sul piede di guerra. I Piceni, in particolare, vogliono approfittare di questo momento di instabilità per dare battaglia e riprendersi le terre che avete sottratto loro anni prima. Se dovessero farlo, Roma potrebbe seguirli, reclamando vendetta per le sconfitte subite, e combattere su due fronti potrebbe rivelarsi fatale per i Senoni. Ti dimostrerai all'altezza di tuo padre e del suo nome, impedendo che i Piceni vi dichiarino guerra? Vai al **22**.*

5. Dopo neanche una settimana, arriva la notizia che temevi: i Piceni si stanno accingendo a dichiararvi guerra nel tentativo di riprendersi i territori che avete sottratto loro con la forza.

Convochi d'urgenza una riunione coi tuoi consiglieri. Epona, la donna combattente, insiste: «Devi chiamare i Boi, tra celti ci si capisce, verranno in nostro aiuto.»

«Meglio gli Etruschi» ribatte Abo, osservandola dall'alto della sua statura. «Sono già interessati a cosa succede da queste parti.»

«E perché non i Dori? Hanno fondato Ankon solo tre anni fa, ma la colonia greca, per quanto giovane, è già molto ricca» continua la donna.

«Chiunque sia, deve arrivare in fretta» fai notare. «I Piceni faranno la loro mossa da un giorno all'altro.»

Si fa avanti Comago, il più vecchio dei tre consiglieri di tuo padre: «Li abbiamo già sconfitti una volta, non abbiamo bisogno

di nessuno. Il coraggio è il nostro miglior alleato.»

Se vuoi far desistere i Piceni dai loro propositi belligeranti, puoi inviare un emissario per chiedere l'appoggio militare di uno dei regni vicini. Puoi mandarlo ad *Ankon* dai Dori (21), a *Bononia* dai Boi (39), a *Curtun* dagli Etruschi (49), o lasciar stare (38).

6. Congedi i tuoi consiglieri. Vai al 53.

7. Mentre i Druidi preparano la cerimonia, vedi Comago ed Epona borbottare tra loro. Solo Abo trova il coraggio di dirti ciò che gli altri due stanno pensando: «Abbiamo bisogno di più guerrieri, non di più Druidi.» Aumenta il **rischio** di 1 e vai al 48.

8. Se il **rischio** è pari, vai al 6. Se è dispari, vai al 26. Se è 0, vai al 24.

9. «La tua fedeltà era solo per mio padre, e nessun altro.» I guerrieri prendono Comago, che ti guarda con disprezzo. Nei prossimi giorni verrà giudicato dai Druidi e con ogni probabilità sarà espulso dalla tribù. Ricordati che **hai accusato Comago**. Vai al 41.

10. I Druidi ti guardano con disprezzo e abbandonano il parco. Rimasti soli, senti il vecchio Comago commentare: «Questo renderà tutto più difficile, il popolo segue le loro parole.» Ricordati che i Druidi **non ti hanno benedetto**. Vai al 5.

11. Citi tuo padre a memoria: «Non con l'oro si difende l'onore della patria, bensì col ferro delle armi! Una volta che la situazione qui sarà sotto controllo, i nostri guerrieri saranno ben contenti di combattere per voi come mercenari.» Il giovane uomo sorride: «L'oro di Ankon e di Siracusa si

riverserà su di voi.» Ti stringe la mano e si allontana. I tuoi consiglieri si congratulano con te: «L'oro greco vuol dire armi per i nostri guerrieri.» Ricordati che **hai un'alleanza**. Vai al **17**.

12. Se hai **accusato** e fatto portare via uno dei tuoi consiglieri, vai al **19**, altrimenti al **35**.

13. «Posso offrirvi la città di Sena e i territori circostanti, in cambio del vostro appoggio.»

Il giovane uomo sorride: «L'oro di Ankon e di Siracusa si riverserà su di voi.» Ti stringe la mano e si allontana.

Rimasti soli, i tuoi consiglieri prendono la parola: «Non abbiamo conquistato queste terre per regalarle a un ragazzo dai vestiti profumati.» Ricordati che **hai un'alleanza**. Aumenta il tuo **rischio** di 2 e vai al **17**.

14. Congedi i tuoi consiglieri. Prima di lasciare la tenda, Epona si volta: «Abo ha confessato. Avevo ragione.» Vai al **54**.

