

CHRONOS:

L'Avventura della Storia



Per
11-12
anni

Crediti e Avvertenze

CHRONOS: L'Avventura della Storia *Dalle Invasioni al Rinascimento*

Autore: A. Domio & Antigravity (AI Assistant) **Anno:** 2025
Versione: 1.0

NOTA LEGALE E DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITÀ

Metodologia e Utilizzo dell'IA Questo libro è un'opera di narrativa storica curata e strutturata dall'autore, con il contributo sostanziale di sistemi di Intelligenza Artificiale (Google Gemini) per la ricerca dati, la sintesi storica e l'elaborazione stilistica. Sebbene ogni informazione sia stata sottoposta a un processo di verifica (“fact-checking”), la natura complessa dei modelli di linguaggio non esclude la possibilità di errori o imprecisioni. L'autore si assume la responsabilità della struttura editoriale e della visione d'insieme.

Natura dell'Opera Il contenuto di questo libro ha scopo puramente educativo e di intrattenimento. Alcuni dialoghi, situazioni e dettagli minori sono stati romanziati per scopi narrativi e didattici, al fine di rendere la storia accessibile ai giovani lettori. Gli elementi di “Gamification” (Schede Personaggio, Lore, Statistiche) sono astrazioni ludiche e non devono essere interpretati come dati storici letterali.

Licenza Quest'opera è distribuita sotto Licenza Creative Commons: **Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND 4.0)**. Sei libero di condividere,

copiare e ridistribuire il materiale in ogni supporto o formato, a patto di dare il credito appropriato, non usarlo per scopi commerciali e non trasformarlo.

NOTA SUL METODO: LA MACCHINA DEL TEMPO

Questo non è il solito libro di storia polveroso. È un esperimento narrativo. Per scrivere *CHRONOS* ho utilizzato un approccio “cyborg”: la visione e la struttura sono umane; la capacità di analizzare secoli di eventi e sintetizzarli in poche pagine è sintetica.

Ho utilizzato agenti di Intelligenza Artificiale istruiti per agire come “Time Travelers”, con l’ordine esplicito di ignorare la noia accademica e cercare i “dati vivi”: cosa mangiavano, come combattevano, di cosa avevano paura.

Tuttavia, la storia è una materia viva e in continua revisione. Considerate questo testo non come una sentenza definitiva, ma come una mappa per iniziare il viaggio.

Leggete con spirito critico e divertitevi.

CHRONOS: L'Avventura della Storia

A. Domio

2025-12-13

Capitolo 1: L'Eredità e il Crollo	8
Introduzione: System Reboot	8
Scheda Personaggio: Odoacre	9
La Caduta Senza Rumore	10
Il Ragazzo Imperatore	16
La Fuga nella Notte	21
Il Fabbro di Odino	25
Il Monastero Isola	28
La Città Fantasma	30
CONCLUSIONE: SALVATAGGIO IN CORSO...	33
Capitolo 2: L'Italia Divisa	34
Introduzione: Il Server si Spezza	34
Scheda Personaggio: Alboino	35
L'Invasione	35
La Regina di Ferro	38
Vita nella Fara	40
Il Dono Pericoloso	42
L'Invito Fatale	44
La Caduta di Pavia	46
Conclusione: Game Over o Level Up?	48

Capitolo 3: Il Nuovo Ordine	50
Introduzione: L'Europa 1.0	50
Scheda Personaggio: Carlo Magno	51
La Notte di Natale	51
L'Ultima Canzone	53
Il Feudo	55
La Scuola Palatina	58
I Fratelli Coltelli	60
Il Castello	62
Conclusione: Il Puzzle si Rompe	64
Capitolo 4: Il Potere Conteso	65
Introduzione: Due Capitani, Una Nave	65
Scheda Personaggio: Gregorio VII	66
Il Papa di Ferro	66
L'Imperatore Arrabbiato	68
Nella Neve	70
La Contessa Guerriera	72
Il Vescovo Conte	74
Il Concordato	76
Conclusione: L'Intervallo del Primo Tempo	77
Capitolo 5: La Svolta (L'Anno Mille)	79
Scheda Personaggio: Il Contadino Libero	80

L'Aratro Magico	80
Il Disbosramento	82
Il Mulino	83
La Fiera	85
Il Banchiere	86
La Città che Cresce	88
Conclusione	90

Capitolo 1: L'Eredità e il Crollo

Introduzione: System Reboot

Ciao a tutti, viaggiatori del tempo! Allacciate le cinture (o meglio, stringete le fibbie della vostra armatura), perché stiamo per atterrare in un anno che sui libri di storia è segnato in rosso, grassetto e sottolineato: il **476 dopo Cristo**.

Tutti vi diranno che questa è la “Fine dell’Impero Romano”. Immaginatevi una scena da film: esplosioni, palazzi che crollano, gente che urla, titoli di coda tristi. Game Over. Beh, spoiler: non è andata proprio così.

Pensate all’Impero Romano come a un gigantesco computer, un super-server che ha fatto girare il mondo per mille anni. Aveva le strade migliori (la banda larga dell’antichità), le leggi più precise (il codice sorgente) e un esercito che era il miglior antivirus in circolazione. Ma, come ogni vecchio computer, a un certo punto ha iniziato a rallentare. Troppi programmi aperti, troppi virus (ehm, invasioni), troppa polvere nella ventola (corruzione e crisi economica). Nel 476, non è esploso nulla. Semplicemente, qualcuno ha premuto il tasto “Riavvia”. Quel qualcuno si chiamava Odoacre, un generale barbaro che ha detto all’ultimo imperatore, un ragazzino di nome Romolo Augustolo: “Senti, amico, facciamola finita qui. Il sistema è bloccato”.

SCHEDA PERSONAGGIO: ODOACRE

Ruolo: Generale dei Mercenari (e Riavviatore di Sistemi)

Forza: 9/10 (Guerriero veterano)

Intelligenza: 8/10 (Stratega politico sottovalutato)

Carisma: 7/10 (Leader naturale, ma un po' rozzo)

Abilità Speciale: *Pragmatismo* (Risolve problemi complessi con soluzioni semplici: depone imperatori senza ucciderli)

Debolezza: *Sangue Misto* (Non essendo nobile romano, non sarà mai accettato come Imperatore legittimo)

Quote: "Basta chiacchiere. Datemi le terre."

Quindi, benvenuti nel Medioevo! O come piace chiamarlo a me: la “Modalità Provvisoria” della storia. In questo capitolo vedremo cosa succede quando il governo centrale sparisce. Incontreremo **Valerio**, una sentinella che vede arrivare i “mostri” e scopre che sono solo famiglie in cerca di casa. Vedremo **Romolo**, l’imperatore teenager, che molla la corona con un sospiro di sollievo (seriamente, chi vuole quella responsabilità a 16 anni?). Scapperemo nella notte con una famiglia romana che ha paura del buio. E andremo a vedere come questi famosi “barbari” (che poi significa solo “quelli che balbettano”, cioè che non parlano latino) non erano solo distruttori, ma anche grandissimi artigiani.

Preparatevi. Il vecchio mondo sta crollando, ma sotto le macerie c’è già qualcosa di nuovo che sta germogliando. Non è la fine. È solo un aggiornamento molto, molto complicato. Andiamo!

La Caduta Senza Rumore

Il vento di tramontana non fischiava semplicemente tra i merli delle Mura Aureliane; urlava, come se cercasse di strappare via le pietre stesse. Non era un suono eroico, quello delle trombe di guerra o delle marce trionfali che Valerio aveva sentito raccontare mille volte dai vecchi nelle taverne. Era un suono vuoto, desolato, simile al lamento di un animale morente abbandonato in una fossa.

Valerio si strinse nel suo mantello di lana grezza, cercando di farsi piccolo contro il parapetto. La lana pizzicava il collo, umida e pesante per la pioggerellina che cadeva da ore, ma era l'unica barriera tra lui e il freddo che sembrava entrargli nelle ossa. Aveva quattordici anni, ma le sue mani, strette attorno all'asta della lancia, erano già ruvide e segnate come quelle di un uomo che ha lavorato la terra o battuto il ferro per decenni. Il legno dell'asta era vecchio, scheggiato in più punti, scurito dal sudore di chissà quante altre sentinelle prima di lui.

“Stai dritto, Valerio,” gli aveva detto suo padre poche ore prima, sistemandogli la fibbia della cintura che gli andava troppo larga. “Un soldato di Roma non si incurva mai. Nemmeno se il cielo gli cade addosso.”

Valerio raddrizzò la schiena, ubbidiente al ricordo della voce paterna, e tornò a fissare l'orizzonte. Ma l'orizzonte era vuoto di speranza. O meglio, era pieno delle cose sbagliate.

Sotto di lui, nella vasta piana che si stendeva oltre la Porta Salaria, dove un tempo marciavano le legioni scintillanti d'oro e di rosso che Valerio aveva visto solo nei mosaici scrostati delle Terme di Diocleziano, non c'era un esercito schierato in battaglia. Non c'erano formazioni a testuggine, non c'erano aquile imperiali che brillavano al sole, non c'erano generali a cavallo con mantelli di porpora. C'era una

carovana. O forse un fiume in piena fatto di carne, legno e ferro arrugginito.

Migliaia di persone. Uomini, donne, bambini, anziani. Carri trainati da buoi magri che muggivano la loro stanchezza al cielo grigio. Cani che abbaivano correndo tra le ruote infangate. Erano i “barbari”. La gente di Odoacre. Gli Eruli, gli Sciri, i Turcilingi. Nomi che a pronunciarli sembravano sputi, suoni duri che grattavano la gola. Valerio strizzò gli occhi, cercando di mettere a fuoco quella massa informe attraverso la pioggia. Per tutta la sua vita, i preti e i maestri gli avevano raccontato che i barbari erano mostri. Dicevano che avevano due teste, che mangiavano carne cruda, che avevano la pelle coperta di scaglie come i serpenti e che venivano dall’inferno per inghiottire Roma e punirla dei suoi peccati. Valerio cercò i mostri. Vide un uomo con una barba bionda intrecciata che stava aggiustando la ruota di un carro impantanato nel fango. Imprecava, sì, ma non ruggiva. Imprecava come imprecava il fornaio sotto casa di Valerio quando bruciava il pane. Vide una donna seduta su una cassa di legno, avvolta in scialli colorati ma logori, che allattava un neonato. Il bambino piangeva, e lei lo cullava, cantando una nenia dolce in una lingua incomprensibile. Vide dei bambini che si rincorrevoano tra i carri, ridendo, indifferenti alla storia che stava cambiando per sempre.

Sembrano... stanchi, pensò Valerio, e il pensiero lo colpì come uno schiaffo. Non sembravano conquistatori assetati di sangue. Sembravano profughi. Sembravano gente che cammina da troppo tempo e che vuole solo fermarsi, accendere un fuoco e dormire. Proprio come noi.

Roma, alle sue spalle, sembrava trattenere il respiro. Non era la *Caput Mundi*, la Regina del Mondo di marmo bianco e tetti d’oro che si leggeva nei libri antichi. Quella città era morta prima che Valerio nascesse, forse prima ancora che nascesse suo padre. Questa Roma era

un gigante ferito, un vecchio nobile decaduto che indossa abiti sontuosi ma pieni di tarme. I grandi palazzi sul Palatino erano gusci vuoti, con le finestre che sembravano orbite di teschi. Le statue nel Foro non avevano più il naso, o le mani, o la testa, spezzate dall'incuria o dai ladri. L'aria non profumava di incenso, spezie e profumi d'Oriente, ma di fumo stantio, di cavolo bollito e dell'odore dolciastro e nauseante delle fogne che rigurgitavano nel Tevere, una ferita marrone che nessuno curava più da decenni.

Valerio sentì un brivido, e non era solo per il freddo. Infilò la mano libera, quella che non reggeva la lancia, nella scarsella di cuoio appesa alla cintura. Le dita, intorpidite, cercarono il contatto con il metallo freddo. Tirò fuori l'oggetto. Era un pezzo di bronzo, pesante, solido. Aveva la forma di due mani destre che si stringevano forte. Una *tessera hospitalis*.

LORE: TESSERA HOSPITALIS

- > **Tipo:** Oggetto Chiave (Key Item)
- > **Materiale:** Bronzo o Avorio
- > **Funzione:** Passaporto Antico.
- > **Descrizione:** Due mani che si stringono. Era un patto sacro tra famiglie. Chi la possedeva aveva diritto a vitto e alloggio gratuito presso la famiglia "gemellata", ovunque si trovasse nell'Impero.
- > **Status:** OBSOLETO (Server non trovato).

Suo nonno gliel'aveva data pochi giorni prima di morire, tossendo sangue nel letto di paglia della loro insula. "Tienila, Valerio," gli aveva detto, la voce ridotta a un sussurro roco. "Questa è antica. Apparteneva al mio bisnonno. Con questa, un tempo, potevi andare fino in Gallia, bussare alla porta della nobile famiglia dei Valerii a

Lione, e ti avrebbero accolto come un figlio. Ti avrebbero dato cibo, un letto caldo, cavalli freschi. Era il nostro passaporto. La nostra rete di sicurezza. Finché c'era questa, non eri mai solo nel mondo.”

Valerio rigirò il bronzo tra le dita. Le due mani si stringevano con una forza che sembrava eterna. Una promessa di fedeltà e aiuto reciproco fusa nel metallo. Ma oggi, quel pezzo di bronzo non valeva nulla. Meno di un sasso. Se Valerio fosse andato in Gallia adesso, con quella tessera in mano, non avrebbe trovato la villa dei Valerii. Avrebbe trovato cenere, rovine fumanti, o forse un capo tribù franco che avrebbe riso di lui prima di tagliargli la gola per prendergli gli stivali. La rete si era spezzata. I fili che tenevano insieme il mondo si erano sfilacciati e rotti uno a uno. Non c'era più nessun “altrove” dove scappare. Non c'era più nessuno a cui chiedere ospitalità. Era come avere in mano una chiave bellissima per una porta che era stata bruciata cinquant'anni fa.

Un rumore diverso dal muggito dei buoi lo distrasse. Un rumore ritmico, metallico. Zoccoli. Un cavaliere si staccò dalla massa informe della carovana laggiù e si avvicinò alle mura. Non correva al galoppo, non caricava. Trottava con una calma quasi irritante. Valerio strinse più forte la lancia, le nocche che divennero bianche. Il cuore iniziò a battergli contro le costole come un uccello in gabbia. Eccolo. Il nemico. Il cavaliere si fermò proprio sotto la porta, a pochi metri dal fossato ormai asciutto e pieno di ortiche e immondizia. Valerio si sporse appena per guardarla meglio. Non aveva l'elmo piumato o il cimiero. Aveva i capelli lunghi, biondo scuro, unti e legati dietro la nuca. Indossava brache di pelle aderenti, non la tunica corta dei romani. Ma la corazza... Valerio sgranò gli occhi. Quella era una *lorica hamata*, una cotta di maglia romana. Vecchia, arrugginita in alcuni punti, con alcuni anelli mancanti, ma inconfondibilmente romana. E al fianco portava un *gladio*, la spada corta delle legioni,

anche se l’impugnatura era stata rifatta con osso lavorato in uno stile strano, barbarico. Il cavaliere alzò la testa verso le mura. I suoi occhi erano azzurri, chiarissimi, quasi trasparenti sotto le sopracciglia folte. Non urlò minacce. Non chiese la resa. Non disse: “Preparatevi a morire”. Fece solo un cenno con la mano. Un saluto stanco, quasi annoiato. “Aprite,” sembrava dire quel gesto. “Siamo arrivati. È finita. Non facciamola lunga.”

Valerio si voltò verso suo padre. Il centurione Marco era in piedi poco distante, immobile come una statua. La sua barba grigia era bagnata dalla pioggia, e i suoi occhi... i suoi occhi erano spenti. Non c’era la rabbia del guerriero. Non c’era la paura della preda. C’era solo una rassegnazione infinita. Marco guardò suo figlio, poi guardò il cavaliere barbaro, poi guardò di nuovo la città alle sue spalle. Nessuno sulle mura incoccò le frecce. Nessuno preparò l’olio bollente. Nessuno suonò la tromba d’allarme per svegliare la città. A cosa sarebbe servito? Roma era già caduta. Era caduta quando avevano smesso di riparare le strade. Era caduta quando le monete avevano iniziato a contenere più piombo che argento. Era caduta quando la gente aveva smesso di credere che domani sarebbe stato meglio di oggi. Il padre annui, lento, pesante. “Aprite,” ordinò ai soldati di guardia al meccanismo. La sua voce era roca, ma ferma.

Le grandi porte di legno rinforzato in ferro, che non venivano chiuse da mesi, emisero un gemito prolungato, acuto, come un grido di dolore. I cardini arrugginiti protestarono, ma cedettero. Le ante si spalancarono lentamente, rivelando il vuoto della via Salaria e, oltre quello, la marea umana che aspettava. Il cavaliere barbaro non esultò. Diede un colpetto di talloni al cavallo e passò sotto l’arco, entrando in città. Dietro di lui, la carovana iniziò a muoversi. Il rumore delle ruote sui basoli di pietra romana divenne un tuono basso e continuo.

Valerio guardò di nuovo la *tessera hospitalis* che stringeva nel pugno. Le mani di bronzo che si stringevano in un'amicizia eterna. Un simbolo di un mondo dove ci si poteva fidare, dove c'erano regole, dove c'era un ordine. Sentì una rabbia improvvisa, calda, salirgli dallo stomaco. Una rabbia per tutte le bugie che gli avevano raccontato. Per la grandezza che non aveva mai visto. Per il futuro che gli avevano rubato. Strinse il pugno finché il metallo non gli fece male al palmo, finché non sentì quasi la pelle tagliarsi. Poi aprì la mano e la lasciò cadere. Il bronzo colpì le pietre del camminamento delle mura, rimbalzò una volta con un *clink* secco, definitivo, e volò giù. Valerio lo guardò cadere nel fossato, sparire tra le ortiche, il fango e i cocci di anfore rotte. Nessuno lo avrebbe mai più trovato. E se anche lo avessero trovato, tra mille anni, non avrebbero capito cosa significava. Avrebbero visto solo due mani che si stringono nel vuoto.

