

Oderzo Fatale

Breve Scenario per Chivalry & Sorcery 3rd. edition

Mahatios ap Ganadhor (mahatios@libero.it)
Federico Pellegrin (drzeus@infis.univ.trieste.it)

Indice

1	INTRODUZIONE	2
2	DESCRIZIONE AMBIENTAZIONE	2
2.1	Alcune informazioni generali sui longobardi	2
2.2	Il ducato longobardo	3
2.2.1	Nascita	3
2.2.2	Il periodo interessato	3
2.3	Brevi cenni sulla società longobarda	4
3	TEMA DELLO SCENARIO	6
3.1	Breve Descrizione	6
4	PERSONAGGI	6
4.1	La corte del duca Longobardo, ed il passato dei giocatori. . .	6
4.2	Personaggi non giocatori	7
4.2.1	Il duca Taso	7
4.2.2	Il duca Caco	7
4.2.3	Matilde, la moglie di Caco	7
4.2.4	Il patrizio Gregorio	8
4.2.5	La cuoca Almeide	8
5	GLI EVENTI	9
5.1	Il contesto	9
5.2	L'invito	9
5.3	Il viaggio	10
5.4	L'accoglienza movimentata	10
5.5	Pomeriggio di Relax	12
5.6	Cena con i morti	12
5.7	Le indagini	13
5.7.1	Le persone in casa di Gregorio	13
5.7.2	Gli indizi	15

6	EPILOGO	15
7	ALCUNE INDICAZIONI	15
7.1	Fedeltà Storica	15
7.2	Suggerimenti	16
8	GLOSSARIO	16

1 INTRODUZIONE

Il breve scenario per Chivalry & Sorcery che avete tra le mani si pone l'obiettivo di presentare tale gioco a coloro che non lo conoscono. E' piuttosto breve, e prevede un uso alleggerito delle regole. Lo scenario viene presentato descrivendo brevemente:

- l'ambientazione;
- i personaggi interpretati dai giocatori;
- i personaggi non giocanti interpretati dal master;
- gli eventi che daranno luogo alle situazioni vissute dai personaggi.

Lo scenario nonostante sia breve è ben dettagliato, e vuol far emergere in particolare la capacità di Chivalry & Sorcery di riprodurre con semplicità ed efficacia fatti storici realmente accaduti.

2 DESCRIZIONE AMBIENTAZIONE

Lo scenario ha luogo presso il ducato longobardo di Friuli, nell'anno 630 d.C. Qui di seguito trovate dei brevi cenni storici sul periodo, e viene quindi descritto più in dettaglio l'episodio che i personaggi ripercorreranno.

2.1 Alcune informazioni generali sui longobardi

I longobardi giunsero in Italia nel 568 dopo Cristo, guidati dal re Alboino, invadendo territori facenti parte (almeno a livello formale) dell'impero Bizantino. Vi entrarono attraversando il Friuli, e qui fu fondato il primo ducato del futuro regno, in modo da costruire una base di partenza per l'invasione, e prepararsi a respingere eventuali pressioni provenienti da est per mano di altri popoli barbari. L'intero popolo longobardo si stabilì per l'intero anno nelle pianure friulane, e la maggior parte di esso riprese il cammino l'anno successivo; nel corso dello stesso anno Alboino affrontò a Pavia l'unica battaglia che ostacolò la costituzione del regno longobardo d'Italia; proprio Pavia divenne lo stesso anno la capitale del neonato regno barbaro-romanico.

Il regno durò per due secoli, ma ebbe sempre una struttura interna molto fragile, e l'integrazione tra invasori e vinti non fu mai semplice, tant'è che solo verso gli ultimi anni dello stato longobardo furono permessi matrimoni misti.

2.2 Il ducato longobardo

2.2.1 Nascita

Il ducato longobardo di Friuli è stato il primo territorio conquistato dai Longobardi, e qui vi si stabilirono il nipote e scudiero del re ed alcune delle più nobili famiglie longobarde. Il ducato fu sempre uno dei più importanti del regno, e quello dotato di maggiore autonomia ed indipendenza. Alcuni duchi anzi accentuarono parecchio la spinta independentista, attirandosi a volte l'ira del re. Inoltre è uno dei pochi territori italici che provò giovamento dall'avvento del nuovo popolo; dopo due secoli di invasioni esclusivamente distruttive, i longobardi permisero la rinascita dell'economia e della cultura, le antiche strade romane furono ripristinate, lunghi periodi di pace assicurarono una vita decorosa e tranquilla.

Il ducato nacque come prima linea di difesa contro eventuali nuovi invasori dal nord-est, o l'avvento di eserciti imperiali bizantini, e vi si svolsero svariate battaglie. Già nel 610 gli avari, un popolo che in passato fu più volte alleato dei longobardi, giunse in Friuli ed uccise il duca Gisulfo II in battaglia, mentre l'allora re longobardo Agilulfo stette con le mani in mano a lungo, per punire le spinte independentiste del duca.

