

▶ LVDVS ◀  
ROMANVS

R O M A L A I N E N P E L I







# ORBIS TERRARVM

ROOMAN VALTAKUNTA	CÆSARIN VALLOITUKSET
ROOMAN LIITTOLAISET	ROOMAN VASALLIVALTIO
PARTHIAN VALTAKUNTA	PARTHIAN VASALLIVALTIO

ROOMALAISET MAILIT	800
KREIKKALAISET STADIONIT	7000
PERSIALAISET PARASANGIT	200
NYKYAIKAISET KILOMETRIT	1000



▶ LVDVS ROMANVS ◀







S A K A R I S A A R I S T O

▶ LVDVS ◀  
ROMANVS

R O O M A L A I N E N P E L I

80 SIVUA  
76 VÄRIKUVAA



*Tämä kirja on omistettu rakkaimmalleni  
Annalle, joka kärsivällisesti on sietänyt  
poissaolevaa luonnettani kun olen paker-  
tanut kuumeisesti opinnäytetyöni parissa,  
sekä kannustavasti potkinut minuun  
vaubtia, jotta se valmistuisi ajoissa.*

*Kiitokset myös kaikille pelissä mukana olleille:  
Anna, Antti, Markku, Heidi, Lilli, Tommi.  
Ilman teitä Ludus Romanus ei olisi mitään nyt.*



TEKSTI  
KUVITUKSET  
TAITTO  
SYMBOLIIKKA  
TYPOGRAFIA  
KARTOGRAFIA  
▼  
SAKARI SAARISTO

TÄMÄ KIRJA ON VALMISTETTU GRAAFISEN SUUNNITTELUN  
OPINNÄYTETYÖNÄ LAHDEN MUOTOILUINSTITUUTISSA

KAIKENLAINEN KOPIOINTI MIHINKÄÄN TARKOITUKSEEN MILLÄ TAHANSA  
TAVOILLA ON EHDOTTOMASTI KIELLETTY ILMAN TEKIJÄN MYÖNTÄMÄÄ LUPAA

MMXIV

# TABVLA DE SVBSTANTIA

## S I S Ä L L Y S L U E T T E L O

### OSA I – ROOLIPELI

Pelimaailman kartta.....	II
Ludus Romanus, Roomalainen peli.....	XI
Rooman historian aikajana.....	XII
Roolipelit.....	XIV
Pelihahmot.....	XVI
Nimet.....	XVIII
Merkittäviä henkilöitä.....	XXIV
Ammatti.....	XXX
Valmiit pelihahmot.....	XXXIII
Marcus Servilius.....	XXXIII
Marcia Ragina.....	XXXV
Darius.....	XXXVII
Gnaeus Crassus.....	XXXIX
Behenu.....	XLI
Secundus Messalla.....	XLIII
Hanno.....	XLV
Taistelu.....	XLVI
Pieni sotasananasto.....	XLIX
Hahmolomake.....	XLX

### OSA II – OPINNÄYTETYÖ

Opinnäytetyön kirjallinen osuus.....	LIII
Formaatti.....	LIV
Lingvistiikka.....	LVIII
Typografia.....	LX
Symboliikka.....	LXIV
Titteli.....	LXVI
Kuvitus.....	LXVIII
Kartografia.....	LXXIV
Bibliografia.....	LXXXVI





# ► LVDVS ROMANVS ◀

## R O O M A L A I N E N P E L I

**M**IKÄ ON LUDUS ROMANUS? Latinaksi se tarkoittaa roomalaista peliä. Se on historialliseen autenttisuuteen pyrkivä roolipeli noin neljälle – kuudelle pelaajalle ja yhdelle pelinjohtajalle (kerrallaan). Pelaamiseen tarvitaan tämä sääntökirja, sekä noppassetti: D4, D6, D8, D10, D10 (prosenttinoppa), ja D20. Kukin pelaaja tarvitsee hahmolomakkeen, jotka voi kopioida tästä kirjasta.

Tämä on pelinjohtajan kirja – tarkoitettu normaalisti vain pelinjohtajan nähtäväksi, mutta muita kuin pelin juonta käsitteleviä osioita saavat pelaajatkin vapaasti tutkiskella. Kuvat on yleensä tarkoitettu kaikkien silmille, ellei erikseen mainita. Kirjaa ei ole hyvä selailta etukäteen muiden kuin pelinjohtajan, jottei juoni paljastuisi pelaajille tekstin ja kuvien osalta enneaikaisesti.

Antiikin Roomassa pelattiin paljon erilaisia pelejä, erityisesti noppien heittäly oli suuressa suosiossa. Roolipelejä ei vielä silloin tunnettu, ne kun ovat vasta 1900-luvun keksintöä. Tämä peli kuitenkin yhdistää roolipelaamisen muinaisen Rooman historiaan, niin että nykyajan ihmiset saavat kokea miltä tuntuu elää antiikin Rooman aikaan. Maailmassa, joka on kovin erilainen kuin meidän omamme, mutta jossa kuitenkin on hämmästyttäviä yhtäläisyyksiä nykypäivänä. Roomalaiset olivat edistyksellisempiä kuin luulemmekaan!

Pelaaja saa ohjattavakseen yhden ihmisen elämän, kaikki hänen tekonsa, ajatuksensa ja sanomisensa ovat pelaajan päätettävissä. Pelajahahmot ovat keksittyjä, jotta pelaajat saisivat suuremman vapauden toteuttaa itseään ja tehdä mitä haluavat, mutta tarinassa esiintyy runsaasti todellisia historian henkilöitä, paikkoja ja tapahtumia, joihin pelaajat voivat halutessaan sekaantua enemmän tai vähemmän.

Seuraavan aukeaman aikajana näyttää miten pitkä Rooman historia todellisuudessa oli, ja miten pienen palan tämän pelin ajanjakso siitä käsittelee. Vaikka pelissä kerrottu kampanja onkin sekä roolipelillisesti, että ihmiselämän mittakaavassa melko pitkä, yhdeksän vuotta, käsittelee se koko Rooman historiasta vain vaivaiset 0,4 prosenttia.

Pelihahmot on valittu useammista eri kansallisuuksista, yhteiskuntaluokista, i'istä ja sukupuolista toisistaan eroaviksi, jotta saataisiin mahdollisimman monipuolinen kattaus siitä miten antiikin Rooman maailmassa erilaiset ihmiset toimivat. Kaikille hahmoille on keksitty runsaasti mahdollisuuksia elämässään etenemiseen, urapolkuja ja päämääriä ynnä muuta, mutta lopulta kaikki riippuu pelaajista itsestään, sekä hieman sattumasta ja onnesta. Kenenkään elämäntarinaahan ei voi tarkalleen tietää etukäteen.



Legendan mukaan Aeneas pakenee Troijasta 1184 eaa. ja asettuu Italiaan

Ensimmäiset latinalaiset asettuvat tulevan Rooman alueelle n. 1000 eaa.

Romulus perustaa Rooman kuningaskunnan 753 eaa.

Rooman senaatti perustetaan 753 eaa.

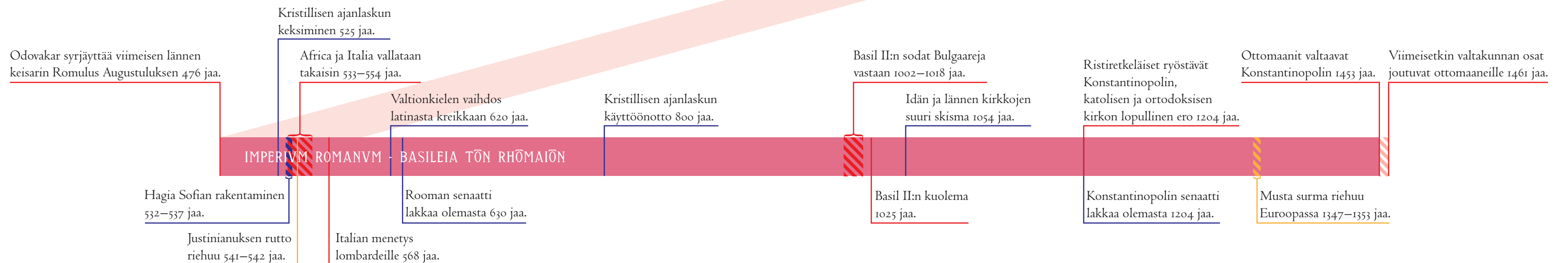
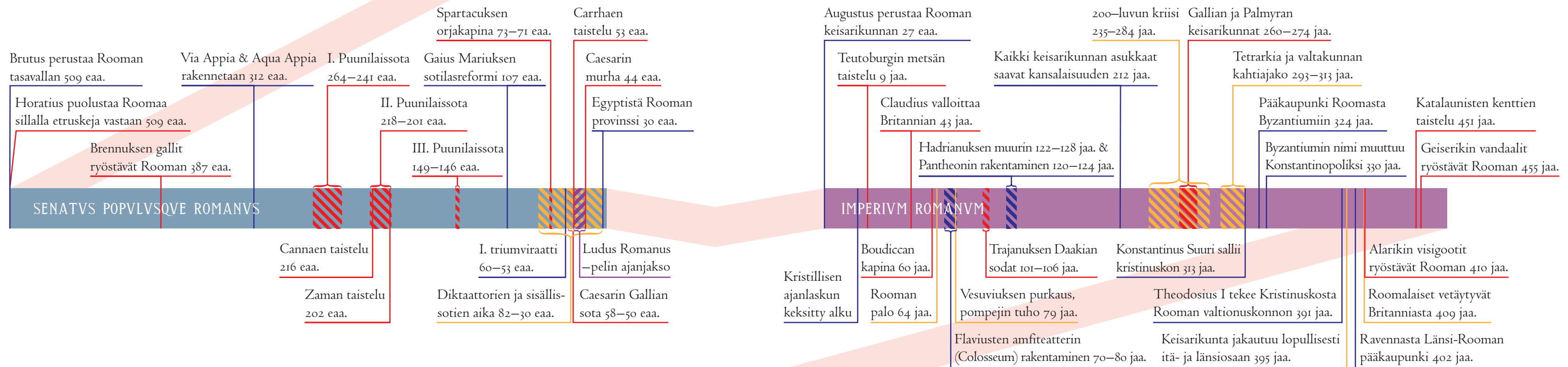
Forum Romanum & Circus Maximus valmistuvat n. 600 eaa.

REGNUM ROMANVM

# HISTORIA ROMANVM

## ROOMAN HISTORIAN AIKAJANA

- Rooman kuningaskunta
- Rooman tasavalta
- Rooman keisarikunta
- Rooman keisarikunta, vain itäiset provinssit
- Ludus Romanus -pelin ajanjakso





# ROOLIPELIT

ROOLIPELIT OVAT PELEJÄ, joissa pelaajat pelaavat roolia. Tavallaan näyttelevät valitsemaansa roolihenkilöä, eli hahmoaan ja reagoivat pelin tapahtumiin. Pelin tarinan kertoo pelinjohtaja, eli PJ, joka luo tapahtumat joihin pelaajat voivat reagoida hahmoillaan. Pelinjohtajan tehtävänä on luoda tekemistä pelaajille ja auttaa heitä etenemään tarinassa, pelaajien tehtävänä taas on esittää hahmojensa reaktiot ja tekemiset kerrottuihin tapahtumiin, näin edistäen omalta osaltaan tarinan kulkua.

Roolipeli on suurelta osin näytelmän, leikin ja pelin yhdistelmä. Pelinjohtaja on kuin teatterin ohjaaja ja käsikirjoittaja, joka on luonut tarinan ja maailman jossa juoni tapahtuu. Pelaajat ovat kuin näyttelijöitä roolihahmoissaan, mutta näytelmältä puuttuu yleisö, sitä esitetään vain pelaajien ja pelinjohtajan iloksi ja huviksi. Näytelmästä roolipelin erottaa tämän lisäksi myös se, että käsikirjoitus ei ole kiveen hakattu, se saattaa muuttua suurestikin matkan varrella riippuen pelaajien valinnoista ja pelinjohtajan tekemistä uusista oivalluksista. Ikään kuin improvisaatioteatterissa. Roolipelit ovat kehittyneet leikeistä, joissa leikkijät esittävät hahmoaan ja tekevät erilaisia asioita keskenään. Kuitenkin leikeissä ei yleensä ole pelinjohtajaa, joka valvoisi tapahtumia ja kertoisi tarinaa, ja suurimpana muutoksena roolipeli on nimenomaan peli, eli siinä on tietyt säännöt joiden mukaan pelataan.

## PÖYTÄROOLIPELIT JA LIVEROOLIPELIT

Pöytäroolipelit keksittiin ensin, niitä kutsutaan nykyisin perinteiseksi roolipeleiksi juuri tästä syystä. Myös nimitystä kynä & paperi –roolipeli, käytetään. Pöytäroolipelit ovat kuin lautapelit, joita pelataan pöydän ääressä, mutta niissä ei välttämättä tarvitse olla pelilautaa ja pelinappuloita.

Välineitä, mitä yleensä kuitenkin roolipeliltä vaaditaan, ovat kynät, paperi ja erilaiset nopat. Perinteisten kuusisivuisten arpakuutioiden lisäksi saattaa pelistä riippuen olla käytössä mitä moninaisimpia noppavariaatioita, aina kaksisivuisista satasivuisiin asti ja kaikkea siltä väliltä.

Liveroolipelit, eli ehdotetulta suomenkieliseltä nimeltään eloroolipelit tunnetaan myös lyhenteellä LARP (englannista Live Action Role Playing), ja ne eroavat yhdeltä suurelta osalta tavanomaisemmista pöytäroolipeleistä. Liveroolipelit tapahtuvat ns. ”livenä”, eli pelaajat näyttelevät hahmojaan ei pelkästään puheensa avulla, vaan koko kehollaan, niin kuin oikeat näyttelijätkin. Liveroolipelit tapahtuvat usein lavastetussa ympäristössä ja pelaajilla on päällään

roolihahmoilleen sopivat vaatteet, maskeeraukset ja käyttöesineet. Pelaajat liikkuvat fyysisesti eri paikkojen välillä ja vuorovaikuttavat toistensa kanssa sekä fyysisesti että verbaalisesti.

Liveroolipeleissä pelinjohtajia voi olla monta, toisin kuin yleensä pöytäroolipeleissä, ja larpeissa myöskään tarinaa ei ohjailla kertomalla sitä, vaan siinä pelaajat saavat vapaammin tehdä mitä tahtovat. Haahuilemisen estämiseksi ovatkin pelinjohtajat usein luoneet etukäteen pelaajille annetut tavoitteet pelissä, ja monesti hahmotkin on käsikirjoitettu pelaajia varten. Liveroolipeli kestää yleensä myös paljon lyhyemmän ajan kuin pöytäroolipeli, koska edellä mainittu vaatii enemmän panostusta ja on fyysisesti paljon raskaampaa. Tavallisesti larppi kestää yhden päivän, tai korkeintaan viikonlopun ajan, myös senkin takia että suurta määrää ihmisiä on hankala saada yhteen paikkaan pitemmäksi aikaa kerrallaan (liveroolipelissä kun kaikkia hahmoja varten tarvitaan pelaaja, kun taas pöytäroolipelissä pelinjohtaja näyttelee suurinta osaa hahmoista).

SISÄLLYS	PÖYTÄROOLIPELI	LIVEROOLIPELI
Pelinjohtaja	Yleensä yksi	Yksi tai useampia
Pelaajat	Noin 2 – 6	Enempi parempi
Pelaajien hahmot	Pelaajat suunnittelevat	Yleensä ennalta luotuja
Ei–pelaajahahmot	Lukemattomia	Ei ole
Pelinjohtajan tehtävä	Kertoa pelin tarina	Seurata pelin kulkua
Pelaajien tehtävä	Pelata hahmojaan	Pelata hahmojaan
Pelin kesto	Päivistä vuosiin	Päivästä muutamaan
Peliympäristö	Kuviteltu ja kerrottu	Fyysisesti lavastettu
Pelaajien toiminta	Sanallisesti	Fyysisesti ja sanallisesti

## PELINJOHTAJALLE

Usein käy niin että pelinjohtajan alunperin suunnittelema tarina jää taka-alalle, kun pelaajat kiinnostuvat jostain pienemmästä yksityiskohdasta, mutta hyvä pelinjohtaja antaa pelaajille mahdollisuuden tehdä mitä haluavat, tietyissä rajoissa, mutta onnistuu kuitenkin tuomaan pelaajat takaisin suunnittelemansa päätarinan ääreen. Pelissä usein on jokin päätarina, ainakin sellaisen olemassaolo helpottaa pelaamista ja antaa pelaajille suuremman tavoitteen pelissä. Myös runsas määrä pienempiä tavoitteita tulisi olla, jotta pelaajien mielenkiinto pysyisi yllä. Näistä ei tietenkään ole pelaajien pakko suorittaa kaikkia, jotta pelikokemus olisi hyvä, vaan he voivat valita haluamansa tehtävät.

Kuitenkin jonkinlainen rajanveto olisi hyvä olla sille mitä pelaajat voivat tehdä, ja mitä eivät, ja pelinjohtajan tehtävänä on pitää yllä tuota rajaa. Jos peli on realistinen, eivät pelaajat voi tehdä aivan mitä tahtovat, ja pelinjohtaja toimii ikään kuin paimenena joka ohjaa pe-

lin takaisin turvallisemmille urille, jos pelaajilla meinaa lähteä niin sanotusti lapasesta.

Roolipelissä ei ole voittajia eikä häviäjiä, ei ainakaan tulisi olla, ja pelinjohtajan huolena on tämänkin järjestäminen. Pelaajilla voi olla monenlaisia käsityksiä siitä miten pelataan ”oikein” ja useanlaisia eri pelityylejä, mutta pelinjohtaja on päällikkö, jonka sana on viimeinen laki pelissä.

Pelinjohtajan ei tietenkään tule käyttää valtaansa väärin, vaan kohdella kaikkia pelaajia tasapuolisesti ja antaa heille suunnilleen yhtä paljon peliaikaa ja kaikille mielekästä tekemistä. Myöskään ei ole hyvä kohdella tiettyjä pelihahmoja epäreilummin kuin toisia, koska pelaajat saattavat tästä katkeroitua.

Pelinjohtajan olisi hyvä tarkkailla pelaajiaan, ja sitä miten nämä reagoivat erilaisiin pelin tapahtumiin sekä muiden pelaajien pelissä tekemiin ratkaisuihin. Hyvä pelinjohtaja osaa ottaa huomioon kunkin pelaajan henkilökohtaiset tarpeet, koska nämä aina vaihtelevat ihmisen luonteesta riippuen. Joku pelaaja on aina hiljaisempi ja joku toinen äänekkäämpi. Kuitenkaan ei ole hyvä antaa aina sen äänekkäimmän suupaltin sanoa ja tehdä kaikkea pelissä, vaan on kohtuulista antaa välillä suunvuoro myös hiljaisemmille pelaajille ja rohkaista heitäkin tekemään tärkeitä ratkaisuja, jos nämä sitä haluavat.

Yhden pelaajan ei tule antaa dominoida pelikenttää päällepäsmäroinnillään eikä ylimielisenkään pelihahmon saa antaa alistaa muiden pelaajien hahmoja. Pelaajat ovat usein hyvin kiintyneitä hahmoihinsa, varsinkin jos ovat luoneet ne itse, ja näin useimmiten on asian laita pöytäroolipeleissä. Senpä takia pelaajasta ei tunnu kivalta, jos hänen hahmoaan alistetaan, mollataan, haukutaan, se joutuu naurunalaiseksi ja pilkatuksi, tai sitä kohdellaan muuten huonosti tai jollain tavoin epäreilusti. Pelinjohtajan tehtävänä on huolehtia ettei näin tapahdu.

Vaikka pelaaja ja hänen hahmonsa eivät ole sama henkilö, on kuitenkin pelaajalla vahva tunneside omaan hahmoonsa, minkä takia pelaajahahmon tappaminen pelissä ei ole suositeltavaa. Vaikka pelaaja ja pelinjohtaja olisivat kuinka hyviä ystäviä tahansa, mikä suhde myös usein pelin aikana syntyy, saattaa pelaaja todella loukkaantua, jos pelinjohtaja tapattaa hänen hahmonsa, tai vaihtoehtoisesti antaa toisen pelaajan tappaa hänen hahmonsa.

Varsinkaan kenenkään pelaajista ei tulisi antaa surmata toisen pelaajan hahmoa, koska tämä aiheuttaa katkeruutta ja kostonhimoa pelaajien välille. Toisaalta kostonhimo voi olla jotakuta pelihahmoa eteenpäin kantava voima, mutta se on oikeastaan aika lapsellinen ja vähän turhan helppo motiivi ja pahimmassa tapauksessa saattaa aiheuttaa vihaa ja katkeruutta pelaajien, siis oikeitten ihmisten välille aivan turhaan. Pelihahmoja ei oikeasti ole olemassa, mutta ne herättävät silti suuria tunteita, mikä omalla tavallaan kertoo roolipelaamisen vaikuttavasta luonteesta, ja siitä että peli on onnistunut (jolleivät kaikki tunteet ole negatiivisia).

### PELAAJALLE

Roolipelaamisessa tärkeintä olisi nimen mukaisesti se roolin pelaaminen, mutta tätäkään ei voida pelaajilta pakottaa liiallisuuksiin asti. Jos pelaaja kivenkovaan sanoo joka kerran että ”pelihahmoni tekee näin ja sanoo näin”, eikä että ”Minä teen näin ja sanon näin”, ei häntä voi muuhun pakottaa. Hyvä pelaaja kuitenkin eläytyy rooliinsa sen verran vakavasti ettei puhu omasta hahmostaan kolmannessa persoonassa, vaan puhuu hahmonsa repliikit omalla suullaan ja sanoo mitä itse tekee, eikä mitä hahmo tekee. Myös laiskaa pelaamista osoittaa sellainen, ettei jakseta keksiä hahmolle repliikkejä vaan sanotaan vain että ”tämä kertoo nyt sen ja sen asian”.

Roolipelien pelaajia on monenlaisia, mutta tiettyjä perustyypejä on helposti erotettavissa. **Elämyspelaaja** pelaa elämyksiä keräten, kokemuksia kartuttaen ja nautiskellen pelistä.

**Hauskapelaajan** mielestä pelaamisen kuuluu olla ennen kaikkea hauskaa, ja sitä hän pelistä tekee, jos se ei sitä jo valmiiksi ole.

**Tutkiskelija** haluaa selvittää kaikki pelin salaisuudet, mitä pelinjohtaja onkaan keksinyt pelaajiensa varalle.

**Keihittäjäpelaaja** pyrkii kehittämään omaa hahmoaan eteenpäin, kenties kokemusten, kenties tasojen, jos sellaisia pelissä on, kautta.

**Keräilijäpelaaja** kerää esineitä, aarteita, aseita, mistä vain sattuu olemaan pakkomielteisesti kiinnostunut.

Kaikista vastenmielisin pelaajatyyppi on **voittajapelaaja**, joka pyrkii aina voittamaan kaikki muut pelaajat ja olemaan paras kaikessa. Roolipelissä ei voi voittaa. Tätä eivät voittajapelaajat ymmärrä, vaan he väen väkisin haluavat oman hahmonsa olevan se paras, vahvin, vaikutusvaltaisain tai jollain muulla tavalla se, jonka he voivat kuvitella voittaneen pelin. Pelaaja, älä ole voittajapelaaja!

Nämä pelaajien arkkityypit eivät tietenkään rajoita pelaajaa millään tavoin, pelaajan ei ole pakko olla mikään näistä tyypeistä, mutta hän voi olla useampiakin samalla kertaa. Pelaajille vielä seuraavat kymmenen teesiä ohjeina kaikkien kannalta paremman pelikokemuksen saavuttamiseksi.

<b>ROOLIPELAAJAN KYMMENEN TEESIÄ</b>
Älä jatkuvasti kyseenalaista pelinjohtajaa
Älä tapa toisten pelaajien hahmoja
Älä tapa kaikkia ei-pelaajahahmoja
Kunnioita pelinjohtajaa, toisia pelaajia ja heidän hahmojaan
Keskity peliin, äläkä tee samalla muuta (esim. lue kirjaa)
Älä vie enemmän peliaikaa kuin muut pelaajat
Älä dominoi koko pelaajaryhmän toimintaa hahmollasi
Koita keksiä muita ratkaisuja ongelmiin kuin väkivalta
Ajattele pelihahmoja ihmisinä, ei hahmoina
Eläydy peliin, ole hahmosi, puhu ensimmäisessä persoonassa

### XIV

### XV



# PERSONAE

## PELIHAHMOT

**J**OKAINEN PELAAJA TARVIKSEE ITSELLEEN PELIHAHMON, jonka tarinaa hän kuljettaa eteenpäin pelissä. Pelihaamalla täytyy olla nimi, kansallisuus, jonkinlainen taustatarina, sekä useita etukäteen määriteltyjä ominaisuuksia. Kaikki luetellaan seuraavilla sivuilla.

### KANSALLISUUS

Pelihaemonsa kansallisuuden voi valita seitsemästä erilaisesta, joiden perään on lisätty kunkin kansan asuttamat alueen, joista oman kotimaansa voi valita:

#### Itaalinen – Rooman valtakunta (Italia, Hispania, Kreikka, Pohjois-Afrikka)

Kaikki Italian alueella asuvat kansat ovat saaneet Rooman kansallisuuden tämän kaupunkivaltion laajennuttua mahtavaksi valtakunnaksi, joka voi jo kutsua koko Välimeren omaksi sisämereksi. Rooma on voittanut pahimman vastustajansa Karthagon etelässä, mutta tasavaltaa uhkaa yksi jos toinen vihollinen joka suunnalla: keltit ja germaanit pohjoisessa sekä persialaiset idässä.