Il gigante non era crollato con un boato. Non c'era stato nessun terremoto. Si era solo addormentato per sfinimento, scivolando nel sonno senza nemmeno accorgersene. Valerio si appoggiò alla lancia, sentendo il peso dei secoli sulle sue spalle di quattordicenne. I nuovi padroni erano arrivati. Guardò i carri che entravano. C'erano sacchi di grano. C'erano barili. C'erano galline in gabbia. Speriamo che almeno loro abbiano portato da mangiare, pensò. E per la prima volta quel giorno, non ebbe paura. Ebbe solo fame.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **476 d.C.:** Non è stata un'invasione aliena, ma un cambio di gestione.
- **Odoacre:** Il "barbaro" che ha spento l'Impero (con gentilezza).
- **La Lezione:** Quando un sistema crolla, la gente comune cerca solo di sopravvivere (e mangiare).

Il Ragazzo Imperatore

Tito non poteva parlare. Gli avevano tagliato la lingua quando era piccolo, una punizione per aver sentito cose che uno schiavo non avrebbe dovuto sentire. Ma se la sua lingua era morta, i suoi occhi e le sue orecchie erano più vivi che mai. Tito vedeva tutto. Tito sentiva tutto. E oggi, nel cuore del Palazzo Imperiale di Ravenna, Tito stava guardando la fine del mondo. O almeno, così dicevano i preti che correvano su e giù per i corridoi con le facce pallide come cera, stringendo croci d'oro al petto. “L’Apocalisse,” sussurravano. “Il Giudizio.”

Tito sapeva che non era l’Apocalisse. L’Apocalisse doveva essere rumorosa, piena di fuoco e zolfo. Questa fine, invece, era silenziosa. Era fatta di polvere che danzava nei raggi di sole e di mosche che ronzavano pigre nell’aria ferma del pomeriggio. Tito era nascosto nell’ombra di una grande colonna di porfido rosso, venato di nero come carne malata. Teneva in mano un pesante vassoio d’argento, così lucido che poteva specchiarsi dentro. Sopra c’erano dei datteri canditi, importati dall’Africa, dolci come il miele e appiccicosi. Nessuno li voleva. Nessuno aveva fame oggi. La paura chiude lo stomaco più di qualsiasi malattia.

La Sala del Trono era immensa, costruita per far sentire piccoli gli uomini e grandi gli dei. Le pareti erano coperte di mosaici che brillavano di una luce propria: santi con aureole d’oro, imperatori che schiacciavano barbari sotto i sandali, angeli con ali di pavone. Ma giù, sul pavimento di marmo freddo, la realtà era diversa. Sul trono, quel trono massiccio di avorio e oro che aveva ospitato le terga di uomini potenti e crudeli, sedeva un ragazzino. Si chiamava Romolo. Aveva sedici anni, ma ne dimostra dodici. Era magro, con le ginocchia ossute che sporgevano dalla tunica. Le sue gambe dondolavano nel vuoto,

non toccavano nemmeno il gradino di velluto rosso ai piedi del seggio. Indossava la *trabea*, la veste imperiale di seta purpurea intessuta d'oro. Era un capolavoro di artigianato, un oggetto che valeva più di quanto un contadino potesse guadagnare in dieci vite. Ma su di lui, sembrava un costume di carnevale troppo grande. Le maniche gli scivolavano sulle mani, il collo era troppo largo. Sembrava un bambino che giocava a fare il padre mentre i genitori non c'erano.

Ma suo padre non sarebbe tornato. Il generale Oreste, l'uomo che aveva messo quel ragazzino sul trono, l'uomo che aveva comandato eserciti e sfidato il destino, era morto. Ucciso pochi giorni fa a Piacenza. Decapitato dai suoi stessi soldati che chiedevano terre e stipendi. Romolo era solo. Più solo di un orfano di strada, perché un orfano di strada almeno può nascondersi. Un Imperatore non può nascondersi. È un bersaglio dipinto d'oro.

Davanti a lui, al centro della sala, c'era un gigante. Odoacre. Il nome faceva tremare i cortigiani. Il Re degli Eruli. Il capo dei mercenari. Il Barbaro. Tito lo guardò con curiosità, sporgendosi appena dalla colonna. Si aspettava un mostro. Un orco coperto di pelli d'orso, con una collana di denti umani e un'ascia sporca di sangue. Invece vide un soldato. Odoacre era alto, sì, molto più alto dei romani presenti nella sala. Aveva spalle larghe come un giogo per buoi. Ma non era sporco. I suoi capelli biondi erano lavati e legati in una coda ordinata dietro la nuca. La sua barba era curata. Indossava una tunica militare romana, pulita, stirata. Sopra portava un *paludamentum*, il mantello dei generali, di un rosso cupo. I suoi stivali di cuoio erano lucidati. Non urlava. Non sguainava la spada. Non minacciava di bruciare il palazzo. Stava in piedi, con le mani incrociate dietro la schiena, e guardava il ragazzino sul trono. Il suo sguardo non era pieno di odio. Non c'era la ferocia del predatore che sta per sbraitare la gazzella. C'era... pietà? Noia? Sembrava un maestro severo che

guarda un alunno che non ha fatto i compiti. O uno zio che deve spiegare al nipote che la festa è finita e bisogna andare a letto.

“Augustolo,” disse Odoacre. La sua voce era profonda, risuonava nella sala vuota come un tuono lontano. Parlava latino con un accento forte, gutturale, ma corretto. Usò il diminutivo. *Augustolo*. Il piccolo Augusto. Era un insulto? O una constatazione? Romolo sussultò sul trono. Le sue mani, bianche e sottili come quelle di una ragazza, strinsero i braccioli d’avorio finché le nocche non divennero esangui. “Mio signore...” sussurrò il ragazzo. La sua voce si spezzò.

Un funzionario romano, un senatore con la toga impeccabile ma con il sudore che gli colava dalla fronte calva, si fece avanti. Teneva in mano una pergamena arrotolata. Le sue mani tremavano così tanto che la carta frusciava. “L’atto... l’atto di abdicazione, Maestà,” balbettò il senatore, senza guardare né Romolo né Odoacre. Lesse. Erano parole difficili, antiche, pesanti come pietre. *Resignatio. Potestas. Imperium. Auctoritas*. Erano le parole che avevano costruito il mondo per mille anni. Le parole che avevano tenuto insieme le province dalla Britannia all’Egitto. Ora, in quella sala silenziosa, sembravano solo suoni vuoti. Formule magiche che avevano perso il loro potere. Significavano solo una cosa, semplice e brutale: “Vattene. Non sei più nessuno.”

Tito vide Romolo annuire. Una lacrima solitaria gli scese lungo la guancia pallida, lasciando una scia lucida. Il ragazzo si alzò. Le sue gambe tremavano visibilmente. Inciampò nell’orlo della veste troppo lunga, ma si riprese. Portò le mani alla testa. Lì, tra i riccioli scuri, c’era il Diadema. Non era una corona medievale, pesante e pacchiana. Era una fascia di stoffa bianca, purissima, ricamata con perle orientali e pietre preziose. Era il simbolo supremo. Chi portava quella fascia era Dio in terra. Romolo se la sfilò lentamente. I suoi capelli rimasero schiacciati dove c’era il cerchio.

LORE: DIADEMA IMPERIALE

- > **Tipo:** Oggetto Leggendario (Legendary Item)
- > **Materiale:** Stoffa bianca, perle, gemme
- > **Buff:** +100 Autorità, -50 Aspettativa di Vita
- > **Descrizione:** Non una corona di metallo, ma una fascia di stoffa. Simbolo di potere assoluto dai tempi di Costantino. Chi la indossa è "Augusto".
- > **Status:** *RIMOSSO DALL'INVENTARIO.*

Tenne il diadema tra le mani per un secondo. Lo guardò come si guarda un animale morto. Era leggero. Era solo stoffa e pietre. Eppure pesava come il mondo intero. Romolo fece un passo avanti e lo porse a Odoacre. Il barbaro non si inginocchiò. Non lo prese con riverenza. Lo prese con due dita, come se fosse un tovagliolo sporco, o un oggetto curioso trovato per terra. Lo guardò per un istante, poi si voltò verso un soldato dietro di lui. “Mettilo nella cassa,” ordinò Odoacre. “Insieme allo scettro e al mantello.” Il soldato aprì una semplice cassa di legno grezzo, di quelle usate per trasportare il grano o i vestiti. Odoacre lasciò cadere il diadema dentro. Non fece rumore. Atterrò sulla lana grezza. “Spediremo tutto a Costantinopoli,” disse Odoacre, rivolto al senatore tremante. “Scrivi all’Imperatore Zeno. Digli che lo ringraziamo. Digli che qui in Occidente non ci serve più un Imperatore. Uno basta e avanza per tutto il mondo. Io governerò l’Italia come suo rappresentante. Come Re.”

Re. *Rex*. Una parola che a Roma era stata odiata per secoli, dai tempi di Tarquinio il Superbo. Ora veniva pronunciata in faccia all’ultimo Cesare, e nessuno osava fiatare.

Poi Odoacre si girò di nuovo verso il ragazzo. Tito trattenne il respiro. Adesso lo uccide, pensò. Adesso tira fuori la spada e finisce la

stirpe. È così che finiscono le storie, no? Il vecchio re muore perché il nuovo re possa vivere. Odoacre fece un passo avanti. Romolo chiuse gli occhi, aspettando il colpo. Invece, sentì una mano pesante posarsi sulla sua spalla. “Apri gli occhi, ragazzo,” disse Odoacre. La sua voce era... gentile? Romolo aprì un occhio, poi l’altro. Odoacre sorrideva. Non era un sorriso crudele. Era un sorriso quasi paterno, anche se un po’ rozzo. “Sei libero,” disse il barbaro. “Non ti ucciderò. Perché dovrei? Sei solo un bambino. E sei anche un bel ragazzo.” Odoacre si guardò intorno, come per cercare approvazione. “Ti ho assegnato la villa di Lucullo, in Campania,” continuò. “La conosci? È su un promontorio, vicino a Napoli. C’è il mare. C’è il sole. Si mangia bene laggiù. Il pesce è ottimo.” Romolo lo fissava, incredulo. La bocca semiaperta. “Ti darò una rendita,” aggiunse Odoacre, facendo un calcolo mentale. “Seimila solidi l’anno. Sono un sacco di soldi, ragazzo. Potrai vivere nel lusso. Potrai leggere, pescare, dormire fino a tardi. Niente più senatori noiosi, niente più generali che ti urlano contro, niente più paura di essere avvelenato a cena.” Odoacre gli diede una pacca sulla spalla, quasi facendolo cadere. “Vai. La tua carrozza è pronta. Vattene da Ravenna. Vattene dalla storia. Si sta meglio fuori, credimi.”

Odoacre si girò sui tacchi e se ne andò, seguito dai suoi ufficiali. I suoi stivali pesanti rimbombavano sul marmo, un suono ritmico e sicuro. La sala si svuotò rapidamente. I senatori, i preti, le guardie, tutti seguirono il nuovo potere, come le mosche seguono l’odore del cibo fresco. Rimase solo Romolo. Era in piedi, al centro della sala immensa, piccolo e solo nella luce che stava diventando arancione per il tramonto. Non era più un Imperatore. Era solo Romolo. Tito uscì dall’ombra della colonna. I suoi passi erano silenziosi sui sandali di corda. Si avvicinò al ragazzo. Romolo sussultò, spaventato, ma poi vide che era solo il servo muto. Tito gli porse il vassoio d’argento. I

datteri erano ancora lì, perfetti, lucidi. Romolo guardò i datteri. Poi guardò Tito. Nei suoi occhi non c'era più il terrore di prima. C'era smarrimento, sì. Ma c'era anche qualcos'altro. Sollevo. Un sollievo immenso, profondo come il mare. Il peso del mondo gli era stato tolto dalle spalle. Non doveva più essere un dio. Poteva essere un ragazzo. Romolo allungò la mano tremante e prese un datttero. Lo portò alla bocca e lo morse. Chiuse gli occhi mentre masticava. Lo zucchero gli riempì la bocca. Sorrise a Tito. Un sorriso vero, timido, sporco di datttero. Fuori, le campane di Ravenna iniziarono a suonare i Vespri. Non suonavano a morto. Non suonavano l'allarme. Suonavano l'ora, come avevano fatto ieri, come avrebbero fatto domani. Il sole tramontò sull'Impero Romano d'Occidente. Nessun tuono. Nessun fulmine. Solo il rumore di un ragazzo che masticava un datttero e il silenzio di un servo che non poteva raccontare a nessuno di aver visto l'inizio di un nuovo mondo. Era il 4 settembre del 476 dopo Cristo. E la vita, incredibilmente, continuava.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Romolo Augustolo:** L'ultimo imperatore era solo un teenager spaventato.
- **La Fine:** Niente esplosioni. Solo un pacco spedito a Costantinopoli.
- **Odoacre:** Ha inventato il "pensionamento d'oro" (6.000 solidi l'anno!).

La Fuga nella Notte

La notte non era mai stata così buia. O forse era solo la paura a spegnere le stelle. Livia correva. I suoi sandali leggeri scivolavano sull'erba bagnata del giardino, ma lei non si fermava. Non poteva

fermarsi. Dietro di lei, la villa di suo padre, quella grande casa bianca dove era nata e cresciuta, era solo un'ombra minacciosa contro il cielo nero. Non c'erano luci alle finestre. Suo padre aveva ordinato di spegnere tutte le lucerne. "Se non ci vedono, forse passeranno oltre," aveva sussurrato, con una voce che tremava come una foglia al vento.

Ma Livia sapeva che non sarebbero passati oltre. I Vandali erano arrivati. Li avevano sentiti arrivare ore prima. Non con il suono delle trombe, ma con il rumore sordo e continuo di mille carri che macinavano la strada consolare. E poi l'odore. Un odore di fumo, di sudore acido e di cuoio vecchio che il vento portava dalla valle. Livia stringeva al petto l'unica cosa che era riuscita a prendere: la sua bambola di pezza, quella con un occhio solo fatto di bottone. Si sentiva stupida a scappare con una bambola a dodici anni, ma era l'unica cosa che le ricordava quando il mondo era normale. Quando la paura più grande era non aver studiato la grammatica greca per il maestro.

LORE: BAMBOLA DI PEZZA

- > **Tipo:** Oggetto Comune (Common Item)
- > **Materiale:** Lino grezzo, bottoni d'osso
- > **Valore:** 0 monete d'oro (Inestimabile per il proprietario)
- > **Descrizione:** Un giocattolo semplice, fatto in casa. In un mondo che brucia, i piccoli oggetti diventano ancora di salvezza mentale.
- > **Status:** EQUIPAGGIATO.

"Svelta, Livia! Non guardare indietro!" La voce di sua madre era un sibilo tagliente nel buio. La donna la trascinava per un braccio, con una forza che faceva male. Attraversarono l'orto, calpestando i cavoli e le lattughe. Nessuno si preoccupava più del raccolto. Raggiunsero il

muro di cinta posteriore, dove c'era una piccola porta di legno marcio che usavano i servi per buttare l'immondizia. Il padre armeggiò con il chiavistello arrugginito. “Maledizione,” imprecò sottovoce. “Maledizione a loro e a noi.” Il chiavistello cedette con uno scatto secco che nel silenzio sembrò un colpo di tuono. Uscirono nei campi aperti.

Lontano, verso la via Appia, si vedevano dei bagliori. Erano torce. Centinaia di torce che si muovevano come luciole impazzite. E si sentivano le urla. Non erano urla di battaglia. Erano risate. Risate sguaiate, ubriache. E rumore di legno che si spezza. Stavano saccheggiando la villa dei Valerii, i loro vicini. Livia sentì un nodo alla gola. Conosceva la figlia dei Valerii, Giulia. Giocavano insieme a nascondino tra le statue del peristilio. Dov'era Giulia adesso? Era scappata anche lei? O era rimasta nascosta sotto il letto, tappandosi le orecchie?

“Dobbiamo raggiungere il bosco,” disse il padre, indicando la macchia nera di alberi sulla collina. “Lì non verranno con i cavalli.” Iniziarono a correre attraverso il campo di grano appena mietuto. Le stoppie dure ferivano le caviglie di Livia, ma lei non piangeva. Aveva finito le lacrime ore fa. Mentre correva, inciampò in qualcosa di morbido. Cadde in ginocchio, le mani nel fango. Guardò cosa l'aveva fatta cadere. Era un sacco. Un sacco di juta pieno di grano, abbandonato lì in mezzo al campo. E accanto al sacco, c'era una gallina. Una gallina viva, con le zampe legate, che la guardava con un occhio tondo e terrorizzato. Qualcuno era scappato prima di loro. Qualcuno aveva cercato di salvare il suo tesoro – un sacco di grano e una gallina – e poi aveva dovuto abbandonarlo per correre più veloce. Livia guardò la gallina. La gallina guardò lei. In quel momento, Livia capì. Non erano più nobili romani. Non erano più i padroni del mondo. Erano prede. Come quella gallina. Il mondo era cambiato in

una notte. Le leggi, i senatori, le guardie... tutto sparito. Ora contava solo quanto veloce sapevi correre.