Come capitale del ducato fu scelta Forum Iulii (l'odierna Cividale, una cittadina molto affascinante, che ama ricordare il periodo longobardo, e che vi consiglio di visitare).

Confinanti con il ducato vi erano alcuni territori bizantini, come Oderzo e Venezia, che furono causa di diversi noie per il popolo longobardo.

Nel ducato grande potere ed influenza aveva anche il patriarca di Aquileia, che controllava la vita spirituale di tutto l'odierno Friuli Venezia Giulia. I longobardi ebbero diversi problemi nel riconoscere il cattolicesimo come loro religione (erano originariamente ariani), ma ciò non comportò particolari contrasti con la Chiesa di Roma.

2.2.2 Il periodo interessato

Lo scenario vedrà come protagonisti non giocatori Taso e Caco, duchi di Friuli. L'intenzione degli autori è di inserire questo scenario all'interno di una mini campagna, che veda quello presente come l'episodio conclusivo. Viene quindi fatto un cenno anche sugli episodi salienti che hanno coinvolto i personaggi nel loro passato.

L'invasione Avara Nel 610, come già accennato in precedenza, scesero sul ducato friulano gli Avari, in cerca di facile bottino. L'allora duca Gisulfo II assieme ai suoi figli Taso e Caco condusse in battaglia l'esercito ducale, privo del supporto del re longobardo Agilulfo (infuriato per l'indipendenza promossa dal duca a suo danno), ma fu travolto dalle ben più numerose forze avversarie. La duchessa Romilda ed i figli ripararono allora con ciò che rimaneva dell'esercito a Forum Iulii, che fu cinta d'assedio. E' probabile che la città avrebbe resistito, ma la regina tradì il suo popolo (leggende dicono che si fosse innamorata del comandante avaro) ed aprì le porte di Cividale. Gli avari distrussero la città, passarono a fil di spada i soldati, condussero in schiavitù donne e bambini, mentre la duchessa fu impalata nella piazza principale come traditrice. I figli Taso e Caco riuscirono però a salvarsi con la fuga. Questo triste episodio dovrebbe essere il tema centrale di un'altra avventura.

L'assassinio di Taso e Caco. Dopo la distruzione di Cividale, il re Agilulfo agì, ricacciando oltre le montagne gli avari. Il potere sul ducato fu assegnato ai due figli del duca, Taso e Caco, che annullarono le spinte indipendentiste, riavvicinandosi al potere centrale. Quest'operazione infastidì però i bizantini, che vedevano di buon occhio l'indipendenza del ducato. Nel'anno 630 Gregorio, un patrizio bizantino di Oderzo (cittadina allora in mani bizantine), invitò i due duchi presso la sua dimora, e qui li fece uccidere a tradimento. Il nuovo re longobardo Rotari (fratello minore dei due duchi di Friuli), per rappresaglia, fece radere al suolo Oderzo, e la città venne annessa ai possedimenti del ducato. Lo scenario vedrà i personaggi assistere alla morte dei due duchi.

2.3 Brevi cenni sulla società longobarda

I longobardi sono stati un popolo guerriero. Il loro esercito vantava una superba cavalleria, e le loro spade erano le migliori del tempo. La loro cultura non era molto elaborata, quanto meno a confronto della raffinatezza romana o bizantina, ma erano molto capaci nella lavorazione dell'oro e del ferro.

Alla base della società vi erano le così dette *fare*, le case dei cavalieri. Ogni *fara* aveva una forza armata variabile tra la decina ed il centinaio di unità, ed esse erano distribuite in modo che l'una potesse velocemente chiedere aiuto all'altra.

La divisione operata in questo modo sul territorio è il primo passo che porterà in Friuli all'organizzazione sociale di stampo medievale.