#### Helleeni – Kreikka, Makedonia, Egypti, Suur-Kreikka (Etelä-Italia)

Kreikkalaiset ja Makedonialaiset ovat helleenejä, joiden suuruuden päivät ovat jo takanapäin Aleksanteri Suuren valtakunnan jakaututtua pienempiin valtioihin hänen perillistensä kesken ja näiden jo osittain tuhouduttuakin. Ainoastaan Aleksanterin kenraalin Ptolemaioksen perustama valtakunta on jäljellä Egyptissä, hallitsijanaan Ptolemaios XIV ja hänen sisarensa Kleopatra VII.

#### Egyptiläinen – Egypti

Muinaisesta Egyptistä ei ole enää paljoa jäljellä, vaikka egyptiläisiä toki yhä asuu maassaan sankoin joukoin. Maata hallitsee kuitenkin ptolemaiolainen dynastia, helleeninen kuningassuku, Aleksanteri Suuren perintönä, joka valloitti Egyptin Persialta. Egypti on tätä nykyä Rooman liittolainen.

#### Persialainen – Parthia

Persiaa hallitsee voimakas parthialaisten valtakunta, joka on voitannut seleukidien helleenisen dynastian ja valloittanut Persian taas persialaisille itselleen, mutta on kohdannut länsirajallaan jälleen uuden ja entistä voimakkaamman vastustajan, roomalaiset.

#### Puunilainen – Karthago, Foinikia, Sicilia, Hispania

Foinikialaiset, tai puunilaiset kuten roomalaiset heitä kutsuvat, ovat merenkävijäkansaa, jotka ovat perustaneet Karthagon, josta olisi voinut tulla maailman mahtavin suurvalta, jolle se olisi hävinnyt kolmea katkeraa puunilaissotaa perivihollistaan Roomaa vastaan.

#### Keltiläinen – Gallia, Britannia, Hispania, Galatia

Keltit ovat levittäytyneet kautta Euroopan aina Brittein saarilta ja Hispaniasta (nyk. Espanja) Anatoliaan (nyk. Turkki) asti. Nämä roomalaisten mielestä barbaariset ihmiset ovat luoneet oman kulttuurinsa, joka on joutunut vastatusten Caesarin valloitushalujen kanssa Galliassa.

#### Germaaninen – Germania

Germaaneilla ei ole yhtenäistä valtiota, niin kuin ei kelteilläkään, vaan he muodostavat lukemattomien heimojen ja klaanien tilkkutäkin, josta on kuitenkin lujan taistelutahtonsa ansiosta vastusta jopa Rooman mahdille.

### YHTEISKUNTALUOKKA

Seuraavaksi tulee päättää hahmon sosiaalinen luokka ja suvun asema. Suku on erittäin tärkeä antiikin roomalaisille, ja syntyperä antaa etuoikeuksia yksille ja velvollisuuksia toisille.

Vaihtoehtoja on monia:

**Senaattorit** (*senatores*) muodostavat 300–henkisen senaatin, eli Rooman hallituksen. Senaattorin vähimmäisomaisuus on miljoona sesteriä. Senaattori ei saa harjoittaa pankkitoimintaa, rakennuttaa julkisia rakennuksia valtion rahoilla, omistaa laivaa, joka on tarpeeksi suuri ulkomaankaupankäyntiä varten, eikä poistua Italiasta ilman senaatin lupaa. Senaattoreille ei makseta palkkaa. Magistraatin virka johtaa automaattisesti paikkaan senaatissa.

**Patriisit** (*patres / patricii*) ovat aristokraatteja, yhteiskunnan johtosessa olevien sukujen jäseniä. Kaikki senaattorit olivat alunperin patriiseja, mutta nykyään senaattiin on kohonnut myös plebeijä.

**Uudet ihmiset** (*novi homini*) ovat plebeijisntyisiä, mutta sukunsa ensimmäisenä senaattiin kohonneita, tai magistraatin viran saaneita henkilöitä.

**Ritarit** (*equites*) ovat senaattorisäädyn jälkeen toiseksi arvokkain yhteiskuntaluokka. Ritarin vähimmäisomaisuus on 400 000 sesteriä.

**Plebeijit** (*plebei*) ovat tavallisia kansalaisia, käsityöläisiä, sotilaita ja kauppiaita.

**Rooman kansalasiin** (*civites romani*) kuuluvat kaikki yllämainitut.

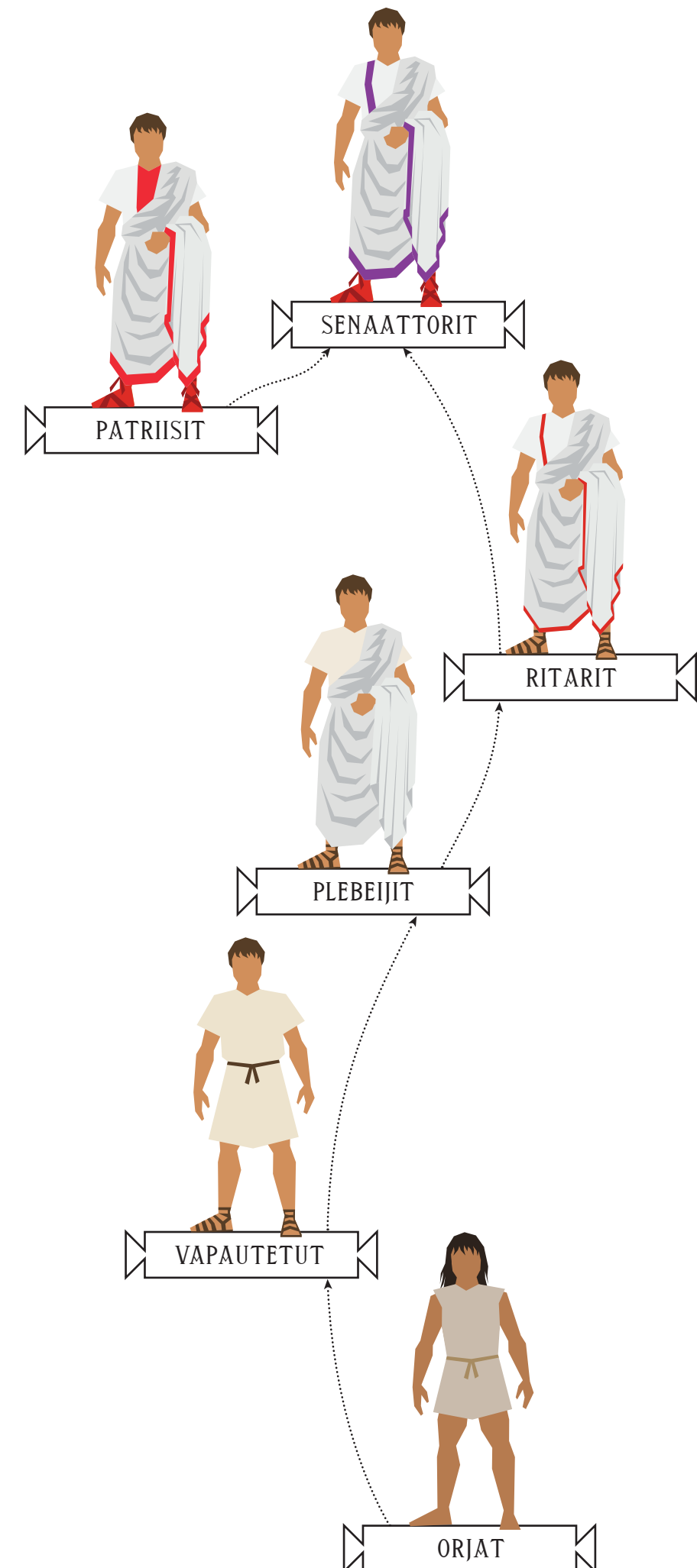
**Klientit** (*clientes*) ovat vapaasyntyisiä henkilöitä, jotka ovat toisen henkilön (*patronus*) tai suvun (*gens*) suojeluksessa. Klientit äänestävät isäntäänsä vaaleissa ja tekevät kaikenlaisia palveluksia hänelle. Vapautetusta orjasta tulee automaattisesti entisen isäntänsä klientti.

**Provinssien asukkaat** (*provinciales*) eivät ole Rooman kansalaisia, eikä heillä ole kaikkia samoja oikeuksia kuin kansalaisilla.

**Vieraiden valtioiden asukkaat** (*peregrini*) eivät kuulu roomalaisen lainsäädännön piiriin.

**Vapautetut** (*liberti*) ovat entisiä orjia, joiden isäntä tai emäntä on heidät vapauttanut. Vapautetuista tulee isäntänsä klienttejä. Vapautetun lapset saavat automaattisesti kansalaisuuden.

**Orjat** (*servi*) eivät ole henkilöitä, vaan jonkun toisen omaisuutta vailla minkäänlaisia oikeuksia.





# NIMET

**P**ELIHAHMON NIMI MÄÄRÄYTYY asiaankuuluvasti hänen sukupuolensa, kansallisuutensa ja yhteiskuntaluokkansa mukaan. Tämä kirja sisältää nimilistat kaikille pelissä esiintyville kansoille, mistä pelaajat voivat valita itseään miellyttävän nimen.

## ROOMALAISET NIMET

### MIEHEN NIMI

Tämän pelin kuvaamana ajanjaksona Roomalaisilla mieshenkilöillä on yleensä kolme nimeä (*tria nomina*):

*Praenomen* – etunimi (esim. Gaius)  
*Nomen (gentile) / gentilicium* – suvun (*gens*) nimi (esim. Iulius)  
*Cognomen* – lisänimi (esim. Caesar)

Lisäksi henkilöillä, jotka kuuluivat hyvin suureen sukuun, saattaa olla vielä toinenkin lisänimi, *Agnomen*, erottamassa heidät saman-nimisistä sukulaisistaan. Alempisyntyisillä ihmisillä ei aina ole lisänimeä, vaan ainoastaan etu- ja sukunimet. Orjilla saattaa olla vain pelkkä etunimikin.

Praenomen kertoo henkilön etunimen, mutta sukunimen muodostaa *nomen–cognomen* -pari, joista *nomen (gentile)* on koko suvun, tai pikemminkin klaanin (*gens*) nimi, ja *cognomen* on sukuhaaran nimi. Yhdessä nämä muodostavat huoneen (*domus*) nimen, johon ihminen kuuluu. Esimerkkinä oleva Gaius Iulius Caesar on etunimeltään Gaius, ja hän kuuluu Iulusten sukuun (*gens Iulia*) ja sen sisällä sukuhaaraan nimeltä Caesar.

Puhutellessa toista ihmistä muodollisesti, käytetään yleensä *nomen–cognomen* -paria, esim. Iulius Caesar. Jos halutaan olla vielä kunnioittavampi, koko nimi otetaan käyttöön, Gaius Iulius Caesar. Caesaria kutsutaan myös hänen cognomenillaan, Caesariksi, tämä on epämuodollinen ja tuttavallisempi tapa. Etunimet puhutteluniminä yksinään ovat vain hyvin harvoin käytössä aivan läheisimpien ystävien ja perheenjäsenten kesken. Rakastavat puolisoikin saattavat kutsua toisiaan *nomen–cognomen* -yhdistelmällä, tai pelkällä lisänimellä.

### NAISEN NIMI

Naisilla on usein vain yksi nimi (*praenomen*), joka on feminiinimuoto isän sukunimestä (*nomen gentile*), mutta ylhäisönaisilla saattaa olla useampiakin nimiä.

Naisen nimi muodostetaan isän sukunimestä korvaamalla maskuliinipääte *-us* feminiinipäätteellä *-a*, jolloin esimerkiksi Gaius Iulius Caesarin tyttären nimi on Iulia.

Koska tällä nimeämistavalla kaikki saman miehen tyttäret saavat saman nimen, onkin tavanomaista lisätä tyttären nimien perään järjestysnumero toiseksi nimeksi, jotta heidät erottaa toisistaan. Näin ollen jos Caesarilla olisi toinenkin tytär, voitaisiin heidät erottaa nimillä Iulia Prima (ensimmäinen) ja Iulia Secunda (toinen).

Yläluokan naisilla voi kuitenkin olla myös toinen nimi, vaikka heidän etunimensä kertookin jo heidän sukunsa. Tässä tapauksessa toinen nimi muodostetaan sukuhaaran lisänimestä (*cognomen*). Esimerkiksi Iulius Caesarin sisarten nimet ovat Iulia Caesaris, jossa Caesar–cognomeniin on lisätty pääte *-is*. Koska heitä on kaksi, heidät erotetaan vielä lisänimillä Maior (vanhempi) ja Minor (nuorempi).

### ADOPTIONIMI

Adoptio on yleistä antiikin Roomassa, varsinkin hallitsevat miehet adoptoivat usein nuoria kykyjä pojikseen ja tuleviksi hallitsijoiksi, jos heillä ei ole omia poikia, tai jos nämä ovat kykenemättömpiä tehtävään.

Adoptoidun pojan tai miehen nimi muuttuu hänen adoptioisänsä nimeksi (nainen ei voi adoptoida, eikä naisia adoptoida, koska mitä hyötyä tästä olisi, naiset kun eivät saa hallitakaan). Nimeen kuitenkin lisätään muistumana adoptoidun omasta suvusta, hänen sukunimensä, jonka pääte *-ius* korvataan päätteellä *-ianus*. Täten Gaius Octaviuksesta (tuleva keisari Augustus), tulee Caesarin hänet adoptoitua Gaius Iulius Caesar Octavianus. Näin adoptoidun vanhasta nomenista tulee hänen uusi agnomeninsa.

Vapautettu orja ottaa myös entisen isäntänsä etu- ja sukunimen, lisäten oman nimensä lisänimeksi, jolloin esim. Marcus Tullius Ciceron orjasta Tirosta tulee vapautuksensa jälkeen Marcus Tullius Tiro.

### NIMIEN MERKITYKSESTÄ

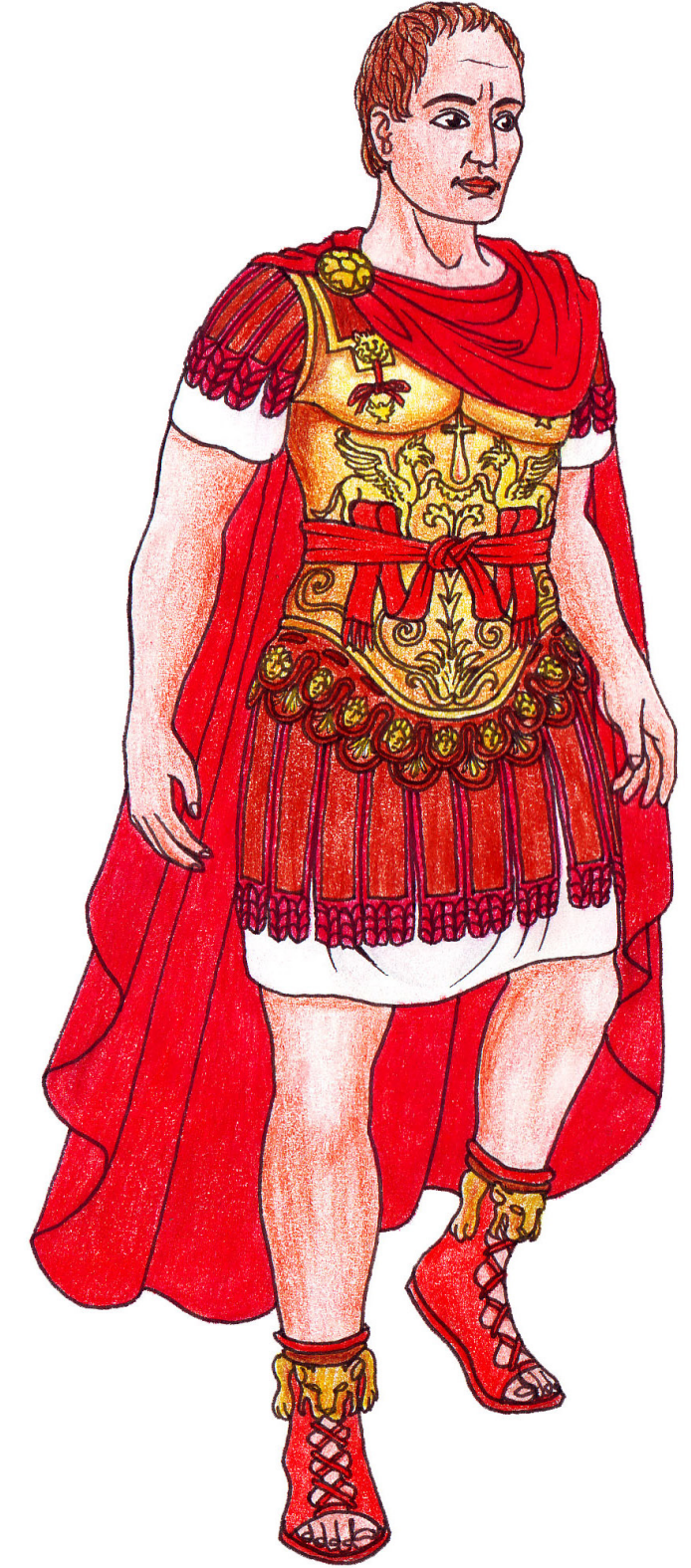
Kaikki nimet ovat alunperin tarkoittaneet jotakin, mutta joidenkin merkitys on unohtunut aikojen saatossa. Moni nimi viittaa lapsen syntymään, sen ajankohtaan, tai muuhun enteeseen. Järjestysnumeroilta vaikuttavat nimet Primuksesta Decimukseen (1. – 10.) ovat saattaneet alun perin tarkoittaa joko lasten määrää, niin että esim-

mäisestä lapsesta on tullut Primus, toisesta Secundus jne. tai vastavasti nimet on annettu lapsen syntymäkuukauden mukaan, jotka oli alunperin Roomassa numeroitu, maaliskuusta alkaen.

Kuitenkin aikojen kuluessa järjestysnumeronomit ovat menettäneet yhteytensä lasten lukumäärään tai syntymäkuukauteen, koska vanhemmat saavat antaa (poika)lapselleen haluamansa nimen. Näin ollen nimi Quintus on erittäin suosittu, kun taas Septimus, Octavius ja Nonus ovat jostain syystä harvinaisia. Quintuksen ei tarvitse olla viides lapsi saadakseen tuon nimen, eivätkä muutkaan rajoitteet nimien suhteen enää päde. Sellaiset jotka ennen viittasivat lapsen syntymään syntymämerkin kanssa, tai isän kuoleman jälkeen syntymiseen, eivät enää tarkoita kirjaimellisesti sitä lapselle. Ehkä näin on saattanut olla jonkin kaukaisen esi-isän tapauksessa, joka on alunperin nimen saanut, ja myöhempien sukupolvien lapset ovat saaneet esi-isänsä traditionaalisia nimiä.

Usein samat etunimet ovat käytössä tietyillä suvuilla uudestaan ja uudestaan kun isoisien tai esi-isien nimiä valitaan pojille. Roomalaisten nimikäytäntö on erittäin perinteikäs, ja tietyt nimet ovat käytössä vain plebeijeillä. Vaikka patriisit eivät voi kieltää plebeijejä antamasta lapsilleen samoja etunimiä kuin heillä itsellään, on patriisien itsensä nimiluettelo kuitenkin rajoitutumpi, siitä on karsittu maalaismaisina pidetyt nimet. Jotkin nimet ovat myös suosituimpia patriisien tai plebeijien parissa, joitakin taas annetaan enmmän maaseudulla kuin kaupungeissa. Moni nimi joka on jäänyt Rooman kaupungissa jo miltei unohduksiin, on yhä käytössä maaseudulla.

Tietyillä suvuilla on myös oma etunimilistansa, joita ahkerasri hyödynnetään lapselle nimeä mietittäessä, ja onpa jokin hieman harvinaisempi etunimi personifioitunut lähes pelkästään jonkin tietyn suvun käyttöön. Se ei kuitenkaan estä käyttämästä tätä nimeä jonkin muun sukunimen kanssa.



GAIUS IULIUS CAESAR

© Sakari Saaristo



## ROOMALAISTEN MIESTEN NIMET

<span>PRAENOMINA PATRICIUM</span>
<span></span>

Tasavallan lopulla on vain 17 eri etunimeä käytössä patriisisukujen miehille.

	NIMI	LYHENNE	MERKITYS
	Appius	AP	
	Aulus	A	pieni isoisä
	Gaius <sup>I</sup>	C	
<sup>I</sup> <i>Gaius ja Gnaeus -nimet kirjoitettiin alunperin C-kirjaimella, ennen kuin C ja G erotettiin latinassa toisistaan 200-luvulla eaa.</i>	Gnaeus	CN	syntymämerkki
	Decimus	D	kymmenes
	Lucius	L	valoisa
	Manius <sup>II</sup>	M	aamulla syntynyt
<sup>II</sup> <i>Manius lyhennetään viisiviväisellä M-kirjaimella: M, joka on arkaainen muoto, eikä sitä käytetä missään muualla latinassa.</i>	Marcus	M	Marsin oma
	Numerius	N	helposti syntynyt
	Publius	P	julkinen
	Quintus	Q	viides
	Servius	SER	säilyttäjä
	Sextus	SEX	kuudes
	Spurius	S	kansalainen
	Tiberius	TI	Tiber-joesta
	Titus	T	kunniatitteli
	Vibius	V	

<span>PRAENOMINA PLEBEIUM</span>
<span></span>

Muiden kuin patriisisukujen miesten nimissä on enemmän vaihtelua. *Kursiivilla* on merkitty nimet, jotka ovat arkaaisia tai harvinaisia nimiä, ja joita ei juuri enää käytetä tämän pelin aikakaudella.

	NIMI	LYHENNE	MERKITYS
	<i>Agrippa</i>	AGR	villihevonen
	Appius	AP	
	Aulus	A	pieni isoisä
	Caeso	K	siniharmaasilmäinen
	Decimus	D	kymmenes
	<i>Faustus</i>	F	enteiden suosima
	Gaius	C	
	Gnaeus	CN	syntymämerkki
	<i>Hostus</i>	H	onnekas
	Lucius	L	valoisa
	Mamercus	MAM	Marsin oma
	Manius	M	aamulla syntynyt
	Marcus	M	Marsin oma
	<i>Mettius</i>	ME	herra
	Nonus	NO	yhdeksäs
	Numerius	N	helposti syntynyt
	Octavius	OCT	kahdeksas
	<i>Opiter</i> <sup>III</sup>	OPET	auttaja
	Paullus	PAVL	pieni
	<i>Postumus</i>	POST	kuopus
	<i>Proculus</i>	PRO	prinssi
	Publius	P	julkinen
	Quintus	Q	viides
	Septimus	SEP	seitsemäs
	<i>Sertor</i>	SERT	suojelija
	Servius	SER	säilyttäjä
	Sextus	SEX	kuudes
	Spurius	S	kansalainen
	Statius	ST	
	Tiberius	TI	Tiber-joesta
	Titus	T	kunniatitteli
	<i>Tullus</i>	TVL	tukija
	Vibius	V	
	<i>Volesus</i>	VOL	toivottu
	<i>Vopiscus</i>	VOP	

## ROOMALAISTEN NAISTEN NIMET

<span>PRAENOMINA PATRICIUM</span>
<span></span>

Roomalaisilla naisilla, niin patriiseilla kuin plebeijeilläkin on yleensä vain yksi nimi (*praenomen*), joka on feminiinimuoto isän sukunimestä (*nomen gentile*). Kuitenkin sukunimi naisilla on myös mahdollinen, jos isällä on lisänimi (*cognomen*) sukunimensä (*nomen*) perässä. Tämäkin tietysti käännetään feminiinimuotoon.

	NIMI	LYHENNE	MERKITYS
	Aemilia	AE	kilpailija
	Appia	AP	
	Aula	A	pieni isoäiti
	Caesula	K	siniharmaasilmäinen
	Decima	D	kymmenes
	Fausta	F	enteiden suosima
	Gaia	C	Maa-äiti
	Gnaea	CN	syntymämerkki
	Hosta	H	onnekas
	Lucia	L	valoisa
	Maio	MAI	
	Mamerca	MAM	Marsin oma
	Mania	M	aamulla syntynyt
	Marcia <sup>III</sup>	M	Marsin oma
	Maxima	MAX	suurin
	Mettia	ME	rouva
	Mino	MIN	
	Nona	NO	yhdeksäs
	Numeria	N	helposti syntynyt
	Octavia	OCT	kahdeksas
	Paulla	PAVL	pieni
	Postuma	POST	kuopus
	Prima	PRI	esikoinen
	Procula	PRO	prinsessa
	Publia	P	julkinen
	Quarta	QVA	neljäs
	Quinta	Q	viides
	Secunda	SEC	toinen
	Septima	SEP	seitsemäs
	Servia	SER	säilyttäjä
	Sexta	SEX	kuudes
	Spuria	S	kansalainen
	Statia	ST	
	Tertia	TER	kolmas
	Titia	T	kunniatitteli
	Tiberia	TI	Tiber-joesta
	Tulla	TVL	tukija
	Vibia	V	
	Volusa	VOL	toivottu
	Vopisca	VOP	

## NOMINA – SUKUNIMET

<span>PRAENOMINA PATRICIUM</span>
<span></span>

Sukunimi kertoo kuuluuko sen käyttäjä patriiseihin vai plebeijeihin. Patriisit ovat Rooman kaupunkivaltion alkuperäisesti asuttaneet suvut, joista siten tuli kaikista mahtavimpia ja vaikutusvaltaisimpia. Nämä aristokraattiset suvut ovat yhä kaikkein arvostetuimpia, mutta vaikka ne ennen muodostivat koko kolmesataamiehisen senaatin, on nykyään senaattiin otettu myös plebeijisukujen jäseniä, jotka ovat onnistuneet kohoamaan sinne oman toimintansa ansiosta. Jois-sakin suvuissa saattaa olla lisäksi sekä patriisi- että plebeijijaaroja, jotka erotetaan toisistaan eri lisänimillä (*cognomina*).