“Livia! Alzati!” Il padre la tirò su di peso. Ripartirono. Il respiro di Livia era un fischio doloroso nei polmoni. Entrarono nel bosco. Gli alberi si chiusero sopra di loro come una coperta nera. Qui era ancora più buio, ma almeno non si vedevano le torce. Si fermarono in una piccola radura, ansimando. La madre si lasciò cadere su una radice sporgente e iniziò a piangere, piano, senza fare rumore. Il padre rimase in piedi, appoggiato a un tronco, con in mano un vecchio coltello da cucina che aveva preso prima di uscire. Sembrava ridicolo. Un uomo con la toga sporca di fango che brandiva un coltello contro un esercito di barbari. Ma Livia non rise. Si sedette accanto alla madre e strinse la sua bambola. Sentì un rumore nel sottobosco. Un fruscio. Il padre scattò, puntando il coltello verso il buio. “Chi va là?” Silenzio. Poi, due occhi gialli apparvero tra i cespugli. Non era un vandalo. Era una volpe. L’animale li guardò per un istante, inclinando la testa. Sembrava sorpresa di vedere degli umani lì, nel suo regno, a quell’ora. Poi si girò e sparì nel buio, silenziosa come un fantasma. Livia invidiò la volpe. Lei sapeva come vivere nel bosco. Lei non aveva bisogno di ville, di schiavi, di leggi. Lei era libera. Loro, invece, erano persi. “Dormite,” disse il padre, anche se sapeva che nessuno avrebbe dormito. “Faccio io la guardia.” Livia appoggiò la testa sulle ginocchia. Chiuse gli occhi e cercò di immaginare che fosse tutto un sogno. Che domani si sarebbe svegliata nel suo letto morbido, e la schiava le avrebbe portato latte e miele, e il sole avrebbe brillato sulle statue di marmo bianco. Ma sapeva che non sarebbe successo. Il marmo era rotto. Il latte era versato. E la notte era appena iniziata.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Il Panico:** Quando arrivano i barbari, non c'è tempo per fare le valigie.
- **Priorità:** Si scappa con quello che si ha addosso (e una bambola).
- **La Lezione:** La nobiltà non serve a nulla nel bosco. Lì comandano le volpi.

Il Fabbro di Odino

Il fuoco ruggiva come un drago intrappolato nella pietra. Gunter si asciugò il sudore dalla fronte con il dorso della mano, nera di fuliggine. Il calore nella tenda del fabbro era insopportabile, ma lui non osava muoversi. Era un privilegio essere lì. Al centro della tenda, il maestro Hrothgar stava creando la magia. Non era un uomo grosso, Hrothgar. Aveva le spalle curve e una gamba che trascinava un po', ma quando prendeva in mano il martello, sembrava un gigante. "Guarda bene, ragazzo," grugnì Hrothgar, senza staccare gli occhi dal metallo incandescente. "Il ferro è come un cavallo selvaggio. Se lo picchi e basta, si rompe. Devi domarlo."

Sull'incudine c'era un fascio di barre di ferro attorcigliate insieme. Sembravano serpenti intrecciati. I Romani dicevano che i barbari erano selvaggi. Che sapevano solo distruggere. Gunter sorrise nel buio. *Se solo potessero vedere questo.* Quello che Hrothgar stava facendo era qualcosa che nessun fabbro romano sapeva fare. Non prendeva un pezzo di ferro e lo appiattiva. No. Lui prendeva ferro morbido e ferro duro, li intrecciava, li batteva, li ripiegava su se stessi cento volte. "Il ferro morbido dà la flessibilità," spiegava Hrothgar, scandendo le parole col ritmo del martello. *Clang. Clang. Clang.* "Così la spada non si spezza quando colpisce uno scudo." Girò il

metallo con le pinze. “Il ferro duro dà il taglio,” continuò. “Così la lama resta affilata come un rasoio.”

Gunter osservava ipnotizzato. Sotto i colpi precisi del maestro, i “serpenti” di ferro si stavano fondendo in un’unica lama. Ma non era una lama normale. Sulla superficie del metallo, mentre si raffreddava passando dal bianco al rosso ciliegia, apparivano dei disegni. Onde, spirali, motivi che sembravano scorrere come acqua. Era la “damaschinatura”. Il segreto del popolo del Nord.

LORE: SPATHA DAMASCATA

- > **Tipo:** Arma Rara (Rare Weapon)
- > **Danno:** 2d8 + Forza
- > **Abilità:** *Pattern Welding* (Damaschinatura)
- > **Descrizione:** Una tecnica avanzata che intreccia ferro dolce (flessibile) e ferro duro (tagliente). I disegni sulla lama non sono decorazioni, sono la struttura stessa dell'acciaio.
- > **Status:** CRAFTING COMPLETATO.

Una spada così non era solo un’arma. Era un tesoro. Valeva quanto venti mucche. Un re avrebbe dato metà del suo oro per averla.

“Ora la parte più difficile,” disse Hrothgar. Prese la lama ancora rovente con le pinze. Gunter trattenne il respiro. Sapeva cosa stava per succedere. Il maestro immerse la lama in un barile pieno di olio e grasso animale. Il liquido sfrigolò violentemente. Una colonna di fumo denso e puzzolente si alzò verso il buco nel tetto della tenda. Il fuoco urlò. Era la tempra. Se il metallo si raffreddava troppo in fretta, si sarebbe spaccato. Se troppo lentamente, sarebbe rimasto molle. Hrothgar mormorò qualcosa tra i denti. Una preghiera agli dei antichi, forse a Wayland il fabbro divino, o forse a Odino. O forse stava solo

contando i secondi. Tirò fuori la lama. Era nera, fumante, brutta. Ma Hrothgar sorrise. Un sorriso sdentato e soddisfatto. “È nata,” disse. Prese uno straccio e iniziò a pulire la lama. Sotto lo strato di olio bruciato, il metallo brillava di una luce argentea, percorsa da quelle misteriose onde scure. “Tieni,” disse, porgendola a Gunter. “Senti il peso.”

Gunter la prese con due mani, con reverenza. Era pesante, ma bilanciata perfettamente. Sembrava un'estensione del suo braccio. “Questa spada ha un nome?” chiese Gunter. “Le spade si guadagnano il nome in battaglia,” rispose Hrothgar, tornando al fuoco. “Ma questa... questa ha sete. La sento.” Gunter guardò la lama. I disegni sembravano muoversi alla luce delle braci. Fuori dalla tenda, si sentivano le voci dei guerrieri che tornavano dalla razzia. Portavano oro, coppe d'argento, stoffe preziose rubate alle ville romane. Ma Gunter sapeva che il vero tesoro era lì, in quella tenda puzzolente di fumo. I Romani avevano le strade di pietra e i bagni caldi. Avevano le leggi scritte e i poeti. Ma il futuro, pensò Gunter stringendo l'elsa ancora tiepida, apparteneva a chi sapeva forgiare il ferro migliore. E il ferro del Nord era pronto a conquistare il mondo.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Tecnologia:** I “barbari” non erano stupidi. Sapevano lavorare il ferro meglio dei Romani.
- **Pattern Welding:** Una tecnica che rendeva le spade indistruttibili (e bellissime).
- **Il Futuro:** Non appartiene a chi ha le strade più belle, ma a chi ha le armi migliori.

Il Monastero Isola

Il mondo fuori stava bruciando, ma qui dentro il tempo sembrava essersi fermato. Fratello Mauro intinse la penna d'oca nel calamaio. L'inchiostro nero brillò alla luce della candela. La sua mano tremava un po'. Aveva freddo. Nel monastero di Montecassino l'inverno entrava nelle ossa e non se ne andava più fino a maggio. Ma Mauro non poteva fermarsi. Doveva copiare. Davanti a lui, sul leggio di legno grezzo, c'era un vecchio libro romano. Le pagine erano di pergamena ingiallita, mangiate dai tarli ai bordi. Conteneva le storie di Tito Livio, la gloria di Roma antica.

LORE: SCRIPTORIUM

- > **Tipo:** Edificio Speciale (Special Building)
- > **Produzione:** +10 Conoscenza al giorno
- > **Risorse Richieste:** Inchiostro, Pergamena, Pazienza Infinita
- > **Descrizione:** Una stanza fredda dove i monaci copiano libri a mano. È l'unico "backup server" dell'umanità per i prossimi 1000 anni.
- > **Status:** OPERATIVO.

“Attento alla ‘S’, fratello,” sussurrò una voce dietro di lui. Mauro sobbalzò, facendo quasi cadere una goccia d'inchiostro sulla pagina preziosa. Era l'Abate Benedetto. L'uomo che aveva costruito quel rifugio sulla cima della montagna. Benedetto non portava armi, solo una tunica nera ruvida, ma aveva negli occhi una forza che faceva abbassare lo sguardo anche ai guerrieri più feroci.

“Perdonami, Padre,” mormorò Mauro. “Ho freddo e... ho paura.” Benedetto posò una mano sulla spalla del giovane monaco. “Paura di

cosa?" "Di tutto," rispose Mauro, indicando la piccola finestra da cui si vedeva la valle buia. "Laggiù ci sono i Goti. E i Bizantini. Si ammazzano a vicenda. Bruciano le città. E noi siamo qui, a copiare vecchie storie di gente morta. A cosa serve?" Benedetto sorrise. Prese una mela dal tavolo e la pose accanto al libro. "Vedi questa mela, Mauro? L'abbiamo coltivata noi, nell'orto. Abbiamo zappato la terra, piantato l'albero, potato i rami. *Labora. Lavora.*" Poi indicò il libro. "E questo è il seme della mente. Se noi non lo copiamo, se non lo salviamo... chi lo farà? I soldati? I re?" Benedetto si avvicinò alla finestra. "Il mondo è come un mare in tempesta, Mauro. Le onde distruggono tutto. Noi siamo un'isola. O forse... un'arca. Come quella di Noè." Mauro guardò il libro. Le parole latine sembravano formiche nere in marcia sulla pagina bianca. "Stiamo salvando il mondo copiando libri?" chiese, scettico. "Stiamo salvando la memoria," rispose Benedetto. "Un giorno, la tempesta finirà. I guerrieri saranno stanchi. E gli uomini vorranno sapere chi erano, da dove venivano. Se noi facciamo bene il nostro lavoro, troveranno le risposte qui. In questa biblioteca."

Dalla cappella arrivò il suono della campana. *Dlin. Dlin. Dlin.* Era l'ora della preghiera notturna. "Ora et Labora," disse Benedetto. "Prega e lavora. È l'unica ricetta per non impazzire quando il mondo crolla." Mauro guardò la sua pagina. Aveva appena finito di copiare una frase: *Verba volant, scripta manent*. Le parole volano, gli scritti rimangono. Improvvisamente, il freddo sembrò meno pungente. Non era solo un copista infreddolito in cima a un monte dimenticato da Dio. Era un guardiano. Stava proteggendo il fuoco della conoscenza mentre fuori imperversava l'inverno della storia. Riprese la penna. La sua mano non tremava più. La 'S' venne perfetta, elegante, eterna.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **San Benedetto:** Non solo preghiere. Ha inventato il concetto di “Lavoro” come valore sacro.
- **I Monasteri:** Erano le “Arche di Noè” della cultura. Senza di loro, avremmo perso tutto.
- **Ora et Labora:** La prima regola di gestione del tempo della storia.

La Città Fantasma

Il silenzio era la cosa peggiore. Marco camminava tra le rovine di quella che un tempo era stata Aquileia, la “Seconda Roma”. Si ricordava il rumore. Il mercato pieno di voci, i carri sul selciato, le risate nelle terme, il canto dei preti nella basilica. Ora c’era solo il vento che fischiava attraverso i muri sventrati. Attila era passato di qui. Il “Flagello di Dio”. Non avevano lasciato nulla. I tetti erano crollati, bruciati. Le statue erano state decapitate, come se gli Unni avessero voluto uccidere anche la pietra. Marco si fermò davanti a quella che era stata la casa di suo zio, un ricco mercante di spezie. Non c’era più la porta. Non c’era più il tetto. Entrò. Il pavimento a mosaico, bellissimo, con i delfini e i pesci colorati, era coperto di cenere e detriti. Marco si chinò e spazzò via un po’ di polvere con la mano. Un occhio di pesce, fatto di pasta vitrea blu, lo guardò dal pavimento. Era intatto. “Sei fortunato, pesciolino,” sussurrò Marco. “Tu non hai visto niente.”

LORE: MOSAICO ROMANO

- > **Tipo:** Elemento Decorativo (Decor)
- > **Durabilità:** Eterna (o quasi)
- > **Descrizione:** Pavimenti fatti di migliaia di tessere colorate. Raccontano storie di dei e mostri.
- > **Curiosità:** Sotto la cenere e la terra, questi "pixel" di pietra aspetteranno secoli per essere riscoperti.
- > **Status:** DANNEGGIATO.

Un rumore di passi lo fece scattare in piedi. Si nascose dietro un pezzo di muro crollato. Erano sciacalli? O soldati rimasti indietro? Vide un gruppo di persone entrare nella via principale. Erano magri, sporchi, vestiti di stracci. Non erano guerrieri. Erano sopravvissuti. Camminavano piano, guardandosi intorno con occhi vuoti. Cercavano cibo, o forse solo un posto dove dormire che avesse ancora un tetto. Tra loro c'era un vecchio che trascinava un carretto rotto. Sopra c'erano poche cose: una pentola, una coperta, un sacco. Si fermarono davanti al foro, o a quello che ne restava. “È finita,” disse il vecchio. La sua voce rimbombò nella piazza deserta. “Aquileia è morta.” Una donna si mise a piangere. “Dove andremo adesso? Non c’è posto sicuro sulla terraferma.” Il vecchio indicò verso sud, verso il mare. “Laggiù,” disse. “Nella laguna. Tra le canne e il fango.” “Ma non c’è niente lì!” protestò un giovane. “Solo zanzare e acqua salmastra.” “Appunto,” rispose il vecchio. “Niente strade, niente palazzi, niente oro. Gli Unni non verranno lì. I loro cavalli affonderebbero nel fango.”

Marco ascoltava. La laguna. Quegli isolotti di sabbia dove andavano a pescare. Era un posto orribile per viverci. Umido, malsano. Ma era sicuro. Uscì dal suo nascondiglio. Il gruppo si

spaventò, ma quando videro che era solo un ragazzo, si rilassarono. “Vieni con noi?” chiese il vecchio. Marco guardò un’ultima volta il mosaico con il pesce. Aquileia era stata grande. Era stata ricca. Ma era troppo visibile. Troppo bella. In questo nuovo mondo, essere belli era pericoloso. Bisognava diventare invisibili. “Sì,” disse Marco. “Vengo.” Si unì al gruppo. Si incamminarono verso la laguna, lasciandosi alle spalle le rovine fumanti. Non lo sapevano ancora, ma stavano andando a fondare qualcosa di ancora più grande. Su quelle isole di fango, un giorno, sarebbe sorta Venezia. Ma per ora, erano solo profughi che cercavano di non morire.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Attila:** Ha cancellato Aquileia dalla mappa (letteralmente).
- **La Strategia:** Se non puoi difendere la città, spostala dove i cavalli non possono arrivare.
- **Venezia:** È nata dalla paura, non dal lusso. Una “Panic Room” gigante in mezzo al mare.

CONCLUSIONE: SALVATAGGIO IN CORSO...

Uff. Che viaggio, eh? Abbiamo visto un impero crollare come un castello di carte. Abbiamo visto imperatori licenziati, ville bruciate e monaci che copiano libri al freddo per salvare la memoria del mondo. Sembra tutto un disastro, vero? Beh, in un certo senso lo è. Il “sistema operativo” romano è andato in crash. Schermata blu della morte. Ma guardate bene i pezzi che sono rimasti a terra. C’è la legge romana (che i barbari inizieranno presto a copiare). C’è la Chiesa (che è rimasta in piedi quando tutto il resto cadeva). C’è la lingua latina (che si sta trasformando nei dialetti che parliamo oggi). E ci sono questi nuovi arrivati, i “barbari”. Hanno energia, hanno fame di imparare e sanno fare spade incredibili.

Il gigante è a terra, sì. Ma i pezzi sono ancora lì. Ora la domanda è: chi sarà abbastanza bravo da rimetterli insieme? Spoiler: ci proveranno in tanti. Alcuni faranno solo danni. Altri... beh, altri ci andranno molto vicino. Nel prossimo livello, vedremo cosa succede quando questi “barbari” decidono di fermarsi e mettere su casa in Italia. Preparatevi a incontrare gente con barbe lunghissime, donne che costruiscono cattedrali e un re che fa le leggi... a pagamento. Benvenuti nell’Italia dei Longobardi. Salvataggio completato. Si riparte!

Capitolo 2: L’Italia Divisa

Introduzione: Il Server si Spezza

Bentornati, crono-viaggiatori! Se pensavate che il riavvio del sistema nel 476 fosse stato traumatico, aspettate di vedere cosa succede ora. Immaginate di avere una bellissima pizza margherita (l’Italia unita). Ora immaginate che arrivi qualcuno e la tagli a metà con una forbice arrugginita. Una metà resta ai vecchi proprietari (i Bizantini), l’altra se la prendono i nuovi arrivati. Benvenuti nell’epoca dei **Longobardi**.

Siamo nel **568 d.C.** (sì, sono passati quasi cent’anni da Odoacre, il tempo vola quando ci si diverte... o si muore di fame). Dalle Alpi scende un popolo che non cerca solo un posto dove dormire. Cerca casa. E ha intenzione di restarci per un bel pezzo. Non sono turisti. Sono guerrieri con barbe lunghe (da cui il nome *Langobardi*, “Lunga Barba”, anche se qualcuno dice che erano le lance a essere lunghe... vabbè, dettagli).