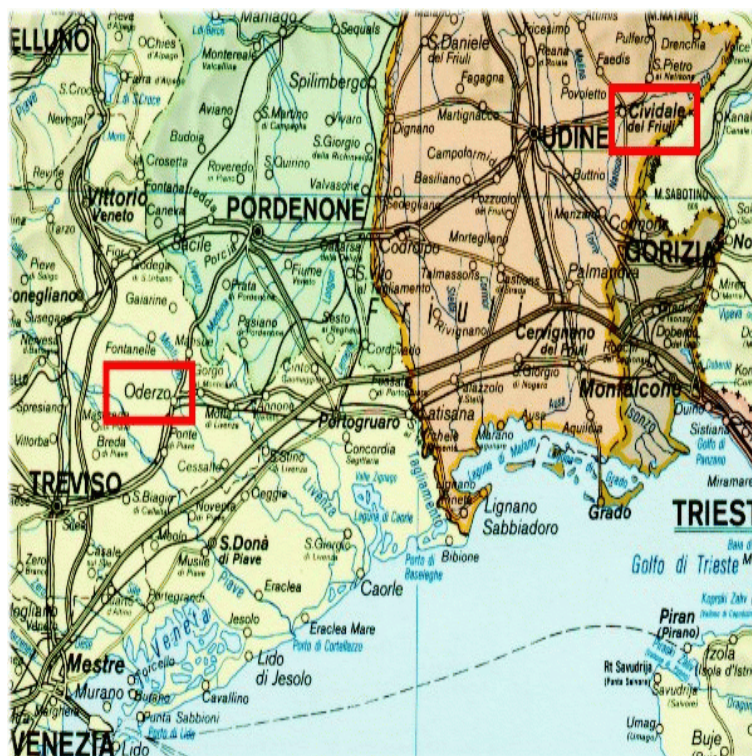


Figura 1: Oderzo e Cividale al giorno d'oggi

3 TEMA DELLO SCENARIO

3.1 Breve Descrizione

Tutto lo scenario ruota attorno all'assassinio dei duchi di Friuli Taso e Caco. I personaggi dei giocatori sono in vario modo amici dei due, e la loro morte dovrebbe spingerli a ricercare il colpevole o a cercare vendetta. L'inizio delle danze si avrà con Taso e Caco che annunciano ai PG la loro intenzione di recarsi ad Oderzo per un incontro diplomatico con un patrizio bizantino, Gregorio, e invitano i personaggi ad accompagnarli. La scena quindi si sposterà ad Oderzo, dove dopo una falsa aggressione, i duchi ed i PG verranno ricevuti in una sontuosa villa di stile romano con tutti gli onori. L'omicidio avverrà proprio presso la dimora di Gregorio per avvelenamento. Il patrizio è il colpevole, ma ha cercato di mascherare la cosa tessendo un intricato puzzle di menzogne ed inganni, che dovrebbero portare i personaggi ad additare come colpevole una cuoca.

Gregorio è stato incaricato dall'imperatore bizantino stesso di provvedere all'eliminazione dei duchi, ed egli tenta questa mossa disperata perchè teme la rappresaglia del re longobardo contro la sua città.

I personaggi dunque dovranno cercare di dipanare la matassa tessuta dal patrizio, ed evitare di essere uccisi se dovessero scoprire la verità.

4 PERSONAGGI

4.1 La corte del duca Longobardo, ed il passato dei giocatori.

I personaggi interpretati dai giocatori si conoscono da diversi anni e frequentano a vario titolo la corte ducale. Ci sono infatti:

- la moglie di uno dei due duchi, Clarida sposa di Taso,
- il fratello della duchessa Clarida, Claudio, condottiero impareggiabile,
- il padre della duchessa Clarida e consigliere ducale, Maso,
- lo scudiero del duca, consigliere e bardo di corte Mark ap Gork,
- il vicario di Forum Iulii Padre Orialis.

Queste persone si conoscono da diversi anni, e sono piuttosto affiatate. Tra di loro non è tutto rose e fiori, ma insieme formano una buona squadra. Maggiori dettagli ci sono sulle loro schede personali, che vi invitiamo a leggere ora. Insieme hanno vissuto tragici eventi, contando l'uno sull'altro per superarli. Hanno subito l'invasione avara, la morte del padre degli attuali duchi, Gisulfo II, la caduta di Forum Iulii e l'impalamento della madre di Taso e Caco. Insieme sono fuggiti dalla distruzione della capitale, e

insieme vi sono tornati, ricacciando indietro gli invasori. Ora sono passati 20 anni da allora, e il ducato si è ripreso; i raccolti sono buoni, la pace è per ora garantita, e nei progetti del duca Taso ci sono l'attuazione di importanti riforme per incrementare il benessere di tutto il poplo del ducato, ed un'amministrazione della giustizia razionale e giusta per tutti.

4.2 Personaggi non giocatori

4.2.1 Il duca Taso

Figlio maggiore del duca Gisulfo II, scampato con il fratello Caco alla morte durante la funesta invasione degli avari, si dimostrò subito valoroso condottiero e amministratore del ducato di Friuli.

Per la sua decisione e lealtà verso il re è stato sempre rispettato dal suo popolo, nonché dai governanti dei ducati e delle città vicine. Nonostante la sua difficile gioventù, formò un animo nobile, e favorì sempre qualsiasi iniziativa di collaborazione e di cooperazione con i vicini. Molto abile inoltre con la spada e a cavallo, fa della buona parlantina una dote importante per raggiungere i suoi scopi. Ormai da 5 anni gli è vicina Clarida alla quale è stato sempre fedele e con la quale si è unito in matrimonio, celebrato dal vicario Ormalis.

4.2.2 Il duca Caco

Fratello minore di Taso, a differenza del fratello è sempre stato considerato una persona poco affidabile per la sua immensa creduloneria e per le sue sortite alle feste organizzate nella piazza principale di Forum Iulii, dove non ha mai posto freno al bere, annaffiandosi il cervello con troppo vino.