Alunperin kuninkaallistakin sukua olleet ihmiset ovat vähitellen menneet naimisiin muiden kuin kuninkaallisten kesken, koska kuninkaallisia ei ole ollut riittävästi kaikille puolisoiksi. Sen jälkeen on naitu muiden ylhäisten sukujen edustajia, sen jälkeen vain rikkaita henkilöitä. Tällä tavoin jo muutamien sukupolvien kuluessa on kuningassuku muuttunut tavalliseksi suvuksi, ainakin osa siitä. Näin ollen samassa suvussa saattaa olla sekä patriisi- että plebeijijaaroja, eikä suvun kuninkaallisella alkuperällä enää ole juurikaan merkitystä, koska Rooman kuninkaat on karkotettu jo kauan sitten, eivätkä roomalaiset edes muistele heidän tyrannimaista hallintoaan hyvällä.

<span>PRAENOMINA PATRICIUM</span>
<span></span>

	NIMI	HALLINTOAIKA
	<i>Romulus</i>	753 – 716 eaa.
	<i>Numa Pompilius</i>	716 – 672 eaa.
	<i>Tullus Hostilius</i>	672 – 640 eaa.
	<i>Ancus Marcius</i>	640– 616 eaa.
	<i>Lucius Tarquinius Priscus</i>	616 – 578 eaa.
	<i>Servius Tullius</i>	578 – 534 eaa.
	<i>Lucius Tarquinius Superbus</i>	534 – 509 eaa.

IIIIMarcuksen ja Tituksen feminiinimuodot olisivat oikeasti Marca ja Tita, mutta Marcia ja Titia ovat paljon yleisemmät muodot.







## MERKITTÄVIÄ HENKILÖITÄ

Theta nigrum, eli musta kreikkalainen theta-kirjain, Ø, Thanatoksen, eli kuoleman merkki, merkitsee henkilöä, joka on kuollut ennen tämän pelin alkua (53 eaa.). Henkilöt on järjestetty suvuitain, eikä kronologiseen järjestykseen. Kaikki vuosiluvut ennen ajanlaskun alkua. Nykyisin yleisessä käytössä olevat henkilöiden kutsumanimet on alleviivattu.

Ø Aeneas - Rooman kansan myyttinen troijalainen kantaisä

### Iulii

Ø Iulus - Aeneaksen poika, Iuliusten suvun myyttinen kantaisä  
Gaius Iulius Caesar, 100–, Gallian valloittaja, kuuluisin roomalainen, triumviraattori

### Romilii

Ø Romulus, 771–716, Rooman perustaja ja ensimmäinen kuningas, saavuttanut spolia opiman

### Pompilii

Ø Numa Pompilius, 753–672, Rooman toinen kuningas

### Hostilii

Ø Tullus Hostilius, ?–640, Rooman kolmas kuningas

### Marcii

Ø Ancus Marcius, ?–616, Rooman neljäs kuningas  
Ø Caius Marcius Coriolanus, 400–luku, karkotettu sotapäällikkö, joka johti Volskit piirittämään Rooman kaupunkia

### Tarquinii

Ø Lucius Tarquinius Priscus, ?–578, Rooman viides kuningas  
Ø Lucius Tarquinius Superbus, ?–495, Rooman seitsemäs kuningas

### Tullii

Ø Servius Tullius, ?–534, Rooman kuudes kuningas  
Marcus Tullius Cicero, 106–, Rooman kuuluisin puhuja, Novus homo

### Iunii

Ø Lucius Iunius Brutus ?–509, Kuningasten karkottaja, Rooman tasavallan perustaja ja ensimmäinen konsuli  
Marcus Iunius Brutus, 85–, Caesarin murhan toinen pääsuunnittelija

### Horatii

Ø Publius Horatius Cocles, 500–l. Upseeri joka pelasti Rooman puolustamalla Tiberin siltaa etruskiarmeijan hyökkäykseltä

### Quinctii

Ø Lucius Quinctius Cincinnatus, 519–430, sotapäällikkö, joka valittiin vastentahtoisesti diktaattoriksi, voitti eekvit, sabiinit ja

volskit, minkä jälkeen luopui virastaan ja vetäytyi maatilalleen

### Furii

Ø Marcus Furius Camillus, 446–365, Vejin voittaja, ajoi Brennuksen gallit Roomasta, ansaitsi tittelin ”Toinen Romulus”

### Cornelii

Ø Aulus Cornelius Cossus, 400–l. sotapäällikkö, joka voitti Vejin ja surmasin kaupungin kuninkaan, saavuttanut spolia opiman  
Ø Publius Cornelius Scipio Africanus, 236–183, Hannibalin voittaja  
Ø Lucius Cornelius Cinna, ?–84, Rooman diktaattori  
Ø Lucius Cornelius Sulla, 138–78, Rooman diktaattori, joka valtasi Rooman kaupungin, Mariuksen vastustaja

### Manlii

Ø Marcus Manlius Capitolinus, ?–384, puolusti Rooman tärkeää Capitolinus-kukkulaa, heräsi pyhien hahmien ääneen, ja torjui näin Brennuksen gallien öisen yllätyshyökkäyksen, kritisoi senaattia, minkä takia tuomittiin kuninkaaksi haluamisesta heitettäväksi alas Tarpeian kalliolta

### Decii

Ø Publius Decius Mus, 300–l, kenraali joka uhrasi itsensä taistelussa saavuttaakseen voiton kapinoivista latinalaisista kaupungeista

### Claudii

Ø Appius Claudius Caecus, 340–273, Rooman diktaattori, joka rakennutti Italiaan Via Appian, valtakunnan tärkeimmän tien  
Ø Marcus Claudius Marcellus, 268–208, Syracusan valloittaja, saavuttanut spolia opiman, sekä kunnianimen ”Rooman miekka”

### Atilii

Ø Marcus Atilius Regulus, 307–250, kenraali, joka voitti useita taisteluja karthagolaisia vastaan, mutta hävittyään antautui kuo-liaksi kidutettavaksi maanmiestensä vastaväitteistä huolimatta

### Fabii

Ø Quintus Fabius Maximus Verrucosus Cunctator, 280–203, Rooman diktaattori, joka viivytystrategiallaan esti Hannibalia valtaamasta Roomaa, ansaitsi kunnianimen ”Rooman kilpi”  
Ø Quintus Fabius Pictor 254–?, ensimmäinen roomalainen historioitsija, kirjoitti teoksensa kreikaksi

### Porcii

Ø Marcus Porcius Cato (Cato Maior), 234–149, sotapäällikkö, kirjailija, historioitsija, Novus homo, päätti puheensa senaatissa aina sanoihin: ”Ceterum censeo, Carthaginem esse delendam”, Muuten, olen sitä mieltä että Karthago(laiset) on tuhottava  
Marcus Porcius Cato Uticensis (Cato Minor), 95–, puhuja, senaattori, Caesarin järkähtämätön vastustaja

### Aemilii

Ø Lucius Aemilius Paullus Macedonicus, 229–160, Macedonian valloittaja

### Sempronii

Ø Tiberius Sempronius Gracchus, 164–133 &  
Ø Gaius Sempronius Gracchus, 154–121, Kansantribuuniveljekset yrittivät rajoittaa patriisien maanomistusoikeutta plebeijien hyväksi, mutta heidät teloitettiin

### Marii

Ø Gaius Marius, 157–86, Rooman armeijan uudistaja, Kimbrien, Ambronien ja Teutonien voittaja, ”Kolmas Romulus”, Novus homo

### Sergii

Ø Lucius Sergius Catilina, 108–62, juonitteli salaliiton tasavallan kaatamiseksi, minkä Cicero paljasti

### Licinii

Marcus Licinius Crassus, 115–, Spartacuksen voittaja, Rooman rikkain mies, triumviraattori

### Pompeii

Gnaeus Pompeius Magnus, 106–, Sotapäällikkö, joka puhdisti Välimeren merirosvoista, triumviraattori

### Lucretii

Ø Titus Lucretius Carus, 99–55, roomalainen runoilija ja epikuroslainen filosofi

### Valerii

Ø Gaius Valerius Catullus, 87–54, rakkausrunoilija ja poliittinen satiristi

### Sallustii

Gaius Sallustinus Crispus, 86–, roomalainen historioitsija, joka kirjoitti muun muassa Catilinan salaliitosta

### Cassii

Gaius Cassius Longinus, 85–, Caesarin murhan toinen pääsuunnittelija

### Antonii

Marcus Antonius, 83–, Caesarin ratsuväen komentaja

### Vitruvii

Marcus Vitruvius Pollio, 80–, Rooman kuuluisin arkkitehti, sekä insinööri ja kirjailija, Caesarin sotakoneiden suunnittelija

### Vergilii

Publius Vergilius Maro, 70–, Rooman kuuluisin kirjailija, runoilija ja Aeneis-epoksen kirjoittaja

### Octavii

Gaius Octavius, 63–, tuleva keisari Augustus



GNAEUS POMPEIUS MAGNUS

© Sakari Saaristo



## KREIKKALAISTEN MIESTEN NIMET

LATINAISTETTU	KREIKAKSI	KREIKAN KIRJAIMILLA
Acamas	Akamas	Ἀκάμας
Adonis	Adonis	Ἄδωνις
Agenor	Agenor	Ἀγήνωρ
Ajax	Aias	Αἴας
Alcibiades	Alkibiades	Ἀλκιβιάδης
Alexander	Alexandros	Ἀλέξανδρος
Anaximandros	Anaximandros	Ἀναξιμανδρος
Antenor	Antenor	Ἀντήνωρ
Androkles	Androkles	Ἀνδροκλῆς
Archelochos	Arkhelokhos	Ἀρχέλοχος
Argus	Argos	Ἄργός
Aristarchus	Aristarkhos	Ἀρίσταρχος
Aristides	Aristeides	Ἀριστείδης
Aristokles	Aristokles	Ἀριστοκλῆς
Arion	Arion	Ἄριων
Atreus	Atreus	Ἄτρεύς
Calchas	Kalkhas	Κάλχας
Chryses	Khryses	Χρῦσης
Coön	Koön	Κόων
Daedalus	Daidalos	Δαίδαλος
Demoleon	Demoleon	Δημολέων
Demosthenes	Demosthenes	Δημοσθένης
Diocles	Diokles	Διοκλῆς
Diogenes	Diogenes	Διογένης
Diomedes	Diomedes	Διομήδης
Dionysios	Dionysios	Ἐπιπόσειος
Eteocles	Eteokles	Ἐτεοκλῆς
Euclides	Eukleides	Εὐκλείδης
Euripides	Euripides	Εὐριπίδης
Eurymachos	Eurymakhos	Εὐρύμαχος
Glaucus	Glaukos	Γλαῦκος
Hector	Ektor	Ἑκτωρ
Helicaon	Elikaon	Ἑλικάων
Herodotus	Herodotos	Ἡρόδοτος
Hesiodus	Hesiodos	Ἡσίοδος
Hippocrates	Ippokrates	Ἱπποκράτης
Hippolytus	Ippolytos	Ἱππόλυτος
Hycinthus	Hyakinthos	Ἰακινθος
Icarus	Ikaros	Ἴκαρος
Idomeneus	Idomeneus	Ἰδομενεύς
Iphidamas	Ifidamas	Ἰφιδάμας
Iason	Iason	Ἰάσων
Laodamas	Laodamas	Λαοδάμας
Leonidas	Leonidas	Λεωνίδας
Lycurgus	Lykourgos	Λυκούργος
Miltiades	Miltiades	Μιλτιάδης
Narcissus	Narkissos	Νάρκισσος
Nestor	Nestor	Νέστωρ
Nicander	Nikandros	Νικάνδρος

Nicanor	Nikanor	Νικάνωρ
Nicodemus	Nikodemos	Νικόδημος
Nicolaus	Nikolaos	Νικόλαος
Oceanus	Okeanos	Ὠκεανός
Orestis	Orestis	Ὀρέστης
Orpheus	Orfeus	Ὀρφεύς
Paris	Paris	Πάρις
Patroclus	Patroklos	Πάτροκλος
Pedaeus	Pedaios	Πηδαῖος
Peleus	Peleus	Πηλεύς
Pericles	Perikles	Περικλῆς
Phaethon	Faithon	Φαίδων
Phidias	Feidias	Φειδίας
Philippus	Filippos	Φίλιππος
Philon	Filon	Φίλων
Polybus	Polybos	Πόλυβος
Polynices	Polyneikes	Πολυνείκης
Polybius	Polybios	Πολύβιος
Simonides	Simonides	Σιμωνίδης
Solon	Solon	Σόλων
Sophocles	Sofokles	Σοφοκλῆς
Talthybius	Talhybios	Ταλθύβιος
Telemachus	Telemakhos	Τηλέμαχος
Theodorus	Theodoros	θεόδωρος
Thestor	Thestor	Θέστωρ
Xenophon	Xenofon	Ξενοφών
Zenon	Zenon	Ζήνων

## KREIKKALAISTEN NAISTEN NIMET

LATINAISTETTU	KREIKAKSI	KREIKAN KIRJAIMILLA
Alcyone	Alkyone	Ἀλκυόνη
Andromeda	Andromeda	Ἀνδρομέδα
Antigone	Antigone	Ἀντιγόνη
Ariadne	Ariadne	Ἀριάδνη
Aspasia	Aspasia	Ἀσπασία
Calliope	Kalliope	Καλλιόπη
Callirrhoe	Kallirrhoe	Καλλιρρόη
Cassandra	Kassandra	Κασσάνδρα
Cassiopeia	Kassiopeia	Κασσιόπεια
Clio	Kleio	Κλειώ
Clytaemnestra	Klytaimnestra	Κλυταίμνηστρα
Crino	Krino	Κρινώ
Danaë	Danaë	Δανάη
Daphne	Dafne	Δάφνη
Despina	Despina	Δέσποινα
Electra	Elektra	Ἠλέκτρα
Eleni	Eleni	Ἑλένη
Europa	Europa	Εὐρώπη
Eurydice	Eurydike	Εὐρυδίκη
Harmonia	Armonia	Ἄρμονια

Helianthe	Hlianthe	Ἡλιάνθη
Hermione	Ermione	Ἑρμιόνη
Hippolyta	Ippolyta	Ἱππολύτη
Hypatia	Ypatia	Ἵπατία
Ianthe	Ianthe	Ἰάνθη
Ino	Iano	Ἰνώ
Iphigenia	Ifigeneia	Ἴφιγένεια
Irene	Eirene	Εἰρήνη
Ismene	Ismene	Ἴσμήνη
Iocasta	Iokaste	Ἰοκάστη
Leto	Leto	Λητώ
Medea	Medeia	Μήδεια
Melpomene	Melpomene	Μελπομένη
Pandora	Pandora	Πανδώρα
Penelope	Penelope	Πηνελόπη
Phoebe	Foibe	Φοίβη
Phyllis	Fyllis	Φυλλίς
Rhea	Rea	Ῥέα
Scylla	Skylla	Σκύλλα
Selene	Selene	Σελήνη
Takiah	Takiaa	Τάωρα
Tamara	Tamara	Ταλήεζ
Tethys	Tethys	Τηθύς
Thalia	Thaleia	Θάλεια
Theano	Theano	Θεανώ
Thetis	Thetis	Θέτις
Urania	Ourania	Οὐρανία
Xanthippa	Xanthippe	Ξανθίππη

## PERSIALAISTEN MIESTEN NIMET

LATINAISTETTU	PAHLAVIKSI	MERKITYS
Arsaces	Aršak	pelastettu
Arsames	Aršam	sankarten voima
	Aršên	mies, sankari
Artaxsara	Artaxšara	
	Artahshar	
	Manuštānu	
Artaxerxes	Artaxšaya-rša	jonka valta on oikeus
	Baga-data	jumalten antama
Darius	Daraya-vauš	tukee vakaasti hyvyyttä
	Farnah-vant	ansainnut
Gotarz	Gotarz	
	Frada-ramna	rauhan edistäjä
Carin	Karin	armeija, kansa
	Kaufa-zata	syntynyt vuoristossa
Cyrus	Kurush	kaukonäköinen
Meiridates	Meiridātes	Mithran antama

	Mihrdat	Mithran antama
Miradates	Miradātes	Mithran antama
Mithradates	Mithradātes	Mithran antama
Mithrobouzanes	Mithrobouzānes	Mithraa ilahduttava
Mitraphernes	Mitraphérnes	Mithran loisto
Orodes	Orodes	
Sanatruces	Sanatruk	
Spandarar	Spandarar	lunastuksen antama
Surena	Sūrên	sankarillinen
	Vāraza	villisika
	Vinda-farnah	loistolla siunattu
	Vrkên	susi
Xerxes	Xšaya-rša	hallitsee sankareita
Xosrov	Xosrov	hyvämaineinen

## PERSIALAISTEN NAISTEN NIMET

LATINAISTETTU	PAHLAVIKSI	MERKITYS
Anaitis	Anahita	puhdas
Andia	Andia	
Amestris	Amestris	vahva nainen
	Amitis Shahbanu	viisas ystävä
Artastuna	Artastuna	totuuden pilari
Artunis	Artunis	tosia ja uskollinen
Atossa	Atusa	kaunis vartalo
	Azadokht	vapaa tyttö
Barsine	Barsine	
Cassandanes	Cassandanes	
Cosmartidene	Cosmartidene	
Damaspia	Damaspia	
Drypteis	Drypetis	
Stateira	Estatira	tähtien luomus
Irdabama	Irdabama	
Mahruyeh	Mahruyeh	
Mandana	Mandana	
Pantea	Pantea	
Parysatis	Parysatis	taivaallinen
Phaidyme	Phaidyme	
Roxana	Roshanak	valoisa, auringonnousu
Rhodogune	Rhodogune	
	Ri-'nu	
Sisygambis	Sissy Cambis	onnekas
Sura	Sura	kukkaiskasvo
	Umati	hyvä ajatus
	Youtab	uniikki



## KELTTILÄISTEN MIESTEN NIMET

### GALLI

NIMI	HEIMO	MERKITYS
Abdocillus	Allobroges	
Acco	Senones	
Adiatuanos	Sotiates	kiihkeä vallantavoittelija
Aegus	Allobroges	
Ambicatos	Bituriges	<i>ambi-</i> ympärillä
Andecombogios	Remi	tiheä arvokkuutta
Bellovesus	Bituriges	
Bituitus	Arverni	<i>bitu-</i> maailma
Brennus	Senones	<i>brenin</i> kuningas
Britomaris	Senones	
Caburus	Helvii	
Camulogenos	Aulerci	Camuloksen jälkeläinen
Casticos	Sequani	
Castus	Castus	
Catamantaloedis	Sequani	voittaa viholliset taistossa
Catagnatus	Allobroges	taisteluun syntynyt
Cavarillos	Aedui	<i>cavar-</i> voimakas, vahva
Cavarinos	Senones	<i>cavar-</i> voimakas, vahva
Celtillus	Arverni	
Cingetorix	Treveri	soturien kuningas
Conconnetodumnus	Carnutes	syvien haavojen iskijä
Conetodunus	Carnutes	
Congonnetiacus	Arverni	
Convictolitavis	Aedui	
Cotuatus	Carnutes	<i>cot-</i> vanha
Cotus	Aedui	
Critasirus	Boii & Taurisci	
Critognatus	Arverni	syntynyt hyökkäämään
Crixus	Allobroges	kiharatukkainen
Diviciacus	Aedui	kostaja
Divico	Tigurini (Helvetii)	
Donnotarvos	Helvii	maailman härkä
Drappes	Senones	
Dumnacus	Andes	
Dumnorix	Aedui	maailman kuningas
Duratius	Pictones	epäonninen
Egus	Allobroges	
Epasnactus	Arverni	<i>epo-</i> hevonen
Eporedorix	Aedui	ratsastajien kuningas
Gannicus		
Gobannitio	Arverni	
Gutuater	Carnutes	
Indutiomarus	Treveri	<i>-marus</i> suuri
Liscus	Aedui	
Litaviccus	Aedui	
Lucretius	Carduci	
Luernios	Arverni	

Moritasgus	Senones	suurmäärä
Nammeius	Helvetii	fyysisesti vajavainen
Oenomaus		
Ollovico	Nitiobroges	taistelee kaikkia vihollisia
Orgetorix	Helvetii	soturikuningas
Roscillus	Allobroges	
Sedullos	Lemovices	
Segovesus	Bituriges	<i>sego-</i> voima, valta, rohkeus
Surus	Aedui	
Tasgetios	Carnutes	määräntappaja
Teutomatus	Nitiobroges	joka on hyvä heimolleen
Troucillus	Helvii	
Tutomotulus	Salluvii	
Valetiacus	Aedui	
Vercassivellaunos	Arverni	
Vercingetorix	Arverni	suurten soturien kuningas
Vertiscus	Remi	
Verucloetius	Helvetii	kuuluu joka paikassa
Viridomarus	Insubres / Aedui	vahva sankari
Viridovix	Unelli	
Voccio	Noricum	

### BELGAE

NIMI:	HEIMO	MERKITYS
Ambiorix	Eburones	
Boduognatus	Nervii	
Catuvoicus	Eburones	
Commius	Atrebates	hyvin pukeutunut
Correus	Bellovaci	
Galba	Suessiones	lihava, menestykseäs
Vertico	Nervii	

### GALATAE

NIMI	HEIMO	PROVINSSI
Akikhorios		Pannonia
Bathanatos	Scordisci	Thracia
Brennos		Pannonia
Bolgios		Pannonia
Cambaules		Pannonia
Cavarus		Thracia
Cerethrius		Pannonia, Thracia
Combutis		Pannonia
Leonnorius	Tectosages/Trocmii	Thracia, Galatia
Leotarior	/Tolistobogii	Thracia, Galatia
Orestorius		Pannonia



VERCINGETORIX, GALLIEN KUNINGAS



# AMMATTI

**T**ÄSSÄ ROOLPELISSÄ EI OLE HAHMOLUOKKIA, toisin kuin useimmissa muissa roolipeleissä, vaan hahmoilla on jokin ammatti jota he voivat pelin aikana harjoittaa, tai olla harjoittamatta niin halutessaan. Jokainen hahmo voi myös oppia minkä tahansa ammatin tai taidon, eivätkä keinotekoisien hahmoluokkien määreet rajoita pelaajien tekemisiä. Joitain rajoituksia kuitenkin on, sillä sukupuoli, ikä, varallisuus ja yhteiskuntaluokka vaikuttavat siihen mitä ihminen oikeasti pystyy tekemään antiikin maailmassa. Hallintovirkoja ei suositella aloitteleville pelaajille, koska niihin kuuluu liikaa vastuuta, eikä pelaajilta voi olettaa sellaista heti alussa. Lisäksi hallintovirkamiesten työ olisi tylsää pelattavaa. Pelaajathan tahtovat kuitenkin seikkailla, eivätkä istua pöydän ääressä kirjoittamassa raportteja.

Rooman aikaan täysi-ikäiseksi tullaan kuusitoistavuotiaana, minkä jälkeen on hyvä aloittaa urapolku kohti korkeita virkoja. Patriiseille suunniteltu *Cursus honorum* sisältää kaikki magistraatinvirat.