SCHEDA PERSONAGGIO: ALBOINO

Ruolo: Re dei Longobardi (e Barbiere mancato)

Forza: 9/10 (Spacca-crani professionista)

Intelligenza: 7/10 (Astuto, ma perde la testa per il vino)

Carisma: 8/10 (I suoi uomini lo seguirebbero all'inferno)

Abilità Speciale: *Fara Leader* (Evoca un esercito di clan familiari istantaneamente)

Debolezza: *Calici Macabri* (Ha il brutto vizio di bere dal teschio dei nemici... spoiler: non finirà bene)

In questo capitolo vedremo l'Italia diventare un puzzle. Vedremo **Alboino** che entra in Friuli e dice “Mio!”. Incontreremo **Teodolinda**, la regina influencer che ha convertito un popolo intero con la diplomazia (e un pettine d'oro). Scopriremo come si viveva in una **Fara** (no, non è un faro, è un clan militare). Leggeremo l'**Editto di Rotari**, ovvero il momento in cui i barbari hanno detto: “Ok, forse scrivere le leggi è meglio che faide infinite”. E infine vedremo come tutto questo finirà quando un altro gigante, Carlo Magno, deciderà di cambiare di nuovo il gioco.

Preparate i vostri calici (magari di vetro, non di osso, grazie). Si parte!

L’Invasione

Il freddo non era come quello delle steppe della Pannonia. Lì il vento ti tagliava la faccia come una lama di ghiaccio, secco e furioso. Qui, sulle Alpi Giulie, il freddo era umido, pesante. Ti entrava sotto la pelliccia di lupo, si attaccava alla cotta di maglia, ti appesantiva le

ossa. Gisulfo si strinse nel mantello. Il suo cavallo sbuffava nuvole di vapore bianco nell'aria grigia del mattino. Sotto di loro, la valle si apriva come una ferita verde tra le rocce. “È quella?” chiese una voce roca accanto a lui. Gisulfo non si voltò. Sapeva chi era. Alboino, il Re. L'uomo che aveva guidato centocinquantamila persone – uomini, donne, bambini, schiavi, bestiame – attraverso mezza Europa. “Sì, mio Re,” rispose Gisulfo. “Quella è l'Italia.”

 SAVING GAME DATA . . .

La discesa fu lenta, un fiume di gente che colava giù dai passi montani. Il rumore era assordante: lo scricchiolio delle ruote dei carri, le urla dei mandriani, il pianto dei bambini, il clangore delle armi. Gisulfo guardava i volti della sua gente. Erano stanchi, sporchi, affamati. Ma nei loro occhi c'era una luce nuova. Non la disperazione della fuga, ma la fame della conquista. Per anni erano stati mercenari, pagati dai Bizantini per combattere altre guerre. Avevano visto le ricchezze dell'Italia, le ville con i pavimenti riscaldati, il vino dolce, l'olio d'oliva. E ora erano tornati per prenderselo. Non come ospiti. Come padroni.

Quando arrivarono a Cividale, la prima città fortificata, non trovarono resistenza. Le mura erano vecchie, le guarnigioni bizantine erano scappate o erano troppo poche per combattere. Alboino entrò nella piazza principale a cavallo. Il suo elmo conico brillava pallido sotto il sole che finalmente bucava le nuvole. Scese da cavallo e piantò la sua lancia nel terreno fangoso. “Gisulfo,” chiamò. Il nipote si avvicinò. “Questa città è la porta,” disse il Re, la voce che rimbombava nel silenzio della piazza. “Tu sarai il custode della porta. Ti lascio qui con le migliori *fare*.” Gisulfo sentì il peso di quelle

parole. Duca. Il primo Duca del Friuli. “E tu, mio Re?” Alboino sorrise, un sorriso che non prometteva nulla di buono per chi stava a sud. “Io vado a prendermi il resto.”

LORE: SCRAMASAX

- > **Tipo:** Arma da fianco (Sidearm)
- > **Materiale:** Ferro grezzo
- > **Danno:** Alto (a distanza ravvicinata)
- > **Descrizione:** Un coltellaccio a un solo taglio, pesante e brutale. Non serve per la scherma elegante, serve per finire il lavoro. Ogni uomo libero longobardo ne porta uno alla cintura. È il simbolo della loro libertà (gli schiavi non possono portare armi).
- > **Status:** EQUIPAGGIATO.

La sera stessa, Gisulfo camminava sulle mura di Cividale. Guardava verso ovest, dove la polvere sollevata dall'esercito di Alboino stava già svanendo all'orizzonte. Si toccò il fianco, dove pendeva il suo *scramasax*. L'Italia era divisa ora. Loro avevano il nord, le montagne, le valli. I Bizantini avevano il mare, le città costiere, Ravenna. Sarebbe stata una lunga guerra. Una guerra di assedi, di tradimenti, di veleni. Ma per stasera, avevano una casa. Gisulfo respirò l'aria della sera. Profumava di timo selvatico e di pioggia in arrivo. “Benvenuti in Italia,” sussurrò al vento.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **568 d.C.:** I Longobardi entrano in Italia dal Friuli.
- **Alboino:** Non vuole solo saccheggiare, vuole stabilirsi.
- **Ducati:** L'Italia viene divisa in "Ducati" (regioni militari autonome). Il primo è il Friuli.
- **Divisione:** L'Italia perde la sua unità politica per la prima volta dai tempi dei Romani (e non la riavrà per 1300 anni!).

La Regina di Ferro

Monza non era Roma, e non era nemmeno Ravenna. Ma per Teodolinda, era il centro del mondo. La regina camminava nel chiostro della nuova basilica che aveva fatto costruire. Il rumore dei suoi passi leggeri risuonava sulle lastre di pietra. Intorno a lei, l'aria profumava di incenso e di calce fresca. I muratori stavano ancora finendo il campanile, ma la chiesa era già piena di fedeli. Non erano solo Longobardi. C'erano anche Romani. Teodolinda sorrise. Era questo il suo capolavoro. Non una battaglia vinta con la spada, ma una vinta con un sorriso e una preghiera. "Mia Regina," disse una voce. Era Gregorio, l'inviato del Papa. Un uomo piccolo, calvo, con occhi che sembravano aver letto troppi libri e visto troppa poca luce del sole. "Il Santo Padre vi manda la sua benedizione," disse Gregorio, inchinandosi. "E questo dono." Porse un cofanetto di legno intarsiato. Teodolinda lo aprì. Dentro c'era un pettine d'oro, decorato con pietre preziose. "È bellissimo," disse lei. "Dite a Papa Gregorio che i Longobardi non sono più i lupi che lui teme. I lupi hanno imparato a pregare."



SAVING GAME DATA . . .

Gregorio la guardò con sospetto. “I vostri duchi sono ancora arianì, o pagani. Bruciano chiese. Uccidono preti.” “I miei duchi sono uomini,” rispose Teodolinda, la voce dura come l'acciaio. “E come tutti gli uomini, seguono chi è più forte. Mio marito, Re Agilulfo, mi ascolta. E se il Re ascolta la Chiesa, i duchi ascolteranno il Re.” Si voltò verso l'altare. Lì, in una teca di vetro, brillava un oggetto. Non era grande. Non era imponente. Era un semplice cerchio d'oro, decorato con smalti e gemme. Ma all'interno, si diceva, c'era un chiodo della croce di Cristo, battuto fino a diventare una lamina sottile. La Corona Ferrea. “Quella corona,” disse Teodolinda, indicandola, “unirà questo paese. Non sarà più la corona dei Longobardi o la corona dei Romani. Sarà la corona d'Italia.” Gregorio guardò la corona, poi guardò la regina. Per la prima volta, il sospetto nei suoi occhi lasciò il posto al rispetto. “Che Dio vi aiuti, figlia mia,” sussurrò. “Perché avrete bisogno di più di un chiodo per tenere insieme questo regno.”

LORE : CORONA FERREA

- > **Tipo:** Oggetto Leggendario (Legendary Item)
- > **Materiale:** Oro, Gemme e... un chiodo di ferro.
- > **Bonus:** +50 Legittimità, +100 Carisma Divino.
- > **Descrizione:** Si dice che l'anello interno sia fatto con uno dei chiodi della Vera Croce. Per secoli, tutti i Re d'Italia (inclusi Carlo Magno e Napoleone) vorranno indossarla.
- > **Curiosità:** È troppo piccola per una testa normale. Forse era una corona votiva (da appendere), o forse i re avevano la testa piccola?

Teodolinda rimase sola nel chiostro. Toccò il pettine d'oro, poi si toccò la pancia. Un erede. Se avesse dato al Re un figlio cattolico, il

futuro sarebbe stato diverso. Fuori, nel cortile, sentì le risate rudi delle guardie longobarde che giocavano ai dadi. Parlavano una lingua che era già un misto di germanico e latino. Stavano cambiando. Non erano più invasori. Stavano diventando italiani. E lei, la figlia di un duca bavaro, era la loro madre.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Teodolinda:** La regina che ha capito che per governare l'Italia bisogna farsi amici i Romani (e il Papa).
- **Conversione:** I Longobardi iniziano a diventare Cattolici. Questo li avvicina alla popolazione locale.
- **Monza:** Diventa una capitale estiva e un centro religioso importante.
- **Integrazione:** Lentamente, Longobardi e Romani iniziano a mescolarsi.

Vita nella Fara

Il villaggio di Fara Gera d'Adda non assomigliava per niente alle città romane di pietra e marmo. Era fatto di legno, fango e paglia. Le case erano capanne lunghe, con tetti spioventi che toccavano quasi terra. Alachis stava pulendo il suo scudo quando sentì le urla. “Ladro! Hai rubato il mio maiale!” Alachis sospirò. Era il vecchio Grimoaldo, che urlava contro il giovane Pertarito. Di nuovo. Alachis si alzò. Era uno *sculdascio*, un giudice locale, e toccava a lui risolvere queste beghe prima che qualcuno tirasse fuori un coltello. Uscì nella piazza sterrata al centro del villaggio. Le oche starnazzavano, spaventate dalle grida. “Cosa succede qui?” tuonò Alachis. “Ha preso il mio verro migliore!” sputò Grimoaldo, indicando il recinto di Pertarito. “È entrato nel mio campo e ha mangiato le mie rape!” ribatté il giovane. “L'ho preso come risarcimento.” Intorno a loro, gli altri uomini della *fara* si

stavano radunando. Erano tutti guerrieri, tutti liberi. Ognuno aveva una lancia in mano. “Silenzio!” ordinò Alachis. Guardò i due uomini. In un tempo antico, prima di arrivare in Italia, questa storia sarebbe finita con il sangue. Una faida che avrebbe coinvolto le famiglie per generazioni. Ma ora le cose stavano cambiando. “La legge è chiara,” disse Alachis. “Se un animale fa danno, il proprietario paga il danno. Ma non puoi rubare l’animale.”

 SAVING GAME DATA . . .

Alachis si grattò la barba. “Pertarito, restituisci il maiale. Grimoaldo, pagherai a Pertarito tre *solidi* d’oro per le rape distrutte.” Ci fu un mormorio. Tre solidi erano tanti. “E se non pago?” sfidò Grimoaldo. Alachis toccò l’impugnatura della sua spada. “Allora convocheremo il *Gairethinx*, l’assemblea delle lance. E se l’assemblea decide che hai torto e non paghi, diventerai *faida*. Chiunque potrà ucciderti senza pagare il guidrigildo.” La parola *faida* cadde pesante come un macigno. Essere fuori dalla protezione della legge significava essere morti. Grimoaldo abbassò lo sguardo. “Pagherò,” borbottò. Gli uomini intorno batterono le lance sugli scudi. *Thinx*. Era il suono dell’accordo. Il suono della legge. Alachis tornò a sedersi davanti alla sua capanna. Non erano più selvaggi che si scannavano per un maiale. Erano un popolo con delle regole. Regole dure, costose, ma regole.

LORE: GUIDRIGILDO

- > **Tipo:** Meccanica di Gioco (Game Mechanic)
- > **Funzione:** Prezzo del Sangue.
- > **Descrizione:** Invece di "occhio per occhio", i Longobardi usano il portafoglio. Ogni persona ha un valore in denaro. Hai tagliato una mano a qualcuno? Paghi 20 solidi. Hai ucciso un nobile? Paghi 900 solidi. Hai ucciso uno schiavo? Paghi poco.
- > **Obiettivo:** Evitare le faide (vendette a catena) che distruggono la società.

Alachis guardò il sole tramontare sui tetti di paglia. La *fara* era la loro famiglia allargata. Si spostavano insieme, combattevano insieme, vivevano insieme. Ma ora che erano fermi, ora che avevano terre e confini, la *fara* stava diventando qualcosa di diverso. Stava diventando un villaggio. E un villaggio ha bisogno di pace, non solo di guerra.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Fara:** L'unità base della società longobarda. Un clan familiare e militare che si muove e si insedia insieme.
- **Giustizia:** Si basa sul risarcimento in denaro (*guidrigildo*) per evitare le vendette private (*faide*).
- **Assemblea:** Le decisioni importanti vengono prese dai guerrieri liberi che battono le lance sugli scudi (*Gairethinx*).

Il Dono Pericoloso

Liutprando era il più grande dei re longobardi. Aveva i capelli grigi ormai, ma la sua schiena era dritta come una lancia. Era a cavallo sulla

via Cassia, a pochi chilometri da Roma. Davanti a lui, inginocchiato nella polvere, c'era Papa Gregorio II. Non era una scena normale. I re non si fermano per i preti. I re conquistano. Ma Liutprando era diverso. Era cattolico. E aveva paura di Dio più che dei Bizantini. “Alzatevi, Santo Padre,” disse il Re. Il Papa si alzò, ma i suoi occhi erano fissi su quelli del guerriero. “Roma è la città di Pietro. Non potete prenderla.” Liutprando guardò le mura della Città Eterna in lontananza. Poteva prenderla. Il suo esercito era forte. I Bizantini erano deboli. Avrebbe potuto unificare l'Italia quel giorno stesso. Ma poi guardò la croce d'oro sul petto del Papa. Scese da cavallo. Si tolse il mantello di porpora, la spada, la corona. Li depose ai piedi del Papa. “Non a voi,” disse Liutprando, la voce che tremava leggermente. “Li dono al Beato Pietro.”

 SAVING GAME DATA . . .

Poi fece un gesto verso il castello che si vedeva sulla collina vicina. “E vi dono Sutri. E le terre intorno. Sono vostre. Della Chiesa.” I duchi longobardi mormorarono. Stava regalando terre conquistate col sangue? A un prete? Ma Liutprando sapeva cosa stava facendo. O forse no. Forse pensava solo di salvarsi l'anima. Non sapeva che con quel gesto, con quella piccola donazione di un castello insignificante, stava creando un mostro. Stava creando lo Stato della Chiesa. Il Papa non era più solo un vescovo. Ora era un Re. Aveva delle terre. Aveva dei soldati. E un Papa con una spada è molto più pericoloso di un Papa con un vangelo.

LORE: DONAZIONE DI SUTRI

- > **Tipo:** Evento Chiave (Key Event)
- > **Anno:** 728 d.C.
- > **Oggetto:** Il castello di Sutri (e qualche campo di lattuga).
- > **Effetto:** *Genesi del Potere Temporale.* Il Papa diventa ufficialmente un capo di stato.
- > **Conseguenza a Lungo Termine:** Il Papa vorrà sempre più terre. E per difenderle, chiamerà eserciti stranieri (spoiler: arrivano i Franchi).

Liutprando risalì a cavallo. Si sentiva leggero, come se si fosse tolto un peso. Non aveva preso Roma. Ma aveva comprato la pace con Dio. Tornò verso nord, verso Pavia. Dietro di lui, il Papa sorrideva. Aveva appena vinto la guerra senza sguainare una sola spada.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Liutprando:** Il re che ha quasi unito l'Italia, ma si è fermato per rispetto al Papa.
- **Sutri:** Un piccolo castello che cambia la storia. È l'inizio dello Stato Pontificio (il Papa-Re).
- **Potere Temporale:** La Chiesa inizia a occuparsi di politica, tasse e guerre, non solo di anime.

L'Invito Fatale

La neve sulle Alpi era alta un metro. Il vento ululava come un'anima dannata. Ma il vecchio sull'asino non si fermava. Era Papa Stefano II. E stava facendo una cosa che nessun Papa aveva mai fatto prima: stava andando a chiedere aiuto a un re straniero. Non ai Bizantini.

Loro erano troppo lontani e troppo deboli. Stava andando dai Franchi. Quando arrivò al campo di Re Pipino (detto “il Breve”, perché era basso, ma guai a dirglielo in faccia), il Papa fece una scena madre. Si buttò a terra, nella neve, vestito di sacco, e si cosparse la testa di cenere. “Salvaci, Pipino!” gridò. “I Longobardi ci vogliono divorare! Astolfo ci ha preso Ravenna e ora vuole Roma!” Pipino guardò quel vecchio piangente. Poi guardò i suoi guerrieri. Erano grossi, biondi, e si annoiavano. “Alzati, Santo Padre,” disse Pipino. “Nessuno toccherà Roma.”

 SAVING GAME DATA . . .