15. «Anche tu e Comago mi siete molto vicini. E sareste in cima alla lista dei candidati se io dovessi morire.»

«Sono stata io a tirar fuori l'argomento, avrei potuto semplicemente starmene zitta.»

«L'astuzia è la tua arma migliore, Epona. Quella che serve per tramare alle spalle di qualcuno.»

«Nessuno accetterebbe una donna come comandante. E anche Comago è fuori discussione, è sempre stato il più fedele a tuo padre. L'unica possibilità è Abo.»

Rifletti sulle sue parole, quindi convochi gli altri. Vai al **29**.

16. «I guerrieri celti sono temibili, lo sappiamo, ma noi Piceni non siamo di meno. Ve lo dimostreremo sul campo!» Scuoti la testa, vai al **52**.

17. La sera successiva, dopo un incontro con alcuni giovani guerrieri, rientri a casa e trovi Epona ad aspettarti. La donna si alza senza far rumore e sussurra: «Sono solo voci, frammenti di conversazione, sospetti... ma sono quasi certa che ci sia un traditore tra di noi. E vuole la tua testa!»

«Non è possibile» mormori tuo malgrado.

«Deve essere qualcuno tra i consiglieri più fidati di tuo padre. Il mio istinto mi dice che si tratta di Abo.»

Puoi approfondire le sue ragioni (**47**), farle notare che anche lei è tra i sospetti (**15**) o convocare gli altri (**29**).

18. «Non posso basarmi solo su delle voci. Ognuno di voi è importante per il futuro del nostro popolo.»

Epona scuote la testa e i guerrieri lasciano la stanza, seguiti dai consiglieri. Ricordati che **non hai accusato nessuno**. Vai al **41**.

19. «Ho saputo che i tuoi consiglieri tramano contro di te.

Questo accade perché sei debole: non si sarebbero mai sognati di tradire tuo padre.» Vai al **52**.

20. Fai chiamare, dalla tenda nella quale lo stai ospitando, il rappresentante dei Dori, che conferma l'appoggio della colonia a un'eventuale guerra. Lo sguardo di Nevio si pietrifica: chissà se sta calcolando il flusso di oro greco che andrà ad armare i vostri guerrieri. **Hai ottenuto un successo**. Se è il primo, torna al **34**, altrimenti vai al **42**.

21. Al sorgere della luna nuova, il messaggero ritorna accompagnato da un giovane greco dalle vesti sfarzose. Il rappresentante dei Dori è possibilista ma dubbioso: «Non sono convinto che la nostra colonia abbia bisogno di questa alleanza. Siamo già pieni d'oro.» Puoi concedere loro un territorio più grande (**13**) od offrire le ricchezze dei Piceni (**27**).

22. L'alba che sorge segna il giorno più importante della tua vita: i Druidi ti attendono nel bosco degli dèi per benedirti e assegnarti il titolo di Brenno, come fecero con tuo padre tanti anni fa. Dopo il tuo arrivo, bastano però poche parole per comprendere i dubbi che serpeggiano fra di loro. «Sei troppo giovane e impreparato. Tuo padre non credeva in te, perché dovrebbero farlo gli dèi?»

Ribatti con una timida protesta, ma il Primo Druido ti interrompe: «Scegli con cura le tue parole.»

Puoi tentare di corrompere i Druidi (**44**) o rinunciare alla benedizione (**10**).

23. Se i Druidi ti hanno **benedetto**, vai al **36**, altrimenti al **40**.

24. Congedi i tuoi consiglieri. Vai al **54**.

25. I Druidi commentano soddisfatti, approvando il tuo disprezzo nei confronti dell'indovinello, soprattutto in un giorno sacro come questo. Anche i più riluttanti sciolgono le loro riserve: «Speriamo che tu possa fare bene come tuo padre.» Vai al **48**.

26. Congedi i tuoi consiglieri. Vai al **53**.

27. «Commerciamo con Corfù, Rodi, Bisanzio e Alessandria. Le ricchezze dei Piceni impallidiscono al confronto.» Il giovane uomo ride e se ne va. Ricordati che **non hai un'alleanza**. Vai al **17**.

28. Congedi i tuoi consiglieri. Prima di lasciare la tenda, Epona si volta: «Comago ha confessato. Avevi ragione tu.» Vai al **54**.