## PATRIISEILLE SOPIVAT AMMATIT

Aedilis	ediili
Architectus	arkkitehti
Consul	konsuli
Duovir	duoviri
Legatus	legaatti
Praetor, praetorius	preetori
Quattuorvir	quattuorviri
Senator	senaattori
Tribunus laticlavus	ylempi sotilastribuuni

## EKVIITEILLE SOPIVAT AMMATIT

Eques	ekviitti / ritari
Procurator	prokuraattori
Argentarius	pankkiiri / rahanlainaaja
Publicanus / exactor	veronkerääjä
Tribunus angusticlavus	alempi sotilastribuuni
Praefectus castrorum	legioonan leirin prefekti

## PLEBEIJEILLE SOPIVAT AMMATIT

Tribunus plebeium	kansantribuuni
Architectus	arkkitehti
Artifex	taiteilija
Tessellator	mosaiikintekijä
Musicus	muusikko
Pictor	maalari
Ratiocinator	kirjanpitäjä
Librarius	kirjastonhoitaja
Balneator	kylpylähoitaja

Auriga	vaununajaja / kilpa-ajaja
Tabellarius	kuriiri
Finitor / metator	maanmittaaja
Machinator	insinööri
Inventor	keksijä
Lictor	liktori
Mima	miimikko

Pistor	leipuri
Tonsor	parturi
Cervesarius	oluenpanija
Aedificator / structor	rakentaja
Lanius	teurastaja
Faber	puuseppä
Publicanus	rakennusmestari
Fullo	huovuttaja
Anhelator vitrum	lasinpuhaltaja
Faber	seppä
Figulus	savenvalaja
Vestitor	räättäli
Textor	kutoja
Vinarius	viinintuottaja

Aleator	vedonvälittäjä
Recuperator	tuomari
Advocatus	lakimies
Triumvir monetalis <sup>1</sup>	rahanlyöjä

Centurio	kenturio
Decurio	decurio
Miles	sotilas
Custos	vanginvartija
Satelles	henkivartija

Fucus	työläinen
Agricola	maanviljelijä
Piscator	kalastaja
Colonus	valtion maanviljelijä
Pastor	paimen

Institor	kulkukauppias
Mercator	kauppias
Caupo	tavernanpitäjä
Venditor inanium currium	käytettyjen kärryjen kauppias
Scriba / Lector	valtiollinen kirjuri
Venditor cautio	vakuutusasiamies
Lanista	gladiaattorikouluttaja
Nauta	merimies

Gubernator	perämies
Plumbarius	putkimies
Leno	parittaja

Philosophus	filosofi
Medicus	lääkäri
Poeta	runoilija
Rhetor	retoorikko
Grammaticus / Rhetor / Philosophus	opettaja
Grammaticus	grammaatikko
Historicus / rerum scriptor	historian opettaja
Discipulus	oppilas

Astrologus	astrologi
Sacerdos	pappi
Flamen	erikoispappi
Pontifex	ylipappi
Hariolus / haruspex	ennustaja
Magus	maagikko

## VAPAUTETUILLE SOPIVAT AMMATIT

Histrion	näyttelijä
Comoedus	komedianäyttelijä
Tragoedus	tragedianäyttelijä
Mima	näyttelijätär
Libertus	vapautettu orja
Cliens	klienti

## ORJILLE SOPIVAT AMMATIT

Servus / Serva	orja
Gladiator / Gladiatrix	gladiaattori
Triumvir nocturnus	yövärtija / palomies

## NAISILLE SOPIVAT AMMATIT

Artifex / pictor	taiteilija / maalari
Paelex	kurtisaani
Matrona	matroona
Obstetrix	kättilö
Meretrix	prostituoitu
Lena	parittaja
Virgo Vestalis	Vestan neitsyt
Virgo Vestalis Maxima	päävestaali
Textrix	kutoja
Poetria	runoilija

## RIKOLLISET AMMATIT

Fur	murtovaras
Grassator	rikollinen (joukkiossa)
Interfector	tappaja (joukkiossa)
Praedo	merirosvo
Speculator / explorator	vakoaja



MILES

© Sakari Saaristo

<sup>1</sup>Rahanlyönnistä vastaavien virkamiesten virallinen nimitys on *Tresviri aere argento auro flando feriundo*, eli "kolme miestä pronssi-, hopea- ja kultakolikoiden lyömiseen ja valamiseen, mutta heitä kutsuttiin yleensä nimellä triumviri monetales.



# MARCUS SERVILIUS



MARCUS TRIBUUNINA

© Sakari Saaristo

**M**ARCUS SERVILIUS PRISCUS FIDENAS on kolmikymmenvuotias roomalainen senaattorisäätyinen mies, joka toimii ammatissaan **Gaius Iulius Caesarin** kymmenennen legioonan ylempänä sotilastribuunina (*tribunus laticlavius*).

Marcus on ankara ja tiukka työssään, kuten upseerin kuuluukin olla, eikä hän suvaitse niskurointia, laiskuutta eikä epäpätevyyttä. Henkilökohtaisessa elämässään hän on pidättyväinen, hieman askeettinen ja melankoliaan taipuvainen. Hän kirjoittaa päiväkirjaa nimeltään "Kärsimykseni", mikä kertoneekin jo hänen luonteestaan kaiken olennaisen. Hän ei arvosta elämää kovin suuresti, ei omaansa, eikä muiden, ja on valmis uhraamaan itsensä tai sotilaidensa hengen, jos se on välttämätöntä tärkeän päämäärän saavuttamiseksi.

Lähimmät ystävät, joita hänellä ei ole montaa, tuntevat hänet myös Marcus Melankolisen nimellä, mutta siksi häntä ei hänen itsensä kuullessa kannata kutsua, sillä hän inhoaa lempinimiä, ja muutenkin kaikenlaista turhaa hassuttelua.

Marcuksen melankolinen puoli kuitenkin välillä ottaa hänestä valan. Silloin hän vaipuu masennukseen ja on poissaoleva. Ei halua tavata vieraita, joita muutenkin harvoin hänen luonaan käy, koska hän yleisesti ottaen ei pidä ihmisistä. Varsinkaan meluisista, epäsiisteistä ja tyhmistä ihmisistä. Masennuksensa hetkinä hän kuitenkin oikeasti kaipaisi jotain toista läheistä ihmistä, jolle kertoa murheensa, ja joka lohduttaisi häntä. Näin asia on, vaikkei hän sitä itselleen myönnäkään, mieluummin hukuttaa murheensa viiniin, tai sitten purkaa tunteitaan salaiseen päiväkirjaansa.

Sisimmässään Marcus tuntee usein tyhjyyttä, kyseenalaistaen oman olemassaolonsa tarpeellisuuden, ja sen ikävän tunteen hän peittää tekemällä ahkerasti töitään ja menestymällä alallaan. Hän onkin hyvä sotilas ja komentaja, joka on laajalti perehtynyt sodan strategiaan ja taisteluiden taktiikkaan. Myös historia kiinnostaa häntä suuresti, ja hän ajattelee joskus kirjoittavansa omaa aikaansa käsittelevän historiateoksen, kunhan vain joskus saisi sen aloitetuksi.

Marcus on laajalti sivistynyt ja kirjaviisas mies. Sosiaalisissa suhteissa hän on kuitenkin kömpelö, joskus jopa tyly, vaikkei sitä tarkoittaisikaan. Hänen on hankala saada naisia rakastumaan itseensä, koska hänen epävarma luonteensa on piilottanut hänen oikeat tunteensa kovan, jopa tunteettomalta vaikuttavan ulkokuoren alle.

Marcus ei ole yletön nautiskelija, mutta osaa kuitenkin arvostaa laatua, milloin sitä sattuu kohtaamaan, ja osaa myös vaatia sitä, kos-

ka hänellä on siihen oikeus. Marcus pitää hyvästä viinistä, mutta joskus hän sortuu juomisen kanssa ylilyönteihin. Se onkin toinen hänen kahdesta ainoasta paheestansa. Se toinen on naiset. Nämä kaksi asiaa saavat liiallisissa määrin nautittuina Marcuksen pään sekoitettua, vaikka hän muuten niin vakaasti aina pyrkii olemaan kontrollissa elämänsä, ja muiden elämien suhteen.

Kevytkenkäisyyttä hän ei arvosta, ja hänen ystävänsä valittavat ettei hän osaa pitää hauskaa, vaikka omasta mielestään hän kyllä osaa, ystävät vain ovat riehakkaampia, ja sellaista elämäniloa hän salaa hieman kadehti.

Marcuksella ei vielä ole vaimoa, vaikka hänen vanhempansa ovat kovasti sellaista toivoneet. Omasta mielestään hän ei vain ole löytänyt sopivaa naista. Sellaista joka ei hössötä, eikä ole turhan tyttömäinen. Hän myös tahtoisii saada pojan, jolle voisi opettaa tietojaan ja taitojaan, ja josta tulisi hänen sukunsa jatkaja.

Hän asuu Roomassa suuressa talossa yhdessä uskollisen kotiorjansa Tiron kanssa, johon hänellä on lämmin suhde. Marcus on pelastanut Tiron hengen, mistä tämä on hänelle ikuisesti kiitollinen, eikä jättäisi isäntäänsä pulaan mistään hinnasta.

Kovin uskonnollinen Marcus ei ole, ja onpa hänellä käynyt mielessä josko jumalia lainkaan on olemassa, mutta tunnollisesti hän uhraa niille aina kun on sen aika, tai tarve vaatii. Mitään ei Marcuksen mielestä kannata jättää sattuman varaan, joten jumaliakin kannattaa lahjoa uhrein, jos epäonnistumisen mahdollisuus on olemassa.

Marcus vaikuttaa ikäistään vanhemmalta, koska hänen käytöksensä on arvokasta ja vanhoillista. Hänen harvoin kuullaan nauravan, eikä hän lapsenakaan ollut yhtä yltyöpäinen kuin useimmat pojat. Marcus on vanhempiansa ainoa lapsi, ja ehkä senkin takia hän vietti lapsuutensa mieluummin kirjoja lukien, kuin ulkona temmeltäen.

Marcus arvostaa pysyvyyttä ja hän on piintynyt tapojensa orja, joka ei pidä siitä että hänen rutiinejaan häiritään. Marcukselle perinteet ovat tärkeitä, ja hän arvostaa niitä suuresti. Hän on tunnollinen, eikä voi sietää epäonnistumista itseltään eikä muilta. Hänen perfektionisminsa on joskus melko hankalaa, koska hän vaatii itseltään niin paljon, minkä takia asioiden valmiiksi saattaminen saattaa viedä kauankin aikaa. Mutta kukaan ei ainakaan pääse sanomaan, etteikö hän hoitaisi velvollisuuksiaan upseerina, Rooman kansalaisena, ja miehenä kunnialla.





MARCIA LEGIOONALAISENA

© Sakari Saaristo

# MARCIA REGINA

**M**ARCIA REGINA on patriisiperheen tytär, joka ei ollenkaan haluaisi olla patriisiperheen tytär. Marcia on vasta seitsemäntoistavuotias, täysi-ikäinen, ja hänen vanhempansa tahtoivat näyttää hänet jollekin sopivalle ja rikkaalle patriisimiehelle. Marciaa huomattavasti vanhemmalle, niin kuin tapana on.

Marcialla on kuitenkin muita suunnitelmia. Hän on nimittäin karannut kotoaan, koska ei halua joutua naitetuksi jollekin vanhalle miehelle, josta hän ei pidä, ja jota hän ei edes tunne ennalta.

Marcia oli jo lapsena poikamainen tyttö, eivätkä häntä kiinnostaneet perinteiset tyttöjen leikit. Mieluummin hän leikki poikien kanssa, koska näiden raisut leikit tuntuivat hänestä aina paljon mielenkiintoisemmilta, kuin tyttöjen sovinnaisemmat puuhut. Marcian vanhemmat katselivat tätä touhua ensin suvaitsevaisesti, mutta tytön kasvaessa yhä huolestuneempina, sillä hän ei osoittanut mitään merkkejä siitä että hänestä saisi koulittua kuuliaisesti roomalaisen vaimon, niin kuin patriisiusuvun naisen arvolle vain sopii.

Marcia ei ole kuuliasinen, hän ei ole hiljainen, sovinnainen eikä turhan herkkä. Sitä vastoin hän on rasavilli nuori nainen, joka pärjää pojillekin tappelussa, ja pysyy mukana miesten menossa.

Luonteeltaan Marcia on koleerinen, ylpeä, äänekkäs, ja haluaa olla paras, johtajatyppi. Hän ei kaihdakaan asioita niin kuin ne ovat. Hän ei ymmärrä kainostelua, eikä kiertoilmauksien käyttöä.

Marcia aikoo esiintyä miehenä ja värväytyä legioonalaisiksi armeijaan, koska hän kokee sen hyvänä vaihtoehtona päästä pakoon vanhempiensa ja yhteiskunnan häneen asettamia odotuksia. Hän ei koe sopeutuvansa perinteiseen naisen rooliin, vaikka hän tykkääkin naisena olemisesta. Silti miehellä on helpompaa, Marcian mielestä, mistä hän on salaa miehille kateellinen. Ei hän kuitenkaan mies tahtoisi olla, velepuku vain antaa hänelle mahdollisuuksia toteuttaa itseään vapaammin.

Ja kyllä Marcia tahtoisi löytää kunnan miehen itselleenkin, mutta ei vielä, eikä mitään hiljaista hissukkaa, vaan kunnan miehekkään miehen, joka pystyy häntä puolustamaan tarpeen niin vaatiessa. Ja hänen täytyy samalla olla myös hellä rakastaja. Ei pidä ymmärtää väärin, etteikö Marcia osaisi vallan hyvin puolustaa itseään ilkeitä miehiä vastaan, mutta jos hän miehen ottaisi, hänen vain täytyisi olla sellainen, joka ei jäisi Marcialle itselleen toiseksi, ei voimain, eikä älyn koetuksissa.

Marcia on älykäs, erittäinkin, mutta hän osaa piilottaa sen omaksi hyödykseen. Hän saattaa esittää ymmärtämätöntä, ja käyttää toisten herkkäuskoisuutta hyväkseen, saadakseen haluamansa. Mikään, mitä hän haluaa oikein kovasti, ei jää häneltä saamatta. Marcia on erittäin päättäväinen, ja sisukas, minkä ansiosta hän menestyykin elämässään, vaikka hänen valintansa saattavatkin tuntua ulkopuolisista kummallisilta.

Marcia on hieman pidättyväinen mitä tulee hänen henkilökohtaisiin tunteisiinsa, koska hän ei tahdo että kaikki muut tietävät miten hän tuntee ja mitä hän ajattelee päänsä sisällä.

Marcia tahtoisi olla johtaja. Hän tahtoisi olla rikas, vaikutusvaltainen ja arvostettu. Näissä pyrkimyksissä hän ei keinoja kaihdakaan, kunhan ne eivät ole suorastaan pahoja, sillä paha hän ei ole. Heikompiä hänen käy joskus sääliksi, mutta ei heidän huonon asemansa vuoksi, vaan sen vuoksi, että he ovat niin surkeita etteivät ole päässeet elämässään mihinkään. Menestyksen avaimet ovat kaikkien omassa käsissä. Marcialla oli jo kaikki mitä nuori patriisinaisen olisi saattanut toivoa, vaikutusvaltainen suku, rakastavat ja rikkaat vanhemmat, suuri perintö tulossa, suvun domus valtakunnan pääkaupungissa, järjestetty avioliitto menestyvän miehen kanssa. Mutta se ei Marcialle riittänyt, hän haluaa enemmän, sen takia hän karkasi kotoaan ja aloitti käytännössä alusta, ilman rahaa, ilman kotia, ilman vanhempiensa ja suvun tukea. Mutta hän aikoo silti saavuttaa kaiken, ja paljon enemmän kuin olisi saanut jäämällä kotiin ja tyytymällä kuuliaisesti kotirouvan rooliin, mikä hänelle oli hänen tahtomattaan annettu.







# GNÆVS CRASSVS

**G**NAEVS LICINIUS CRASSUS on upperikkaan Marcus Licinius Crassuksen veljenpoika, joka ei ihan vielä ole päässyt todistamaan kykyjään, ja paineet siihen ovatkin kovat.

Nuoresta iästään huolimatta Gnaeus on hieman ikäistään kehityksessä jäljessä, ominaisuus joka on ollut hänellä syntymästään saakka. Kun muut pojat leikkivät jo ulkona, Gnaeus opetteli vasta kävelemään. Kun muut jo lukivat ja kirjoittivat sujuvasti, hän vielä tavasi kirjaimia. Ei hän jälkeensä ole, hän on vain ollut kehityksessään useimpia muita hitaampi. Nyt, 21-vuotiaana Gnaeuksen oletetaan siirtyvän jo poliittiselle uralle, onhan hän jo aikamies.

Politiikka on kuitenkin hankalaa, eikä se kiinnosta Gnaeusta hirveästi. Gladiaattoreista hän kuitenkin on kiinnostunut, jopa sairaaloisissa määrin, mistä hänen vanhempansa häntä pienenä moittivat. Gladiaattorin alhainen ammatti ei todellakaan ole sopiva rikkaan perheen pojalle, josta on tarkoitus tulla suuri poliitikko.

Eipä sillä että Gnaeuksesta olisi koskaan voinut gladiaattoria tulla, sillä hän on aina ollut kovin heiveröinen rakenteeltaan, ja sai tappeluissa aina köniinsä muilta pojilta. Hän tyytyi katselemaan noita ihailemiaan uroita amfiteatterin katsomon puolelta, kunnes sai päähänsä idean ryhtyä gladiaattorikoulun pitäjäksi, lanistaksi. Siihenkin on vielä kuitenkin pitkä matka, eihän hänellä ole gladiaattoreita, saati koulurakennusta. Capuan kasvattina hän on kuitenkin imenyt itseensä noitten ihailtujen ja samalla halveksittujen urheilijoiden henkeä, kun tunnetun gladiaattorikaupungin ilmassa leijuva hien ja veren haju on suurin piirtein piintynyt Gnaeuksen toogaan.

Gnaeus on ylpeä syntyperästään, hän on rikasta plebeijisukua, jonka päämies, hänen setänsä Marcus Licinius Crassus on Rooman rikkain mies, jolla on varaa palkata vaikka yksityisarmeija. Tämän hän on tehnytkin kaksikymmentä vuotta sitten, kun hän joukkoineen kukisti gladiaattori Spartacuksen orjakapinan. Kun Gnaeus sai tarinan myöhemmin tietää, hän tuli surulliseksi, sillä hän salaisesti pitää

gladiaattorien puolta. Ei hän setänsä uskalla uhmata kuitenkaan, tietenkään, eihän hän aivan tyhmä ole. Gnaeus kadehtii setänsä rikkautta, koska hänen oma perheensä ei, vaikka varakas onkin, ole ollenkaan samalla tasolla Marcus Crassuksen kanssa.

Setänsä ja isänsä säälimättömästä luonteesta ei Gnaeukseen ole tarttunut tippaakaan, hän on pehmeä jopa siinä määrin, että se on haitaksi hänelle itselleen, koska muut saattavat hyväksikäyttää häntä helposti.

Nyt kuitenkin Gnaeus on saanut pestin Marcus Crassuksen armeijasta, hänen adjutantinaan, kun peräti seitsemän legioonaa apujoukkojen kera marssii Syyrian kuumuudessa kohti Parthiaa.

Gnaeus on aina miettinyt onko hänestä mihinkään, ja tuleeko hän ikinä täyttämään häneen asetettuja suuria odotuksia. Hänellä on nyt mahdollisuus Parthian sotaretkellä näyttää pystyvänsä samaan kuin kuka tahansa Crassusten suvun mies, ja kasvattaa pisteitään setänsä silmissä, joka on aina pitänyt häntä vähän väsykkänä, eikä oikein arvollisena Crassusten nimelle. Gnaeus onkin innokkaana ottamassa tehtävänsä vastaan, vaikka häntä hirvittääkin samaan aikaan. Tämä on kuitenkin hänen mahdollisuutensa. Sitä paitsi sodasta voi saada paljon sotavankeja orjiksi, ja heistä voi mahdollisesti kouluttaa tulevia gladiaattoreita.

Sodasta Gnaeus ei koskaan ole välittänyt, väkivalta itse asiassa kauhistuttaa häntä, mutta jollain sairaalla tavalla myös kiehtoo. Sitä hän ei osaa selittää itselleenkaan. Gladiaattorikisoja hän kuitenkin pitää urheiluna, eiväthän ottelijat arenalla suinkaan aina kuole, sehän olisi huonoa liiketoimintaa. Pelko siitä, että joutuisi itse taistelemaan henkensä puolesta, on kuitenkin aina ollut Gnaeuksella vahva. Nyt hän pelkää enemmän kuin koskaan, sillä kuolemanvaara ei ole vielä ikinä ollut lähempänä häntä kuin tällä kampanjalla. Jotenkin Gnaeuksen innostus muuttuu enemmän ja enemmän pakokauhun suuntaan, kun armeija lähestyy Parthian alueita, ja Gnaeuksella on todella paha aavistus tulevasta...







BEHENU LÄÄKÄRINÄ

© Sakari Saaristo

# BEHENV

**B**EHENU on Egyptin kuningattaren Kleopatran henkilölääkäri. Hän on jo vanha nainen, mutta vielä hänessä virtaa piisaa vaikka muille jakaa. Ja parannustaidoistaan hän on kuuluisa.

Behenu on syntynyt kuka ties kuinka kauan sitten jossain päin Egyptiä. Itse hän sanoo olevansa Niilin joesta syntynyt, mutta se lie-nee legenda, jota hän on itse paisuttanut maineensa kasvattamiseksi. Behenun maine erinomaisena lääkärinä ja parantajana on kiirinyt kautta koko Egyptinmaan, mutta vielä se ei ole valloittanut Rooman valtakuntaa, vaikka siihenkin avautuneen kohta tilaisuus.

Luonteeltaan Behenu on oikea känkäränkkä, sitkeämpi kuin terva mutakuopassa, ja pisteliäämpi kuin skorpionin piikkipusikossa. Kaikesta huolimatta hän on sisimmässään oikein mukava ja leppoisa vanha nainen, kunhan häntä ei vain milloinkaan erehdy kutsumaan sellaiseksi.

Behenun sangviininen temperamentti tekee hänestä hyvän sosiaalisissa tilanteissa, ihmisten kanssa kommunikoidessa ja neuvotellessa. Vanhemmiten hän on kehittänyt kovan suojakuoren, joka suojelee häntä kaikelta pahalta, mitä maailma saattaa hänen päällensä heittää. Oman sisimpänsä hän on peittänyt salaisuuden verhoon, ja ihmisille, joista hän ei pide, hän saattaa olla hyvinkin piikikäs.

Lääkärinä Behenu on parantanut kaikenlaisia vaivoja pitkän elämänsä varrella, virtsakivistä kasvaimiin, amputaatioista kallonpou-ruuksiin. Yleensä niihin liittyy jokin hyvin epämiellyttävä leikkaus-toimenpide, jonka seurauksena uhrin – siis potilaan – elimistöstä poistuu epätoivottu osanen. Usein tämä palanen päätyy Behenun omaan eriskummalliseen ja makaaberiin ruumiinosien kokoelmaan.

Behenulla on myös laaja kokoelma kaikenlaisia lääkkeitä ja myrkyjä, niin kuin lääkärin arvolle sopiikin. Behenun lääkintätaidot ovat sekä arvostettuja että pelättyjä, sillä hänellä on valta päättää potilaidensa elämästä ja kuolemasta, onpa jopa huhuttu että jotkut hänen vihamiestensä olisivat päättäneet päivänsä enneaikaisesti hänen leikkauspöydällään.

Behenu nauttii maineestaan ja sen suomista etuuksista. Hän onkin kuningatar Kleopatran suosikki, henkilölääkäri ja eräs hovin arvostetuimpia jäseniä. Hän osaa vaatia asianmukaista palkkaa, sillä hänen palveluksensa eivät suinkaan ole ilmaisia. Millään tavoin ei häntä vaatimattomaksi voi haukkua, muttei kyltymättömäksiäkään.

Diplomatian saralla Behenu on myös taitava, riitojen selvittelijänä, kuin myös niiden huomaamattomana aiheuttajana. Oppineena naisena ja Aleksandrian kirjastossa lukeneena hän tuntee laajalti lääketiedettä, maantiedettä, historiaa ja osaa lisäksi useita kieliä, latinaa, kreikkaa ja äidinkieltänsä muinaisegyptiä muiden muassa.

Behenulla on lemmikkinä kyykäärme Ké, jota hän rakastaa yli kaiken. Rakkaus saattaa olla molemminpuolista, tai sitten ei, käärme on nimittäin purrut Behenua monesti. Senpä takia hänelle on kehittynyt vahva immunitetti käärmeen myrkylle, koska se mikä ei tapa, se vahvistaa, kuten hän itsekin sanoo.

Ké on Behenun ainut kumppani, koska hän ei koskaan mennyt naimisiin, lääkärintyö ehkä vei kaiken hänen tuolle puuhalle otollisen aikansa. Kenties myös ihmisten pelottelulla kuolettavilla myrkyillä tai vaarallisilla ja epämiellyttävillä toimenpiteillä on ollut osuutta asiaan. Nyt hän sanoo jo olevansa liian vanha sellaisiin nuorison hömpötyksiin kuin rakastuminen.

Behenu ei pelkää juurikaan mitään, koska hän on omasta mielestään nähnyt jo kaiken pelkäämisen arvoisen ja selvinnyt kuitenkin hengissä. Pitkän ikänsä suoma elämäkokemus on muokannut hänestä luotettavan ja järkähtämättömän ammattilaisen, joka on kuin kotoon- taistelulentänsäkin hälinässä, paikatessaan haavoittuneita sotilaita, amputoidessaan vammautuneita raajoja, ja tehdessään muita vastaavia välskärin toimia. Behenu onkin innoissaan osallistunut mukaan roomalaisten sotaretelle, **Marcus Licinius Crassuksen** armeijan lääkärinä, ja toivoo voivansa ansaita hyvän tienestin tuolta Parthian matkaltaan.

Behenu ei ainakaan jätä ketään kylmäksi, paitsi jos häntä on vakavasti loukannut, ja silloinkin vain leikkauspöydälle.





SECUNDUS AUGUURINA

© Sakari Saaristo

# SECUNDVS MESSALLA

**S**ECUNDUS VALERIUS MESSALLA on arvokkaaseen roomalaiseen patriisikuun kuuluva nuori mies, joka toimii auguuriina, eli ennustajapappina Roomassa.

Secundus on aina jäänyt isoveljensä Primuksen varjoon. Primus on esikoinen ja vanhempiensa suosikki, joka jo nuorella iällä osoitti kiinnostuksensa ruumiinkulttuuriin, urheilun ja sotaleikkien muodossa. Ja pikkuveljensä kiusaamiseen. Siihen vanhemmat eivät puuttuneet, sillä he ajattelivat että ehkä näin Secunduksestakin kasvaisi kunnon mies.

Primuksen ura vei hänet sotilasvirkaan kaukaiseen provinssiin, ja ylennyksiä sateli. Secundus sen sijaan jäi Roomaan, ja päätyi pappisalalle. Hänestä tuli auguuri (*augur*), roomalainen pappi, joka ennustaa jumalten tahdon lintujen lennosta.

Enteiden tarkkailun (*auspicium*) jälkeen auguurien kollegio kertoo mitä ne merkitsevät. Roomalaiset eivät tee mitään suuria päätöksiä, kuten sotaan lähtöä, tai isoja kauppoja, ennen kuin jumalten tahto on kuultu, ja tähän tarvitaan auguureita. Tämän takia auguurien asema onkin erittäin arvostettu ja tarpeellinen.