Quella sera, nella tenda reale, fecero un patto. Il Papa avrebbe unto Pipino con l’olio santo, dichiarandolo “Patrizio dei Romani” (e legittimando il fatto che aveva usurpato il trono al precedente re merovingio). In cambio, Pipino sarebbe sceso in Italia, avrebbe preso a calci i Longobardi e avrebbe regalato al Papa tutte le terre conquistate. “Tutte?” chiese Pipino, guardando la mappa. “Tutte quelle che erano dei Bizantini,” rispose il Papa con un sorriso innocente. “Ravenna, la Pentapoli, l’Emilia...” Pipino annuì. Per lui, l’Italia era solo un posto dove fare bottino e guadagnarsi il paradiso. Non gli interessava governarla. “Affare fatto,” disse il Re dei Franchi. Fuori dalla tenda, il vento cambiò direzione. Non soffiava più da nord. Soffiava verso sud. Verso l’Italia. I Longobardi non lo sapevano ancora, ma il loro tempo era scaduto. Avevano fatto l’errore fatale: avevano spaventato il Papa. E il Papa aveva appena chiamato il fratello maggiore grosso e cattivo.

LORE: UNZIONE SACRA

- > **Tipo:** Buff Magico (Magic Buff)
- > **Effetto:** +100 Autorità Regale.
- > **Descrizione:** Il Papa versa olio santo sulla testa del Re.
- > **Significato:** Prima i re erano re perché erano forti. Ora sono re "per Grazia di Dio". Chi va contro il Re, va contro Dio. È un upgrade politico enorme per Pipino (che era solo un maggiordomo di palazzo).

Stefano II guardò le fiamme del braciere. Aveva tradito i Bizantini? Sì. Aveva condannato l'Italia a essere invasa di nuovo? Sì. Ma aveva salvato la Chiesa. E per lui, quello era l'unica cosa che contava.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **L'Alleanza:** Il Papa e i Franchi fanno un patto di ferro. Il Papa dà legittimità (corona), i Franchi danno protezione (esercito).
- **Pipino il Breve:** Il padre di Carlo Magno. Scende in Italia, sconfigge i Longobardi e regala le terre al Papa.
- **La Fine dell'Equilibrio:** I Longobardi sono accerchiati. A nord i Franchi, al centro il Papa. È l'inizio della fine.

La Caduta di Pavia

Pavia era sotto assedio da dieci mesi. Dentro le mura, la gente mangiava i topi. Fuori, i Franchi mangiavano arrosti e bevevano birra. Re Desiderio guardava dalle mura. I suoi capelli erano diventati bianchi in un solo anno. Accanto a lui non c'era suo figlio Adelchi. Adelchi era scappato a Verona, e poi a Costantinopoli, per cercare aiuto. Un aiuto che non sarebbe mai arrivato. Desiderio era solo. "Mio

Re,” disse una guardia, magra come uno scheletro. “Non abbiamo più frecce.” Desiderio annuì. Non servivano frecce. Serviva un miracolo. Laggiù, nel campo nemico, vide una tenda enorme, sormontata da un’ aquila d’oro. Lì c’ era lui. Carlo. Il figlio di Pipino. Lo chiamavano Magno, “il Grande”. Ed era davvero grande. Un gigante di quasi due metri, con occhi che ti trapassavano e una voce che faceva tremare i vetri. Carlo non aveva fretta. Sapeva che Pavia sarebbe caduta come una mela matura.

H SAVING GAME DATA . . .

La porta della città si aprì. Non con un boato, ma con un cigolio triste. Desiderio uscì a piedi. Senza armi. Senza corona. Camminò attraverso il campo dei Franchi. I soldati nemici lo guardavano in silenzio. Non ridevano. C’ era rispetto per quel vecchio re che aveva resistito tanto a lungo. Quando arrivò davanti a Carlo, Desiderio si inginocchiò. “Prendi il regno,” disse, la voce rossa. “Ma risparmia la mia gente.” Carlo lo guardò dall’ alto. Non sorrise. “Il regno è già mio,” rispose il Franco. “Per diritto di guerra e per volontà di Dio.” Fece un cenno. Due guardie presero Desiderio. Non lo uccisero. Lo avrebbero portato in un monastero in Francia, a pregare per il resto dei suoi giorni. Una prigione dorata, ma pur sempre una prigione. Carlo entrò a Pavia. Andò dritto nella chiesa di San Michele. Lì, sull’ altare, c’ era la Corona Ferrea. La prese tra le mani enormi. Sembrava un giocattolo. Se la mise in testa. Gli stava stretta, ma non importava. “Re dei Franchi e dei Longobardi,” tuonò. In quel momento, il regno che Alboino aveva fondato duecento anni prima smise di esistere. Non c’ erano più Longobardi. C’ erano solo sudditi di Carlo. L’ Europa stava per cambiare nome. Stava per diventare un Impero.

LORE: SPADA DI ADELCHI

- > **Tipo:** Oggetto Tragico (Tragic Item)
- > **Proprietario:** Adelchi, figlio di Desiderio.
- > **Status:** SMARRITO.
- > **Descrizione:** Adelchi è l'eroe romantico di questa storia. Coraggioso, sfortunato, tradito. La sua spada rappresenta la resistenza impossibile. Manzoni ci scriverà sopra una tragedia famosa (spoiler: muore male).
- > **Effetto:** Inspira poeti e patrioti del XIX secolo.

Mentre Carlo festeggiava, un monaco longobardo scriveva l'ultima riga nella cronaca del suo popolo. “E così finisce la stirpe dei leoni,” scrisse. “Ora inizia il tempo delle aquile.” Chiuse il libro. Fuori, le campane suonavano a festa per il nuovo re. Ma per il monaco, suonavano a morto.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **774 d.C.:** Carlo Magno conquista Pavia. Fine del Regno Longobardo.
- **Desiderio:** L'ultimo re, finisce i suoi giorni in monastero.
- **Carlo Magno:** Diventa “Re dei Franchi e dei Longobardi”. Unifica l’Europa centrale e l’Italia.
- **Adelchi:** Il principe sfortunato che scappa a Bisanzio (e diventa un’icona letteraria).

Conclusion: Game Over o Level Up?

E così, amici miei, finisce la partita dei Longobardi. Hanno giocato bene per due secoli. Sono partiti come barbari che dormivano nelle tende e sono finiti come costruttori di chiese, legislatori e mecenati

d’arte. Hanno dato all’Italia un sacco di cose: 1. **Nomi:** Se vi chiamate Guido, Aldo, Roberto o vivete in Lombardia, ringraziateli. 2. **Cibo:** La colomba pasquale? Invenzione loro (più o meno). 3. **Leggi:** Il concetto che “chi rompe paga” (guidrigildo) invece di “chi rompe muore” (faida) è un bel passo avanti.

Ma alla fine, hanno perso perché non hanno capito una regola fondamentale del gioco: **mai mettersi contro il Game Master (il Papa).** Desiderio pensava di poter trattare il Papa come un qualsiasi altro duca. Errore fatale. Il Papa ha usato la sua “carta speciale”: la chiamata a casa. Ha chiamato i Franchi, e i Franchi hanno resettato tutto.

Ora l’Italia non è più divisa tra Bizantini e Longobardi. Ora c’è un nuovo padrone in città. Un uomo che non si accontenta di essere Re. Lui vuole essere Imperatore. Nel prossimo capitolo, vedremo cosa succede quando metti insieme la spada più forte d’Europa e la croce più potente del mondo. Spoiler: nasce il Sacro Romano Impero. E le cose si complicano *davvero*.

Salvate la partita qui. Ci vediamo nel **Capitolo 3: Il Nuovo Ordine.**

Capitolo 3: Il Nuovo Ordine

Introduzione: L'Europa 1.0

Avete presente quando il vostro computer è pieno di virus, lento e disordinato, e decidete di formattare tutto e installare un sistema operativo nuovo di zecca? Ecco, **Carlo Magno** ha fatto esattamente questo con l'Europa. Dopo secoli di caos, invasioni e regni che duravano quanto un gatto in tangenziale, arriva lui. Un uomo così grande (letteralmente) e così ambizioso da dire: “Basta. Ora comando io, e comando dappertutto”.

Siamo nell'anno **800 d.C.** Carlo non vuole essere solo un Re. Vuole essere un Imperatore. Vuole ricreare Roma, ma versione “Remastered”. Più cristiana, più germanica, più... bionda. Nasce il **Sacro Romano Impero**. Ma come si governa un impero enorme senza internet, senza telefoni e con strade piene di buche? Semplice: inventando il **Feudalesimo**. Immaginatelo come un gigantesco schema piramidale (ma legale). L'Imperatore dà la terra ai Vassalli, i Vassalli la danno ai Valvassori, e in fondo ci sono i contadini che lavorano e sperano di non morire di fame.

SCHEDA PERSONAGGIO: CARLO MAGNO

Ruolo: Padre dell'Europa (e CEO del Sacro Romano Impero)

Forza: 10/10 (Brandisce la spada *Gioiosa*)

Intelligenza: 9/10 (Parla latino, greco e franco, ma non sa scrivere bene)

Carisma: 10/10 (Quando entra in una stanza, tutti stanno zitti)

Abilità Speciale: *Rete Feudale* (Delega il potere per controllare mappe enormi)

Debolezza: *Figli* (Appena muore, litigheranno per l'eredità e spaccheranno tutto)

In questo capitolo cavalcheremo con i **Paladini** (i supereroi del Medioevo). Vedremo come funziona una **Curtis** (l'azienda agricola medievale). Scopriremo che Carlo Magno ha inventato anche un nuovo modo di scrivere (la **Minuscola Carolina**), perché era stanco di non capire la calligrafia dei suoi monaci. È l'alba di un nuovo ordine. L'Europa sta iniziando a prendere la forma che conosciamo oggi. Allacciate le cinture (o le selle). Si va ad Aquisgrana!

La Notte di Natale

Roma era fredda quella notte. Non nevicava, ma l'umidità del Tevere ti entrava nelle ossa. La Basilica di San Pietro non era quella che conoscete oggi. Niente cupola di Michelangelo, niente colonnato del Bernini. Era un edificio antico, scricchiolante, pieno di mosaici dorati e odore di cera d'api. Migliaia di candele tremolavano nella navata. Carlo era inginocchiato davanti all'altare. Indossava una tunica romana, sandali d'oro e un mantello di porpora. Si sentiva ridicolo.

Lui, un guerriero franco abituato ai pantaloni di pelle e alle pellicce, vestito come un imperatore morto da secoli. Ma il Papa, Leone III, aveva insistito. “Il mondo ha bisogno di un padre,” gli aveva detto. Carlo pregava. O forse pensava ai sassoni che doveva ancora sterminare a nord. Improvvisamente, sentì un peso sulla testa. Non un peso metaforico. Un peso fisico, freddo e pesante. Aprì gli occhi. Il Papa era sopra di lui, con una corona tra le mani. L’aveva appena posata sui suoi capelli biondi e grigi. “A Carlo, piissimo Augusto, coronato da Dio, grande e pacifico Imperatore, vita e vittoria!” Il grido partì dai preti, poi dai nobili, poi dalla folla fuori. “Imperatore!”

 SAVING GAME DATA . . .

Carlo si alzò. La corona gli scivolava un po’. Guardò il Papa. Leone III sorrideva. Era un sorriso furbo. Incoronandolo, il Papa aveva appena detto al mondo due cose: 1. Carlo è il capo di tutti i cristiani. 2. È il Papa che decide chi è il capo. Perché è il Papa che mette la corona. Carlo capì la trappola. Se Dio (tramite il Papa) ti dà il potere, Dio (tramite il Papa) può togliertelo. Ma per ora, andava bene così. Uscì dalla basilica. La folla ruggiva. Dopo 324 anni, c’era di nuovo un Imperatore in Occidente. Non parlava latino come prima lingua. Non viveva a Roma. E probabilmente puzzava un po’ di cavallo. Ma era un Imperatore. E l’Europa aveva di nuovo un padrone.

LORE: CORONA DEL SACRO ROMANO IMPERO

- > **Tipo:** Oggetto Leggendario (Legendary Item)
- > **Materiale:** Oro, smalti, pietre preziose non tagliate.
- > **Forma:** Ottagonale (8 placche, come la Gerusalemme Celeste).
- > **Bonus:** +200 Autorità, +100 Relazioni con il Papa.
- > **Malus:** -50 Relazioni con l'Imperatore di Bisanzio (che è geloso).
- > **Status:** EQUIPAGGIATO.

Quella notte, Carlo non dormì. Guardava la corona appoggiata sul tavolo di legno. Brillava alla luce della candela. Era il simbolo del potere assoluto. Ma era anche un collare. Un collare d'oro che lo legava a Roma per sempre.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **800 d.C.:** La data più facile da ricordare della storia. Incoronazione di Carlo Magno.
- **Sacro Romano Impero:** Nasce una nuova entità politica. "Sacro" perché cattolico, "Romano" perché si ispira a Roma, "Impero" perché comanda su tanti popoli.
- **Il Potere del Papa:** Incoronando Carlo, il Papa si mette *sopra* l'Imperatore. Questo creerà problemi per secoli.

L'Ultima Canzone

La gola di Roncisvalle era una trappola di pietra. Orlando si asciugò il sangue dalla fronte. La sua spada, *Durendala*, era scheggiata. Intorno a lui, i suoi uomini morivano. Non erano stati i Saraceni a tendere l'imboscata. Erano stati i Baschi, montanari feroci che conoscevano

ogni sasso dei Pirenei. Ma poco importava chi ti uccideva quando avevi una lancia nella pancia. “Suona il corno, Orlando!” gridò Oliviero, il suo migliore amico, mentre parava un colpo. “Chiama Carlo! È solo a poche leghe!” Orlando scosse la testa. “Sarebbe un disonore. Un Paladino non chiede aiuto. Un Paladino combatte.” Era l’orgoglio. Quello stupido, magnifico orgoglio cavalleresco. Continuarono a combattere. Erano dodici contro mille. Sembravano dei giganti in mezzo ai nani. Le loro armature brillavano, le loro spade cantavano. Ma anche i giganti sanguinano.

 SAVING GAME DATA...

Quando Orlando capì che era finita, era troppo tardi. Oliviero era caduto. Turpino, il vescovo-guerriero, era morto benedicendo i nemici che uccideva. Orlando era solo. Sentì il freddo della morte salirgli dalle gambe. Prese il suo corno d’avorio, l’*Olifante*. Lo portò alle labbra e soffiò. Non fu un suono normale. Fu un urlo. Un urlo di disperazione e di addio che spaccò l’aria, spaccò le pietre, spaccò le vene del collo di Orlando per lo sforzo. Il suono volò sopra le montagne, superò le valli, raggiunse l’esercito di Carlo che stava tornando in Francia. Il Re si fermò. “Orlando mi chiama,” disse, sbiancando in volto. Tornarono indietro al galoppo. Ma trovarono solo silenzio. Orlando era seduto contro un pino, rivolto verso la Spagna. Sotto di lui, aveva nascosto *Durendala* e l’*Olifante*, perché nessuno potesse prenderli. Era morto come aveva vissuto: senza fare un passo indietro.

LORE: OLIFANTE

- > **Tipo:** Oggetto Epico (Epic Item)
- > **Materiale:** Zanna di elefante.
- > **Abilità:** Chiamata di Soccorso.
- > **Raggio:** Infinito (o quasi).
- > **Effetto Collaterale:** Se suonato troppo forte, può causare la morte dell'utilizzatore (rottura delle tempie).
- > **Status:** DANNEGGIATO.

Carlo pianse. Il grande Imperatore, l'uomo di ferro, pianse come un bambino davanti al corpo del nipote. Quella battaglia fu una sconfitta militare insignificante. Una scaramuccia di retroguardia. Ma i poeti la trasformarono in una leggenda. Orlando non era morto per niente. Era morto per insegnare all'Europa cosa significava essere un Cavaliere. Fedeltà. Coraggio. Sacrificio. La *Chanson de Roland* sarebbe diventata la hit parade del Medioevo.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Paladini:** I 12 cavalieri scelti di Carlo. Fedelissimi e fortissimi.
- **Codice Cavalleresco:** L'onore è più importante della vita.
- **Leggenda vs Storia:** Roncisvalle fu una sconfitta contro i Baschi (cristiani), ma la leggenda dice che furono i Saraceni (musulmani) per renderla una guerra santa.

Il Feudo

Bodo si svegliò prima del sole. Faceva freddo nella capanna. Sua moglie, Ermentrude, dormiva ancora, raggomitolata sotto le pelli di pecora insieme ai bambini. Bodo si alzò e diede un calcio alla gallina

che dormiva ai piedi del letto. “Sveglia, bestiaccia,” borbottò. “Oggi si lavora per il padrone.” Bodo non era uno schiavo. Era un “servo della gleba”. La differenza? Poca. Non poteva essere venduto come un oggetto, ma non poteva nemmeno andarsene. Era legato alla terra. Se la terra veniva venduta, lui veniva venduto con essa. Uscì nel cortile della *Curtis*. La Curtis era il mondo di Bodo. Era divisa in due parti, come una mela tagliata male. Da una parte c’era la *Pars Dominica* (la parte del padrone): i campi migliori, i vigneti, il bosco per la caccia. Dall’altra c’era la *Pars Massaricia* (la parte dei contadini): piccoli pezzi di terra che Bodo e gli altri dovevano coltivare per sopravvivere. Ma il problema era che Bodo doveva lavorare *prima* sulla terra del padrone (le famose *corvées*), e solo *dopo* sulla sua.

 SAVING GAME DATA...

Prese l’aratro. Non era il vecchio aratro romano, leggero e inutile su questa terra dura e argillosa del nord. Era un mostro di ferro e legno, con le ruote. “Forza, Bue,” disse Bodo, attaccando l’animale. La lama di ferro, il *vomere*, affondò nella terra nera, rivoltandola come se fosse burro. Era faticoso. Bodo sudava, nonostante il freddo. Mentre lavorava, vide passare un gruppo di cavalieri. Erano i *Missi Dominici*, gli inviati dell’Imperatore. Andavano a controllare se il Conte amministrava bene la giustizia (o se rubava troppe tasse). Bodo si tolse il cappello e abbassò la testa. Non sapeva chi fosse Carlo Magno. Sapeva solo che c’era un Re lontano che proteggeva tutti. O almeno, così diceva il prete la domenica. “Ehi, tu!” gridò uno dei cavalieri. “Dov’è la strada per l’abbazia?” Bodo indicò col dito sporco di terra. “Di là, signore.” Il cavaliere gli lanciò una moneta d’argento. Bodo la guardò cadere nel fango. Un denaro d’argento. Con la faccia di Carlo sopra. Era più di quanto guadagnasse in un anno. La raccolse

velocemente e la nascose nella bocca. Quella sera, Ermentrude avrebbe avuto carne per cena.