29. Ti siedi, mentre Epona e Comago si alzano. Quando anche

Abo si mette in piedi, sovrasta gli altri di una spanna abbondante. Intorno a loro, dieci guerrieri scelti aspettano in silenzio con le armi in mano.

«La gente mormora di un traditore» esordisci. «E voi siete gli unici che possono prendere il mio posto.»

«Chi ti ha messo in testa questa idea?» chiede Abo.

«Sono stata io» ribatte la donna.

«Questo non ti scagiona» replica il gigante. «Non avresti vantaggio dalla morte del nostro comandante perché il popolo non ti sosterebbe mai come capo. Ma se riuscissi a eliminare uno degli altri consiglieri, il tuo potere crescerebbe...»

Comago si intromette tra i due e si rivolge a te. «Forse non c'è nessun traditore. Non hai ancora combattuto neanche una battaglia, nessuno può averti già giudicato.»

La scelta è tua, e una volta presa non potrai tornare indietro. Sono validi consiglieri e perderne uno indebolirà i Senoni. D'altronde, se c'è un traditore devi fermarlo prima che agisca. Hai dato a qualcuno di loro un motivo per tramare contro di te? Puoi accusare Epona (43), Abo (33) o Comago (9). Oppure nessuno (18).

30. La tua risposta stizzisce i Druidi. Vai al **50**.

31. Se il **rischio** è 2 o più, vai al **26**. Se è 1, vai al **14**. Se è 0, vai al **24**.

32. Citi tuo padre a memoria: «Guai ai vinti! Che si sappia che Brenno è destinato a vincere e a camminare sui cadaveri degli sconfitti!»

I Druidi riconoscono le parole: «Forse ti abbiamo giudicato troppo in fretta. In te scorre il sangue di tuo padre.»

Sorridi, ma vedi che non tutti sono d'accordo. Molti sono ancora restii a concederti la loro benedizione, e si dilungano in noiose

dissertazioni sull'autorevolezza richiesta a coprire il ruolo di comandante dei Senoni. I tuoi consiglieri cominciano presto a parlare tra di loro. Stizzito, ti intrometti. «Di cosa discutete?» «Nulla di importante. Tra i guerrieri si sta diffondendo un indovinello che nessuno è in grado di risolvere, e stiamo ragionando...»

Anche i Druidi si sono fermati, infastiditi dall'interruzione. Se vuoi sfruttare l'occasione per risolvere l'indovinello e dimostrare la tua intelligenza, vai al **45**. Altrimenti zittisci i tuoi consiglieri e vai al **25**.

33. «So che ritieni che avresti dovuto essere tu il comandante dei Senoni.»

I guerrieri prendono Abo, che si dimena e atterra due uomini prima di essere sopraffatto. Nei prossimi giorni verrà giudicato dai Druidi e con ogni probabilità sarà espulso dalla tribù. Ricordati che **hai accusato Abo**. Vai al **41**.

34. Puoi tentare di indurre il rappresentante dei Piceni a tornare sui suoi passi: puntando sulla forza del tuo esercito (**46**), puntando sull'unità del tuo popolo (**23**) o puntando sull'esperienza dei tuoi consiglieri (**12**). Se hai già letto questo paragrafo, non puoi scegliere un'opzione che hai già esplorato in precedenza.

35. Comago fa un passo avanti, seguito da Epona e Abo: «Nevio, ricordo ancora quando ho massacrato i tuoi uomini, ricacciandoli fra le montagne. Non vedo l'ora che accada di nuovo.» L'uomo deglutisce. **Hai ottenuto un successo**. Se è il primo, torna al **34**, altrimenti vai al **42**.

36. Fuori dal tendone si alza un coro: «Brenno! Brenno! Brenno!» Nevio cambia posizione, a disagio: «Non credevo

che saresti riuscito a mantenere l'ardore con cui gli uomini seguivano tuo padre.» **Hai ottenuto un successo.** Se è il primo, torna al **34**, altrimenti vai al **42**.

37. Se il **rischio** è dispari, vai al **6**. Se è pari, vai al **28**. Se è 0, vai al **24**.

38. Al sorgere della luna nuova, i tuoi guerrieri continuano i preparativi per la guerra imminente. Ricordati che **non hai un'alleanza**. Vai al **17**.