Suo fratello Taso ha cercato invano di migliorare la sua immagine, affidandogli alcuni compiti amministrativi, ma le cose sono drasticamente peggiorate da quando Caco ha avuto in moglie, per patti risalenti alla sua più giovane età, Matilde, per la quale ha ben presto perso la testa, nonostante questa continuasse a calpestare la sua figura nei peggiori dei modi. Così ormai Caco è visto da tutti come il pupazzo di Matilde, e sebbene in molti preferirebbero solo Taso come duca, anche Caco continua ad esercitare pieni poteri sul ducato.

4.2.3 Matilde, la moglie di Caco

Designata fin da piccola come sposa di Caco per un patto tra le rispettive famiglie, ha accolto molto male il suo trasferimento a Cividale. Cresciuta da bambina viziata nelle terre bizantine, nello sfarzoso castello di famiglia, per lei Cividale è un paese contadino che manca di tutto ciò a cui era abituata. Costretta a trasferirsi a Cividale si dedicò giorno e notte a dilapidare le pur

modeste ricchezze del marito Caco e a soddisfare i suoi desideri sessuali con qualsiasi uomo longobardo.

Non ha mai nascosto le sue ributtanti azioni e ha fatto spesso pesare su qualsiasi cittadino di Cividale ogni mancanza o problema riscontrato in città. Ha sempre manifestato la sua voglia di tornare alla sua città natale, pur sapendo benissimo che questo era impossibile, dato il suo legame forzato con Caco.

I suoi modi di fare hanno irritato tutti tranne Caco che è rimasto imbambolato da lei.

L'unica persona che cerca in qualche modo di parlarle è Clarida, alla quale però non ha mai badato troppo. L'occasione di poter tornare, anche se temporaneamente, in una città Bizantina ha subito risvegliato in lei i ricordi dei tempi passati e lei ha fatto valere il suo potere su Caco affinché questo accogliesse l'invito del patrizio di Oderzo e la portasse al suo fianco.

4.2.4 Il patrizio Gregorio

Il patrizio Gregorio è una persona molto ambiziosa, pronta a qualsiasi cosa pur di raggiungere i suoi obiettivi. Proveniente da una famiglia abbastanza modesta ha costruito da solo la propria fortuna, usando anche i più sporchi e vili modi, mostrando agli altri però solo le sue buone azioni ed i risultati raggiunti.

Da ottimo attore qual è, è riuscito a conquistarsi gran rispetto tra la sua gente, sebbene le persone di alto rango nutrano ancora qualche dubbio sulla sua carriera.

Riesce ad ispirare fiducia in tutti i suoi interlocutori tramite una parlantina irresistibile ed un aspetto rassicurante di uomo di mezza età.

Il patrizio ha sempre sbrigato di persona tutti i suoi affari importanti, sapendo bene che l'affidare a persone non strettamente necessarie missioni delicate porterebbe solo a problemi.

4.2.5 La cuoca Almeide

Una donna della cui storia si sa molto poco: nessuno sa cosa le sia successo prima del suo arrivo, ancora da giovane donna, ad Oderzo.

Si dice che poco prima di arrivare abbia perso l'amato figlio per mano dei Longobardi, ma lei non ha mai parlato di se con nessuno.

La sua esistenza si divide tra il lavoro di cuoca presso la dimora del patrizio, e la cura della sorella gravemente malata, con la quale vive in una modestissima casa in periferia. La sua bravura come cuoca l'ha resa celebre tra gli abitanti di Oderzo e tra gli ospiti che Gregorio ha ricevuto nel corso degli anni.

Tutti gli avvenimenti della sua vita le hanno dato sicuramente modo di formare una personalità decisa, ma davanti a momenti di eccessiva pressione o

a delle parole di una persona che cerchi veramente di capirla, non riuscirebbe a trattenere a lungo la propria rabbia.

Nessuno ad Oderzo ha mai avuto contatti con lei. La responsabile stessa della servitù del palazzo di Gregorio sa ben poco di lei, ma ormai parecchi anni di buon lavoro le hanno assicurato il posto e la fiducia di tutti.

Ultimamente qualcuno ad Oderzo dice di averla vista un paio di volte in compagnia di Gregorio, ma sembrano quasi tutte voci di malelingue o ubriacconi visionari.

5 GLI EVENTI

5.1 Il contesto

Lo scenario avrà inizio pochi giorni prima della partenza per Oderzo dei duchi Taso e Caco e dei personaggi. La situazione politica del ducato al momento è piuttosto tranquilla. Il re longobardo ripone ormai fiducia nei successori di Gisulfo II, e l'unica nota stonata giunge dai vicini territori in mano bizantina.