LORE: ARATRO PESANTE

- > **Tipo:** Tecnologia Agricola (Tech Upgrade)
- > **Componenti:** Ruote, Versoio (ribalta la terra), Vomere di ferro.
- > **Effetto:** +50% Produzione di Cibo.
- > **Descrizione:** L'aratro romano graffiava solo la superficie. Questo mostro scava in profondità, portando in superficie i nutrienti. Senza di lui, il Nord Europa sarebbe rimasto una foresta.
- > **Status:** IN USO.

Bodo tornò a casa al tramonto. Era stanco morto. Gli faceva male la schiena. Ma aveva la moneta in bocca. E aveva finito il campo del padrone. Domani avrebbe lavorato per sé. Era una vita dura. Una vita di fango e fatica. Ma era una vita. E nel Medioevo, essere vivi era già un successo.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Curtis:** L'azienda agricola autosufficiente. Si produce tutto in casa (cibo, vestiti, attrezzi).
- **Corvées:** Giornate di lavoro gratuito che i contadini devono al padrone.
- **Servo della Gleba:** Né schiavo né libero. Un uomo "piantato" nella terra come un albero.

La Scuola Palatina

Aquisgrana non era solo una caserma. Era una scuola. Alcuino di York camminava tra i banchi. Era un monaco inglese, il cervello più fino d'Europa. Davanti a lui, seduti come scolaretti, c'erano i figli dei nobili franchi. E in prima fila, spesso, c'era l'Imperatore stesso. Carlo Magno sapeva combattere, sapeva cavalcare, sapeva comandare. Ma leggere e scrivere? Quello era difficile. Teneva una tavoletta di cera sotto il cuscino per esercitarsi la notte, quando nessuno lo vedeva. Le sue dita, abituate all'impugnatura della spada, faticavano a tenere lo stilo. "Maestro Alcuino," chiese Carlo. "Perché dobbiamo copiare questi vecchi libri romani? Sono pagani." Alcuino sorrise. "Perché senza di loro, Maestà, saremmo ciechi. I Romani sapevano costruire ponti che non crollano e leggi che funzionano. Se perdiamo i loro libri, torniamo nelle caverne."

 SAVING GAME DATA . . .

Ma c'era un problema. Ogni monastero scriveva in modo diverso. Alcuni usavano lettere incomprensibili, piene di riccioli e abbreviazioni assurde. Leggere un libro scritto a Benevento era impossibile per un monaco di Parigi. "Dobbiamo standardizzare il font," disse Alcuino (o qualcosa del genere). Inventarono la **Minuscola Carolina**. Era una scrittura rivoluzionaria. Le lettere erano staccate l'una dall'altra. Erano tonde, chiare, leggibili. C'erano gli spazi tra le parole (prima si scriveva tutto attaccato, *scriptio continua*, un incubo). C'era la punteggiatura. "Ora," disse Alcuino, mostrando una pagina perfetta, "chiunque nell'Impero potrà leggere questo testo. Da Amburgo a Roma." Carlo accarezzò la pergamena. Non aveva

conquistato solo le terre. Aveva conquistato la conoscenza. E quella conquista sarebbe durata molto più del suo Impero.

LORE: MINUSCOLA CAROLINA

- > **Tipo:** Tecnologia Culturale (Tech Upgrade)
- > **Effetto:** +100 Leggibilità, +50 Velocità di Copiatura.
- > **Descrizione:** Il "Times New Roman" del Medioevo. È così chiara e bella che quando gli stampatori del Rinascimento la ritroveranno, crederanno che sia la scrittura degli antichi Romani e la useranno come modello per i primi libri a stampa.
- > **Status:** STANDARD APPROVATO.

Alcuino guardò fuori dalla finestra. Nevicava. Sapeva che l'Impero era fragile. Si reggeva solo sulla forza di un uomo. Ma i libri... i libri erano forti. Se riuscivano a copiare abbastanza manoscritti, la luce non si sarebbe spenta. "Continuate a scrivere," ordinò ai suoi allievi. "State salvando il mondo, una lettera alla volta."



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Rinascita Carolingia:** Carlo Magno investe nella cultura. Apre scuole e biblioteche.
- **Minuscola Carolina:** Una scrittura chiara e leggibile che unifica l'Europa culturale.
- **Conservazione:** Grazie ai monaci di Carlo, abbiamo salvato il 90% dei classici latini che leggiamo oggi.

I Fratelli Coltelli

Era il 14 febbraio dell'842. San Valentino. Ma non c'era amore nell'aria a Strasburgo. C'era solo fango, freddo e due eserciti che si guardavano in cagnesco. Da una parte c'erano i soldati di **Ludovico il Germanico**. Parlavano una lingua dura, gutturale, l'antenato del tedesco (*teudisca lingua*). Dall'altra c'erano i soldati di **Carlo il Calvo**. Parlavano una lingua musicale, neolatina, l'antenato del francese (*romana lingua*). Erano fratelli. O meglio, fratellastri. E odiavano il loro fratello maggiore, **Lotario**, che voleva tutto l'Impero per sé. Ludovico e Carlo si incontrarono in mezzo al campo. Non si abbracciarono. Si strinsero l'avambraccio, alla maniera dei guerrieri. Dovevano fare un giuramento di alleanza. Ma c'era un problema. Se Ludovico avesse giurato in “francese”, i suoi soldati tedeschi non avrebbero capito. Se Carlo avesse giurato in “tedesco”, i suoi soldati francesi non avrebbero capito. E allora fecero una cosa mai vista prima.

H SAVING GAME DATA...

Ludovico, il re dei tedeschi, si rivolse all'esercito del fratello e parlò nella loro lingua: “*Pro Deo amur et pro christian poblo et nostro commun salvament...*” (Per l'amore di Dio e per il popolo cristiano e per la nostra comune salvezza...) I soldati francesi sgranarono gli occhi. Un re tedesco che parlava la loro lingua! Poi Carlo, il re dei francesi, si rivolse all'esercito del fratello e parlò in tedesco: “*In Godes minna ind in thes christianes folches ind unser bedhero gehaltnissi...*” Fu un momento magico. Non stavano solo giurando di picchiare Lotario. Stavano certificando la nascita di due nazioni. La Francia e la Germania. L'Impero unitario di Carlo Magno era morto. Il

sogno europeo si era infranto contro la realtà delle lingue e delle culture diverse.

LORE: GIURAMENTO DI STRASBURGO

- > **Tipo:** Documento Storico (Historical Document)
- > **Data:** 14 febbraio 842.
- > **Contenuto:** Un patto di non aggressione e mutuo soccorso.
- > **Importanza:** È il primo documento scritto in una lingua "volgare" (cioè del popolo) e non in latino. È l'atto di nascita delle lingue moderne.
- > **Status:** ARCHIVIATO.

L'anno dopo, a Verdun, i tre fratelli presero una mappa e la tagliarono in tre pezzi. A Carlo andò l'Ovest (Francia). A Ludovico andò l'Est (Germania). A Lotario, il perdente, andò la striscia centrale (l'Italia e una striscia di terra che andava fino al Mare del Nord, la "Lotaringia"). Era una pace armata. I confini tracciati quel giorno sarebbero stati bagnati di sangue per i successivi mille anni. Ma quel giorno a Strasburgo, mentre i soldati battevano le lance sugli scudi, nessuno pensava al futuro. Pensavano solo che finalmente potevano capirsi.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Trattato di Verdun (843):** L'Impero viene diviso in tre. Nascono i nuclei di Francia, Germania e Italia.
- **Lingue Volgari:** Il latino è ormai una lingua per preti e dotti. La gente parla le lingue "nazionali".
- **La Lotaringia:** La terra di mezzo contesa. Per secoli Francia e Germania si picchieranno per controllarla (Alsazia e Lorena vi dicono niente?).

Il Castello

Il mare non era più sicuro. Le foreste non erano più sicure. Guglielmo guardava l’orizzonte dalla torre di legno che aveva appena finito di costruire. Era un signorotto locale, un vassallo di un vassallo. Non aveva un grande esercito. Aveva solo la sua famiglia, i suoi contadini e la sua paura. Dal nord arrivavano i **Normanni** (o Vichinghi), demoni biondi sulle loro navi a forma di drago (*drakkar*), che risalivano i fiumi e bruciavano tutto. Da sud arrivavano i **Saraceni**, pirati musulmani che rapivano la gente per venderla come schiavi. Da est arrivavano gli **Ungari**, arcieri a cavallo veloci come il vento. E l’Imperatore? L’Imperatore era lontano. Era debole. Non poteva proteggere nessuno. “Signore!” gridò una sentinella. “Vele nere sul fiume!” Guglielmo strinse i denti. “Chiudete il ponte!” ordinò. “Tutti dentro le mura! Portate il grano, portate le pecore!”

 SAVING GAME DATA . . .

Il villaggio si svuotò in un attimo. Contadini, donne, bambini, animali, tutti si precipitarono dentro la palizzata di legno che circondava la casa fortificata di Guglielmo. Non era un bel castello di pietra come quelli delle fiabe. Era una torre tozza (*maschio*), circondata da un muro di tronchi appuntiti e da un fossato pieno di acqua sporca. Ma era l’unica salvezza. I Vichinghi sbarcarono. Erano enormi, con asce che potevano tagliare un uomo in due. Si lanciarono contro la palizzata, urlando nomi di dei pagani. Guglielmo e i suoi pochi soldati risposero con frecce e pietre. Fu una notte lunga. Una notte di fuoco e sangue. Ma all’alba, la palizzata era ancora in piedi. I Vichinghi, vedendo che la preda era troppo difficile da masticare, se ne erano andati a cercare un villaggio più facile. Guglielmo guardò i

suoi contadini. Erano sporchi, terrorizzati, ma vivi. In quel momento, il patto feudale divenne reale. Loro lavoravano per lui. Lui combatteva per loro. Non c'era bisogno di un Imperatore. Bastava un uomo con una torre e una spada. Era nato l'**Incastellamento**. L'Europa si stava coprendo di migliaia di piccole fortezze. Ognuna un'isola in un mare di pericolo.

LORE: CASTELLO (LIVELLO 1)

- > **Tipo:** Struttura Difensiva (Base Building)
- > **Materiali:** Legno, Terra, Palizzata.
- > **Difesa:** +50 contro i raid veloci.
- > **Costo:** Molto alto (serve il lavoro di tutto il villaggio).
- > **Evoluzione:** Se sopravvivi abbastanza a lungo, potrai aggiornarlo alla versione in PIETRA (Livello 2).
- > **Status:** IN COSTRUZIONE.

Guglielmo scese dalla torre. Sapeva che sarebbero tornati. “Rinforzate il cancello,” disse al fabbro. “E scavate il fossato più profondo.” Il Medioevo non era finito. Stava solo diventando più duro.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Nuove Invasioni:** IX-X secolo. Normanni, Saraceni, Ungari. L'Europa è sotto assedio da tutti i lati.
- **Incastellamento:** Visto che il Re non protegge, i nobili si costruiscono i castelli da soli.
- **Frammentazione:** Il potere si spezzetta ancora di più. Ogni castello è un piccolo stato autonomo.

Conclusione: Il Puzzle si Rompe

Avete presente quando finite un puzzle da 1000 pezzi e poi arriva il vostro gatto e lo butta per terra? Ecco, questo è quello che è successo all'Europa dopo Carlo Magno. Il grande sogno imperiale è durato poco. I nipoti di Carlo hanno litigato, si sono divisi la torta e hanno lasciato la porta aperta ai nuovi invasori. Ma in questo caos, sono nate le basi del nostro mondo:

1. **Le Nazioni:** Francia, Germania e Italia iniziano a parlare lingue diverse e ad avere confini diversi.
2. **I Castelli:** Il paesaggio europeo si riempie di torri. Non sono solo posti romantici, sono macchine da guerra.
3. **La Cavalleria:** Nasce l'idea che il guerriero deve essere anche nobile d'animo (almeno in teoria).

Ora però c'è un problema. Chi comanda davvero? L'Imperatore (che è lontano e debole) o il Papa (che incorona l'Imperatore)? E chi decide chi diventa Vescovo? Il Papa o l'Imperatore? Preparatevi, perché nel prossimo capitolo assisteremo alla più grande rissa legale e politica del Medioevo. Si chiama **Lotta per le Investiture**. E vedremo un Imperatore costretto a stare in ginocchio nella neve per tre giorni pur di farsi perdonare. Spoiler: non portatevi il cappotto, farà freddo. Ci vediamo nel **Capitolo 4: Il Potere Conteso**.

Capitolo 4: Il Potere Conteso

Introduzione: Due Capitani, Una Nave

Immaginate di essere su una nave in mezzo alla tempesta. C'è un capitano che vuole girare il timone a destra. C'è un altro capitano che vuole girare il timone a sinistra. Risultato? La nave gira in tondo e l'equipaggio vomita. Ecco, l'Europa dell'XI secolo era esattamente così. Per secoli, **Papa** e **Imperatore** erano andati d'accordo (più o meno). L'Imperatore proteggeva la Chiesa con la spada, il Papa proteggeva l'Imperatore con le preghiere. Ma ora le cose sono cambiate. L'Imperatore ha iniziato a nominare i Vescovi come se fossero suoi dipendenti (Vescovi-Conti). Il Papa ha detto: "Ehi, un attimo! Le cose di Dio le decido io". Inizia così la **Lotta per le Investiture**. Non è una guerra fatta solo di battaglie campali. È una guerra di scomuniche, di lettere velenose, di tradimenti e di colpi di scena teatrali.

SCHEDA PERSONAGGIO: GREGORIO VII

Ruolo: Il Papa di Ferro (nato Ildebrando di Soana)

Forza: 2/10 (È un vecchio monaco)

Intelligenza: 10/10 (Politico geniale e testardo)

Carisma: 9/10 (Fa paura anche ai Re)

Abilità Speciale: *Scomunica* (Può licenziare l'Imperatore e sciogliere i sudditi dal giuramento di fedeltà. OP!)

Debolezza: *Esilio* (Chi troppo vuole, nulla stringe. Finirà i suoi giorni lontano da Roma).

In questo capitolo vedremo un Papa che scrive un documento shock (*Dictatus Papae*) dove dice, in pratica: “Io sono il capo del mondo”. Vedremo un Imperatore, **Enrico IV**, costretto a umiliarsi nella neve per salvare il trono. Incontreremo **Matilde di Canossa**, la donna più potente d’Italia, che ospita il duello del secolo nel suo castello. E vedremo come, alla fine, troveranno un compromesso (il Concordato di Worms) che non accontenta nessuno, ma evita la guerra civile totale. Preparate i popcorn. E una coperta pesante. Si va a Canossa!

Il Papa di Ferro

Roma, Palazzo del Laterano. 1075. Gregorio VII non dormiva mai. O almeno così dicevano i suoi nemici. Era seduto al suo scrittoio, alla luce di una candela che stava per spegnersi. La sua mano correva veloce sulla pergamena. Non stava scrivendo una preghiera. Stava scrivendo una dichiarazione di guerra. “Punto 1,” mormorò. “La Chiesa Romana è stata fondata da Dio solo.” “Punto 2. Solo il

Pontefice Romano può essere chiamato universale.” “Punto 12. A lui è permesso deporre gli imperatori.” Si fermò. Rilesse quella frase. Nessun Papa aveva mai osato tanto. Deporre un Imperatore? Era come dire che la Luna poteva spegnere il Sole. Ma Gregorio non aveva dubbi. L’Imperatore Enrico IV, quel ragazzino viziato in Germania, stava vendendo le cariche ecclesiastiche come se fossero verdura al mercato. Simonia, la chiamavano. Bisognava fermarlo. Gregorio intinse la penna nell’inchiostro. “Punto 27. Il Papa può sciogliere i sudditi dalla fedeltà verso gli iniqui.” Ecco. L’arma finale. La bomba atomica del Medioevo. Se l’Imperatore non avesse obbedito, il Papa gli avrebbe tolto il regno da sotto i piedi.

 SAVING GAME DATA . . .

Un servitore entrò nella stanza. “Sanità, è tardi. Dovete riposare.” Gregorio lo guardò con occhi di fuoco. “Non c’è riposo per chi deve guidare il gregge, figlio mio. I lupi sono alle porte.” Arrotolò la pergamena. L’aveva chiamata *Dictatus Papae*. Non l’avrebbe spedita subito. L’avrebbe tenuta nel cassetto, pronta per essere usata. Sapeva che Enrico avrebbe reagito. Sapeva che ci sarebbe stata guerra. Ma Gregorio era pronto. Non era un pastore che scappava. Era un pastore che mordeva.

LORE: TIARA PAPALE (TRIREGNO)

- > **Tipo:** Equipaggiamento Leggendario (Headgear)
- > **Descrizione:** Un copricapo con tre corone sovrapposte.
- > **Simbolismo:** Rappresenta i tre poteri del Papa: Padre dei Re, Rettore del Mondo, Vicario di Cristo.
- > **Effetto:** +300 Autorità Spirituale.
- > **Nota:** Non è molto comoda per dormire.