39. Al sorgere della luna nuova, ancora nessuna notizia dai Boi. Ricordati che **non hai un'alleanza**. Vai al **17**.

40. «Le voci corrono anche in territorio Piceno» replica Nevio. «I Druidi e gli uomini non si fidano di te. I tempi del vero Brenno sono andati.» Vai al **52**.

41. Dopo altri due giorni, ti comunicano che al villaggio è arrivato un rappresentante dei Piceni. Raduni i consiglieri e lo accogli nella tua dimora. L'uomo serra sotto il braccio l'elmo con un picchio disegnato in fronte e prende la parola: «Il mio nome è Nevio, capo della tribù di *Cingulum*, ma do voce anche alle altre città Picene. È giunta l'ora per noi di riprenderci le terre che ci spettano. I Senoni devono ritirarsi oltre il fiume Foglia e lasciarci ciò che è nostro di diritto. O ce lo riprenderemo con le armi.»

«Vi abbiamo sconfitti una volta, lo faremo di nuovo» replichi.

«Tuo padre ci ha sconfitti. Questa è una nuova era.»

«Non ci sono guerrieri migliori dei Senoni.»

Nevio deglutisce. Capisci di aver toccato un nervo scoperto, e che forse c'è margine per farlo desistere dai suoi propositi. Dalle occhiate che i consiglieri ti stanno lanciando, realizzi

anche l'importanza del momento: ciò che verrà deciso oggi sotto questo tetto, determinerà le sorti del tuo popolo nei prossimi anni. Prendi un respiro e vai al **34**.

42. Nevio abbassa la testa e si schiarisce la voce: «Mi aspettavo di trovare una situazione diversa, ma sembra che poco sia cambiato rispetto ai tempi di tuo padre. Parlerò agli altri capi tribù, non credo che una guerra tra Senoni e Piceni sia negli interessi di nessuno.»

«Forse in quelli dei Romani» rispondi. «Mi piacerebbe parlare di questo con gli altri capi del vostro popolo.»

«Vedrò cosa posso fare.» Il rappresentante saluta e abbandona la tenda, mentre tu congedi gli altri per riflettere sul da farsi. Se hai accusato il vecchio **Comago**, vai al **37**. Se hai accusato **Abo** il gigante, vai al **31**. Se hai accusato **Epona**, la donna guerriero, vai al **8**. Se non hai accusato **nessuno**, vai al **51**.

43. «Sei l'unica che avrebbe potuto ordire un tale complotto.» I soldati prendono la donna, che rimane in silenzio. Nei prossimi giorni verrà giudicata dai Druidi e con ogni probabilità sarà espulsa dalla tribù. Ricordati che **hai accusato Epona**, vai al **41**.

44. «Cosa posso offrirvi per farvi cambiare idea?» domandi sospirando.

Dopo una lunga consultazione, il Primo Druido risponde per tutti: «Che le principali famiglie mandino il primogenito a studiare da noi». Epona e Abo saltano in piedi, mentre Comago si limita a guardarli con disprezzo grattandosi la barba bianca. Il privilegio che chiedono è molto oneroso e indebolirebbe in futuro il vostro esercito, ma hai bisogno della loro benedizione. Se accetti, vai al **7**. Altrimenti li lasci andare, vai al **10**.

45. «Se io prendessi due sacchi in più, ne avrei il doppio di te.

Se li prendessi tu, invece, ne avresti tanti quanti ne ho io. Quanti sacchi ho?» Moltiplica la risposta per cinque e vai al paragrafo corrispondente. Se inizia con "La tua risposta", leggilo, altrimenti vai al **50**.

46. Se hai ottenuto **un'alleanza**, vai al **20**, altrimenti al **16**.

47. «Abo è un uomo duro che conosce solo la violenza e la forza brutta. Obbediva a tuo padre perché ne riconosceva la supremazia, ma non può accettare di prendere ordini da qualcuno più debole di lui. Come te.»

Rifletti su quelle parole, quindi convochi gli altri, Vai al **29**.

48. Il Primo Druido officia il rituale e al suo termine taglia il vischio dalla quercia più grande e te lo pone in mano: «La natura e gli dèi sono ora al tuo fianco. Lode a Brenno!» «Un piccolo successo» commenta Epona, mentre abbandonate il parco. «Ma resta ancora molto da fare.» Ricorda che i Druidi **ti hanno benedetto**. Vai al **5**.

49. Al sorgere della luna nuova, ancora nessuna notizia dagli Etruschi. Ricordati che **non hai un'alleanza**. Vai al **17**.

