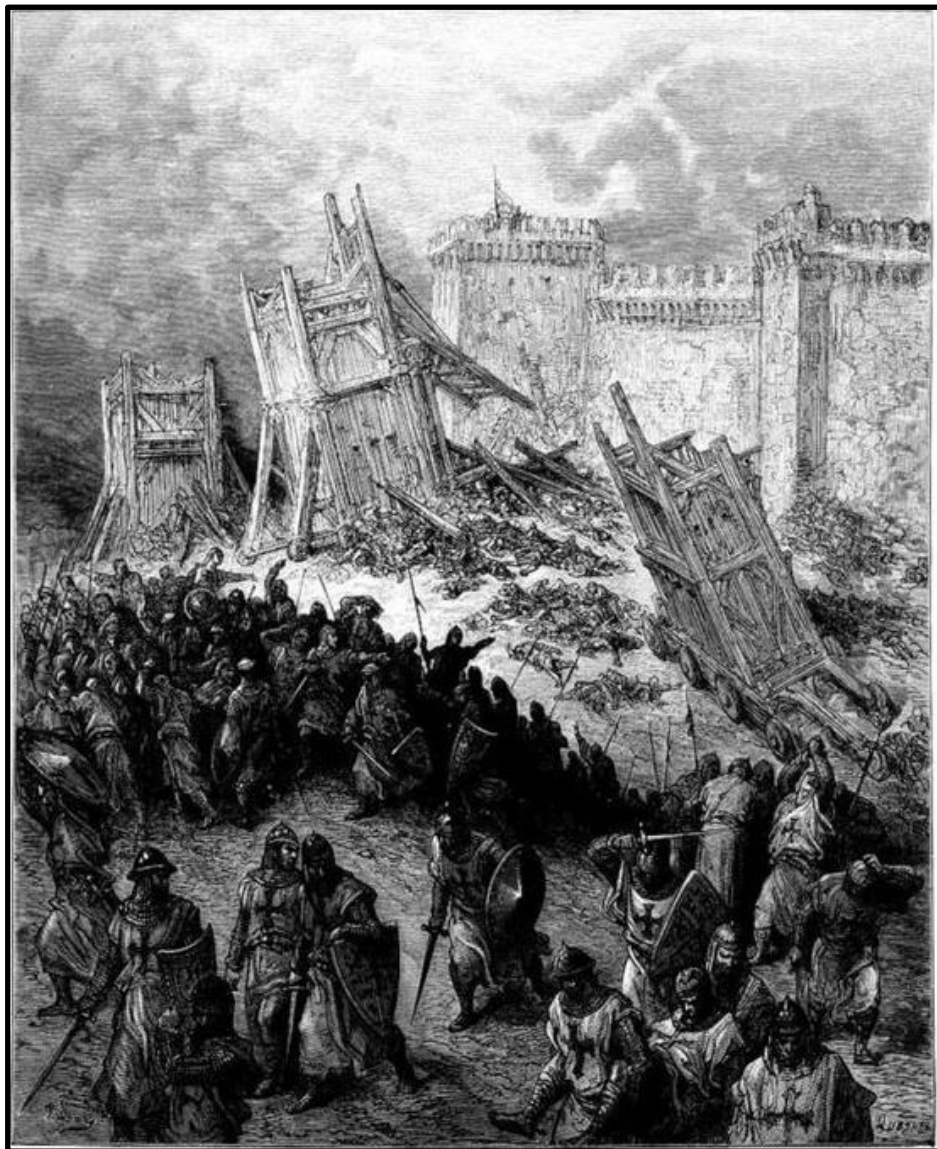


L'AMBIENTAZIONE

*Testo estratto dall'introduzione di City of Judas di Davide Pignedoli della Daimon Games.
Illustrazione di Gustave Doré, Public domain, attraverso Wikimedia Commons.*



La Città di Giuda è, in un Medioevo estremamente diverso, una Gerusalemme popolata da culti misteriosi e invasori provenienti dall'Europa, accerchiata da demoni e mostri e dalle forze malvagie della stregoneria.

Le avventure dovrebbero avere luogo all'interno della città stessa, nei suoi palazzi, nelle sue fortezze e strade, oppure nelle immediate vicinanze, tra villaggi, città, selvagge foreste e deserti, in porti e litorali. A volte, potreste avventurarvi nelle remote e misteriose regioni più a est, ma la chiave resta Gerusalemme, conosciuta dai parlanti arabi del nostro mondo come al-Quds.

Il Mondo di Ferro è oscuro e spietato. Dimenticati high fantasy, eroi potenti e storie nobili di cinema e romanzi e ricomincia da capo.

Pensa invece a villaggi poveri, deserti rocciosi e desolazioni spaventose, a sporcizia e sangue, spade e asce, militari e mercenari.

Pensa a città inospitali e comunità chiuse, strade insicure e villaggi piagati dalla guerra e dalla povertà; pensa a lunghe cavalcate e marce in territori ostili, a città fortificate prese d'assedio, a brulicanti porti di mare trafficati dalle navi che conducono sempre più combattenti dall'Europa.

Pensa a freddi castelli nel nord, a brucianti deserti nel sud; pensa a guardie brutali e a militari che seguono gli ordini di ambiziosi e avidi nobili.

Pensa a tetri boschi infestati da misteriosi e feroci mostri, a truci caverne colme di demoni tenuti appena a bada da sigilli infranti e a oscuri stregoni al lavoro per liberare queste forze del male.

La condotta cavalleresca è rara e la cavalleria è fuori questione quando stai lottando per la tua stessa vita.

Questi sono tempi bui; la vita è dura, sia per i combattenti che per i popolani.