Gregorio spense la candela. Nel buio, Roma sembrava tranquilla. Ma a nord, oltre le Alpi, la tempesta si stava preparando.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Dictatus Papae:** Un documento (forse solo appunti personali) in cui Gregorio VII afferma la superiorità assoluta del Papa su tutti, Imperatore incluso.
- **Teocrazia:** L'idea che il potere religioso debba comandare su quello politico.
- **Simonia:** La compravendita di cariche ecclesiastiche (pagare per diventare Vescovo). Gregorio la odia.

L'Imperatore Arrabbiato

Worms, Germania. Gennaio 1076. La sala del trono puzzava di cane bagnato, fumo di legna e sudore acido. Nonostante i mazzetti di lavanda e timo sparsi sul pavimento di pietra, l'odore della paura era impossibile da coprire. Ventisei vescovi tedeschi sedevano sugli scanni di legno, pallidi come fantasmi. Sapevano che quello che stavano per fare era una follia. Enrico IV camminava avanti e indietro. Aveva solo 26 anni, ma la rabbia lo faceva sembrare più vecchio.

“Quel monaco...” ringhiò, sputando per terra. “Quel piccolo, falso monaco!” Si fermò davanti all’arcivescovo di Magonza. “Scrivete!” ordinò. Il frate amanuense intinse la penna, la mano che tremava. “Enrico, Re non per usurpazione ma per ordinazione di Dio, a Ildebrando, che non è più papa ma un falso monaco.” Un mormorio corse nella sala. Chiamare il Papa col suo nome di battesimo (Ildebrando) era un insulto mortale. Era come dire che non era mai stato Papa. “Tu hai osato minacciarmi,” continuò Enrico, la voce che si alzava fino a diventare un urlo. “Hai calpestato i vescovi come servi! Hai scambiato l’ordine per il caos!” Enrico prese una coppa di vino e la bevve d’un fiato. Il vino rosso gli colò sulla barba. “Io, Enrico, Re per grazia di Dio, insieme a tutti i miei vescovi, ti dico: Scendi! Scendi! Scendi!” *Descende, descende, descende!* Le parole rimborbarono nella sala come un tuono. Enrico firmò la pergamena con un tratto violento, quasi strappando la pelle. Si sentiva potente. Si sentiva invincibile. Non sapeva che quella lettera era la sua condanna a morte politica. Non sapeva che Gregorio VII non avrebbe risposto con un’altra lettera. Avrebbe risposto togliendogli l’anima.

H SAVING GAME DATA...

Quando la lettera partì, portata da un messaggero a cavallo che cavalcava verso sud, nella sala scese il silenzio. Si sentiva solo il crepitio del fuoco nel camino. Un vecchio vescovo si fece il segno della croce, di nascosto. “Dio ci aiuti,” sussurrò. “Abbiamo appena svegliato il diavolo.”

LORE: LETTERA DI DEPOSIZIONE

- > **Tipo:** Oggetto Maledetto (Cursed Item)
- > **Mittente:** Enrico IV.
- > **Destinatario:** Gregorio VII (o meglio, "Ildebrando").
- > **Contenuto:** Una serie di insulti creativi e l'ordine di dimettersi.
- > **Effetto:** Provoca l'immediata Scomunica dell'utilizzatore.
- > **Status:** INVIATO.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Dieta di Worms (1076):** L'assemblea in cui Enrico IV convince i vescovi tedeschi a deporre il Papa.
- **L'Insulto:** Enrico si rifiuta di riconoscere l'autorità di Gregorio, chiamandolo "falso monaco".
- **Il Rischio:** Attaccare il Papa frontalmente era una mossa azzardata. Se il Papa reagisce, l'Imperatore perde la sua legittimità divina.

Nella Neve

Canossa, Appennino Reggiano. Gennaio 1077. Il vento ululava come un branco di lupi affamati. La neve cadeva fitta, cancellando il mondo sotto un lenzuolo bianco. Il castello di Canossa sembrava un gigante di pietra addormentato sulla cima della montagna. Tre cerchie di mura lo proteggevano. Ma il vero spettacolo non era il castello. Era l'uomo inginocchiato davanti al portone chiuso. Non indossava l'armatura. Non indossava il mantello di porpora foderato di ermellino. Indossava un saio di lana grezza, ruvido come la lingua di un gatto. Era scalzo. I suoi piedi erano viola per il freddo. I suoi capelli erano incrostati di

ghiaccio. Era Enrico IV, l'uomo più potente della terra. E stava tremando come una foglia. “Apritemi!” gridò, la voce rotta dal battere dei denti. “Sono un peccatore! Chiedo perdoni!” Nessuna risposta. Solo il vento. Dalle finestre della torre più alta, due figure lo guardavano. Una era Matilde, la padrona di casa. L'altro era Gregorio VII. “Non è abbastanza,” disse il Papa, sorseggiando un vino caldo speziato. “Deve capire chi comanda.” Matilde guardò l'Imperatore nella neve. “Santità, morirà di freddo. È lì da due giorni.” “Meglio il freddo del corpo che il fuoco dell'Inferno,” rispose Gregorio.

 SAVING GAME DATA...

Per tre giorni e tre notti, Enrico rimase lì. Non mangiò. Non dormì. Pregò e pianse. I suoi servitori piangevano con lui, cercando di scaldargli i piedi con il fiato. Era un teatro. Una recita studiata a tavolino. Enrico sapeva che se si fosse umiliato abbastanza, il Papa *doveva* perdonarlo. Un prete non può rifiutare il perdono a un penitente. Era la regola del gioco. Enrico stava usando la pietà cristiana come un'arma contro il Papa stesso. Al terzo giorno, il portone si aprì. Gregorio uscì. Enrico si buttò ai suoi piedi, baciando la neve sporca. “Ti perdoni, figlio mio,” disse il Papa. Lo fece rialzare. Enrico aveva vinto. Aveva riavuto la sua corona. Ma mentre si abbracciavano, Enrico pensava solo a una cosa: “Appena torno in Germania, raduno l'esercito e vengo a prenderti.” E Gregorio, guardando negli occhi gelidi dell'Imperatore, capì che quella pace sarebbe durata quanto un fiocco di neve sul fuoco.

LORE: CILICIO IMPERIALE

- > **Tipo:** Armatura Leggera (Light Armor)
- > **Materiale:** Lana grezza, peli di capra.
- > **Difesa:** 0.
- > **Effetto Speciale:** *Penitenza Estrema*. Ti fa sembrare così patetico che anche il tuo peggior nemico è costretto a perdonarti.
- > **Malus:** -50 Salute (Ipotermia), -100 Dignità.
- > **Status:** EQUIPAGGIATO.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **L'Umiliazione di Canossa:** Il punto più basso (o più alto, dipende dai punti di vista) del potere imperiale. L'Imperatore si inginocchia davanti al Papa.
- **Strategia Politica:** Enrico non si pente davvero. Lo fa solo per riavere il potere politico. È una mossa di judo: usa la forza dell'avversario (la religione) per salvarsi.
- **Il Ruolo di Matilde:** La Gran Contessa fa da mediatrice. Senza di lei, il Papa non avrebbe mai aperto quella porta.

La Contessa Guerriera

Canossa. Qualche giorno dopo. Matilda non era una donna come le altre. Mentre le dame di corte ricamavano arazzi, lei indossava una cotta di maglia pesante dieci chili. Il cortile del castello risuonava del clangore del metallo. Fabbri che battevano il ferro, soldati che affilavano le spade, cavalli che scalpitavano sul selciato ghiacciato. L'aria sapeva di carbone, cuoio e letame. Odori maschi, odori di guerra. Matilda camminava tra i suoi uomini. Aveva i capelli rossi raccolti sotto un elmo conico. “Controllate le scorte di grano!” ordinò,

la voce ferma come quella di un generale. “Se l’Imperatore torna, non busserà alla porta. La sfonderà.” Un capitano le si avvicinò. “Mia signora, dicono che Enrico stia radunando un esercito in Lombardia.” Matilda sorrise. Un sorriso freddo, tagliente. “Lasciatelo venire. Canossa è la mia casa. E nessuno entra in casa mia senza invito.” Matilda non combatteva solo con la spada. Combatteva con la mente. Conosceva il latino, leggeva i classici, discuteva di teologia con il Papa. Era l’unica persona che Gregorio VII ascoltava davvero. “Ricordate,” disse ai suoi soldati, alzando la spada verso il cielo grigio. “Noi non combattiamo per un Re. Combattiamo per San Pietro. E San Pietro ha le chiavi del Paradiso... ma anche quelle dell’Inferno.” I soldati esultarono. Per la Gran Contessa avrebbero marciato fino alla fine del mondo.

LORE: SIGILLO DELLA GRAN CONTESSA

- > **Tipo:** Oggetto Chiave (Key Item)
- > **Descrizione:** Un sigillo di cera rossa con l’effigie di Matilda.
- > **Iscrizione:** *Matilda Dei Gratia Si Quid Est* (“Matilda, per grazia di Dio, se è qualcosa”).
- > **Effetto:** +50 Diplomazia, +50 Comando Militare.
- > **Uso:** Permette di evocare alleati (Papato) o intimidire nemici (Impero).

Matilda si tolse l’elmo. Il sudore le incollava i capelli alla fronte. Era stanca. Essere l’ago della bilancia tra i due poteri più grandi della terra era un lavoro estenuante. Ma qualcuno doveva pur farlo. E quel qualcuno era lei.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Matilda di Canossa:** Una delle donne più potenti del Medioevo. Governava un territorio immenso (Toscana, Emilia, Lombardia).
- **Donna Guerriera:** Non stava chiusa nel castello. Guidava gli eserciti e partecipava alle battaglie.
- **Fedeltà al Papa:** Ha dedicato tutta la sua vita e le sue ricchezze alla causa della Chiesa. Senza di lei, Gregorio VII avrebbe perso.

Il Vescovo Conte

Milano. Anno 1090 circa. Le strade di Milano erano un labirinto di fango e urla. Da una parte c'era il profumo dell'incenso che usciva dalle chiese. Dall'altra, l'odore acre della "Pataria", il quartiere degli straccivendoli, dove la gente moriva di fame. Il Vescovo Anselmo cavalcava un destriero bianco, bardato d'oro. Non indossava solo la stola sacra. Sotto la veste, si intravedeva la maglia di ferro. Al suo fianco non aveva chierichetti, ma soldati armati di lancia. "Fate largo!" gridavano le guardie, spingendo via i mendicanti. Un uomo dal volto sporco di fuliggine si parò davanti al cavallo. Era un "patarino", uno dei ribelli che volevano una Chiesa povera. "Vergogna!" urlò l'uomo, sputando verso il Vescovo. "Servi Dio o servi l'Imperatore? Quell'anello che porti te l'ha dato Cristo o te l'ha venduto il Re?" Il Vescovo Anselmo non si scompose. Alzò il bastone pastorale. Ma non per benedire. Con un movimento rapido, colpì l'uomo sulla spalla, facendolo cadere nel fango. "Io servo l'ordine," disse il Vescovo con voce gelida. "E l'ordine viene da Dio e dall'Imperatore. Tu, invece, servi solo il caos." Mentre il corteo ripartiva, il Vescovo toccò l'anello al suo dito. Era vero. Glielo aveva dato l'Imperatore. E in cambio, lui governava Milano, riscuoteva le tasse e guidava l'esercito. Era un

Vescovo? Sì. Era un Conte? Anche. Era un mostro a due teste. E la gente iniziava a stancarsi di dover obbedire a entrambe.

LORE: PASTORALE DA GUERRA

- > **Tipo:** Arma Contundente (Blunt Weapon)
- > **Danno:** 40 Fisico + 20 Sacro.
- > **Descrizione:** Un bastone vescovile rinforzato in ferro. Ottimo per benedire le folle, ma anche per spaccare teste agli eretici.
- > **Abilità:** *Doppia Autorità*. Ti permette di comandare sia i preti che i soldati.
- > **Nota:** Non molto evangelico.

Dalle finestre delle case, la gente guardava in silenzio. L'aria era elettrica. Si sentiva che qualcosa stava per rompersi. Il Vescovo-Conte era potente, ma sedeva su una polveriera.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Vescovi-Conti:** L'Imperatore dava poteri politici ai vescovi. Perché? Perché i vescovi non hanno figli legittimi a cui lasciare il feudo. Alla loro morte, il territorio torna all'Imperatore. Geniale, no?
- **Pataria:** Un movimento popolare a Milano che protestava contro la ricchezza e la corruzione del clero. Volevano preti poveri e onesti.
- **Confusione:** In questo periodo non si capiva più dove finiva la Chiesa e iniziava lo Stato.

Il Concordato

Worms. 23 Settembre 1122. Cinquant'anni. Tanto era durata la guerra. Migliaia di morti, città bruciate, Papi in esilio, Imperatori scomunicati. E ora, tutto finiva in un prato fuori dalle mura di Worms. C'era troppa gente per stare dentro la cattedrale. Principi, vescovi, abati, soldati. Tutti stanchi. L'Imperatore Enrico V (il figlio di quello che era stato nella neve a Canossa) e i legati del Papa Callisto II si scambiarono due pergamene. Non c'erano abbracci. Non c'erano sorrisi. Solo sguardi di chi ha capito che nessuno può vincere davvero. "Leggete," ordinò l'Imperatore. Un araldo lesse a gran voce. "Io, Enrico, per amore di Dio, rimetto a Dio e ai santi apostoli Pietro e Paolo ogni investitura con anello e pastorale." La folla trattenne il respiro. L'Imperatore rinunciava a nominare i vescovi? "Tuttavia," continuò l'araldo, "il Papa concede che le elezioni dei vescovi tedeschi avvengano alla presenza dell'Imperatore, che potrà investirli dei beni temporali con lo scettro." Era un compromesso. Un gioco di prestigio. L'anello e il pastorale (simboli religiosi) li dava il Papa. Lo scettro (simbolo del potere politico e delle terre) lo dava l'Imperatore. Era come dividere un bambino a metà. Ma funzionava. I soldati abbassarono le lance. I monaci smisero di pregare per la fine del mondo. La pace era firmata. Ma mentre la cera rossa colava sulla pergamena per sigillare l'accordo, tutti sapevano una cosa. Era solo una tregua. La Chiesa e l'Impero erano due giganti troppo grandi per stare nella stessa stanza senza pestarsi i piedi.

LORE: PERGAMENA DEL CONCORDATO

- > **Tipo:** Documento Storico (Quest Item)
- > **Data:** 1122.
- > **Effetto:** *Pace Temporanea.* Ferma tutte le guerre di religione per 50 turni.
- > **Contenuto:** Una distinzione sottile tra potere spirituale (Anello) e potere temporale (Scettro).
- > **Valore:** Inestimabile. Ha salvato l'Europa dal caos (per un po').

Il sole tramontava su Worms. Le campane suonarono a festa. Ma il suono era diverso da quello delle campane a martello della guerra. Era un suono stanco. Il suono di chi ha bisogno di dormire.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Concordato di Worms (1122):** La fine ufficiale della Lotta per le Investiture.
- **Il Compromesso:** Si distingue tra potere religioso (del Papa) e potere politico (dell'Imperatore).
- **La Lezione:** Nessuno ha vinto tutto. La politica è l'arte del possibile, non l'arte del perfetto.

Conclusione: L'Intervallo del Primo Tempo

Hanno fatto pace? Mica tanto. Diciamo che hanno fischiato la fine del primo tempo. La Lotta per le Investiture ha cambiato tutto. Prima, l'Imperatore era considerato un semi-dio. Ora è solo un re molto potente, ma pur sempre un uomo che può essere sgredito dal Papa. La Chiesa, invece, è diventata una super-potenza politica. Non si occupa più solo di anime, ma di terre, eserciti e leggi. Ma mentre i "grandi"

litigavano, qualcosa di incredibile stava succedendo sotto i loro piedi. Mentre Enrico e Gregorio si urlavano contro, i contadini hanno iniziato a usare un aratro nuovo. I mercanti hanno iniziato a viaggiare di più. Le città hanno iniziato ad allargare le mura. Siamo arrivati a una data magica. Una data che faceva paura a tutti, ma che invece porterà fortuna. L'Anno Mille. Nel prossimo capitolo vedremo come l'Europa si sveglia dal letargo. Non ci saranno più solo Papi e Imperatori. Ci saranno banchieri, esploratori, studenti e inventori. Il Medioevo sta per mettere il turbo.



SAVING GAME DATA...

Capitolo 5: La Svolta (L'Anno Mille)

LORE: IL MILLENARISMO

- > **Profezia:** "Mille e non più mille".
- > **Fonte:** Apocalisse di Giovanni (20:7).
- > **Interpretazione:** Satana sarà slegato dopo 1000 anni.
- > **Reazione:** Panico diffuso? Non proprio. Più che altro, una grande ansia collettiva mista a speranza.
- > **Status:** IN ATTESA.

Immaginate di essere a Capodanno del 999. Siete in una chiesa buia, illuminata solo da candele di sego che puzzano di grasso animale. Fuori fa freddo, ma non troppo (il clima si sta riscaldando). Il prete sta leggendo l'Apocalisse in latino. Voi non capite le parole, ma capite il tono. È terrorizzato. Tutti aspettano la fine del mondo. Si dice che allo scoccare della mezzanotte, il cielo si aprirà, le stelle cadranno e i morti usciranno dalle tombe. Qualcuno ha venduto tutto e ha regalato i soldi alla Chiesa per comprarsi un posto in Paradiso. Qualcuno si sta frustando per espiare i peccati. Qualcuno, più pragmatico, ha nascosto il grano sotto terra, "nel caso il mondo non finisca e domani si debba mangiare". Poi, la campana suona. Uno. Due. Tre... Dodici rintocchi. Silenzio. Nessun angelo con la tromba. Nessun diavolo con il forcione. Il sole sorge, pallido e indifferente, come ogni mattina. Il mondo non è finito. Anzi, sta per iniziare qualcosa di completamente nuovo. L'Europa tira un sospiro di sollievo collettivo. E visto che non siamo morti, tanto vale mettersi a lavorare. E lavoreranno sodo. Nei prossimi tre secoli, l'Europa cambierà faccia.