I cittadini dell'impero, infatti, prima che giungessero gli avari, avevano goduto di un ampio margine di manovra per ciò che concerne il commercio nel ducato. La rinnovata fedeltà di Taso e Caco al re ha in gran parte distrutto i canali commerciali che si erano creati, alimentando le ire ed il disappunto delle vicine Oderzo e Venezia. La tensione non è mai sfociata in aperto conflitto, ma ogni contatto a livello diplomatico si è da lungo tempo interrotto. Questo ha preoccupato abbastanza i due duchi, che vorrebbero poter dialogare con i bizantini per concertare una pacifica convivenza, e consentire magari qualche scambio commerciale, anche se con minori libertà rispetto al passato.

Tutte le informazioni qui riportate riferitele ai giocatori prima di iniziare il gioco, oltre a fornire qualche cenno sulla storia precedente che riguarda i loro personaggi, se lo ritenete necessario.

5.2 L'invito

Lo scenario ha inizio alla corte ducale presso Cividale, nella sala del consiglio, uno stanzone rettangolare con un tavolo nel mezzo ed un po' di sedie attorno, non particolarmente lussuosa ed utilizzata spesso dai PG per discutere di politica con i due duchi.

Proprio i due duchi riferiscono ai personaggi di aver ricevuto il messaggio di un patrizio bizantino risiedente ad Oderzo, tale Gregorio, il quale si offre come intermediario tra i duchi e la corte imperiale bizantina per iniziare una trattativa di carattere politico-commerciale.

Taso e Caco hanno deciso di accettare l'invito ad Oderzo del patrizio, e a loro volta invitano i giocatori ad accompagnarli.

Questo inizio consente ai giocatori di dialogare tra di loro e con i duchi per ambientarsi un po', e possono chiedere a questi ultimi alcuni chiarimenti su Gregorio e lo scopo della visita. Gregorio ha fama di essere persona affidabile e seria, nonché un abile diplomatico. Se i PG dovessero esprimere delle obiezioni, i duchi le prenderanno in esame seriamente, ma comunque Taso resterà dell'idea di partire, perché un rifiuto potrebbe pregiudicare ogni futuro sviluppo, e lui invece vuole cogliere l'occasione al volo.

Alla riunione partecipa anche la moglie di Caco, Matilde, che vuole poter tornare almeno per qualche giorno tra quella che considera essere la sua gente.

Prima che la breve riunione sia tolta, Taso chiede a Claudio di occuparsi della preparazione di una congrua scorta (i venti cavalieri della guardia ducale, di cui Claudio è a capo).

5.3 Il viaggio

Dopo il consiglio, la partenza viene stabilita per il dopodomani mattina (mercoledì). Il viaggio dovrebbe durare circa 2 giorni, e la prima notte si accamperanno nella fara di un loro cavaliere. L'arrivo è previsto per la tarda mattinata di venerdì.

Il viaggio tra le campagne friulane rivela un terreno coltivato e ben curato, assieme alla presenza di piccoli boschetti di alberi di vario genere (per lo più querce e platani, ma anche castagni e qualche faggio).

L'antica organizzazione territoriale romana è ancora percepibile in parte. Le condizioni atmosferiche (siamo in Aprile) sono piuttosto buone, con dei grossi nubi che sorvolano le teste dei giocatori. Non accade nulla di particolare.

5.4 L'accoglienza movimentata

Gregorio, per accaparrarsi subito le simpatie e la fiducia dei due duchi, ha deciso di organizzare un falso attentato agli stessi all'interno della sua città, per poi giungere in loro soccorso con le sue guardie. Per farlo ha deciso di utilizzare alcuni contadini del contado di Oderzo, a cui ha fatto rapire i bambini. Loro devono attaccare il gruppo di longobardi sotto la minaccia che i loro figli vengano uccisi.

I contadini non sanno bene chi devono attaccare, e nemmeno chi ha rapito i loro figli. Tutto è accaduto troppo velocemente, e un uomo mascherato ha detto loro cosa dovevano fare. Il piano è che l'attacco avvenga una volta che la scorta longobarda, che non può entrare in città, si sia allontanata, ma prima che i duchi ed il loro seguito abbiano varcato le mura.

Nessuno dei contadini deve sopravvivere, e le guardie del patrizio interverranno dopo nemmeno 1 minuto di colluttazioni, premurandosi di togliere la parola a tutti i 6 assalitori.

I contadini attaccheranno, con poca decisione, chiedendosi chi sia il capo dei longobardi, e confluendo poi su Mark ap Gork, il bardo del duca Faso.

Questo potrebbe essere un indizio chiaro che qualcosa non andava nell'attacco, ma non rendetelo troppo plateale.

I giocatori, ad ogni modo, giungeranno verso le 2 del pomeriggio in vista delle mura di Oderzo. Ad attenderli vi è Gregorio stesso con alcuni notabili della città. Egli si presenterà brevemente ma formalmente, e quindi informerà i duchi che la loro scorta sarà accompagnata presso una vicina mansione, dove potrà sostare per tutto il periodo della loro permanenza ad Oderzo. La misura è dovuta a questioni di etichetta diplomatica, ed i duchi non solleveranno obiezioni.