Cristo E Giuda

In questa versione della storia, l'Impero romano è sorto ed è caduto, pressoché come nel nostro mondo. Quando l'Impero romano d'Occidente collassò, la maggior parte della popolazione si convertì alla nuova religione cristiana. Fu un processo lungo e vecchi credi pagani ancora sopravvivono in piccole enclavi remote o nell'intimità di alcune nobili case. Il grosso dei nobili e dei popolani nei diversi reami nell'Europa occidentale, tuttavia, professa la propria lealtà a Roma e al papa. Tra tutti i cinque importanti patriarcati cristiani – Antiochia, Alessandria, Costantinopoli, Roma e Gerusalemme – il papato romano sta guadagnando importanza grazie alle crociate e a forti legami con la nobiltà.

Nel frattempo, attraverso i secoli, una setta separata di cristiani, quella dei giudaisti, guadagnò importanza in Terrasanta. I giudaisti sostengono di seguire l'insegnamento di Giuda, l'apostolo che fece sorgere un'armata contro i romani dopo la crocifissione di Cristo. Per i poveri e gli oppressi, per coloro che combattono l'attuale ordine e il potere

della nobiltà, **Giuda divenne il simbolo di una nuova era** – potente quasi quanto il Cristo.

Tenete conto che i giudaisti non sono la stessa cosa dei cristiani, ma rappresentano un'entità religiosa a sé stante; infatti, più o meno apertamente, giudaisti e cristiani spesso si scontrano l'uno contro l'altro per il controllo della Terrasanta.

Le Crociate

Le crociate sono il motivo per cui i personaggi sono a Gerusalemme: essi potrebbero aver seguito il richiamo del papa e la sua richiesta di combattenti di fede per la conquista della Terrasanta, potrebbero combattere in nome di Giuda e per gli oppressi, sperando di fondare un nuovo ed equo ordine sociale lontano dall'Europa; potrebbero essere lì semplicemente per denaro o perché in cerca di redenzione, fama, vendetta o di una morte gloriosa.

Adesso, il Regno di Gerusalemme sta sorgendo dalle ceneri dell'ultima crociata: le mura della città sono solide ed è tempo di far pendere l'ago della bilancia a vostro favore o per trarre profitto da questi tempi in rapido mutamento. La città ha perlomeno tre nomi: al-Quds per gli arabi, Gerusalemme per i cristiani e Città di Giuda per i giudaisti; e possiede tre anime – o magari anche di più.

Lo scenario non indica contro chi siano state combattute le crociate. Ricorda che nel nostro mondo le crociate batterono contro l'islam in Spagna, contro tribù pagane in Lituania e in Palestina uccisero sia musulmani che gli arabi cristiani! Una crociata contro stregoni e demoni potrebbe essere anche più interessante da giocare.

Questo è qualcosa che il GM e i giocatori **decideranno o scopriranno** giocando. Se vuoi mantenere le cose semplici, allora puoi considerare che la Chiesa di Cristo abbia combattuto contro i kedomiti per conquistare Gerusalemme in nome della cristianità, mentre i giudaisti erano già nell'area, ma non così forti da rappresentare una forza combattente. Tutto ciò sarebbe parecchio simile alla "storia vera".

Ma se vuoi aggiungere un po' di pepe, allora puoi lasciare che i giocatori scoprano la verità sulle crociate durante il gioco – e anche che ne discutano.

Pensaci: i giocatori sono combattenti e, a parte lo Stregone, il Sacerdote e magari il Condottiero, sono poco istruiti. Sono in Terrasanta a combattere per una compagnia di mercenari – i personaggi stessi, tuttavia, non sono probabilmente dei crociati – e si ritrovano in mezzo a due o tre religioni in guerra. Ogni fazione in Gerusalemme proclama di essere al comando e di avere Dio dalla sua parte. In un caso simile, il conflitto su chi detiene il diritto di governare sulla Città di Giuda e la Terrasanta farebbe parte del gioco stesso.

Il Pugno Di Ferro

Il Pugno di Ferro è una compagnia mercenaria, una fratellanza e una gilda che connette gente di differente estrazione e differenti affari: dai mercanti ai combattenti, dai capitani di mare ai nobili e così via. Aperti ad assoldare chicchessia, un uomo comune tanto

quanto un nobile, il Pugno di Ferro è un'istituzione conosciuta e talvolta temuta, ma di certo non sempre rispettata né amata.

I personaggi **sono entrati nel Pugno di Ferro** – la Fratellanza, come lo chiama chi ne fa parte – solo da poco, ciascuno con il suo proprio background e la sua storia, ciascuno con una sua motivazione personale. All'inizio del gioco, tutti i personaggi si conoscono in qualche modo l'un l'altro; forse, alcuni meglio di altri, magari giusto di nome o di fama, ma in ogni caso essi sono insieme nel Pugno di Ferro.

La Fratellanza, i cui principali quartieri generali si trovano in Europa, ha recentemente fondato una fortezza anche nel cuore di Gerusalemme. I suoi combattenti hanno giocato un qualche ruolo nelle crociate e nell'ultimo assedio di Gerusalemme. La Fratellanza è rinomata, sebbene non sia sempre pienamente rispettata, perché presta servizio sia per il Culto di Giuda che per la Chiesa di Cristo e ospita individui di ogni religione o formazione.

Gli Affari Della Fratellanza

Tradizionalmente, gli affari principali della Fratellanza sono stati fatti con la spada: assoldata sia da nobili che da popolani, sia dai ricchi e che dai poveri – in qualità di mercenari o guardie, scorta armata, uccisori di mostri e via dicendo.