Luonteeltaan Secundus on miellyttävä, hän on komea nuorimies, jolla tosin ei vielä hirveästi ole kokemusta vastakkaisesta sukupuolesta. Mutta sille aikaa löytyy kyllä myöhemminkin, nyt Secundus on kiinnostunut auguurinopinnoistaan, ja kun hän jostain innostuu, on hän muitten mielestä aivan sekopäinen asian suhteen. Secundus voi helposti unohtua tuntikausiksi lukemaan vanhoja kirjakääröjä ja tutkimaan kirjaston perimmäisille hyllyille pölyttymään jääneitä tekstejä. Opinnoissaan hän on myös perehtynyt monien eri kielten saloihin, mikä on auttanut häntä suuresti tietopiirinsä laajentamisessa.

Kaikenlaista fyysistä aktiviteettia Secundus mielellään karttaa viimeiseen asti, ja jos jostain ei pysty selviytymään älynlahjojen avulla, hän kerää sitä varten auktoriteettia ja luotettavuutta, joka syntyy ammattitaidon kautta. Secunduksesta voikin tulla vielä suuri auguuri.

Hän on oikeastaan omistanut elämänsä pappistouhulle niin täydellisesti, ettei hänellä kollegion ulkopuolella juuri ole ystäviä. Ja kollegat, joita hän ehkä kutsuu ystävikseen, saattaisivat itse olla asiasta hieman toista mieltä, sillä he eivät tiedä Secunduksesta kauhean paljoa. Tämä ei tykkää puhua itsestään, vaan kääntää keskustelun aina mieluummin hänelle suosiollisempiin aiheisiin, eli niihin, mistä hän on lukenut.

Secundus on älykäs, eikä hän viihdykään tyhmien ihmisten seurassa. Joskus hänestä tosin tuntuu siltä että muita hänen kaltaisiaan ei olisi olemassakaan, ja näin pohtiessaan hän potee välillä yksinäisyyttä. Mutta ehkä vielä jostain löytyy samankaltaisia ystäviä, ja kenties jopa elämäkumppani. Tulevaisuudensuorille Secundus ei pane kuitenkaan liian paljon painoa, koska tulevan enteiden tarkkailijana hänelle on nopeasti selvinnyt, että jumalten tiet ovat tuntemattomat, eikä pieni ihminen voi juuri kohtaloonsa vaikuttaa.

Secundus on erittäin uskovainen, koska jumalat tuovat hänelle lohtua elämässä. On toisaalta helpottavaa ajatella että jumalat päättävät ihmiskohtaloista, joten elämän vaikeiden päätösten mukanaan tuoma suunnaton vastuu ei lankeakaan aivan täysin yksittäisen ihmispolon harteille. Kuitenkin koko juttu samalla hirvittää Secundusta suuresti, sillä mitä jos ihmisellä ei ole ollenkaan omaa tahtoa? Olemmeko kaikki vain jumalten pelinappuloita tässä suuressa elämän pelissä. Toiset pelinappulat ovat vahvempia kuin toiset, ja ne voivat syödä helposti kasapäin heikompiään. Toisilla pelinappuloilla on alusta asti ollut paremmat alkuasetelmat kuin toisilla. Kaikki nappulat eivät todellakaan pääse maaliin asti. Ja onko pelillä ylipääntään ketään voittajaa? Ja mitä järkeä tässä kaikessa muka on?

Näitä kysymyksiä miettiessään on Secundus viettänyt monet unetomat yöt. Saadakseen jotain muuta ajateltavaa, ja myös puhtaasta mielenkiinnosta sekä seikkailunhalusta hän tarttui oitis tilaisuuteen, jossa hänelle tarjottiin auguurinvirkkaa Rooman Syyrian provinssissa. Secundus ei vielä koskaan ole matkustellut ulkomailla, mutta nyt hänellä on oiva tilaisuus tutustua Välimeren itäosan vanhaan, ja mystiseenkin kulttuuriin. Secundus on aina ollut kiinnostunut myös muista uskonnoista, hän kun ei voi käsittää miksi ihmiset uskovat väärin jumaliin. Mutta ehkä eri kansojen ihmisille on olemassa eri jumalia, mene ja tiedä...



# HANNO



HANNO SEPPÄNÄ

© Sakari Saaristo

**H**ANNO on karthagolainen seppä, taidoissaan mestarillinen, koossaan massiivinen, omatunnonpuhdas ja huumorintajultaan lapsellinen.

Hannon kutsuminen isokokoiseksi ei tee oikeutta hänen vartensa pituudelle eikä olemuksensa massiivisuudelle, jotka kummatkin ovat vertaansa vailla. Hanno on oikea karpaasi. Poikkeuksellinen koko kansansa karthagolaisten parissa on piirre, joka hänessä aina huomataan ensin, koska, kirjaimellisesti, sitä ei voi olla näkemättä.

Valtavan ulkokuorensa alla Hannossa on kuitenkin muutakin. Hän on lempeä mies, hänellä on pehmeä sydän, hän on hyväntahtoinen ja kiltti jätti, joka ei jätä kaveria pulaan, ei puhu pahaa selän takana, eikä pettäisi toista ihmistä mistään hinnasta. Hanno on reilu kaveri, ja hyvä ystävä, juuri sellainen jonka jokainen ihminen toivoisi parhaan kaverinsa olevan.

Tämänpä takia Hannolla riittää ystäviä, hän on sosiaalinen, ja kaikki tahtovat olla hänen kavereitaan. Siitä on kyllä välillä rasitettakin, kun ihmiset pyytävät Hannolta enemmän palveluksia kuin tämä ehtii niitä antaa. Hyvän tavan mukaisesti olisi odotettavissa myös yhtäläinen määrä vastapalveluksia, mutta koska Hannolla on kaikkea mitä hän saattaa toivoa, ei hän pane pahakseen sitä, jos joku ei maksa vastapalvelusta hänelle takaisin. Ei hänellä ole aikaa eikä minkäänlaista haluakaan ruveta karhuamaan ihmisiltä kiitosta ja kumarrusta.

Ei Hanno yksinkertainen mies ole, hänelle vain riittävät yksinkertaiset asiat elämässä. Hanno nauttii suuresti hyvästä ruoasta, mitä hän syökin aivan ylettömiä määriä, tuntuu ettei hän milloinkaan tule kylläiseksi. Eikä Hanno koskaan myöskään kieltäydy hyvästä viinistä, jos sellaista on tarjolla. Sitäkin hän nauttii usein pelottavan paljon, mutta isolla miehellä on onneksi kestävä viinipää.

Hannolla on pieni paja Karthagon naapurikaupungissa Uticassa, jonka roomalaiset ovat nostaneet African provinssin pääkaupungiksi, sillä he tuhosivat Karthagon kaupungin maan tasalle kolmannen puunilaissodan päätteeksi jo vuosisata aikaisemmin. Utican satama on kuitenkin pahasti liettynyt umpeen, ja on jo miltei käyttökeltoton, joten roomalaiset suunnittelevat rakentavansa Karthagon uudelleen. Hanno on myös kiinnostunut tästä projektista, sillä hän haluaisi palata tuohon esi-isänsä mahtavaan kaupunkiin.

Karthagon mahdista ei tosin ole enää mitään jäljellä, mutta koska Rooman ja Karthagon valtakuntien väliset sodat ovat päättyneet jo lähes sata vuotta sitten, siis paljon ennen Hannon syntymää, ei hän kanna kaunaa roomalaisille menneisyyden tapahtumista. Varsinkin, jos Karthago rakennetaan uudestaan.

Hanno ei muutenkaan ole pitkäviuhainen mies, eikä häntä helposti saa suuttumaan, hänen rauhallisen luonteensa takia. Sangviinisenä persoonana kuitenkin, jos hänet saa jollain ilveellä suuttumaan, on silloin leikki kaukana. Hanno on raivokkaana pelottava ilmestys, mutta onneksi sellaista hyvin harvoin, jos koskaan, tarvitsee muiden ihmisten nähdä.

Isältänsä oppima rautainen ammattitaito on pitänyt Hannon hyvin leivissä jo parin vuosikymmenen ajan, ja oma liike hänellä on ollut jo viitisentoista vuotta, minkä hän sai perinnöksi isänsä poismentyä. Pajassaan Hannolla on aina tuhat rautaa tulella, sillä ihmiset arvostavat suuresti hänen käsityönsä korkeaa laatua, sekä miellyttävän huokeaa hintaa. Ei hän rikastumaan ehkä pääse, muttei varmaan tarvitsekaan, koska ei hän koskaan niin paljon ole rahasta piitannut. Mitä sillä muka saa? No, murua rinnan alle ja katon pänsä päälle, mutta ne Hannolla jo on. Ja hän rakastaa työtään, mikä lieneekin syy siihen, miksi hän on siinä niin hyvä. Eihän mitään opi kunnolla tekemään, jos ei tosissaan ole aiheesta kiinnostunut.

**Gaius Iulius Caesar** on suunnittelemassa Karthagon uudelleen rakentamista ja asuttamista, ja tästä suunnitelmasta Hanno on tietysti innoissaan.



# ▶ PVGNA ◀

## T A I S T E L U

TÄMÄ ROOLIPELI, KUTEN ROOLIPELIT YLEENSÄKIN, sisältää runsaasti taistelua. Tietenkin pelaajien valinnoista riipuen enemmän tai vähemmän, mutta varmastikaan ilman taistelemista ei pelin läpi selviä. Peli tapahtuu Rooman tasavallan lopun ajalla, joka on sisällissotien värittämää aikaa, mikä tarkoittaa että taistelutaidoista on hyötyä monessa käänteessä. Siispä pelaajienkin on oleellista tietää miten taistelu tapahtuu, ja heidän hahmojensa on hyvä osata käyttää edes jotakin asetta auttavasti.

Jokaisella hahmolla, niin pelattavalla kuin ei-pelattavallakin on samat ominaisuudet, joiden teho vaihtelee tietenkin erinäisten henkilökohtaisten seikkojen takia.

### TAISTELUTAIDOT

**Strategia** (*Consilium / Ars imperatoria*)

Strategiakyky kuvaa pelihahmon yleistä pätevyyttä sodan johtamisessa, laajan skaalan kampanjoiden laatimisessa sekä sodan viemisessä päätökseensä strategian mukaisesti.

**Taktiikka** (*Ratio / Ars militaris*)

Taktiikkakyky esittää ihmisen pätevyuden taisteluiden mallikkaasta johtamisesta, pienemmän luokan skenaarioiden suunnittelusta ja toteutuksesta ja taisteluvoiton saavuttamisesta.

**Johtajuus** (*Ductus*)

Johtajuuskyky määrittelee henkilön auktoriteetin, esimerkillisyyden ja sillä johtamisen voiman, sekä inspiroivuuden ja tunnelman nostattamisen.

**Komennuskyky** (*Imperium*)

Komennuskyky kertoo hahmon komennus- ja johtajuustaidoista, kuinka hyvin hän saa ihmiset puolelleen, tottelemaan käskyjä sekä seuraamaan itseään mihin vain.

**Taistelutaito** (*Pugnans*)

Taistelutaito kuvaa yleistä mieskuntoa ja taistelukykyä, rohkeutta kuolemanvaaran edessä sekä jaksamista kovassa fyysisessä rasituksessa.

**Miekkailu** (*Proelium*)

Miekkailutaito kuvaa henkilön taitoa kaikenlaisten pitkänomaisten teräseiden, miekoiksi luokiteltavien astaloiden käsittelyssä.

**Keihästys** (*Iaculatio*)

Keihästystaito esittää jokaisen kyvyt näitten pitkävirtisten teräseiden hallinnassa, sekä työntö-, että heittokeihäiden ollessa kyseessä.

**Puukotus** (*Fodientem*)

Puukotuskyky ilmentää kyseessä olevan henkilön omistautuneisuutta tikarien ja veitsien oikeaoppiseen ja tehokkaaseen käyttöön. Kaikki miekkaa lyhyemmät teräaseet kuuluvat tähän kategoriaan.

**Nuijinta** (*Clavatio*)

Nuijintakyky näyttää miten voimallisesti ja vaikuttavasti pelihahmo osaa käytellä nuijia, karttuja, keppejä ja kirveitä, kaikkia raskaita murskausaseita, oli niissä sitten terä tai ei. Myös kolkaaminen.

**Tappelu** (*Pugilitas*)

Tappelutaito mittaa henkilön nyrkkiryisy, tappelupukarius ynnä käsikähmätaitoja, kuinka hyvin hän pystyy puolustamaan itseään paljain käsin, nyrkkeilyottelussa, painissa ynnä muussa vastaavassa.

**Jousiammunta** (*Sagittandi*)

Jousiammuntakyky määrittelee ihmisen taidot jousmiehenä, kuinka taitava, nopea ja tarkka hän on käsittelemään nuolia ampuvia aseita. Tähän luokkaan sisällytetään myös lingot ja muut projektiileja viskovat laitteet.

**Ratsastus** (*Eqvitatio*)

Ratsastustaito on henkilön hevosenkäsitteilytaidon ja eläimen selässä kulkemisen mittari. Toki tähän luokkaan sisältyvät myös kaikki muut mahdolliset eläimet, joita ratsuina voi käyttää, esim. aasit, muulit, kamelit ja norsut.

**Vaununajo** (*Incessus*)

Vaununajokyky kertoo kuinka mallikkaasti ihminen taitaa niin sota- kuin siviilivaunujenkin käytön, sekä kaikenlaisten vankkurien ja muiden eläinten vetämien kulkuneuvojen ohjastuksen.

**Purjehdus** (*Navigantes*)

Purjehdustaito ilmentää hahmon kyvykkyyttä laivojen, veneiden, lauttojen ja kaikkien muiden vedessä kelluvien kulkuneuvojen ohjaamiseen ja kuljettamiseen.

**Sotakoneiden käyttö** (*Machinisqve*)

Sotakoneiden käyttökyky näyttää jokaisen taidot kaikenlaisten mekaanisten sotakoneiden, kuten ballistojen, katapulttien ja skorpionien oikeanlaiseen käyttöön.

**Juoksu** (*Currens*)

Juoksukyky on henkilön nopeuden sekä juoksukestävyuden merkki.

**Uimataito** (*Lavantem*)

Uimataito mittaa miten kauan ja pitkälle hahmo jaksaa uida. Myös sukeltaminen.

**Kantokyky** (*Portantes capacitatem*)

Kantokyky laskee kuinka paljon tavaraa sen omistaja pystyy kantamaan selässään, laukuissaan ja säkeissään.

**Heittäminen** (*Relictis*)

Heittotaito näyttää kuinka pitkälle ja tarkasti ihminen jaksaa singota kiven, heittokeihään, -kirveen tai minkä tahansa esineen. Myös lingon ammuttataito menee tähän luokkaan.

**Hyppy** (*Saltus*)

Hyppykyky kertoo miten hyvin hahmo pystyy hyppäämään.

### TAISTELUTAITOLUOKAT

Taistelutaitoja mitataan kahdellakymmenellä eri kyvyllä, jotka jakautuvat neljään luokkaan: teoriaan (*Ratio*), kamppailuun (*Certamen*), tekniikkaan (*Ars*) ja kestävyyteen (*Robur*).

TEORIA	RATIO	PISTEET
Strategia	<i>Consilium / Ars imperatoria</i>	1 – 10
Taktiikka	<i>Ratio / Ars militaris</i>	1 – 10
Johtajuus	<i>Ductus</i>	1 – 10
Komennuskyky	<i>Imperium</i>	1 – 10
Taistelutaito	<i>Pugnans</i>	1 – 10

KAMPPAILU	CERTAMEN	PISTEET
Miekkailu	<i>Proelium</i>	1 – 5
Keihästys	<i>Iaculatio</i>	1 – 5
Puukotus	<i>Fodientem</i>	1 – 5
Nuijinta	<i>Clavatio</i>	1 – 5
Tappelu	<i>Pugilitas</i>	1 – 5

TEKNIikka	ARS	PISTEET
Jousiammunta	<i>Sagittandi</i>	1 – 5
Ratsastus	<i>Eqvitatio</i>	1 – 5
Vaununajo	<i>Incessus</i>	1 – 5
Purjehdus	<i>Navigantes</i>	1 – 5
Sotakoneiden käyttö	<i>Machinisqve</i>	1 – 5

KESTÄVYYs	ROBUR	PISTEET
Juoksu	<i>Currens</i>	1 – 5
Uimataito	<i>Lavantem</i>	1 – 5
Kantokyky	<i>Portantes capacitatem</i>	1 – 5
Heittäminen	<i>Relictis</i>	1 – 5
Hyppy	<i>Saltus</i>	1 – 5

Taistelutaito (*Pugnans*) mitataan asteikolla yhdestä kymmeneen.

TAISTELUTAITO	PISTEET	MERKITYS	ESIMERKKI
	0	yhtä kuin kuollut	pikkuvauva
	1	varma häviäjä	pieni lapsi
	2	tunari	raihnainen vanhus
	3	kehno	heikko yksilö
	4	kelvollinen	nuorukainen
	5	osaava	raavas mies
	6	taitava	raskasta työtä tehnyt
	7	mahtava	maantierosvo
	8	mieletön	ammattisotilas
	9	mestarillinen	kokenut komentaja
	10	legendaarinen	mestariaitelija

### TAISTELUN KÄYMINEN

Se pelihahmo, jolla on enemmän taistelukokemusta, saa aloittaa, jollei joutu yllätetyksi. Yllätyshyökkäyksen (väijytys, hyökkäys piilosta, takaa, sivusta) tekijä saa muutoin iskeä ensin.

Jos toisella hahmolla on kaukoase, saa hän hyökätä ensin. Jos kummallakin on mélé-ase, pidemmän asen käyttäjä iskee ensin.

Seuraavassa lista aseista jotka saavat iskeä ensin:

Heittokoneet: *ballista, catapulta, scorpio, manuballista*

Jouset: *gastrophetes, arcus scythicus, arcus, bios, toxon*

Lingot: *fustibalus, sphenone*

Heittokeihäät: *amentum, iaculum, soliferrum, pilum*

Pitkät seipäät: *sarissa, contus*

Työntökeihäät: *dory, hasta, gaesum, framea, tridens*

Miekat: *rhomphaia, spatha, xiphos, makbaira, kopis, sica, falx, gladius*

Tikarit: *akinakes, parazonium, pugio, xiphidion*

Kirveet: *dolabra, sagaris, securis*

Nuijat: *bastile, vitis, clava, fasces, fustis*

Aloittaja iskee ensin vastustajaansa. Hänen taistelutaitonsa (*pugnans*) pisteet (1–10) lisätään hänen käyttämänsä asen käyttökyvyn (miekkailu, keihästys, puukotus, nuijinta, jousiammunta, sotakoneiden käyttö tai heittäminen) pisteisiin (1–5), mihin vielä lisätään käytetyn asen hyökkäyspisteet (1–5). Näin saatu luku on iskun onnistumisen mahdollisuus. Pelaajan täytyy heittää kaksikymmentahoisella nopalla (D20) pienempi luku kuin hänen hyökkäyspistemääränsä, jotta hyökkäys onnistuisi.

Vastustaja voi nyt yrittää joko väistää iskun, jos se tulee kaukoaseesta. (jokaisen asen kohdalla on kerrottu väistämisen mahdollisuus), tai sitten torjua sen kilvellään (ks. kilvet). Jos hahmo ei onnistu torjunnassa, isku tulee läpi, ja tekee vahinkoa (ks. aseet) kohteeseensa. Vahingosta vähennetään haarniskan ja kypärän tuoma suojausetu (ks. haarniskat, kypärät).







PELAAJA \_\_\_\_\_

# LVDVS ROMANVS UUOSI

PRAENOMEN      NOMEN GENTILE      COGNOMEN      AGNOMEN

HAHMON NIMI \_\_\_\_\_

GENS/SUKU \_\_\_\_\_

VANHEMMAT \_\_\_\_\_

SISARUKSET \_\_\_\_\_

MERKITTÄVÄT SUKULAISET \_\_\_\_\_

PUOLISO \_\_\_\_\_

LAPSET \_\_\_\_\_

YHTEISKUNTALUOKKA \_\_\_\_\_ KANSALAISSUUS \_\_\_\_\_

KULTTUURI \_\_\_\_\_ ÄIDINKIELI \_\_\_\_\_

SYNNYINPAIKKA \_\_\_\_\_ KOTIKAUPUNKI \_\_\_\_\_

IKÄ \_\_\_\_\_ SYNTYMÄPÄIVÄ \_\_\_\_\_

SUKUPUOLI \_\_\_\_\_ IHONVÄRI \_\_\_\_\_

SILMIEN VÄRI \_\_\_\_\_ HIUSTEN VÄRI \_\_\_\_\_

PITUUS \_\_\_\_\_ PAINO \_\_\_\_\_

AMMATTI \_\_\_\_\_

MAINE \_\_\_\_\_

TEMPERAMENTTI \_\_\_\_\_

USKONTO \_\_\_\_\_

SUOSIKKIJUMALA \_\_\_\_\_

HOROSKOOPPI \_\_\_\_\_

TAISTELUTAITO

MIEKKAILU

KEIHÄSTYS

JOUSIAMMUNTA

PUUKOTUS



OMAISSUUS \_\_\_\_\_

KÄTEISVARAT \_\_\_\_\_

KIINTEISTÖT \_\_\_\_\_

ORJAT \_\_\_\_\_

ELÄIMET \_\_\_\_\_

UIMATAITO \_\_\_\_\_

RATSASTUS \_\_\_\_\_

VAUNUNAJO \_\_\_\_\_

LÄÄKINTÄTAITO \_\_\_\_\_

KOMENNUSKYKY \_\_\_\_\_

LUKU- JA KIRJOITUSTAITO \_\_\_\_\_

KIELET \_\_\_\_\_



SODANJUMALA MARS





# ► THESIS SCRIPTVRA ◀

## OPINNÄYTETYÖN KIRJALLINEN OSUUS

**L**ÄHDIN TEKEMÄÄN OPINNÄYTETYÖKSENI muinaiseen Roomaan sijoittuvaa roolipeliä, koska siinä yhdistyvät kaksi ehkä suurinta intohimoani: antiikin historia, sekä pelit.

Jo pienessä olen erittäin kiinnostunut historiasta, ja antiikin Rooma oli minulle se mielenkiintoisin aihealue. Luin lukemattomat määrät kirjoja aiheesta, ja luen edelleenkin, sillä haluan jatkuvasti lisätä tietoa aihepiiristä.

Pelit ovat olleet myös lähellä sydäntäni jo ihan pienestä pitäen. Olen itse pelaamisen lisäksi suunnitellut roppakaupalla omia pelejäni, kortti-, lauta- ja roolipelejä, lähinnä.

Tämä opinnäytetyöni yhdisti siis kaksi aihetta, joista tiesin jo entuudestaan erittäin paljon, ja joita tutkiskelin vielä intensiivisemmin itse opinnäytetyöprojektin aikana.

On mainittava että tämä peli, Ludus Romanus, sai itse asiassa alkunsa jo vuoden 2013 loppukesästä, jolloin aloin vetää peliä kaverialueemme Lahdessa. Toimin pelinjohtajana, ja olin suunnitellut itse kaiken, pelin säännöt, tarinan, ei-pelaajahahmot, kartat etc.

Roolipelikampanjani kesti yhteensä hieman yli vuoden verran, joten lyhyeksi sitä ei voi sanoa. Minulle kokemus oli opettavainen, enhän ollut juurikaan toiminut pelinjohtajana aiemmin, olin ollut kyllä mukana peliporukassamme alusta (2011) alkaen, mutta aina ennen pelaajan roolissa.

Pelissä oli mukana yhteensä kuusi pelaajaa, joista yhdellä oli pelin aikana kaksi hahmoa (ensimmäisen poismentyä), ja olenkin käyttänyt näitä pelaajien luomia hahmoja esimerkkihahmoina tässä kirjasssa, joilla tulevat pelaajat voivat pelata.



# FORMAATTI

## KÄÄRÖ VAI KIRJA

Kirjan formaattia suunnitellessani mielessäni kävi, josko olisin voinut tehdä kirjan kääromuotoon, tavallisen koodeksikirjan sijasta.

Kirjakäärö (*volumen*) keksittiin muinaisessa Egyptissä, ja se oli antiikin aikana käytössä kaikkialla Välimeren alueella. Roomalaiset kirjoittivat kirjakääröön leveysuunnassa ja palstoittain, jotta koko käärröä ei tarvitsisi avata yhden rivin lukemista varten. Kääröt valmistettiin papyruksesta, kuten Egyptissäkin, ja papyrus liimattiin kiinni puiseen tankoon toisesta päästään, joskus molemmista. Papyrukselle kirjoitettiin musteella ja ruoko- tai sulkakynällä.

Monia muitakin kirjoituslustoja oli olemassa. Viralliset julistukset hakattiin kiveen kaiken kansan nähtäville, tai sitten pakotettiin metalliin, yleensä pronssitauluihin. Mainokset maalattiin usein suoraan rakennusten seiniin.

Kaikki ihmiset omistivat vahatauluja, joihin voitiin kirjoittaa muistiin kaikenlaisia asioita. Vahataulu (*tabula*), joka oli kreikkalaisten keksintö, oli yleensä kaksiosainen, puukantinen saranoitu litteähkö "laatikko", jonka sisällä oli kaksi vahapintaa. Vahaan kirjoitettiin piirtimellä (*stylus*), joka oli useimmiten metallinen, toisesta päästään terävä, kirjoitusta varten, ja toisesta päästään litteä, tekstin pyyhkimistä varten.