Dopo che la scorta si sarà allontanata (una decina di minuti dopo), arriveranno i contadini dalla boscaglia, ma Gregorio stesso interverrà, e chiamerà a raccolta le sue guardie. Si scuserà poi con i giocatori, mostrandosi dispiaciutissimo.

Ricordate sempre che Gregorio è un mago della bugia, ed il suo volto sembra sempre esprimere onestà ed innocenza.

CASA DI GREGORIO

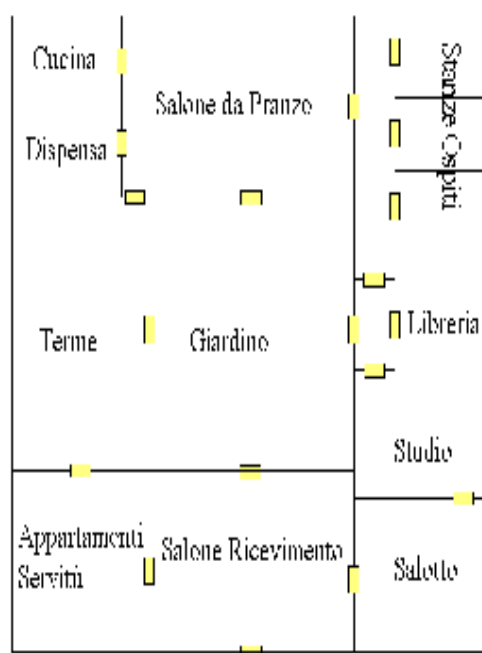


Figura 2: Oderzo e Cividale al giorno d'oggi

5.5 Pomeriggio di Relax

Dopo questo movimentato arrivo, i personaggi verranno fatti entrare ad Oderzo. Questa cittadina, che conta circa 5000 abitanti, sembra vivere ancora nel passato, legata alla storia dell'impero romano ormai crollato. Le dimore sono per lo più costruite in pietra, le strade sono pavimentate, e qui e là sorgono monumenti e piccole are, ricordi dell'antica religione. I personaggi dovrebbero essere particolarmente colpiti dalla cosa, perchè la raffinatezza non è esattamente parte del loro bagaglio culturale (tranne forse per Mark).

Il patrizio guiderà i suoi invitati verso la sua lussuosa dimora, una villa romana vecchio stile, molto ampia, con un giardino interno, riccamente decorata ed addobbata. Egli darà modo ai personaggi di rinfrescarsi, assegnando ad ognuno una comoda ed ampia stanza, ed il pomeriggio passerà nel discutere del più e del meno, con brevi accenni al fatto che il patrizio li ha invitati per parlare di trattati di commercio, ma che sarà meglio parlarne la sera, dopo cena. Secondo le sue regole, un contratto deve essere discusso solo dopo che egli abbia avuto modo di offrire un pasto al suo interlocutore.

Se i personaggi sono particolarmente curiosi, scopriranno che Oderzo possiede un piccolo porto fluviale, che conduce verso l'Adriatico, e che vi giungono merci anche dalla lontana Bisanzio.

Non avrà luogo alcun evento particolare, ma potete sbizzarrirvi nel rimarcare la differenza tra gli stili di vita longobardo e bizantino, anche in una cittadina tutto sommato piccola come Oderzo.

5.6 Cena con i morti

Il piano di Gregorio Il piano di Gregorio per uccidere i due duchi è semplice. Ha assunto tempo addietro una nuova ed esperta cuoca, Almeide, che ha perso un figlio per mano dei longobardi, e cova nei loro confronti un odio quasi senza confine. L'ha informata che sarebbero giunti dei duchi longobardi in casa sua, e che le avrebbe dato la possibilità di vendicare la morte del figlio, a patto che seguisse i suoi ordini. Lei ha accettato entusiasta.

Gli ordini prevedono che lei avveleni i bicchieri in cui berranno i duchi (sul vassoio che porta i bicchieri, le posizioni sono predefinite in base alla posizione degli ospiti), e il veleno lo ha comprato il patrizio di nascosto al mercato nero. Lei non dovrà preoccuparsi, dovrà fingere di non sapere nulla. Se per caso dovesse essere scoperta, inoltre, non c'è problema. Lui la prenderà in custodia, in quanto le leggi bizantine prevedono che lei venga processata a Bisanzio, e lì verrà finta la sua esecuzione. Almeide è sicura e fiduciosa delle parole del suo superiore, ed ha accettato.