Con l'accrescersi del Culto di Giuda, tuttavia, la compagnia ha fondato una nuova rotta commerciale tra la Terrasanta e l'Europa. Ufficialmente, il Pugno di Ferro sta smerciando principalmente spezie e reliquie sacre, ma in realtà la Fratellanza **spaccia oppio** per il Culto di Giuda, spostando la droga dalla Terrasanta all'Europa.

L'oppio è quindi utilizzato dai ribelli giudaisti nelle loro cerimonie e nei loro rituali e l'elevata richiesta di questa droga rappresenta una fruttuosa fonte di guadagno per la Fratellanza.

Adesso, il Pugno di Ferro segue chiaramente due giri d'affari in conflitto. Da una parte, esso rappresenta il maggiore venditore di oppio all'Europa, e l'oppio è usato dal Culto di Giuda, il quale minaccia le attuali forze politiche al potere e ambisce a soverchiare l'ordine sociale.

Questo commercio, sebbene non sia ritenuto ancora illegale, è palesemente osteggiato dalla Chiesa di Cristo e dalla nobiltà locale, che spesso fomentano atti di pirateria ai danni delle navi del Pugno di Ferro.

Dall'altra parte, la Fratellanza è ben radicata in Europa, dove i suoi servizi sono pagati per proteggere nobili e locali, spesso in accordo con la Chiesa di Cristo. Magari, c'è un conflitto anche all'interno dello stesso Pugno di Ferro, relativamente a quale giro d'affari dovrebbe essere privilegiato.

Tali conflitti potrebbero fornire materiale importante da esplorare in gioco.

Religione Dei Personaggi

A parte il Sacerdote – che è un giudaista per scelta di design – i personaggi possono appartenere a **qualsiasi etnia e religione**. I giocatori includeranno queste

informazioni nell'apposito spazio sulla scheda del personaggio. Tieni conto che l'etnia, la religione o la condizione sociale prima di entrare nel Pugno di Ferro non hanno un impatto significativo all'interno dei ranghi della Fratellanza.

La Fratellanza non discute di terra e diritti di sangue o di teologia: è tutta concentrata sugli affari, intenta a favorire i suoi membri che occupano posizioni di potere, provando a controllare la politica della città, estorcendo pagamenti, facendo rispettare la propria legge e offrendo soldati di ventura.

Tuttavia, è molto probabile che tali elementi di background emergeranno durante il gioco, come fonte di litigi o conflitti personali, quando il GM o il giocatore sentiranno che siano diventati rilevanti. I personaggi – o il GM attraverso un PNG – possono usare le fedi religiose, gli antenati e i diritti di sangue e via dicendo come chiave per alleanze o rivalità, sostegno o ostilità.

Sebbene il Pugno di Ferro scoraggi questa sorta di conflitti all'interno dei suoi ranghi, simili conflitti sono destinati ad accadere lo stesso.

Libretti Dei Personaggi

Ci sono diversi Libretti disponibili; ciascun giocatore ne sceglierà uno all'inizio del gioco. I Libretti sono presenti alla fine del manuale e, con un layout più adatto alla stampa, come download gratuito sul sito web.

Il Cerusico: *questo è il guaritore del gruppo. Il Cerusico può combattere, ma perlopiù svolge un ruolo di supporto per gli altri.*

Il Cavallerizzo: *è il cavaliere del gruppo ed è efficace principalmente quando è in sella.*

Il Cacciatore: *questo è l'inseguitore di mostri, l'unico che conosce le terre selvagge e le bestie che vi dimorano.*

Il Sacerdote – di Giuda: *è il consigliere morale, il confessore e la guida spirituale del gruppo.*

Il Condottiero: *questo è il membro altolocato del gruppo, il quale aspira a ottenere una posizione di comando.*

Il Razziatore: *la sua forza risiede nella banda di guerra che lo segue. Tutti i suoi membri sono pronti a sporcarsi le mani – e l'anima.*

L'Esploratore: *è l'assassino e la spia del gruppo, più forte entro le mura cittadine.*

Lo Spadaccino: *questo è un guerriero possente e indomabile, ma anche misterioso e solitario.*

Il Veterano: *questo è un guerriero esperto e intraprendente, ricco di esperienze vissute sui campi di battaglia.*

Lo Stregone: *è l'esperto in stregoneria del gruppo, con accesso ai potenti poteri della magia.*

Ricorda che il tuo gruppo di personaggi può essere composto da giudaisti, cristiani e atei, agnostici, animisti, kedemiti, ebrei e così via. In buona sostanza, oltre al Sacerdote ciascun personaggio può assolutamente avere qualsiasi credo religioso e background. Ciò rappresenta chiaramente una ricetta per potenziale conflitto e divertimento al tavolo, ma sebbene all'interno dei ranghi del Pugno di Ferro sia possibile trovare allo stesso modo cristiani e giudaisti, il Libretto del Sacerdote è palesemente per un personaggio giudaista. La ragione dietro questa scelta è che la Chiesa di Cristo è un elemento di stabilità nel mondo fantasy del gioco mentre, viceversa, il Culto Giuda porta con sé una forza rivoluzionaria che spinge maggiormente alla creazione di contributi interessanti per la storia al tavolo.

Inoltre, il clero della Chiesa di Cristo è composto strettamente da uomini mentre il Culto di Giuda non fa distinzioni tra uomini e donne in termini di ruoli accessibili all'interno della gerarchia del culto stesso – pertanto, la creazione di **un personaggio Sacerdote femminile** è una soluzione permessa ai soli giudaisti.