Joskus näitä vahataulun "lehtiä" sidottiin useampia peräkkäin, ja tästä sai alkunsa kirja. 100-luvulla jaa. roomalaiset keksivät tämän innovaation, jota nykään kutsomme kirjaksi (*caudex*), joka oli useista lehdistä koostuva opus. Sen sivut saattoivat olla papyruksesta, pergamentista tai veliinista valmistetut, ja sivuja yleensä suojasivat paksummat kannet.

Kirjeitä kirjoitettiin myös ohuille puunpalasille, ja joskus näitäkin sidottiin useampi yhteen, kirjatyyliin. Niistä ei vain voinut pyyhkiä tekstiä pois, koska se oli kirjoitettu musteella, toisin kuin vahatauluissa.

Päätin kuitenkin pitäytyä koodeksikirjaformaattissa, sillä kirjakäärö olisi nykyihmiselle ylettömän hankala lukea, eikä nykyisiä taitto-ohjelmia ole oikein suunniteltu käärröjen taittamiseen.



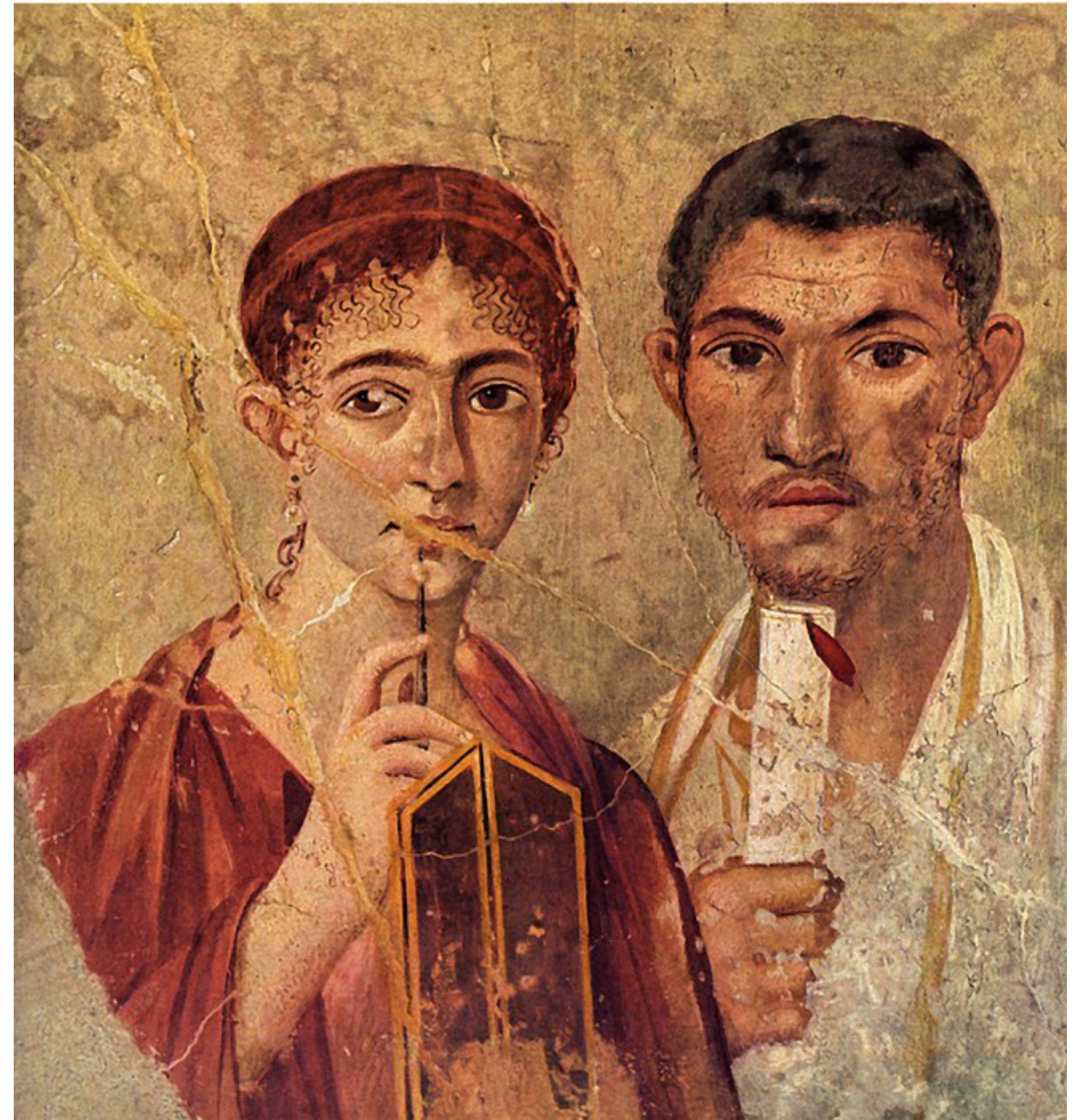
VOLUMEN



TABULA



CAUDEX



POMPEJILAINEN PARISKUNTA, NAISELLA VAHATAULU, MIEHELLÄ KIRJAKÄÄRÖ



## SIVUN KOKO

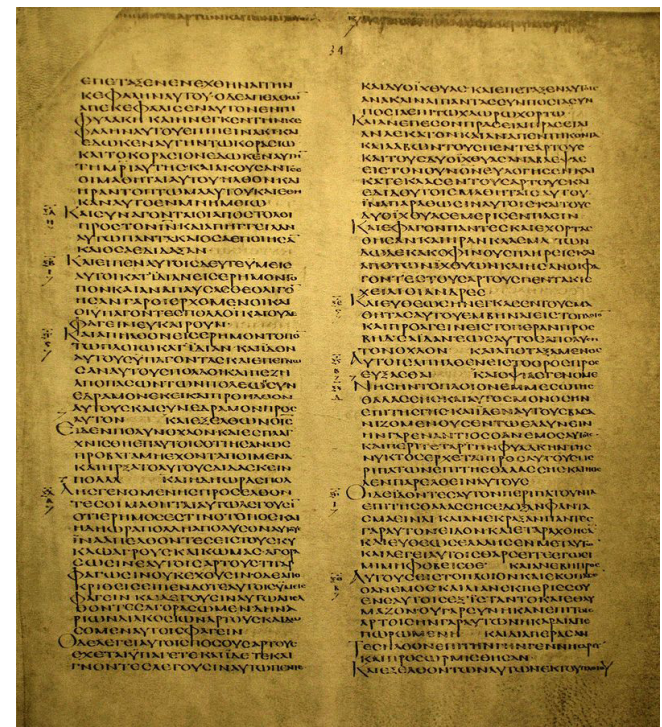
Kirjaformaatin suunnittelussa on olennaista myös sivun koko, palstojen määrä ja leveys ja kaikenlaiset muut taitolliset asiat.

Tähän kirjaani halusin normaaleista standardeista poikkeavan sivukoon, koska yleensä tulee niin helposti valittua se A4, tai A5. A-sarjan paperikoot on muutenkin kehitetty Saksan standardivirastossa vuonna 1922, joten niillä ei ole mitään yhteyttä muinaiseen maailmaan, ja sen mittayksiköihin.

Nykyisten standardien sijaan valitsin sivujeni korkeudeksi yhden roomalaisen jalan pituuden, jonka on arveltu olleen noin 300 mm. Tämä on siis sivun korkeus. Leveys on 250 mm. Sivujen ulkolaitojen marginaalien leveys on 45 mm, jotta sinne mahtuisi hyvin kirjoittamaan lisähuomautuksia tekstistä, seikka, jota olen aina pitänyt hyödyllisenä tietokirjoissa. Ylämarginaalin korkeus on 25 mm, alamarginaalin korkeus 30 mm, sivujen sisäreunan marginaalin leveys 25 mm.

## PALSTAT

Palstoja on kaksi per sivu, koska vanhoissa kirjoissa oli usein kaksi tai useampiakin palstoja. Harvoin vain yhtä. Hainhan inspiraatiota kirjataittoni vanhoista historiallisista opuksista, mahdollisimman vanhoista, vaikka alkuperäisiä esikristillisen ajan roomalaisia koodejseja ei löytynytäkään malliksi. Ohut pystyviiva erottaa palstat toisistaan.

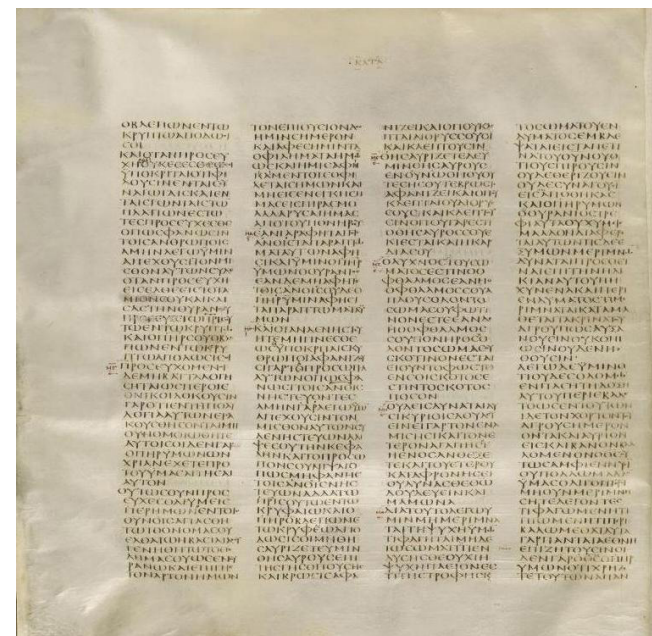


CODIX ALEXANDRINUS, 400-440 JAA.

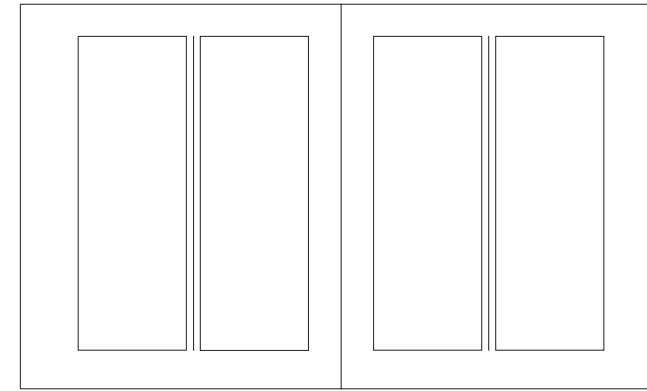


ALEPPO CODEX, 900-LUKU JAA.

Ohessa esimerkit kaksi-, kolmi- ja nelipalstaisista sivuista.



CODIX SINAITICUS, 330-360 JAA.



TÄMÄN KIRJAN AUKEAMAN KAAVA

## ANFANGI

Suuret kappaleen aloittavat alkukirjaimet, initiaalit tai anfangit ovat aina kiehtoneet minua. Ne ovat historiallisia, ja antavat tekstille painoarvoa. Lisäksi ne houkuttelevat lukijan lukemaan.

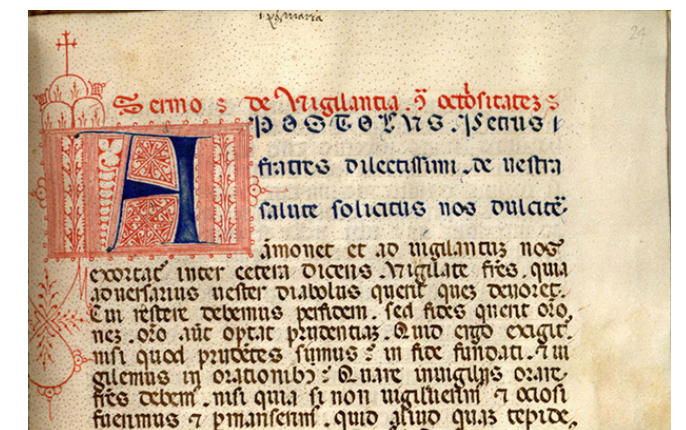
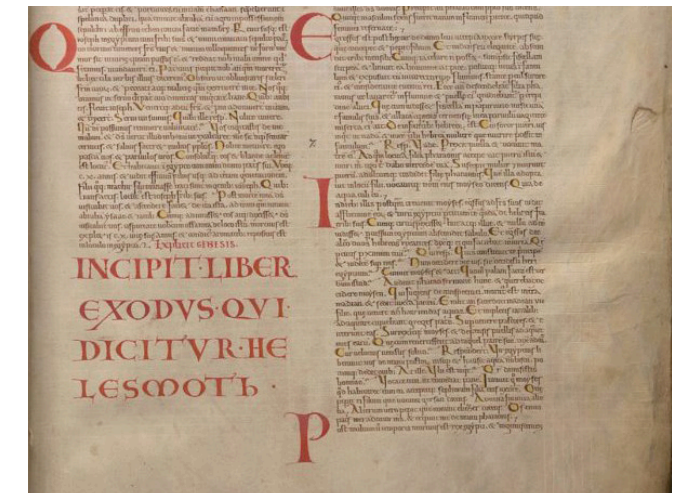
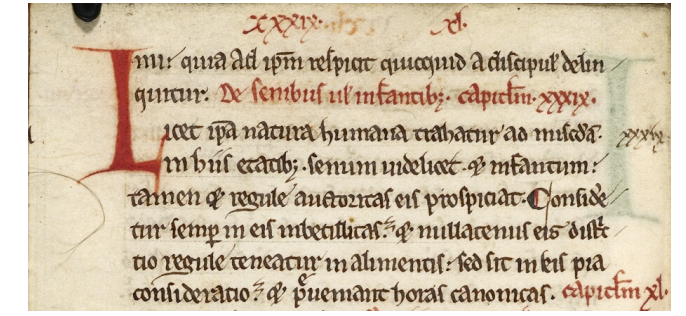
Olen käyttänyt kolmen rivin korkuisia anfangeja, punaisina, jotta ne erottuisivat tekstistä vielä enemmän, ja samasta syystä ne on ladottu otsikkofontillani Cataniaalla, eikä leipätekstifontilla Centaurilla.

Anfangia seuraava ingressirivi on ladottu Centaurin kapiteelikirjaimilla, luodakseen jälleen kontrastia itse leipätekstiin.

Historiallisissa koodeksissa ja manuskripteissa on käytetty erityisen paljon anfangeja, yleensä varikkaitä, ja usein punaisia, koska punainen on väreistä kirkkain, voimakkain ja eläväisin. Punainen on myös Rooman väri. Senkin takia olen valinnut punaisen anfangiени väriksi.

## SIVUNUMEROINTI

Näin pitkä kirja tarvitse ilman muuta sivunumerot, mutta en halunnut käyttää nykyaikaisia arabialaisia numeroita (jotka on oikeasti keskity Intiassa), vaan päädyin totta kai roomalaisiin numeraaleihin. Nekin on ladottu Catania-fontillani, ja punaisina.



ESIMERKKEJÄ ANFANGEISTA  
KESKIAIKAISISTA MANUSKRIPTEISTA



# LINGVISTIikka

## AJANLASKUSTA

Vuosilukuja kirjoittaessa olen käyttänyt kristillistä ajanlaskua, koska se on totta kai lukijoilleni tutuin. Roomalaiset itse käyttivät ajanlaskua, joka alkoi Rooman kaupungin myytisestä perustamisesta vuonna 753 ennen ajanlaskumme alkua. Eli roomalaisittain nyt on jo vuosi 2767. Tätä ajanlaskutapaa kutsutaan lyhenteellä A.U.C., joka tulee latinan sanoista *ab urbe condita*, eli kaupungin (Rooman) perustamisesta alkaen.

Tavalliselle kansalaiselle kuuluva vuosiluku ei välttämättä ollut tuttu, sillä Roomassa yleensä käytettiin konsulaarista ajanlaskua, eli vuodet oli nimetty kahden konsulin mukaan, ja menneisiin tapahtumiin viitattaessa kerrottiin keiden konsulien hallintovuonna kyseinen sattumus oli tapahtunut.

Nykyihmisestä tällainen ajanlasku voi tuntua oudolta, ja lukijoille se jäisi luultavasti vain obskuriteetin asemaan, enkä pystynyt kuvittelemaan *ab urbe condita* –ajanlaskutakaan olevan lukijalle mainittavaa hyötyä. Kaikki ovat kuitenkin tottuneita nykyään länsimaissa käytössä olevaan Gregoriaaniseen kalenteriin, joka on suunnitellut Iulius Caesarin kehittämästä Juliaanisesta kalenterista, vuodet vain alkavat myöhemmästä pisteestä kuin antiikin Rooman aikaan.

## EKR. – JKR. VAI EAA. – JAA.

Sen miettimisessä, käyttäisinkö ennen Kristusta –jälkeen Kristuksen –merkintätapaa, vaiko ennen ajanlaskun alkua – jälkeä ajanlaskun alun, ei mennyt hetkeäkään, koskapa vanhana ateistina ja tieteen mielenä en hyväksy Jeesuksen olemassaoloa historiallisena henkilönä, ja näin ollen hänen oletettuun syntymäänsä perustuva ajanlaskun merkintätapa sotisi rationalistisia periaatteitani vastaan.

Kaiken lisäksi kristillinen ajanlasku ei alkanut suinkaan vuonna 1 jaa. Se keksittiin vasta vuonna 525. Sen yleiseen hyväksymiseen kesti vielä pitkä aika, 800–luvun alkuun asti.

Päädyin siis käyttämään nykyään länsimaissa käytössä olevaa ajanlaskua, joka on pantu alkamaan 2013 vuotta tästä vuodesta taaksepäin täysin sattumanvaraisena vuotena numero 1, 753 vuotta Rooman perustamisen jälkeen.

## LATINAN OIKEINKIRJOITUKSESTA

Meillä on nykyäänkin latinalaiset aakkoset käytössämme, mutta klassisessa latinan kielessä ei ollut kaikkia samoja äänneitä ja kirjaimia kuin nykyään tähän aakkostoon yleensä yhdistetään. Vanhan latinan aakkoset luultavasti 200–luvulta eaa. ovat seuraavat:

A B C D E F G H I K L M N O P Q R S T V X

Joukosta puuttuvat J, U, W, Y ja Z, sekä tietenkin meille nykyään tutut pohjoismaalaiset lisämerkit Å, Ä ja Ö. Kirjainten puutoksen selittävät tietyt kielelliset erot.

Latinassa C ja G –äänneet olivat alkujaan samat, eikä noita kirjaimia erotettukaan toisistaan ennen kuin 200–luvulla eaa. Tällöin G lisättiin aakkostoon, ja joissain tapauksissa C korvautui G:llä, kuten nimessä Caius → Gaius. Toki molemmat kirjoitusmuodot tästä nimestä ovat mahdollisia.

K –kirjainta harvoin käytettiin, yleensä vain kreikkalaisissa lainasanoissa, sekä joissakin muissa, kuten sanassa *kalendae* (roomalaisen kalenterin jokaisen kuukauden ensimmäinen päivä).

Kirjain I tarkoitti sekä I –vokaalia, että J –konsonanttia, riippuen sen vierellä olevista kirjaimista. Tämän takia J –kirjainta ei tarvittu alkuperäisessä latinalaisessa aakkostossa.

V –kirjain tarkoitti sekä V –konsonanttia, että U –vokaalia, myöskin riippuen ympäröivistä merkeistä.

Y ja Z lainattiin kreikasta 100–luvulla jaa. ja niitä käytettiin lähinnä kreikkalaisten lainasanojen kirjoittamiseen.

J, U ja W lisättiin vasta keskiajalla.

Roomalaiset käyttivät vain VERSAALIKIRJAIMIA, gemenakirjaimet kehitettiin keskiajalla.

Sitten vielä arkaainen kirjain *M*, eli viisiviivainen M –kirjain, jota käytettiin ainoastaan nimen Manius lyhenteenä. Roomalaisilla oli nimittäin vain rajallinen määrä etunimiä käytössä ja samat nimet toistuivat hyvin usein, siksi oli kätevää kehittää lyhenteet nimille, joita voitiin käyttää piirtokirjoituksissa, kirjainten kiveen hakkaaminen kun on aikaavievää työtä. Maniusta yleisempi nimi Marcus sai M –kirjaimen lyhenteekseen, ja Maniusta sai arkaaisen latinan viisiviivaisen M:n. Usein se teksteissä kirjoitetaan näin; M', M yläpilkun kanssa, mutta onnistuinkin löytämään oikean merkin tietystä fontista (Geneva).

## LATINAN LAUSUMISESTA

Latinan ääntämisessä suosittelen, jopa vaadin, noudattamaan klassillista metodia, sillä uudempi keskiaikainen vulgaarilatinan ääntämys on korruptoitunut bastardien italian suuntaan. Tärkeimpinä huomautuksina latinaa äännettäessä ovat seuraavat.

**Ae** ja **oe**, jotka alkujaan ovat olleet diftongeja, äännetään pitkänä enä; *caelum*, taivas [lue: keelum], *poena*, rangaistus [lue: peena]; mutta ne äännetään erikseen, jos ne kuuluvat eri tavuihin: *aer*, ilma [lue: aaeer], *poeta*, runoilija [lue: poeeta].

**C** on aina k; *Sicilia* [lue: Sikiilia], *Circus* [lue: Kirkus]. *Caesar* [lue: Keesar], *Citero* [lue: Kiikero].

**I** on joko i tai j; *iam*, jo [lue: jam], I saattaa olla myös ji; *inicio*, heitän johonkin [lue: injikioo].

**U** on q:n, ng:n ja s:n jälkeen v –äänteen merkki, jos seuraa vokaali, joka kuuluu samaan tavuun: *antiquus*, muinainen [lue: antiikvus], *sanguis*, veri [lue: sangvis], *suadeo*, neuvon [lue: svaadeo]; sitä vastoin *suus*, –nsa [lue: su-us].

**Ph** on kreikkalaisperäisissä sanoissa f –äänteen merkki: *philosophus*, filosofi [lue: filosofus].

**Ch** ja **th**, jotka alkuaan ovat olleet aspiroitujen konsonanttiaänneiden merkkejä, äännetään k:nä ja t:nä; *pulcher*, kaunis [lue: pulker], *Atheneae*, Ateena [lue: Ateenee].

Isoa alkukirjainta on latinalaisessa kirjoituksessa tapana käyttää myös erisnimistä johdetuissa adjektiiveissa: *Romanus*, roomalainen.

## THETA NIGRUM GLADIAATTORI-MOSAIKISSA JA STEELESSÄ



## THETA NIGRUM Ø

Theeta on kreikan kielen T –kirjainta vastaava äänne, se kirjoitetaan Θ, θ tai gemenakirjaimena ϑ.

*Theta nigrum* oli Roomassa kuolemaa merkitsevä symboli, musta theeta –kirjain, Thanatoksen, eli kreikkalaisen kuoleman jumalan merkki. Valmiista fonteista saatavista merkeistä ns. ”tanskalainen Ö”, Ø, on lähinnä sitä merkkiä, jota roomalaiset käyttivät, lähempänä kuin nykykreikkalaisten kirjasintyyppien theeta –merkit.

Usein gladiaattoreita kuvaavissa steeleissä, reliefeissä ja mosaikeissa oli theta nigrumilla merkitty kaksintaistelun hävinnyt osapuoli, kun taas henkiinjääneen merkinä oli sydämen symboli, ♥.

Nykyään kuolleiden henkilöiden nimen yhteyteen typografi valitsee yleensä tikari –symbolin, eli obeliskin, †, mutta se on alkuperäisestä tarkoituksestaan irrotettuna muuntunut merkitsemään kuolemaa vasta kristillisellä ajalla, kun risti oli jo vakiintunut kuoleman symboliksi. Koska opinnäytetyöni sisältämä peli kuvaa aikaa ennen kristinuskon keksimistä, olisi ristin käyttäminen kuoleman symbolina nurinkurista. Siispä päädyinkin käyttämään roomalaisten omaa kuoleman symbolia, joka toivottavasti näin ollen tulee myös lukijoilleni tutuksi, *theta nigrum*, Ø.





# TYPOGRAFIA

## LEIPÄTEKSTIN KIRJASINTYYPPI

Kirjasintyyppiin, jolla latoisin opinnäytetyöni leipätekstiosuudet, valinnassa halusin pitäytyä roomalaistyyppisissä fonteissa, eli antiikvoissa, joiden versaalikirjaimet pohjautuvat *Capitalis monumentalis*-kirjoitustyyppiin. Hyvä esimerkki tästä löytyikin Centaur-fontista, jonka on piirtänyt Bruce Rogers, yhdysvaltalainen typografi vuosien 1928–1930 välillä, käytettäväksi Metropolitan Museumin kyltteihin. Hänen otsikkofonttinsa pohjautui suoraan antiikin roomalaiseen monumentaalikirjoitukseen, eli se sisälsi alkuun vain versaalikirjaimet. Hän lisäsi siihen myöhemmin myös gemenat, jotka perustuivat Venetsiassa 1400-luvulla vaikuttaneen ranskalaisen typografin Nicolas Jensonin omaa nimeään kantavaan antiikva-kirjasintyyppiin Jenson. Gemenakirjainten lisääminen mahdollisti Centaur-fontin käyttämisen leipätekstissäkin, pelkkien otsikoiden sijaan. Frederic Warde lisäsi Centauriin vielä kursivimuodon vuonna 1929, joka taas perustui Ludovico degli Arrighin, italialaisen renessanssikirjurin käsialaan. Centauria on sanottu hienoimmaksi varhaisten venetsialaisten kirjasintyyppien uudelleenhenkiinherättäjistä. Fontin omistaa Monotype. Tämä teksti on ladottu 10 pisteen koossa, rivivälän ollessa 13 pistettä.