In realtà Gregorio, se Almeide verrà scoperta, cercherà di ucciderla durante la notte successiva allo smascheramento, oppure la ucciderà di punto in bianco dinanzi ai PG se lei dovesse iniziare a spifferare qualcosa. Lui,

come già detto, è un mentitore di prima classe, e riuscirà a dissimulare quasi perfettamente la sua estraneità alla faccenda, mettendosi immediatamente dopo l'omicidio dei duchi a disposizione dei personaggi per svolgere le indagini. E' una sfida per il master quella di interpretare questo subdolo PNG.

Il ducato perde i suoi signori La sera i PG, verso le 20:00, quando il buio è già calato, verranno invitati a prendere posto nella sontuosa sala da pranzo.

Il banchetto è prelibato, le bevande di una raffinatezza mai apprezzata prima dai PG, e non tarda a diffondersi una certa allegria. Ad un tratto Gregorio, un po' alticcio, proporrà un brindisi per celebrare il lieto incontro.

Improvvisamente, prima Taso e subito dietro Caco, sbiancheranno in viso, e cadranno a terra in preda alle convulsioni, urlando come ossessi, e la loro agonia durerà circa trenta secondi. Dopo di che, con gli occhi contorti dall'orrore e dal dolore, i loro corpi si fermeranno per sempre.

5.7 Le indagini

Le indagini dovrebbero tenere banco per gran parte del scenario. I personaggi avranno grande libertà d'azione, potranno girare per tutta Oderzo, o interrogare tutti i servitori di casa Gregorio, nonché ispezionare tutte le stanze. L'unica cosa non permessa sarà introdurre la scorta armata longobarda in città. E' inutile tentare di prevedere le mosse dei giocatori, di seguito c'è un elenco degli indizi scovabili dai PG, ed un elenco delle persone presenti in casa di Gregorio con una loro breve descrizione, così che il master possa interpretarli.

Siete incoraggiati ad aggiungere altri indizi, o a crearli al volo durante l'avventura. Ad esempio, nella sessione di testing Clarida è fuggita dal palazzo di Gregorio, ed è andata alle terme, dove, con la sua parlantina, ha raccolto voci riguardanti l'odio di Almeide, la cuoca, nei confronti dei longobardi, e della sua promessa di vendicarsi presto o tardi.

Cosa che vogliamo far notare è che indiziata potrebbe anche sembrare Matilde. La donna infatti non sarà molto triste per l'accaduto, e morto il marito ha il diritto ormai di tornare in patria, ed affermerà che non tornerà indietro con i giocatori a Fium Iulii.

5.7.1 Le persone in casa di Gregorio

Al momento dell'omicidio in casa di Gregorio c'erano i PG, la cuoca con due aiuto cuoche, e tre camerieri. In casa potrebbe teoricamente essersi introdotto qualcuno, ma difficilmente sarebbe giunto in cucina inosservato. Ad ogni modo ecco una breve descrizione delle persone citate, a parte Almeide già descritta altrove:

- *Elena*, aiuto cuoca di 16 anni, molto timida, piuttosto bruttina, se verrà interrogata sarà molto agitata. E' bassa, occhi castani e capelli neri, ed ha un'espressione non troppo intelligente. Non ha nulla a che fare con l'omicidio, e non ha visto nulla di sospetto. L'unica nota interessante può venire dal fatto che si potrebbe ricordare che per uno o due minuti la cuoca è rimasta sola in cucina, mentre lei e la sua collega Angela erano in dispensa.
- *Angela*, Angela è una ragazzina di 14 anni, con 2 seni enormi, ma esile per il resto, alta 1 metro e 60. Ha lo sguardo più furbo e vivo rispetto ad Elena, ed è una ragazzina che in cucina fa sempre divertire Almeida ed Elena con il suo umorismo da caserma. Non sa proprio nulla dell'omicidio, ma potrà confermare il racconto di Angela per quel che riguarda il minuto in cui Almeida è rimasta sola in cucina. Ha una relazione con uno dei due aiuto camerieri africani, Mutu.
- *Anechilao* è il capo cameriere, un uomo sulla quarantina di statura media e leggermente robusto, la cui persona esprime una fierezza e dignità insoliti per un cameriere. I personaggi possono venire a scoprire (scegliete voi come) che Anechilao è stato comprato da Gregorio qualche anno prima in Grecia come schiavo. Anechilao è originario di una città greca, dove era filosofo e consigliere cittadino, ma tale città ha commesso l'errore di ribellarsi a Bisanzio, e lui è stato costretto a trascinarsi con le catene. Odia la sua situazione, ma ormai l'ha accettata. Conosce la natura di Gregorio, e potrebbe aiutare presto o tardi i PG ad indirizzare i loro sospetti su di lui, se giustamente stimolato.
- *Mutu* E' un giovane ragazzo nero proveniente dall'Africa, dove è stato catturato anni addietro con il fratello Mobutu. Ora ha 20 anni, ed è molto infelice della sua condizione. Lavora con molta poca voglia, e le frustate di Gregorio non lo invogliano certo di più. Ha una sua dignità, e la dimostra con il disprezzo dell'autorità e del dolore. L'unica luce in questo grigio mare è per lui l'amore di Angela, con cui trascorre segrete ed infuocate notti di passione. Se qualcuno dovesse accusarla, lui si farebbe avanti. Non sa nulla dell'omicidio, ma potrebbe mentire per cercare di proteggere Angela, magari anche goffamente.
- *Mobutu* E' il fratello di Mutu, ha 25 anni, e odia con tutto se stesso Gregorio. Sogna di riuscire a fuggire da Oderzo, e di rifugiarsi nel ducato longobardo, ma l'amore tra il fratello ed Angela lo ha finora frenato. Parla un latino stentato, anche se in realtà lo conosce benissimo. Lo fa solo per indispettire il suo squallido padrone. Non sa nulla dell'omicidio.