La Catena Di Metallo

Il Pugno di Ferro usa una catena di metallo per identificare i ranghi all'interno della Fratellanza: più è lunga la catena più è alto il rango nella compagnia. Dopo aver giurato fedeltà al Pugno di Ferro, ciascuna recluta riceve un anello di ferro. Quando è assegnato a una missione, un membro riceve un altro anello e un altro ancora se la completa con successo; appena viene guadagnato, ogni nuovo anello è quindi fuso agli altri a formare una catena.

Rifiutare una missione costa al membro un anello e la privazione di un anello è anche la punizione per grave insubordinazione o altri incidenti – per i quali i processi sono rapidi e spesso non equi. Un membro senza anelli è espulso per sempre dalla Fratellanza. Dal momento che gli atti del Pugno di Ferro hanno luogo da entrambi i lati della legge, aspettati che i fratelli e le sorelle del Pugno di Ferro nascondano i propri anelli di ferro in determinate circostanze.

Quando un membro ha guadagnato venti o più anelli ottiene il rango di **Magistro** (Maestro, Mastro), l'equivalente dell'ufficiale di un'armata. Tutti i Magistri hanno la stessa importanza, ma anche in questo caso una catena più lunga implica in qualche modo un rango maggiore. Un membro divenuto Magistro può prendere parte alla

votazione annuale per l'elezione dei nove Comandanti Maggiori, chiamati **Cesari**, o concorrere per diventare uno di essi.

I membri del Pugno di Ferro spesso viaggiano e svolgono missioni minori senza la presenza di un Magistro. In questi casi, uno di essi è incaricato di svolgere il ruolo di **Comandante di Missione** – il che gli dà autorità verso i suoi compagni, ma limitatamente al gruppo. Tutti i membri sono prima di tutto legati da un vincolo di obbedienza verso i Nove Cesari, poi verso l'assegnazione della missione e, quindi, in ordine di rango (numero di anelli della catena), verso i Magistri. La missione ha sempre la precedenza rispetto alla vita di un singolo membro.

Le Missioni

I mercenari del Pugno di Ferro sono assoldati tramite il proprio Magistro e i membri non possono accettare un lavoro senza l'approvazione del Magistro, né negoziare un prezzo, a meno che non si trovino in circostanze estreme. I clienti variano da poveri villici che riescono a mettere assieme un po' di danaro a nobili e mercanti davvero ricchi.

Il pagamento è in genere proporzionato a quanto può permettersi il cliente: per lo stesso servizio, esempio, nobili e mercanti pagherebbero di più rispetto a un cittadino comune. In ogni caso, i mercenari del Pugno di Ferro non costano poco e ciò dovrebbe assicurare che essi si sforzino sempre di avere successo. Il pagamento per missioni lunghe o che richiedano di viaggiare è di solito corredato di cibo e alloggio per i mercenari, i loro servitori e i cavalli.

Le missioni possono essere di qualsiasi genere, ma spesso riguardano qualche affare sporco o rischioso che altri mercenari o combattenti solitari non oserebbero accettare; pensa, per esempio, a mostri o ad altre minacce sovranaturali, alla stregoneria, a invasioni, a operazioni di salvataggio, a cacce al tesoro, a scorte armate, ad attività di difesa, a villaggi deserti, a foreste oscure, a distese desertiche e castelli abbandonati e così via

Tre Religioni In Guerra

Le due religioni, la Chiesa di Cristo e il Culto di Giuda, saranno un elemento principale, davvero centrale del gioco. Se lo desideri, possono essere presenti anche altre religioni. Rendi queste due religioni importanti, ma in gioco falle sentire come immaginarie e fantastiche così che al tavolo, ci si augura, tutti potranno sentirsi liberi di approcciarvisi in quanto parte della fiction e senza percepirle come “troppo reali” o storiche. Nessuno è destinato a essere offeso dall'esistenza di un Culto di Giuda, anche se si suppone che in ogni caso nessun partecipante al gioco veneri Giuda nella vita reale! Cristiani e giudaisti rappresentano **filosofie diverse, antitetiche**: come conseguenza, avrete tanto materiale per scontri e avventure.

Dei seguaci delle due religioni, i cristiani sono i più semplici da ritrarre perché in merito avrai a disposizione moltissimo materiale di riferimento: dovrai soltanto pensare alla Chiesa medievale e renderla più rude, oscura e spietata. È meno probabile che questo

mondo ospiti un Francesco d'Assisi o una chiesa dalle virtù curative di San Tommaso Becket rispetto a un sanguinario Vescovo Oddone o a feroci templari.

Alcune linee guida sul Culto di Giuda sono fornite nelle prossime pagine, ma sei incoraggiato a mettere in piedi i dettagli di questa religione durante il gioco: potrebbe finire con l'essere un male peggiore di quanto non lo siano i cristiani o invece esserne una valida alternativa – o ogni altra cosa nel mezzo. Sentiti libero di usare la tua immaginazione, e la narrativa dei tuoi giocatori, per personalizzarla in accordo con gli eventi della vostra storia, invece di rimanere incollato a un modello predefinito.

Cristo E La Stabilità

Nei difficili secoli che precedettero e seguirono la fine dell'Impero romano d'Occidente, la maggior parte dei cittadini romani scelse il Cristo come suo nuovo dio. La fondazione di una nuova religione di stato assicurò in qualche modo una sorta di continuità con il caduto Impero e le basiliche romane divennero le chiese del Cristo.

Laddove i giudaisti rappresentano una fiera e ribelle religione, la Chiesa di Cristo coesiste perlopiù con i locali poteri politici, in uno scambio di mutuo supporto. Questo è un culto che rappresenta stabilità; molti dei vacillanti monarchi e della nobiltà dell'emergente sistema feudale cercano la propria legittimazione in questa religione.