Minulle muita tärkeitä valintaperusteita olivat kursiivin, lihavoidun version, gemenanumeroiden, sekä kapiteelikirjainten olemassaolo saman kirjasintyyppiin sisällä, mikä on ensinnäkin yhtenäistä, mutta säästää myös paljon vaivaa. Kreikkalaiset kirjaimet ja jotkin muut erikoismerkit joutuin kyllä hakemaan muista kirjasintyypeistä, mutta leikkauksissaan oli Centaurin kattavuuteen melko tyytyväinen. Myöskään fontin antiikin tarustoon viittaava nimi ei ollut pahitteeksi.

Centaur-fontti

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÅÄÖ  
abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyzääö  
1234567890

## OTSIKKOJEN KIRJASINTYYPPI

Kirjan pääotsikoissa käyttämäni kirjasintyyppi on itse piirtämäni. Se perustuu aitoon muinaisroomalaiseen kirjoitustyyppiin, joka löytyy kiveen hakattuna Catanian kaupungin amfiteatterin raunioista Sisilian saarelta. Catanian perustivat kreikkalaiset siirtokuntakaupungiksi, nimellä Κατάνη, Katáne, Sisilian itärannikolle 720-luvulla ennen ajanlaskun alkua. Myöhemmin, jouduttuaan ensin karthagolaisten käsiin, Catania päätyi Rooman alaisuuteen, tasavallan valloittaessa Sisilian saaren ensimmäisen puunilaissodan päätteeksi 263 eaa.

Kaupunki tunnettiin latinaksi nimellä Catana. Kaupungissa oli amfiteatteri jo 200-luvulla ennen ajanlaskun alkua, mutta tuohon aikaan kaikki roomalaiset amfiteatterit olivat puusta rakennettuja väliaikaisrakennelmia, jotka saatiin purkaa ja rakentaa uudestaan. Vasta Augustuksen ajalla alettiin rakentaa kivisiä pysyviä amfiteattereita. Catanian amfiteatterin kiviset rauniot ovatkin peräisin noin 200-luvun puolivälistä jaa. Kirjoitus ”portin” päällä, portti on siis rakennettu raunioiden osista 1900-luvun alussa, on myöskin peräisin 200-luvulta jaa. Tähän kirjoitukseen perustin otsikkofonttini, jonka nimesin Cataniaksi.

Catanian amfiteatterin raunioiden piirtokirjoituksessa lukee AMPHITHEATRVM INSIGNE, ”suuri amfiteatteri”, josta sain fonttini kirjaimet A, E, G, H, I, M, N, P, R, S, T ja V. Loput latinalaisesta aakkostosta puuttuvat kirjaimet olivat B, C, D, F, K, L, O, Q ja X, sekä myöhemmät lisäkirjaimet J, U, W, Y ja Z. Lisäsin myös Å:n, Ä:n ja Ö:n, jotta fontillani voisi kirjoittaa suomea, sekä arabialaiset numerot, jos niitä haluaa käyttää. Tein myös joukon välimerkkejä, jotka saattavat olla nykykäyttäjälle hyödyllisiä.

A-kirjaimen palkki oli mielenkiintoisesti kulmikas, piirre jota esiintyy varhaisissa kreikkalaisissa piirtokirjoituksissa, mistä se on latinaankin omaksuttu, mutta harvemmin käytetty. Fonttini muotokieli on enemmän tasavaltalainen kuin keisarillinen, sen takia sitä tahdoinkin tässä projektissani käyttää, koska pelini sijoittuu tasavallan ajalle, ja suurin osa muista fonteista on keisariajan Rooman tekstityyppien jäljitelmiä. Catania on myös kapea fontti, joten pienempään tilaan saa enemmän tekstiä mahtumaan, mikä on hyvä asia otsikointini kannalta.



CATANIAN  
AMFITEATTERIN  
RAUNIOITA

ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÅÄÖ  
1234567890.,:;!/?/

CATANIA, MUINAINEN ROOMALAINEN FONTTI



## MUISTA OTSIKKOFONTTIVAIHTOEHDOSTA

Halusin käyttää opinnäytetyöni otsikkofonttina itseluomaani jäljitelmaa aidosta antiikin roomalaisesta tekstityypistä, jotta se olisi uniikki, aikaan sopiva, eikä ylikäytetty.

Ylikäytetyistä fonteista puhuttaessa tulee väkisinkin mieleen Trajan, joka on amerikkalaisen kalligrafin Carol Twomblyn Adobelle vuonna 1989 suunnittelema, roomalaiseen monumentaalikirjoitukseen pohjautuva jäljelmäfontti. Se on saanut muotonsa keisari Trajanuksen pylvään jalustan muistokirjoituksesta, noin vuodelta 117 jaa.

TRAJAN—fontti on nykyään kuitenkin yksi ylikäytetyimpiä kirjaintyyppejä, sitä näkee muun muassa erittäin paljon elokuvajulisteissa, ei niinkään edes antiikin Roomaan sijoittuvien epookkielokuvien otsikoissa, vaan eniten jostain syystä kauhuelokuvien mainoksissa, lähes jokaisessa sellaisessa. Antiikin historiaan enemmän tai vähemmän löyhästi pohjautuvien kirjojen kansissa sitä myös näkee, arviolta yhdeksässä kymmenestä. Tähän on varmasti syynä sen lisäksi, että Trajan—fontin imitoima *Capitalis monumentalis*—kirjoitustyyppi on mielettömän upea ja sopusointuinen, myös se, että juuri mitään vastaavia ammattimaisia fontteja ei ole saatavilla. Trajan on ollut jo kaksikymmentäviisi vuotta yksin täyttämässä tyhjiötä, mikä selittää sen suunnattoman suosion, joka on johtanut laajamittaiseen ylikäyttöön.

Muita edes harkinnan arvoisia kirjaintyyppejä ei ole saatavilla kuin kourallinen.

HERCULANUM, väärin kirjoitettuna Herculaneumin kaupungista nimensä saanut ensimmäisen vuosisadan roomalainen kursiivikirjoitusfontti. Adrian Frutigerin vuonna 1990 suunnittelemana se kuuluu Linotyypin ”Type before Gutenberg”-sarjaan, johon kuuluu muitakin roomalaisia fontteja. 100-luku jaa.

POMPEIJANA, nimessään ylimääräisellä j—kirjaimella varustettu roomalaiseen *scriptura actuari*—pikakirjoitustyyppiin pohjautuva muakaelmafontti. Sen on myöskin suunnitellut Frutiger vuonna 1992 osava samaista historiallisten fonttien sarjaa. Vaikka mallina onkin ollut vuonna 79 jaa. tuhoutuneen Pompejin raunioista löytynyt teksti, on tällaista kirjoitusta käytetty jo ensimmäisellä vuosisadalla eaa. 100 eaa. — 500 jaa.

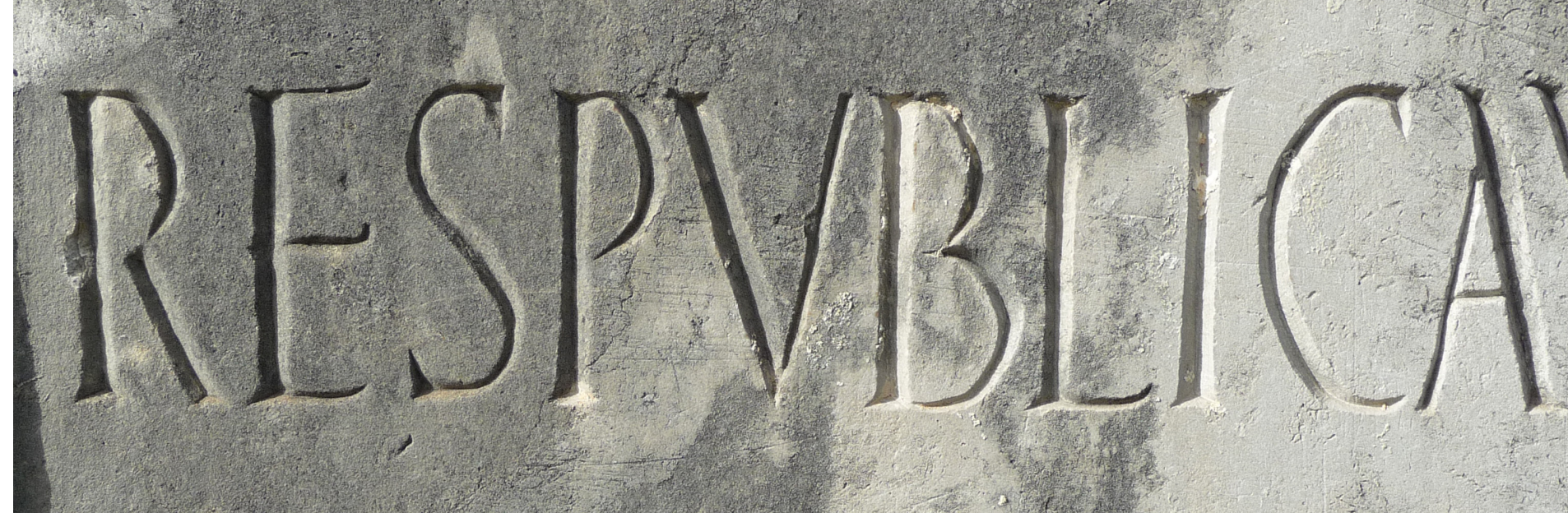
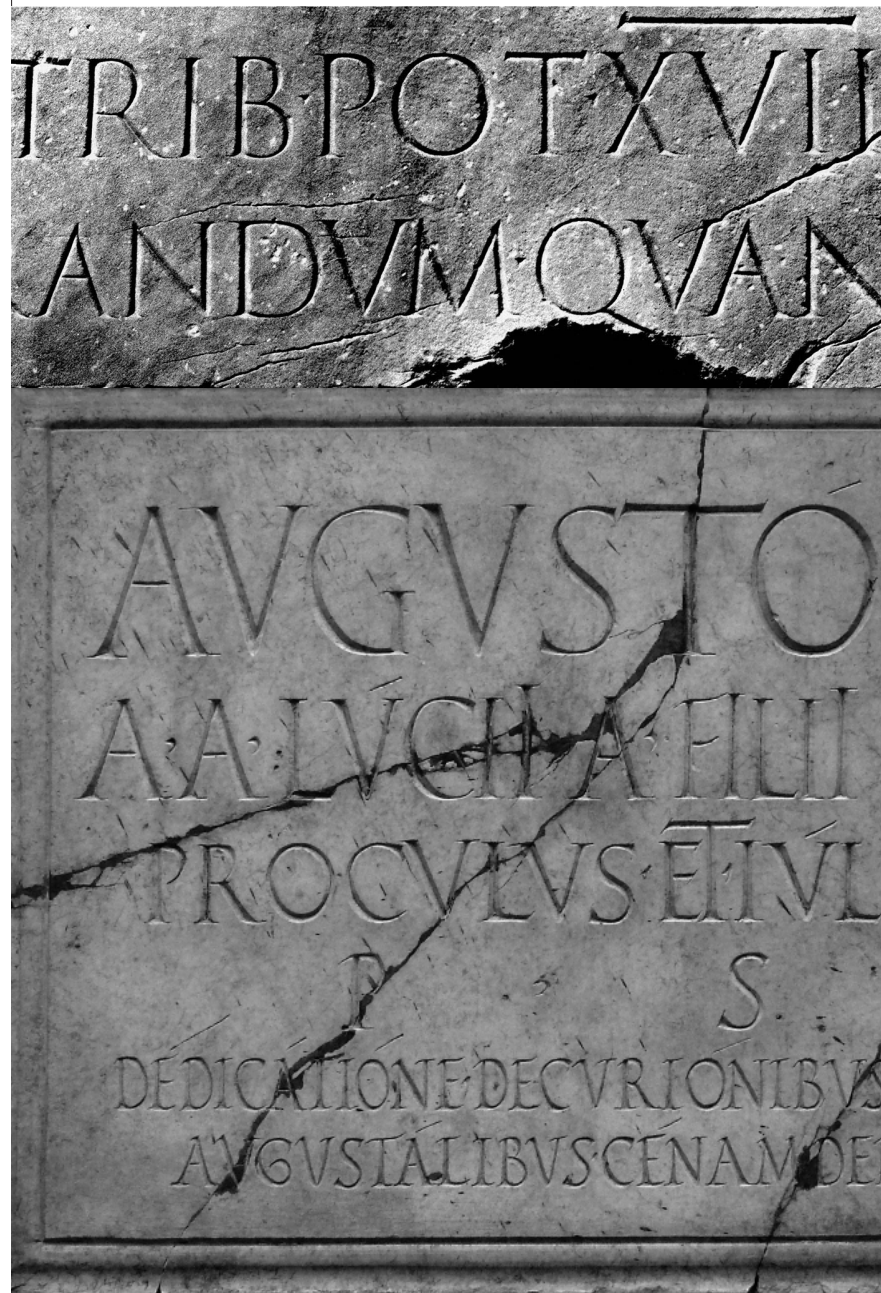
Vaikka Pompeijana olisi ajallisesti kaikista sopivin, en kuitenkaan päätenyt siihen, koska se on käsinkirjoitusta matkiva fontti, ja halusin käyttää otsikoissani jotakin hieman ”monumentaalisempaa”.

RUSTICANA on edelleen Frutigerin vuonna 1992 piirtämä fontti, joka tällä kertaa pohjautuu todella varhaiseen roomalaiseen tekstityyppiin 300 luvulta eaa, joka taas itse perustuu varhaisempiin kreikkalaisiin malleihin, mistä sen muotokieli vahvasti kertoo.

JUPITER on kanadalaisen Patrick Griffinin Canada Typelle vuonna 2007 piirtämä roomalaiseen monumentaalitekstiin perustuva fontti, joka sisältää runsaan määrän kaikenlaisia ligatuureja, aivan kuten antiikin aikanakin kiveen kirjoittajat hakkasivat tilan säästämiseksi.

NERO on saksalaisen kalligrafin Friedrich Popplin Bertholdille vuonna 1982 viimeisenä kirjaintyypin suunnittelema roomalaisfontti, joka Trajanin tapaan sisältää gemenakirjaimien paikalla kapiteelikirjaimet. Fontissa on myös paljon ligatuureja mukana.

### ROOMALAISIA KIVEEN HAKATTUJA TEKSTITYYPPEJÄ



Nero, Friedrich Poppl, 1982

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Trajan, Carol Twombly, 1989

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Jupiter, Patrick Griffin, 2007

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Pompeijana, Adrian Frutiger, 1992

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Herculanium, Adrian Frutiger, 1990

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Rusticana, Adrian Frutiger, 1992

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Catania, Sakari Saaristo 2013

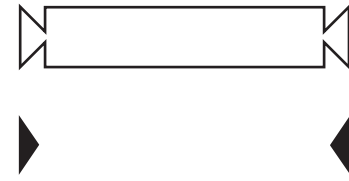
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



# SYMBOLIIKKA

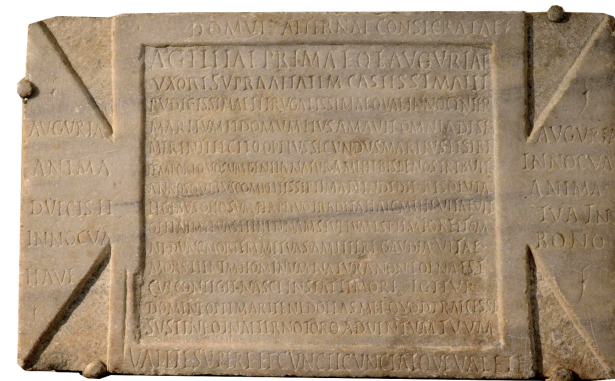
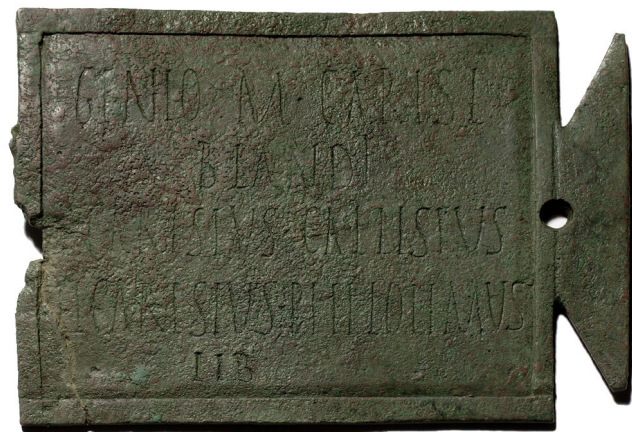
## TABULA ANSATA

Kapeat kolmiot otsikkorivien kummassakin päässä ovat mukaelmia roomalaisten usein suosimasta graafisesta elementistä nimeltään *tabula ansata*, eli ”kahvallinen laatta”. Se oli votiivilaatta, johon kirjoitettiin jokin tärkeä teksti, usein SPQR, *Senatus Populusque Romanus*, eli ”Rooman senaatti ja kansa”, tasavallan tunnus. Olen pelkistänyt *tabulam ansatam* niin että jäljellä ovat pelkät päätykolmiot, koska koin että koko otsikon ympäröiminen suorakaiteella tekisi siitä ahtaan näköisen tässä kirjakontekstissa.



► LVDVS ROMANVS ◀

ROOMALAISIA KIVISIÄ JA METALLISIA TABULAE ANSATAE



LXIV



ROOMALAINEN KIVEEN KAIVERRETTU KOTKA

## AQUILA

Kotka, *aquila* [lue: akvila], on Rooman valtakunnan ehkä merkittävintä yksittäistä tunnusmerkkiä, embleemiä ja vaakunaa vastaava kuva. Olen käyttänyt kotkaa myös Ludus Romanus –pelin tunnuksena, ja tämä nimenomainen kotkankuva on saanut mallinsa eräästä antiikin aikaisesta kiveen kaiverretusta reliefistä. Olen pyrkinyt pitämään myös pelissä käyttämäni symbolit mahdollisimman autenttisina ja orjallisina alkuperäisille esimerkeille.

Kotka oli roomalaisten ylijumalan Juppiterin (kyllä, kahdella pöllä) tunnuseläin, ja hänen salamoidensa kantaja. Senpä takia tälläkin kotkalla on salamakimppu, joskin erittäin tyylitelty, kynsiensä otteessa. Nokassaan kotkalla on laakeriseppelä (*corona*), joka oli ansio-merkki ja sotilaallisen voiton tunnus.

Kotkaa käytettiin myös legioonien tunnuksena. Alun perin Rooman legioonilla oli viisi erilaista eläintunnuksia, joiden merkitykset ovat saattaneet alkujaan olla totemistisiä. Näitä olivat susi, hevonen, villisika, härkä tai Minotauros (häräpäinen ihminen) sekä kotka. Gaius Marius, joka uudisti Rooman armeijaa noin vuonna 100 ennen ajanlaskun alkua, teki kotkasta legioonien yksinomaisen päätunnuksen, ja muista eläinstandaareista luovuttiin. Kotkat, joita jokaisella legioonalla oli yksi, olivat joko hopeoituja tai kullattuja, ja niitä kannettiin puuvarren päässä legioonan edessä.



LXV



# TITTELI

## PELIN OTSIKOSTA

Pelin otsikko, Ludus romanus, vaati itselleen logon kaltaisen ulkoasun, joten piirsin sille sellaisen. Inspiraation tähän sain katselemaan vanhojen ”miekka-ja-sandaali” –elokuvien, antiikkiin sijoittuvien Hollywood-spektaakkeliens otsikoita, jotka olivat aikanaan hienosti käsin maalattuja. Myös televisiosarjojen ja pelien otsikot olivat tarkkailun alaisena.

Huomattavaa on että antiikin aikaan sijoittuvien mediatuotteiden logotyypeissä käytetään jatkuvasti aika yhtenäistä muotokieltä, tittelit on yleensä ladottu roomalaisin versaalikirjaimin, ja ne on käsitelty näyttämään metallisilta, yleensä kultaisilta tai pronssisilta. Viereisen sivun esimerkeistä puolet on tällaisia.

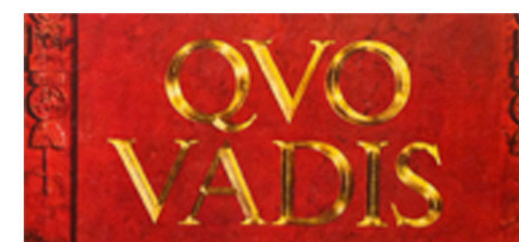
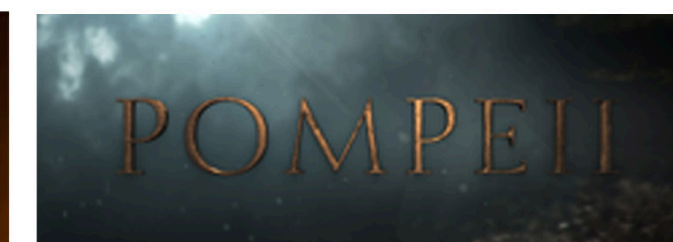
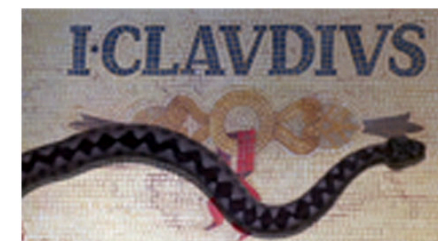
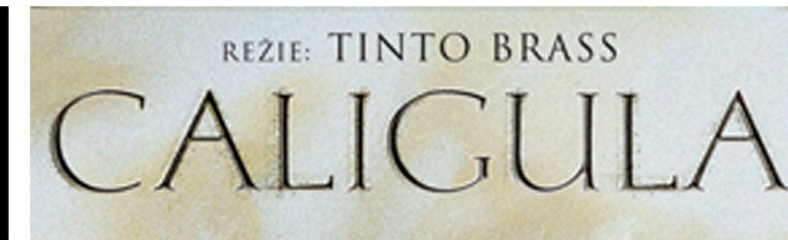
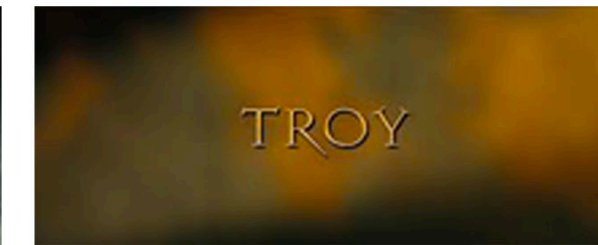
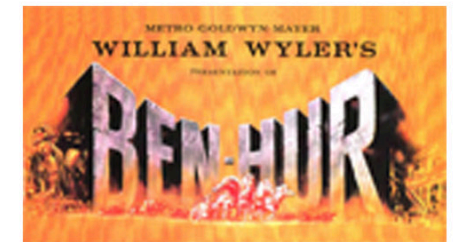
Usein teksti tehdään myös ”vanhan”, eli kuluneen näköiseksi. En kuitenkaan halunnut omasta logostani kuluneen näköistä, koska jos se olisi ollut olemassa Rooman aikaan, olisi tittelikin ollut uusi. Roomalaiset usein täyttivät kiveen hakatut monumentaalikirjaimensa kullalla tai pronssilla, joten tämä kuvastaa sitäkin.

Minulla ei riittänyt aikaa maalata otsikkologoa käsin, vaan konstruktoin tietokoneen avulla Catania-fontistani logotyypin, aiheen teemaan sopien. Vanhojen filmien nimiä katsoessani erityisesti William Wylerin Ben-Hur –elokuva vuodelta 1959 kiinnitti huomioni typografiallaan, mitä hyödynsinkin esikuvana pelini logolle.

► LVDVS ◄  
 ROMANVS

LUDUS ROMANUS PELIN LOGO

VASTAPÄISELLÄ SIVULLA ANTIIKKIIN SJOITTUVIEN ELOKUVIEN, TV-SARJOJEN JA PELIEN TUNNUKSIA









## VÄRIKKYYDESTÄ

Monet piirustuksistani voivat vaikuttaa väreiltään ehkä räikeiltä, mutta se johtuu siitä, että antiikin ajan ihmiset tykkäsivät väreistä enemmän kuin nykyajan suomalaiset. Rooman aikaan ihmiset oikeasti pukeutuivat niin kuin olen heidät kuvannut. Lähteeni perustuvat viimeisimpiin tieteellisiin löytöihin.

Ei tarvitse mennä kuin Välimeren alueelle, Espanjaan tai tietysti Italiaan, niin siellä ihmiset yhä arvostavat värikkyttä, mikä lienee jäänne jo antiikin ajoilta. Välimeren lämmin ilmasto toki suosikin enemmän kirkkaita värejä, kuin kylmä pohjoismaalainen vastaava.

Nykyään on saatu uusin menetelmin tietoon antiikin veistosten ja rakennusten alkuperäiset värit. Ne nimittäin eivät suinkaan olleet marmorinvalkoisia, toisin kuin luultiin silloin kun Laokoon-ryhmäveistos löydettiin keisari Neron palatsin raunioista vuonna 1509. Värit olivat vain haalistuneet tuhannessaviidessäsadassa vuodessa miltei näkymättömiin. 1700-luvulla saksalainen Joachim Winckelmann, "länsimaisen taidehistorian isä", sementoi antiikin "valkoisuuden" ihannoinnin, minkä johdosta jopa museoissa pestiin patsaista värejä pois hapolla.

Skotlantilainen kulttuurivandaali Lordi Elgin, joka ryösti Ateenan Parthenon-temppelin friisin ja vei sen Britanniaan 1700- ja 1800-lukujen taitteessa, joutui vararikoon ajaututtuaan myymään veistokset British Museumille vuonna 1816, ja myyntihintaa korottaakseen pesetti pois kaikki värijämmät, mitä veistoksissa vielä oli jäljellä.