Le foreste diventeranno campi. I villaggi diventeranno città. I sentieri diventeranno strade commerciali. Benvenuti nell'Anno Mille. Il momento in cui il Medioevo mette il turbo.

SCHEDA PERSONAGGIO: IL CONTADINO LIBERO

Ruolo: Motore dell'Economia.

Forza: 8/10 (Schiena di ferro).

Intelligenza: 6/10 (Sa quando pioverà guardando le nuvole).

Carisma: 3/10 (Puzza di stalla, ma è onesto).

Equipaggiamento: Aratro Pesante, Falce, Zappa.

Abilità Speciale: *Dissodamento*. Può trasformare una foresta oscura in un campo di grano in soli 10 turni.

Obiettivo: Mangiare tutti i giorni (e magari vendere il surplus al mercato).

L'Aratro Magico

Pianura Padana. Marzo 1005. Il fango arrivava alle caviglie. Era un fango nero, grasso, pesante. Berto, il contadino, si asciugò il sudore con la manica della tunica. Davanti a lui, due buoi enormi sbuffavano nuvole di vapore nell'aria fredda. "Forza, bestie!" gridò, schioccando la frusta (ma senza colpirli). I buoi tirarono. Il legno del giogo scricchiolò come le ossa di un vecchio. E poi, il suono. *Crrraaaack*. Non era il legno che si rompeva. Era la terra che si apriva. Il nuovo aratro non era come quello vecchio di suo nonno, che graffiava appena la superficie. Questo era un mostro. Aveva una lama di ferro (il coltro) che tagliava le radici, e un versoio di legno che ribaltava la zolla come

se fosse una fetta di pane. La terra nera e umida veniva esposta al sole, pronta per il seme. L'odore era intenso: sapeva di pioggia, di radici strappate e di letame. “Guarda come taglia,” disse Berto a suo figlio. “Con questo finiamo il campo in metà tempo.” Il segreto non era solo l'aratro. Era il collare. Prima, i buoi avevano una cinghia che gli stringeva il collo. Se tiravano troppo, soffocavano. Ora avevano un collare rigido appoggiato sulle spalle. Potevano spingere con tutta la forza dei muscoli senza strozzarsi. Era una rivoluzione silenziosa. Niente spade, niente corone, niente discorsi in latino. Solo ferro, legno e sudore. Ma grazie a quel ferro e a quel legno, quell'anno ci sarebbe stato pane per tutti. E forse, per la prima volta, Berto non avrebbe dovuto scegliere quale dei suoi figli far mangiare e quale no.

LORE : ARATRO PESANTE

- > **Tipo:** Strumento Agricolo (Farming Tool)
- > **Componenti:** Coltro (lama verticale), Vomere (lama orizzontale), Versoio (ribaltatore).
- > **Bonus:** +200% Produzione Cibo.
- > **Requisiti:** 2-4 Buoi o Cavalli.
- > **Effetto:** Permette di coltivare i terreni pesanti e argillosi del Nord Europa.
- > **Nota:** Ha salvato più vite della penicillina (beh, quasi).



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Innovazione Tecnologica:** L'aratro pesante e il collare rigido hanno cambiato l'agricoltura.
- **Più Cibo = Più Gente:** Se si produce più cibo, la popolazione cresce. E se la popolazione cresce, servono nuove terre.
- **La Conquista del Nord:** Grazie a questi strumenti, si potevano coltivare le terre fredde e umide della Germania e della Francia, non solo quelle secche del Mediterraneo.

Il Disbosramento

Appennini. Autunno 1020. La foresta era buia. Anche a mezzogiorno, i rami delle querce e dei faggi erano così fitti che il sole non passava. Era il regno dei lupi, degli orsi e, secondo le nonne, delle streghe. Ma Fra' Giovanni non aveva paura. O almeno, fingeva di non averne. “Qui,” disse, piantando un bastone nel terreno muschioso. “Qui costruiremo il nuovo granaio.” Dietro di lui, una squadra di contadini armati di asce e seghe guardava gli alberi giganti con timore. Abbattere un albero antico era come uccidere un gigante. Si sentiva il legno gemere. *Tump. Tump. Tump.* Il suono delle asceruppe il silenzio millenario della foresta. L'aria si riempì del profumo pungente della resina e della segatura fresca. Quando il primo grande faggio cadde con un boato che fece tremare la terra, successe una cosa magica. Un raggio di sole colpì il terreno. Lì dove c'era sempre stata l'ombra, ora c'era la luce. “La luce di Dio,” mormorò Fra' Giovanni. Ma per i contadini, quella luce significava un'altra cosa: grano. Quella terra, ricca di foglie marce accumulate per secoli, era fertile come nessun'altra. Giorno dopo giorno, la foresta indietreggiava. I lupi scappavano verso l'alto, sulle cime delle montagne. Al loro posto arrivavano le pecore, le mucche e i bambini che giocavano. Era una

guerra silenziosa tra l’Uomo e la Natura. E per la prima volta nella storia, l’Uomo stava vincendo.

LORE: ASCIA DEL BOSCAIOLO

- > **Tipo:** Strumento/Arma (Tool/Weapon)
- > **Danno:** 30 vs Alberi, 15 vs Nemici.
- > **Bonus:** +50% Legname raccolto.
- > **Effetto Collaterale:** *Ira della Natura.* Se tagli troppi alberi, potresti svegliare qualcosa di antico (o causare una frana).
- > **Nota:** I monaci benedettini erano i “Navy SEALS” del disboscamento. “Ora et Labora” voleva dire anche “Prega e Taglia”.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **La Conquista della Terra:** L’Europa era coperta di foreste. Per far mangiare la gente, bisognava tagliarle.
- **Luce vs Buio:** La foresta era vista come un luogo pericoloso e selvaggio. Il campo coltivato era ordine e civiltà.
- **Il Ruolo dei Monaci:** I monasteri non erano solo luoghi di preghiera, ma aziende agricole all'avanguardia che bonificavano paludi e disboscavano foreste.

Il Mulino

Fiume Po. Estate 1035. Se chiudevi gli occhi, sembrava di essere dentro la pancia di un mostro che brontolava. *Vrooom. Vrooom.* Il rumore era assordante. L’acqua del fiume spingeva le pale di legno della grande ruota esterna. La ruota girava un asse di quercia. L’asse girava un ingranaggio dentato. L’ingranaggio girava la macina

di pietra. Dentro il mulino, l'aria era bianca. Non era nebbia. Era farina. Polvere sottile che entrava nel naso, nelle orecchie, nei vestiti. Mastro Pietro, il mugnaio, era bianco come un fantasma. “Più grano!” urlò al suo garzone, per farsi sentire sopra il frastuono. Il ragazzo versò un sacco di chicchi dorati nella tramoggia. Le due pietre, pesanti come macigni, li stritolarono in un attimo. Da sotto, usciva un fiume bianco e profumato. Farina. Prima, per fare quella quantità di farina, ci volevano cento schiavi che giravano le macine a mano per una settimana. Ora bastava l'acqua. E l'acqua non si stancava mai. Non chiedeva stipendio. Non si ammalava. Il mulino lavorava giorno e notte. Fuori, c'era la fila. Carri pieni di grano aspettavano il loro turno. Il mulino non era solo un edificio. Era il cuore pulsante dell'economia. Era la prima fabbrica della storia. E Mastro Pietro, con la sua faccia infarinata, era l'uomo più ricco del villaggio (dopo il Signore, ovviamente, che si prendeva una tassa su ogni sacco macinato).

LORE : RUOTA IDRAULICA

- > **Tipo:** Edificio Produttivo (Building)
- > **Output:** 500 unità di Farina al giorno.
- > **Costo:** Legno, Pietra, Fiume.
- > **Upgrade:** Può essere usata anche per battere il ferro (Maglio), foltare la lana (Gualchiera) o segare il legno (Segheria).
- > **Nota:** L'energia idraulica è stata il “petrolio” del Medioevo. Pulita, rinnovabile e potente.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **La Prima Rivoluzione Industriale:** Il mulino ad acqua (e poi a vento) ha liberato l'uomo dalla fatica fisica pesante.
- **Energia Rinnovabile:** Il Medioevo usava energia pulita molto prima di noi.
- **Il Potere del Mugnaio:** Chi controllava il mulino controllava il cibo. Per questo i Signori feudali volevano il monopolio della macinazione.

La Fiera

Provins, Champagne (Francia). Maggio 1050. Era come se tutto il mondo si fosse dato appuntamento in una piazza. C'era un frastuono incredibile. Sentivi parlare francese, tedesco, fiammingo, e soprattutto i mille dialetti italiani (genovese, veneziano, fiorentino). L'aria profumava di cose strane. Da una parte, l'odore grasso e lanoso delle pezze di stoffa delle Fiandre, accatastate come muri colorati. Dall'altra, un profumo che faceva starnutire e sognare: pepe nero, cannella, chiodi di garofano. Spezie che arrivavano dall'altra parte del mondo. Guglielmo, un mercante di Genova, camminava tra i banchi tastando le stoffe. "Troppo ruvida," disse in un latino maccheronico a un mercante inglese. "Voglio quella scarlatta." Non pagò con monete d'oro. Sarebbe stato troppo pericoloso portarsene dietro per mezza Europa. Tirò fuori un pezzo di pergamena. "Pagherò a Genova, tra tre mesi, al tasso concordato." Il mercante inglese controllò il sigillo, annuì e strinse la mano. Affare fatto. Intorno a loro, le "Guardie della Fiera" pattugliavano con le spade sguainate. Qui, nella Champagne, un mercante era sacro. Chi ne toccava uno, rispondeva direttamente al Conte. Guglielmo sorrise. Aveva appena comprato cento rotoli di lana senza tirare fuori un soldo. Li avrebbe portati a Genova, li avrebbe

fatti tingere di porpora e li avrebbe rivenduti agli arabi in cambio di seta. Il mondo era diventato un grande mercato. E lui era al centro.

LORE: LETTERA DI CAMBIO

- > **Tipo:** Oggetto Commerciale (Trade Item)
- > **Valore:** Variabile (da 10 a 10.000 Fiorini).
- > **Peso:** 0 (è solo un foglio di carta).
- > **Effetto:** Permette di viaggiare senza portarsi dietro l'oro (evitando i banditi).
- > **Nota:** È l'antenata dell'Assegno e della Carta di Credito. I banchieri italiani l'hanno inventata perché odiavano farsi rapinare.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **Le Fiere della Champagne:** Il punto di incontro tra il Nord (che vendeva lana e tessuti) e il Sud (che vendeva spezie e prodotti di lusso).
- **La Lingua degli Affari:** I mercanti dovevano capirsi. Usavano una specie di mix di lingue o il latino, ma soprattutto i numeri.
- **La Sicurezza:** Senza la protezione dei Conti di Champagne, che garantivano strade sicure, tutto questo non sarebbe stato possibile.

Il Banchiere

Genova. Dicembre 1099. La stanza era silenziosa, a parte il *tling-tling* delle monete. Giovanni di Bicci sedeva dietro un tavolo di legno massiccio, coperto da un panno verde. Davanti a lui c'erano pile di monete d'oro. Fiorini di Firenze, Ducati di Venezia, Tarì arabi. L'aria sapeva di inchiostro e di metallo freddo. Giovanni intinse la penna

d'oca nel calamaio. L'inchiostro nero, fatto con le galle di quercia, aveva un odore acido, quasi di aceto. "Quindi," disse, senza alzare gli occhi dal libro mastro. "Il Re d'Inghilterra vuole un prestito." L'emissario del Re annuì, nervoso. "Per la Crociata, messere." Giovanni fece un calcolo rapido sulla tavola, spostando dei gettoni di metallo. Prestare soldi ai Re era pericoloso. Se vincevano la guerra, ti ridavano i soldi con gli interessi. Se perdevano (o se semplicemente decidevano di non pagare), eri rovinato. "Il rischio è alto," mormorò Giovanni. "Il tasso sarà del 20%." L'emissario sbiancò. "È usura!" "No," rispose Giovanni calmo. "È assicurazione contro il naufragio, i banditi e... la cattiva memoria dei Re." Firmarono. Giovanni non diede all'emissario un sacco d'oro. Gli diede una lettera. Una semplice lettera che valeva 10.000 fiorini. Quando l'emissario uscì, Giovanni chiuse il libro. Se quel Re non avesse pagato, Giovanni avrebbe dovuto spaccare il suo tavolo in piazza. *Banca Rotta*. Ma per ora, il tavolo era solido. E Genova era la padrona del Mediterraneo.

LORE : FIORINO D' ORO

- > **Tipo:** Valuta (Currency)
- > **Peso:** 3,5 grammi di oro puro (24 carati).
- > **Valore:** La moneta più forte del mondo (il "Dollaro" del Medioevo).
- > **Effetto:** +100 Reputazione, +50 Potere d'Acquisto.
- > **Nota:** Prima del Fiorino, in Europa non c'erano monete d'oro, solo d'argento. Il ritorno dell'oro significa che l'economia sta volando.



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **La Banca:** Nasce in Italia (Genova, Firenze, Venezia). I banchieri prestano soldi a Papi e Re.
- **Il Rischio:** Prestare soldi era peccato (usura) per la Chiesa, ma necessario per l'economia. I banchieri trovavano mille scappatoie.
- **Bancarotta:** Quando un banchiere falliva, le autorità gli rompevano letteralmente il banco di lavoro. Da qui la parola "bancarotta".

La Città che Cresce

Bologna. Giugno 1100. “Più in alto! Dovete andare più in alto!” Mastro Anselmo urlava ai muratori in bilico sulle impalcature di legno. La città era un cantiere a cielo aperto. Ovunque guardassi, vedevi gru che sollevavano mattoni rossi, secchi di malta e travi di quercia. Il rumore era costante: martelli che picchiavano, seghe che stridevano, carrettieri che imprecavano nel traffico. Bologna stava scoppiando. Le vecchie mura romane erano diventate un corsetto troppo stretto per una signora che era ingrassata troppo. Le case si ammassavano l’una sull’altra, rubandosi la luce e l’aria. Per guadagnare spazio, si costruivano i portici: le stanze del primo piano si allungavano sopra la strada, sostenute da colonne di legno. E poi c’erano le torri. Ogni famiglia ricca ne voleva una. Più alta era la torre, più importante era la famiglia (e più facile era tirare sassi in testa ai vicini se litigavano). L’aria sapeva di calce viva, di polvere di mattone e di... beh, di troppa gente in poco spazio. Ma c’era anche un altro odore, più sottile. L’odore della libertà. Un servo della gleba che scappava dal suo padrone e riusciva a nascondersi in città per un anno e un giorno, diventava un uomo libero. “L’aria della città rende liberi,”

si diceva. E a giudicare dalla folla che premeva alle porte, tutti volevano respirare quell'aria. Anche se sapeva un po' di fogna.

LORE: MURA CITTADINE

- > **Tipo:** Difesa (Defense)
- > **Livello:** 2 (Cerchia dei Mille).
- > **Costo:** Enorme (tasse per tutti).
- > **Effetto:** Protegge dai nemici esterni, ma non dalle risse interne.
- > **Bonus:** Definisce chi è "Cittadino" (dentro) e chi è "Villano" (fuori).



CHE COSA ABBIAMO IMPARATO?

- **L'Urbanizzazione:** La gente si sposta dalle campagne alle città per cercare lavoro e libertà.
- **I Portici:** Un'invenzione geniale per aumentare lo spazio abitabile senza stringere troppo le strade (e per camminare all'ombra).
- **Le Torri:** I grattacieli del Medioevo. Servivano per difesa, ma soprattutto per vantarsi. Bologna ne aveva più di 100!

Conclusione

Avete sentito quel rumore? Non era la fine del mondo. Era il rumore di un mondo che cresce. L'Anno Mille non è stato l'apocalisse che tutti temevano. È stato un nuovo inizio. Abbiamo visto contadini domare la terra con aratri di ferro. Abbiamo visto monaci trasformare foreste oscure in campi dorati. Abbiamo visto mugnai sfruttare la forza dell'acqua per fare il lavoro di cento uomini. Abbiamo visto mercanti viaggiare per mezza Europa con un pezzo di carta in tasca che valeva una fortuna. E abbiamo visto le città rinascere, protette da nuove mura e abbellite da torri che sfidano il cielo. L'Europa si è svegliata dal suo lungo sonno. C'è più cibo, c'è più gente, ci sono più soldi. Ma attenzione. Quando ci sono tanti soldi e tante persone in poco spazio, le cose si complicano. Le vecchie regole feudali (il Signore comanda, il contadino obbedisce) non funzionano più bene in città. I mercanti, gli artigiani e i banchieri iniziano a chiedersi: "Perché dobbiamo obbedire a un Imperatore tedesco che vive a mille chilometri da qui?" Nel prossimo capitolo, vedremo cosa succede quando le città decidono di fare da sole. Preparatevi, perché Davide sta per sfidare Golia.

CHECKPOINT RAGGIUNTO: L'ANNO MILLE

Hai superato la paura della fine del mondo!

- Popolazione: Raddoppiata (+100%)

- Tecnologia: Aratro Pesante, Mulino ad Acqua sbloccati.
- Economia: Fiorino d'Oro introdotto.
- Nuova Classe Sociale: Borghesia (Mercanti e Banchieri).

 SAVING GAME DATA . . .