Ovviamente, lo stretto collegamento tra la Chiesa di Cristo e la nobiltà è anche motivo di parecchio attrito, con ambedue le parti che provano ad accaparrarsi il premio migliore che tale mutuo scambio possa offrire. Spesso, i nobili tentano di appropriarsi di importanti ruoli ecclesiastici e gli alti prelati giocano con la politica, con l'assegnazione delle terre, fino ad arrivare al patriarca romano che non di rado è seduto in mezzo ai re e complotta incessantemente contro di essi.

I sacerdoti di Cristo indossano di frequente vesti bianche o marroni ornate di ricche e simboliche decorazioni, sempre più elaborate e preziose a mano a mano che si salga di rango tra i prelati, come quelle dei vescovi, dei cardinali e degli abati. Il simbolo più comune è chiaramente la croce, che rappresenta il sacrificio di Cristo, ma vi sono anche altri simboli religiosi, spesso ereditati dal paganesimo e incorporati nella cristianità, come il sole, il pesce, le stelle, l'occhio, il triangolo e così via.

La Chiesa E Le Crociate

La Chiesa è organizzata in multipli ranghi gerarchici e in ordini differenti, spesso in conflitto l'un l'altro, a volte per ragioni teologiche, altre puramente per una gara ad accaparrarsi posizioni di potere. La sua complessità la rende un'organizzazione stabile, ma in qualche modo lenta ad adattarsi e minacciata allo stesso modo tanto dai nemici provenienti dall'esterno quanto dalle lotte intestine.

Le crociate sono state organizzate con lo scopo di ottenere il controllo della Terrasanta e quello della città santa, Gerusalemme, per contrastare la crescente importanza dei giudaisti e l'espansione dei kedemiti. Queste crociate hanno anche segnato l'ascesa di diversi ordini monastici combattenti, come quello dei templari e quello dei cavalieri ospitalieri.

Lo Scisma

Cristiani e giudaisti erano inizialmente fortemente connessi: ambedue i culti segnarono un rinnovamento rispetto alla precedente religione romana, ambedue riempirono il vuoto lasciato dalla caduta dell'Impero e, seppur in modi diversi, rispettano la figura di Cristo, ma, laddove i cristiani credono nella natura divina di quest'ultimo, i giudaisti la mettono in discussione reputando Cristo semplicemente come un altro profeta.

Invece, i giudaisti spostarono l'oggetto della loro venerazione su Giuda, l'uomo che combatté contro l'Impero (in una ribellione che è parallela alla guerra tra romani ed ebrei della nostra linea temporale, se ti piace l'idea). Fu uno scisma ed esso rapidamente sfociò in guerra aperta. Or ora, ambedue i culti hanno roccaforti militari e connessioni con la nobiltà nella Terrasanta, oltre a riporre consistenti interessi nelle crociate.

Il cuore del conflitto sembra chiaramente vertere sulla Palestina, ma riguarda anche gli europei. Talvolta questi scontri sono condotti apertamente, con i sacerdoti di entrambe le religioni a incoraggiare la popolazione ad alzare le armi contro l'avversario. Tuttavia, più spesso i due culti si confrontano attraverso la politica o in guerre apparentemente combattute per altre ragioni. Nessuno dei due è ancora riuscito a ottenere un significativo vantaggio sull'altro e l'esito finale è tuttora aperto, specialmente ora che le orde dell'est rappresentano una minaccia sia per i cristiani che per i giudaisti.

Mentre ritrai queste due religioni, ricorda il fatto che i giudaisti non riconoscono al Cristo una natura divina e ciò è più che sufficiente perché vengano considerati degli eretici agli occhi della Chiesa di Cristo. I cristiani non vogliono la pace con i giudaisti – potrebbero accordarsi per una tregua armata, in caso di necessità, ma nulla di più.

Dall'altra parte, i giudaisti combattono la nobiltà e la Chiesa di Cristo in quanto simboli dell'oppressione dei propri seguaci e pertanto hanno poco interesse nella pace, se per pace s'intende che gli equilibri di potere debbano rimanere così come sono.

Su Giuda

Giuda Iscariota fu uno di coloro che seguirono il Cristo, un migliaio d'anni fa, quando il profeta apparve in Palestina. La regione era sotto la dominazione romana e il Cristo fu condannato a morte dal procuratore romano, il quale temeva una rivoluzione.

Quando il profeta venne crocifisso dai romani, Giuda radunò un'armata contro gli invasori in nome dello stesso Cristo. Egli condusse tale armata contro il palazzo del governatore e massacrò l'intera guarnigione e la famiglia del governatore stesso. Pilato, tuttavia, riuscì a scappare e a mantenere il controllo delle locali truppe ausiliarie romane.

Per anni la guerra devastò l'intera regione e i romani furono quasi scacciati dalla Palestina. Giuda fu poi probabilmente sconfitto dall'Impero e messo a morte da Pilato.

A dispetto della sconfitta finale, tuttavia, Giuda divenne il simbolo di una nuova era per i poveri e gli oppressi e per coloro che avevano combattuto il dominio romano.

Attraverso i secoli, le fila del Culto di Giuda si arricchirono sempre più di comuni cittadini, di schiavi e dei rappresentanti più poveri della società.

Adesso, in epoca medievale, il Culto di Giuda è il simbolo della rivoluzione contro l'attuale ordine sociale e il potere della nobiltà e assomiglia a gruppi come la jacquerie in Francia, i valdesi in Italia o i circoncellioni tardo-romani del nostro mondo.

I Simboli Di Giuda

I sacerdoti di Giuda indossano vesti nere, o talvolta marroni o grigie (la lana non è tinta), e una corda sottile annodata in cappio attorno al collo: quest'ultima è il simbolo della morte di Giuda, così come la croce è il simbolo della morte di Cristo per i cristiani. Le loro teste sono spesso rasate, come segno di umiltà.