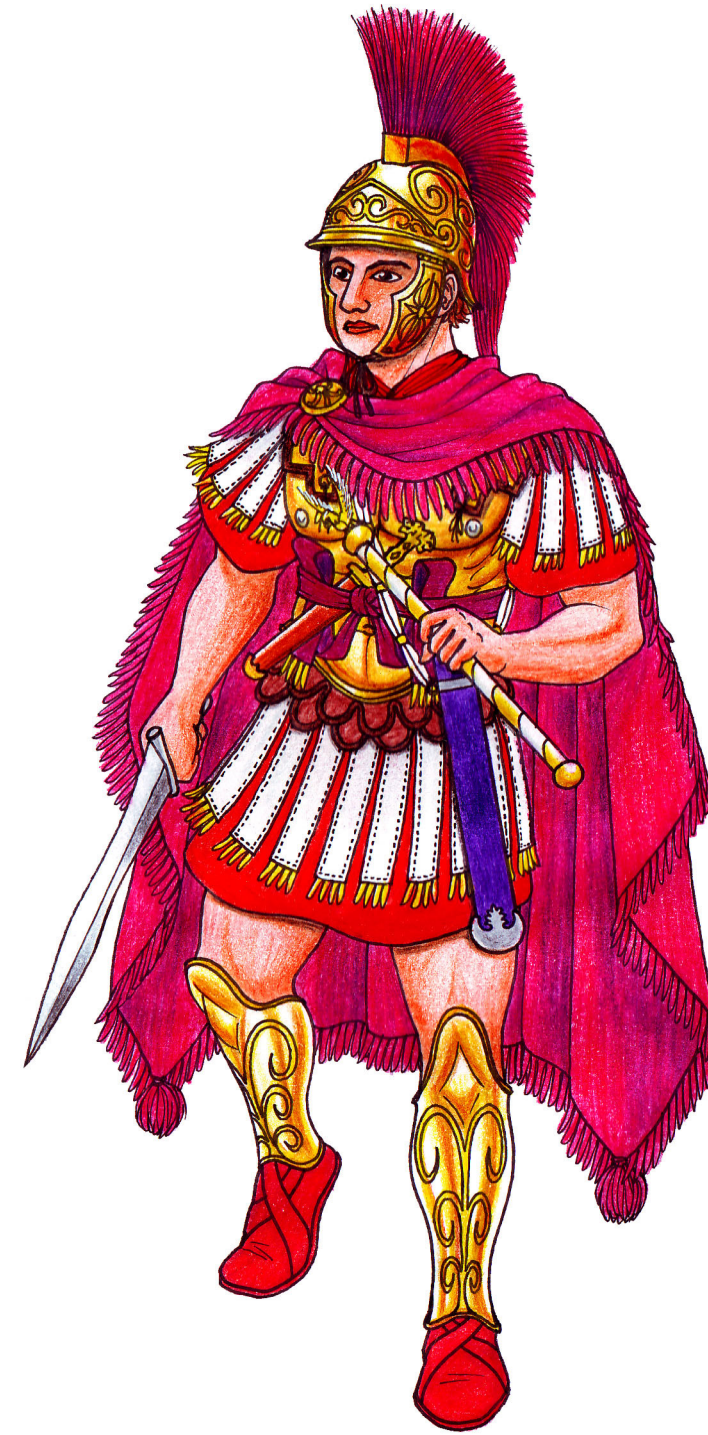
TROIJALAINEN JOUSIMIES, KREIKKA, 480-490 EAA.



PEPLOS KORE,  
KREIKKA,  
530 EAA.



PRIMA PORTAN AUGUSTUS, ROOMA, 1. VUOSISATA JAA.

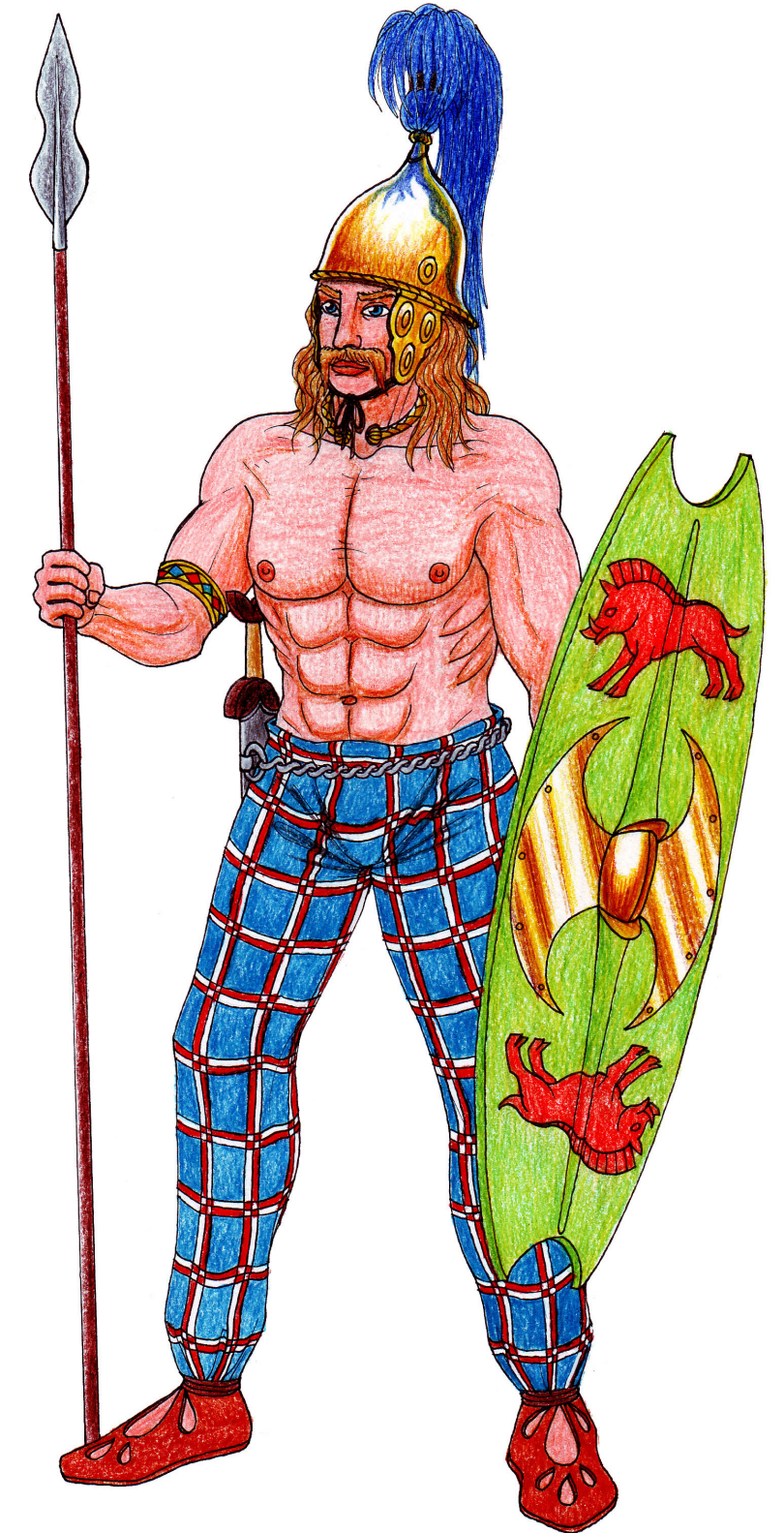


MARCUS ANTONIUS, PUUVÄRIVÄRITYS  
© Sakari Saaristo

Tässä esimerkkinä kaksi omaa piirustustani, kummatkin puuvärein väritettynä, sekä viereisellä sivulla kolme antiikin aikaista veistosta, sellaisina kuin ne ovat alunperin olleet. Augustus-patsaan väryksestä tosin puuttuu vielä ihonväri ja joitakin yksityiskohtia.

## PIKKUHAHMOISTA

Seuraavalla aukeamalla on koko joukko Adobe Illustratorilla piirtämiäni pikkuhahmoja, joita käytin pelin kuvituksena siellä täällä.

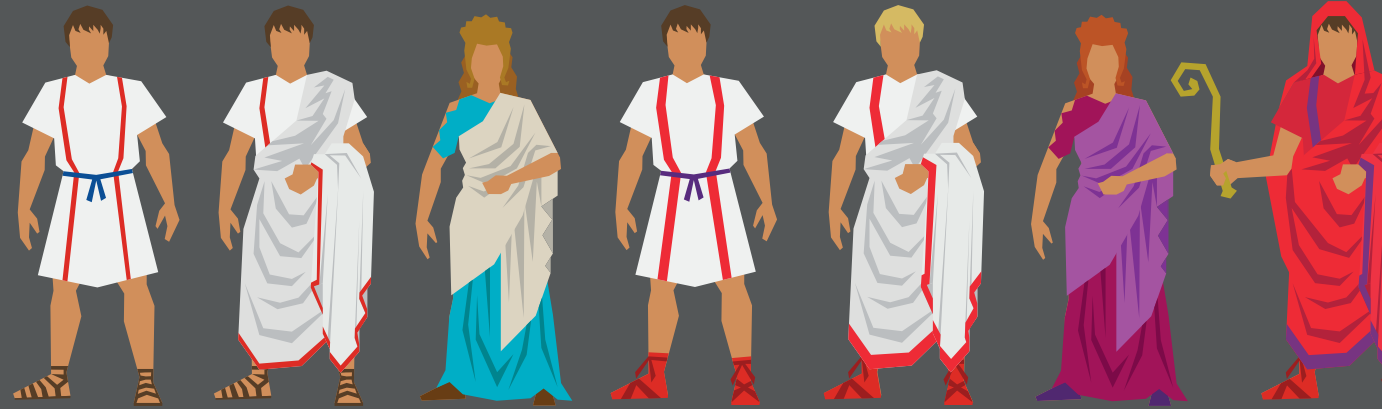


CRIXUS, GALLIALAINEN SOTURI, PUUVÄRIVÄRITYS  
© Sakari Saaristo





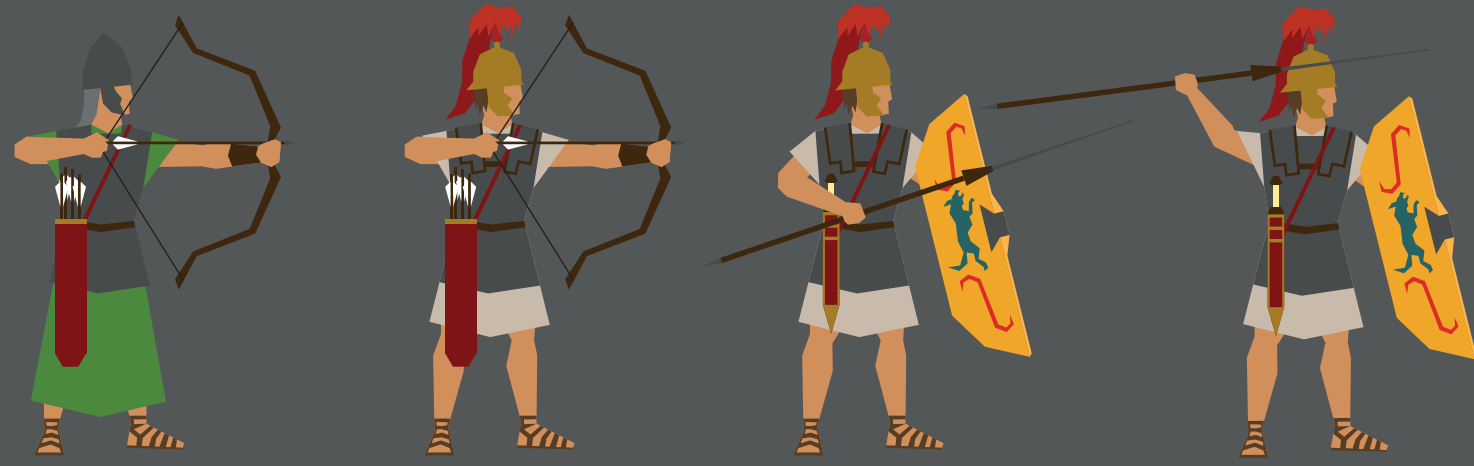
SENATOR TUNICATUS    SENATOR TOGATUS    SENATOR    SENATOR    PRINCEPS SENATUS    CONSUL    CONSUL



EQUES TUNICATUS    EQUES TOGATUS    FEMINA EQUESTRIS    SENATOR TUNICATUS    SENATOR TOGATUS    MATRONA SENATORIS    PONTIFEX MAXIMUS



SERVUS PARTHICUS    SERVUS    FEMINA AEGYPTIANA    PLEBIS TUNICATUS    PLEBIS TOGATUS    LICTOR    AUGUR



SAGITTARIUS SYRIANUS    LEGIONARIUS SAGITTARIUS    LEGIONARIUS PILATUS    LEGIONARIUS PILATUS



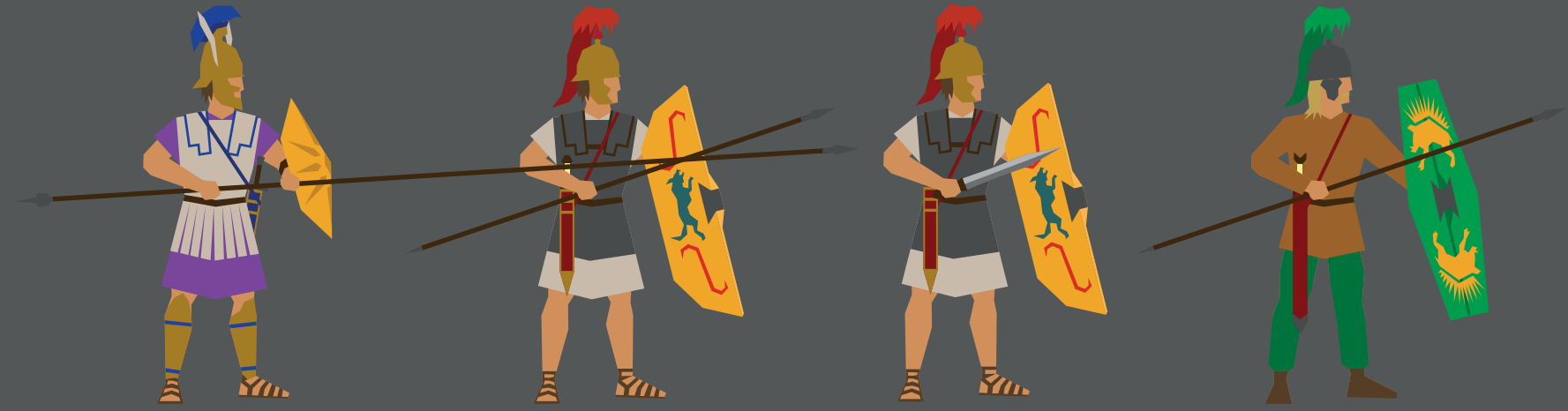
CENTURIO    PRIMUS PILUS CENTURIO    PRAEFECTUS CASTRORUM    TRIBUNUS ANGUSTICLAVIUS    TRIBUNUS LATICLAVIUS    LEGATUS LEGIONIS    IMPERATOR



CENTURIO    PRIMUS PILUS CENTURIO    PRAEFECTUS CASTRORUM    TRIBUNUS ANGUSTICLAVIUS    TRIBUNUS LATICLAVIUS    LEGATUS LEGIONIS    IMPERATOR



MILES GREGARIUS    TESSERARIUS    OPTIO    CORNICEN    VEXILLIFER    SIGNIFER    AQUILIFER



PHALANGITES MACEDONICUS    LEGIONARIUS HASTATUS    LEGIONARIUS GLADIATUS    SOLDURIUS GALLICUS

© Sakari Saariisto



# KARTOGRAFIA

## KARTOISTA

Käytin paljon aikaa pelin maailmankartan suunnitteluun, jotta siitä tulisi täysin historiallisesti autenttinen kuva Rooman valtakunnan ja sen naapurivaltioista vuonna 53 eaa, pelin aloitusvuonna.

Lopputulokseen olenkin tyytyväinen, koska sain siihen hyvin mahtumaan kaiken tarpeellisen tiedon, valtakuntien ja provinssien nimet, meret ja joetkin.

Kartta on piirretty Adoben Illustrator-vektoriohjelmalla, koska vektoreita on äärimmäisen helppo muuttaa, ja kartan tekovihe sisältäisi monia pienempiä korjauksia.

Kartan nimet ovat kaikki latinaksi, niin kuin asiaan kuuluukin.

Mittayksiköt olen ilmoittanut sekä roomalaisissa maileissa, kreikkalaisissa stadioneissa, että persialaisissa parasangeissa, sekä nykyäikäisissä kilometreissä, koska lukijalle nämä antiikkisen mittayksiköt ovat varmasti uppo-ouvoja.

Roomalainen maili (*mille passus*) on 1,48 kilometrin pituinen ja vastaa 5000 roomalaista jalkaa.

Kreikkalainen *stadion*, eli urheilustadionin juoksuradan pituus, on 600 jalkaa pitkä, mutta koska jalan määritelmä vaihteli eri paikoissa Välimeren alueella, on stadionistakin eri mittoja. Yleisesti käytetyin on attikalainen/itaalinen stadion, jonka pituus on 185 metriä.

Persialainen parasang (*frasang*), joka oli matka, jonka hevonen kävelee tunnin aikana, on suunnilleen kuusi kilometriä.

*Orbis terrarum* tarkoittaa latinaksi maanpiiriä, eli koko tunnettua aluetta tällä planeetalla.

Rooman valtakunta oli jo suuri vuonna 53 eaa. vaikei se vielä ollutkaan suurimmillaan. Tämä tapahtui vasta paljon myöhemmin keisariajalla, vuonna 117 jaa. Trajanuksen ollessa vallassa.

KREIKKALAISEN GEOGRAFI STRABONIN TUNTEMA MAAILMA VUODELTA 25 EAA. JOKA ON LÄHINNÄ PELINI AIKAA



YLLÄ KESKENERÄINEN, ALLA VALMIS PELIMAAILMAN KARTTA





# BIBLIOGRAFIA

## PRIMÄÄRILÄHTEET

Titus Livius: *Ab Urbe Condita, Rooman synty*

Gaius Iulius Caesar: *Commentarii de Bello Gallico, Gallian sota*, 58–49 eaa.

## SEKUNDÄÄRILÄHTEET

ROOMAN ARMEIJA
<b>Suomeksi</b>
Adrian Goldsworthy: <i>Rooman sotilasmabti</i> , Karisto, 2005
Adrian Goldsworthy: <i>Rooman puolesta, sotilaat jotka loivat Rooman valtakunnan</i> , Ajatus, 2006
Philip Matyszak: <i>Roomalaisen sotilaan käsikirja</i> , Karisto, 2005
<b>Englanniksi</b>
Stef Verstraeten: <i>Romans: Clothing from the Roman era in North-West Europe</i> , Vantilt   fragma, 2012
H. Russell Robinson: <i>The Armour of Imperial Rome</i> , Purnell Book Services, 1975
H. Russell Robinson & Ronald Embleton: <i>The Armour of the Roman Legions</i> , Frank Graham
Raffaella D’Amato & Graham Sumner: <i>Arms and Armour of the Imperial Roman Soldier, from Marius to Commodus 112 BC – AD 192</i> , Frontline Books, 2009
M. C. Bishop & J. C. N. Coulston: <i>Roman Military Equipment: From Punic Wars to the Fall of Rome</i> , 2nd Edition, Oxbow Books, 2006
John Peddie: <i>The Roman War Machine</i> , Sutton Publishing, 1994
Max Radin: <i>The Promotion of Centurions in Caesar’s Army</i> , www.jstor.org
John Miles Paddock: <i>The Bronze Italian Helmet: The development of the Cassis from the last quarter of the sixth century B.C. to the third quarter of the first century A.D.</i> , discovery.ucl.ac.uk

Jeremiah B. McCall: *The Cavalry of the Roman Republic: Cavalry combat and elite reputations in the middle and late Republic*, 2002, books.google.fi

D. B. Campbell: *Ancient catapults: Some hypotheses reexamined*, 2011, www.academia.edu

<b>Saksaksi</b>
Thomas Fischer: <i>Die Armee Der Caesaren: Archäologie und Geschichte</i> , Verlag Friedrich Pustet, 2012
<b>ENSYKLOPEDIAT</b>
<b>Suomeksi</b>
Allan & Cecilia Klynne: <i>Antiikin ennätyksiä</i> , WSOY, 2005
J. W. Fuchs: <i>Antiikin sanakirja</i> , Otava, 1972
<b>Englanniksi</b>
William Smith: <i>A dictionary of Greek and Roman antiquities</i> , John Murray, 1875
William Smith: <i>A Dictionary of Greek and Roman biography and mythology</i> , John Murray, 1873
T. Robert S. Broughton: <i>The Magistrates of Roman Republic</i> , 1952, 1986
Kevin F. Kiley: <i>An Illustrated Encyclopedia of the Uniforms of the Roman World</i> , Lorenz Books, 2012
<b>BIOGRAFIAT</b>
<b>Suomeksi</b>
Pekka Tuomisto: <i>Rooman kuningasaika</i> , Karisto, 2001
Pekka Tuomisto: <i>Rooman konsulit</i> , Karisto, 2002
Pekka Tuomisto: <i>Rooman diktaattorit</i> , Karisto, 2003
Philip Matyszak & Joanne Berry: <i>Roomalaisia elämäntarinoita</i> , Karisto, 2009
<b>Englanniksi</b>
Philip Matyszak: <i>Chronicle of the Roman Republic: The Rulers of Ancient Rome from Romulus to Augustus</i> , Thames & Hudson, 2003

GLADIAATTORIT
<b>Suomeksi</b>
Fik Meijer: <i>Gladiaattorit: Taistelijat kuoleman areenoilla</i> , Otava, 2008
Philip Matyszak: <i>Gladiaattori: roomalaisen taistelijan käsikirja</i> , Moreeni, 2013
<b>Englanniksi</b>
Rupert Matthews: <i>The Age of the Gladiators: Savagery &amp; Spectacle in Ancient Rome</i> , Arcturus Publishing, 2003
Nic Fields: <i>Spartacus and the Slave Wars 73–71 BC: A gladiator rebels against Rome</i> , Osprey Publishing, 2009
<b>LATINAN KIELI</b>
<b>Suomeksi</b>
Edwin Linkomies: <i>Latinan kielioppi</i> , Gummerus, 1937, 6. painos, 1955
<b>YLEISTEOKSET</b>
<b>Suomeksi</b>
Philip Matyszak: <i>Keisarien Rooma, viidellä denaarilla päivässä</i> , Otava, 2008
Toim. Italo Salvan & Renato Caporali: <i>Rooma ja sen suuruden aika: Antiikin Rooman arkea ja kulttuuria</i> , WSOY, 1967
<b>Englanniksi</b>
Harold Whetstone Johnston, Revised by Mary Johnston: <i>The Private Life of the Romans</i> , 1903, 1932, www.forumromanum.org
<b>Saksaksi</b>
Harald Meller & Jens–Arne Dickmann: <i>Pompeji, Nola, Herculaneum: Katastrophen am Vesuv</i> , Hirmer, 2011
<b>VAATTEET JA VÄRIT</b>
<b>Suomeksi</b>
Toni Laurila: <i>Graptois tyypis: väri antiikin kreikan arkkitehtuurissa ja kuvanveistossa</i> , Aalto–yliopisto, 2013, tonilaurila.net
<b>Englanniksi</b>
Alexandra Croom: <i>Roman Clothing and Fashion</i> , 2010, 2012, books.google.fi

<b>Saksaksi</b>
Vinzenz Brinkmann & Andreas Scholl: <i>Bunte Götter: Die Fabrigkeit antiker Skulptur</i> , Hirmer, 2010
<b>PARTHIALAISET</b>
<b>Englanniksi</b>
Marek Jan Olbrycht: <i>Parthia and Nomads of Central Asia. Elements of Steppe Origin in the Social and Military Developments of Arsacid Iran</i> , www.academia.edu
<b>INTERNET–LÄHTEET</b>
<b>Englanniksi</b>
<i>Roman Dress</i> : www.roman-empire.net
<i>Roman Currency of the Principate</i> : www.tulane.edu
<i>Nova Roma</i> : www.novaroma.org/
<i>Roman Army Talk</i> : http://www.romanarmytalk.com/
<i>Wikipedia</i> : en.wikipedia.org & fi.wikipedia.org
<b>ROOLIPELIT</b>
<b>Suomeksi</b>
Risto J. Hieta: <i>Roolipeliopas</i> , Arctic Ranger Production, 1996
Useita tekijöitä: Luolamestarit: <i>Roolipelien lumo</i> , omakustanne, 1993
Jaakko Mäntyjärvi: <i>Mikä bahmolle nimeksi</i> , Mäntsi Productions Oy, 1989
Juhana Pettersson: <i>Roolipelimanifesti</i> , Like 2005
Jukka Särkijärvi, Kaj Sotala: <i>Roolipelikirja</i> : BTJ Kustannus, 2007
Merja Leppälahti, <i>Roolipelaaminen: Eläytymistä ja fantasiabarrastusverkostoja</i> , Nuorisotutkimusverkosto, 2009
<b>Englanniksi</b>
Graeme Davis: <i>Advanced Dungeons &amp; Dragons 2nd Edition Historical Reference: Celts, Campaign sourcebook</i> , TSR Ltd, 1992









MARCUS LICINIUS CRASSUS

© Sakari Saaristo