5.7.2 Gli indizi

Gli indizi che i personaggi possono raccogliere nel corso delle indagini sono:

- Tracce del veleno che ha ucciso i duchi (erbe esotiche da cui si estrae la mortale acqua dello Stige) sono presenti in un sacchetto nascosto da Almeide all'interno del suo cuscino. In cucina non vi è alcuna traccia invece, poichè Almeide aveva preparato dalla sera precedente un bicchiere con il veleno, che ha provveduto a rilavare ed asciugare velocemente;
- In città, tra le donne, girano strane voci sulla cuoca ed il suo turbolento passato, nonchè sul suo odio per i longobardi, ed il fatto che si prende cura di sua sorella, che vive in uno stato vegetale da anni;
- La cuoca si sentirà via via più sotto pressione, e potrebbe anche scoppiare e manifestare il suo odio verso i personaggi;
- L'attacco iniziale era chiaramente una farsa, e potrebbe insospettire i giocatori se ci ripensano;
- Il veleno è stato comprato al porto, ma si vocifera che è costato il doppio del prezzo. Nessuno sa però da chi, e nemmeno chi l'ha venduto. (A venderlo è stato l'unico contatto di Gregorio nel mondo criminale, il lustrascarpe Taddeo, che è un vecchietto dall'aria innoqua, ma i cui occhi luccicano di una luce maligna).

6 EPILOGO

Comunque vada, il re Longobardo non crederà all'estraneità di Gregorio dall'omicidio, e per rappresaglia raderà al suolo l'intera Oderzo. I personaggi possono aver smascherato il patrizio, nel qual caso però dovranno fuggire dalla città, in quanto Gregorio tenterà il tutto per tutto e vorrà ucciderli, oppure sapranno solo che Oderzo è caduta, sicuri dell'innocenza del patrizio.

7 ALCUNE INDICAZIONI

7.1 Fedeltà Storica

L'episodio storico riproposto è stato adattato alle esigenze dello scenario. Le esatte modalità dell'omicidio di Taso e Caco sono sconosciute agli autori, ed i personaggi dei giocatori sono totalmente inventati. Lo scenario però cerca di ricreare quantomeno l'atmosfera del periodo, e vuol far presente ai giocatori quanto marcata fosse la differenza tra lo stato barbaro longobardo ed il raffinato impero bizantino.

Sta al master scegliere se è possibile cambiare l'epilogo, e modificare di conseguenza la storia. Oderzo venne distrutta per rivalsa, ma se i giocatori falliscono, è possibile che essa venga risparmiata, ed addirittura che i bizantini decidano di invadere il ducato.

Nella sessione di testing dello scenario abbiamo scelto questa opzione, ed i giocatori sono morti con Gregorio che li guardava, compatendoli per la loro stupidità. I giocatori ci hanno però fatto notare che se dobbiamo presentare un gioco, uno scenario in cui i personaggi vengono umiliati può essere poco invogliante, e noi abbiamo accolto il suggerimento.

Siete incoraggiati a personalizzare lo scenario secondo le vostre esigenze.

7.2 Suggerimenti

Nello scenario sono presenti dei PNG impegnativi, che dovrebbero gratificare le capacità interpretative del master.

Anche qui siete invitati a dare il vostro tocco personale.

Inutile dirlo forse che lo scenario è un canovaccio abbastanza misero, e potete (e dovrete) arricchirlo come meglio credete: tenete conto che è stato ideato per una sessione da tre ore, mentre volendo è possibile renderlo ben più coinvolgente.

Inoltre dovrebbe essere possibile adattarlo al di fuori del gruppo di giocatori pregenerato.

E' possibile che presto o tardi venga edita una versione più corposa del presente scenario, ma non ci giureremmo, in quanto almeno gli autori sono di una pigrizia disarmante.

Siete caldamente invitati ad inviare agli autori insulti, consigli o quanto altro vi passa alla testa ai loro indirizzi e-mail.

8 GLOSSARIO

- PG = Personaggio Giocante
- PNG = Personaggio Non Giocante