Le loro vesti hanno larghe maniche e cappucci e poche o nessuna decorazione. Talvolta sono scambiati per monaci cristiani e, in effetti, il loro combattere contro i nobili e i ricchi, e contro la corruzione della Chiesa di Cristo, attrae molti giovani monaci cristiani smaniosi di ritornare a una versione più pura e semplice della propria fede.

Le cerimonie segrete di iniziazione sono molto comuni e parecchi seguaci del culto fanno uso frequente di oppio, importato dall'est.

Tale droga è ritenuta portatrice di visioni degli angeli e anche dello stesso Giuda e, per questo motivo, c'è una forte connessione tra questa religione e il traffico dell'oppio, che a sua volta lega questa religione per poveri ai ricchi mercanti e commercianti. Sta al tuo gruppo giudicare quanto reali siano queste visioni e come possano influire sul gioco: magari qualcuno tra quelli che ne fa uso potrebbe davvero riuscire a comunicare con il santo?

Quando includi i giudaisti in gioco, ricorda che essi non fanno parte della Chiesa di Cristo ufficiale: essi non credono alla natura divina di Cristo e venerano Giuda non come un dio, ma come un importante profeta. I sacerdoti di Giuda si fanno portatori di un'energica predicazione di un nuovo ordine mondiale; si muovono sulle ali della ribellione, portando con sé un odore di disordini e agitazioni.

A causa del loro credo, i membri del Culto di Giuda sono solo vagamente organizzati e tutti sono considerati uguali agli occhi di Dio e degli uomini. Tuttavia, all'interno del culto vi è un grande rispetto per gli anziani e gli affiliati di lunga data che hanno dato prova della loro lealtà alla causa.

Una Terza Forza

Il gioco può includere una terza forza in aggiunta ai giudaisti e alla Chiesa di Cristo. Ciò va deciso assieme dal GM e dai giocatori, con il GM che è libero di dare suggerimenti, ovviamente. Una possibilità è quella di considerare gli abitanti di una nazione del mondo reale come fossero gli "altri" nel mondo di gioco. Nel fare ciò, è saggio evitare stereotipi offensivi riguardo a religioni e nazionalità del mondo reale, specialmente se attuali. Il pregiudizio e simili stereotipi non hanno posto al tavolo di gioco. Non considerando le religioni del mondo reale come il 'nemico', offri grandi possibilità per dare sfogo alla creatività dei giocatori e, in qualità di GM, alla tua.

Sei chiaramente libero di creare uno scenario in cui una qualche nazione storica, come l'Egitto o la Persia, attacca la Città di Giuda, evitando tuttavia di affibbiare agli attaccanti lo stereotipo dei fanatici 'assetati di sangue', se possibile.

Un'ulteriore possibilità risiede nei kedemiti, un gruppo religioso creato per il gioco: essi possono rappresentare rari stranieri, antagonisti occasionali, nemici o alleati. Alcuni dettagli su questo popolo fittizio sono presentati nel manuale: usali o non farlo, come reputi opportuno.

Un'altra possibilità ancora è una crociata "soprannaturale" durante la quale Gerusalemme e TUTTE le sue fazioni religiose sono sotto attacco a opera di mostri, demoni e oscuri incantatori (il manuale contiene anche i dati di gioco che li riguardano!). In questo caso, i seguaci di Cristo e di Giuda potrebbero aver stretto una tregua contro i poteri dell'inferno. Dal momento che in questo caso gli antagonisti non sono esseri umani, ciò consentirebbe al GM di renderli tanto malvagi quanto si desidera che lo siano.

I Kedemiti

I popoli delle tribù dell'est, conosciuti come kedemiti, sono un potenziale nemico o una terza forza in gioco. La loro storia è più o meno questa. In Kedem (l'Oriente) essi hanno vagato per secoli, prendendosi cura dei propri greggi finché un nuovo profeta giunse per consegnare un manoscritto conosciuto come il Libro di K. Nel testo è contenuto un elenco di tutti i kedemiti e dei loro antenati a ritroso fino alla mitica Creazione. Ciascun antenato consegnò una profezia che fu divinamente benedetta per essere resa incomprensibile se non in retrospettiva. Quindi, le profezie potrebbero essere comprese solo qualora gli eventi che esse stesse hanno predetto si siano già verificati.

I kedemiti hanno fatto copie del manoscritto, aggiungendo nuovi versetti con il passaggio delle generazioni e la nascita di nuovi capi. Ciascuna generazione ha i suoi profeti che aggiungono versetti al tomo e pertanto il Libro di K è in continua evoluzione e cambiamento. I kedemiti lo studiano di continuo così che il passato possa rivelare il futuro ed essi possano conoscere il retaggio della propria gente. Dato che Dio è infinito, non c'è limite a ciò che può essere imparato dal Libro di K e in merito le dispute accademiche diventano spesso un po' accese.

I kedemiti compiono di frequente dei pellegrinaggi verso i santuari (i luoghi di sepoltura) dei propri antenati o verso località che sono state teatro di eventi predetti nel Libro di K o posti in cui è stato rivelato un versetto del tomo. Sono bellicosi e ben armati come chiunque altro sul Mondo di Ferro, ma non credono che Dio abbia comandato una guerra santa. Gli esseri umani, tuttavia, combattono guerre e i kedemiti non fanno eccezione. E, nella sicurezza dei loro deserti, alcuni hanno letto dei versetti che si riferiscono alla Città di Giuda e a un qualche evento di proporzioni gigantesche che sarebbe destinato a verificarsi lì.

Il futuro è incerto...