50. Dopo un breve conciliabolo, i Druidi concludono che un comandante rispettoso degli dèi non si preoccuperebbe di risolvere indovinelli in un giorno così sacro. Non hanno intenzione di concederti la loro benedizione. Puoi tentare di corromperli (**44**) o lasciarli andare (**10**).

51. Se il **rischio** è 2 o più, vai al **26**. Se è 1, vai al **6**. Se è 0, vai al **24**.

52 (Finale 1). Nevio sorride: «Senza il vero Brenno al

comando, i Senoni non fanno più paura come una volta. Ma il vostro rifiuto di accettare la realtà era previsto. La guerra è inevitabile.» L'uomo lascia la tua dimora, senza attendere ulteriori risposte.

Scambi uno sguardo con i tuoi consiglieri, amareggiati per l'esito dell'incontro. Nessuno tra di voi ha davvero timore dei Piceni, ma avverti l'ombra di Roma estendersi minacciosa sul futuro del tuo popolo.

53 (Finale 2). Cammini da solo, osservando il tratto di mare che si ammira dalla città di Sena.

Hai annullato il pericolo dei Piceni: i Senoni sono i guerrieri più formidabili che si siano mai visti, e sotto il giusto comandante possono scrivere la storia di queste terre, come ha dimostrato tuo padre nel suo breve regno.

La prossima battaglia, però, la dovrai combattere all'interno del tuo popolo. Non tutti sono convinti delle tue capacità, e per governare hai bisogno...

Un rumore di legno spezzato interrompe i tuoi pensieri. Non fai in tempo a voltarti che una lama penetra in fondo nel tuo fianco. Estrai il pugnale, ma il sangue scorre copioso fra le tue mani, senza che tu possa fermarlo. Cadi in ginocchio. Alzi il volto per incrociare lo sguardo del traditore, ma le tenebre calano su di te. Riesci solo a sentire delle parole lontane: «Tu non sei all'altezza dell'eredità di tuo padre. I Senoni meritano di meglio.»

54 (Finale 3). Cammini da solo, osservando il tratto di mare che si ammira dalla città di Sena.

Hai annullato il pericolo dei Piceni, e anzi hai posto le fondamenta per una larga alleanza contro i Romani, sotto la tua guida. I Senoni sono i guerrieri più formidabili che si siano mai visti, e sotto il giusto comandante possono scrivere la storia di queste terre, come ha dimostrato tuo padre nel suo breve regno.

I primi successi da te ottenuti porteranno dalla tua parte i Druidi non ancora convinti e le persone in cerca di qualcuno da seguire. Poi verrà il turno dei regni vicini, che dovranno scegliere fra te e Roma. Nessuno sceglierà Roma, ne sei certo.

Tuo padre ha tracciato una strada, che conduce alla guerra contro la città che ha saccheggiato sei anni fa, finché uno dei due regni sarà annientato. All'altro spetterà il dominio delle terre sotto il Po e fama imperitura.

Questa è l'eredità di tuo padre, e quella che tu lasci ai posteri. L'eredità di Brenno.

Note:

- *Brenno fu il primo della storia a sconfiggere i Romani e saccheggiare Roma. Non si hanno notizie su come e quando morì, ma i suoi successori non furono alla sua altezza e portarono i Senoni alla rovina.*
- *Roma sconfisse definitivamente i Senoni (che erano in coalizione con Etruschi, Sanniti e Umbri) nel 295 a.C. grazie all'appoggio determinante dei Piceni, i quali capirono solo più tardi l'errore commesso. Dopo vent'anni vennero infatti sottomessi anche loro. La colonia dorica di Ankon, rimasta neutrale, fu lentamente annessa all'Impero Romano nei due secoli successivi.*
- *"Vae Victis" e "Non auro, sed ferro, recuperanda est patria" sono frasi celebri che la storiografia romana attribuisce rispettivamente a Brenno e a Marco Furio Camillo, in occasione del tributo pagato da Roma ai Senoni.*
- *I Senoni combatterono per molto tempo come mercenari per conto di Siracusa. Venivano assoldati al porto di Ankon.*
- *Cingulum è stato riportato col suo nome latino perché quello originario piceno non è mai giunto fino a noi.*
- *Il picchio, simbolo dei Piceni, è tutt'ora nello stemma delle Marche.*