Un Mondo Di Ferro

Comincia il gioco a Gerusalemme: in Terrasanta, al centro dei tumulti tra cristiani e giudaisti, dove sono in ballo i nuovi interessi del Pugno di Ferro. Pensa alla Città di Giuda come al cuore di una regione dove i romani si sono fusi con i locali e in cui stanno arrivando anche altri europei: la città è un centro nevralgico per il commercio e gli affari di guerra.

Potresti anche giocare questo gioco in Europa, qualora lo volessi, ma la raccomandazione è di restare in Medio Oriente e di allontanarsi dai soliti cliché fantasy.

Immagina che un Medioevo intriso di misteriosa stregoneria e superstizioni sia reale; un Medioevo con incubi che prendono vita, dove chiamare col suo nome una bestia potrebbe evocarla e pronunciare il nome di un demone rafforzerà la sua presenza. Immagina un mondo dove la stregoneria si porta sempre dietro un marchio oscuro e dove gli eroi corrotti da tali poteri sono gli unici in grado di affrontare un male anche peggiore.

Nelle pagine seguenti troverai un po' di linee guida sull'ambientazione del gioco e sulla sua storia.

L'Impero Caduto

Esattamente come è accaduto nella storia reale, l'Impero romano d'Occidente è caduto dopo le invasioni barbariche. La sua eredità rimane in ciò che resta della sua architettura e delle sue strade, in alcune tecniche militari, nella nostalgia per gli antichi fasti della sua politica e, ovviamente, nelle vestigia della sua cultura un tempo grandiosa.

In effetti, la conoscenza della cultura romana e della lingua latina è abbastanza comune tra la nobiltà. La conoscenza del latino scritto e parlato, e dei testi classici, è probabilmente l'indicatore principale di un'origine nobile o di una carriera ecclesiastica.

Considera che, nella nostra storia, l'Impero romano d'Oriente, o Impero bizantino, fiorì durante il periodo delle crociate e che una crociata (la quarta) attaccò Bisanzio/Costantinopoli invece che Gerusalemme. Pertanto, i bizantini potrebbero esercitare del potere in gioco, inviando agenti e soldati per combattere i giudaisti o i kedemiti o per stringere sporchi affari con i signori franchi della Palestina. Un GM creativo chiederà chi sia davvero al comando di questo reame all'apparenza immortale e quali potrebbero essere i suoi obiettivi.

Una Lotta Per Il Potere

Diversi altri regni sono sorti in Europa dalle ceneri dell'Impero: alcuni sono retti principalmente da invasori o barbari, altri ospitano popolazioni miste, un po' mantengono legami con l'Impero romano d'Oriente, sebbene in modo strano e inquietante. L'Impero orientale e i mercanti arabi controllano il commercio attraverso la Via della Seta, producendo immensa ricchezza.

A partire dai confini originari dell'Europa e nelle aree più remote, il sistema feudale si è imposto come la struttura politica più comune. In alcuni casi, il sistema feudale è diventato un'istituzione ereditaria, ma nella maggior parte dei regni, le terre e i titoli sono assegnati dai re. Quindi, un cambio della famiglia reale potrebbe comportare importanti modifiche lungo tutto l'asse gerarchico.

Praticamente quasi ogni regno ambisce a essere quello che farà rivivere gli antichi fasti dell'Impero, ma nessuno ha ancora accumulato abbastanza potere per riuscire a mantenere sicuri i propri confini, per non parlare di conquistare e riuscire a conservare la terra conquistata. Gli interessi di re e nobili sono in genere rivolti alla sicurezza, al cibo e alle guerre locali piuttosto che all'espansione, con la Terrasanta a rappresentare la sola eccezione degna di nota.

In gioco, i vichinghi, i magiari e i saraceni potrebbero essere una seria minaccia per l'Europa occidentale o una distrazione o degli agenti di poteri più oscuri... perché non discuterne con il gruppo?

La lotta per il controllo di Gerusalemme e delle rotte commerciali del Medio Oriente è una delle attività fondamentali di nobili e alti prelati.

Sembra che adesso chiunque detenga del potere abbia gli occhi puntati sulla Città di Giuda. I poteri religiosi e politici, militari o economici, sono spesso così profondamente intrecciati tra loro che è difficile svelare l'esatta natura di una determinata guerra o capire chiaramente chi sia l'alleanza di chi e per quanto tempo durerà l'alleanza. Tuttavia, in quest'epoca di guerre, il popolo di Giuda e quello di Cristo potrebbero vedersi costretti a dover trovare un qualche tipo di fattibile e pacifico accordo per opporsi agli invasori stranieri: i selgiuchidi, i curdi e le tribù asiatiche stanno pressando sui confini settentrionali, misteriose armate fanno capolino su quelli orientali, mentre dal sud giungono voci di un nascente impero dell'est che porta con sé la tempesta di un ennesimo conflitto religioso.

Fare La Storia

I dettagli della storia di un singolo regno o di una specifica regione sono lasciati alla tua immaginazione e a quella dei giocatori: sentitevi liberi di creare dettagli ed eventi, di piegare la storia reale solo un po' o di apportare cambiamenti drastici, specialmente se riguardano una regione relativamente piccola.

Chiedi ai giocatori di contribuire con i propri dettagli: puoi usare i loro background come punto di partenza per cominciare a farli parlare e loro potranno descrivere le terre nate dei propri personaggi o i luoghi che essi hanno visitato.

Una buona pratica è quella di mantenersi in accordo con la storia e la geografia reali e quindi giocarci un po', vivacizzando il tutto per soddisfare le proprie esigenze: lavora sulle divinità e le calamità, sui mostri e i demoni, sulla stregoneria e l'astrologia. Resta sul semplice, così che ogni giocatore possa riuscire a immergersi e averci dimestichezza senza bisogno di doversi studiare libri di storia o centinaia di dettagli. La collana *Men-at-arms series* della Osprey potrebbe fornire una rapida risorsa di immagini e copre molto bene l'epoca.

È meglio tenere a mente le implicazioni delle tue decisioni e dei tuoi cambiamenti alla storia reale e mantenerli coerenti con il resto dell'ambientazione.

Buia E Brutale

La caduta dell'Impero ebbe un costo sulla vita quotidiana dei nobili così come dei popolani. In linea generale, la tecnologia e le culture sono quelle dell'epoca medievale intorno agli anni 1000-1200 dell'era volgare, ma, qualsiasi immagine tu possa averne nella tua testa, rendila più buia e brutale.

Di solito, i nobili dimorano in castelli o in ville padronali oppure in palazzi entro città fortificate. Le città fortificate, tuttavia, non sono così comuni. La maggior parte della gente vive infatti in villaggi e fattorie, con poche o zero difese, in case semplici e funzionali.

Le strade principali per i viaggiatori e i mercanti hanno origini romane: le nuove strade sono di solito sentieri sterrati accidentati e, dove vengono impiegati i cammelli, semplicemente le strade cadono completamente in declino. In generale, la nuova architettura è concentrata sulla sopravvivenza o sulla difesa e c'è spazio per davvero poco altro, a parte che per le piccole chiese. Le prime cattedrali e i primi grandi monasteri cominciano a essere costruiti solo ora, ma, di nuovo, costituiscono l'eccezione piuttosto che la norma.

Sia nei villaggi che nelle città, la vita è semplice: agricoltori, artigiani, commercianti, pescatori, tutti si dedicano al proprio lavoro per la maggior parte della giornata, con poco tempo per l'intrattenimento o altre attività. A causa dell'alimentazione povera, la maturità arriva più tardi nel Mondo di Ferro rispetto a quanto avvenga per noi: la maggior parte delle spose non contrae matrimonio se non dopo i diciotto o i diciannove anni e i maschi a questa età sono spesso privi di barba. In ogni caso, la Chiesa di Cristo non consente il matrimonio tra minori senza il consenso dei genitori.

Nobili E Popolani

Non c'è una vera classe media: la gente di basso rango spazia dagli schiavi ai servi fino ai liberi contadini, dagli agricoltori ai mendicanti alle porte dell'inedia, fino a comprendere artigiani ragionevolmente ricchi e rispettabili. Alcuni mercanti, certi mastri artigiani o potenti combattenti riescono in qualche modo a sollevarsi dalla polvere, con o senza l'elevazione al rango di nobile. Queste però sono eccezioni, non la norma.

L'essere nobili è una questione di nascita: se sei nobile di nascita, resterai tale per tutta la vita e la tua prole erediterà il tuo status. Ciò comporta il mantenimento di un feudo (la terra sufficiente a sostenere un cavaliere), ricevuto dal re o da locale lord, e il diritto di raccogliere le tasse dalla gente libera che vive all'interno del possedimento e di chiamarla alle armi.

A sua volta, chi è nobile è in debito di servizio con i nobili di rango superiore e l'alta nobiltà è in debito di servizio con chi appartiene alla famiglia reale. Pagare tributi e offrire ospitalità sono doveri comuni tra i nobili, in particolar modo l'obbligo di fornire

cavalieri e soldati quando richiesti. Di norma, ogni anno un nobile deve quaranta giorni di servizio per ciascun feudo di terra che detiene.

Un nobile in bancarotta resta un nobile fintantoché è in grado di conservare la sua forza militare. Quando sia il denaro che i soldati sono perduti, le famiglie nobili cadono rapidamente in disgrazia, a meno che non scovino un modo per riottenere la propria forza attraverso alleanze o il matrimonio. Se falliscono nel riacquistare rapidamente forza, nel giro di una generazione o due una famiglia di nobili decaduti sarà difficile da distinguere da una di contadini.

Riguardo Ai Generi

Donne e uomini sono trattati in modi leggermente diversi tra i vari gruppi etnici, ma esiste una **sostanziale uguaglianza** tra i due generi. In generale, le donne combattenti o quelle indipendenti sono meno comuni rispetto agli uomini, ma non così insolite da destare sospetto.

Le donne non trovano confortevole una scorta maschile. Si noti che le donne combattenti (vestite da maschi) hanno combattuto in diverse crociate nel nostro mondo. I personaggi donna potrebbero scegliere un qualsiasi Libretto in questo gioco e per questo motivo in *City Of Judas* si utilizza un linguaggio neutro rispetto al genere¹. In gioco, l'uguaglianza di genere è una chiara distorsione della storia: lascia spazio a personaggi femminili che non debbono per forza nascondersi dietro a un uomo e libera il tavolo da potenziale violenza di genere.

Se reputi invece che il gioco debba invece rispecchiare una netta distinzione tra i generi, discutine con i giocatori e trova una soluzione con cui tutti si trovino a proprio agio. È un gioco e non un libro di storia: fate come vi pare, purché siate tutti d'accordo.

Lo stesso dicasi per l'identità di genere e l'orientamento sessuale e in generale per amore, affetto, sesso e argomenti a essi correlati: mentre, per esempio, culture differenti hanno trattato l'amore per lo stesso sesso in modi diversi, non rendetelo il tema del gioco – e lasciate che ciascun giocatore prenda le sue decisioni circa l'orientamento sessuale e l'identità di genere del proprio personaggio.

¹ **Nota del traduttore:** nell'edizione italiana è utilizzato il maschile in qualità di genere grammaticale base non marcato.

