

LIBRO DEL GIOCATORE

Davanti ai giocatori di Via Traiana si dispiega una ricostruzione del mondo tardoantico che gravitava intorno alla via Traiana e più in genere della Puglia antica: a chi vi si vuole cimentare è data la possibilità di entrare in questo canto di mondo e di storia antica, immergervi e vederselo scorrere davanti rivivendolo.

E' evidente che tale ricostruzione, sfondo delle avventure che i giocatori possono vivere attraverso i personaggi che interpretano, è in gran parte ipotetica, per molti aspetti semplificata, sicuramente imprecisa e (speriamo non troppo spesso) erronea: per quanto i giochi siano una cosa serissima, bisogna concedere a questo particolare gioco la possibilità di emendarsi *in fieri*, nel corso del gioco stesso e con il contributo di chiunque lo faccia suo.

Qui di seguito offriamo ai giocatori una descrizione del mondo della via Traiana. Nel libro del *Corrector*, ovvero del conduttore del gioco (che può essere interpretato al meglio da un professore, ma non necessariamente), vengono date informazioni più precise e circostanziate, necessarie per *inventare* la trama del gioco (le avventure), mentre qui vengono forniti dati più essenziali, utili come introduzione per il giocatore che si avvia a interpretare un personaggio.

LA VIA TRAIANA

La via Traiana è un'arteria di primo piano nell'Italia sudorientale, una bretella della via Appia costruita dall'imperatore Traiano per facilitare l'arrivo sulla costa. Nasce a Benevento e finisce a Brindisi, ma un tracciato stradale prosegue fino ad Otranto (Hydruntum).

In epoca tardoantica è tenuta in buonissime condizioni, ed è disseminata tanto di *mansiones* (stazioni di sosta aperte a tutti ma usate in primo luogo dal *cursus publicus*, il servizio postale inventato da Augusto e rinnovato profondamente da Costantino), quanto di più semplici *mutationes*, punti di cambio dei cavalli dei "postini imperiali" (*agentes in rebus*) e di chiunque avesse ottenuto l'autorizzazione a servirsi del *cursus*. Nelle città sono presenti per i viaggiatori locande ed osterie, ma sono piuttosto malfamate: se si conosce o si ha qualche legame con qualcuno che vive nella città in cui si arriva, è meglio rivolgersi a lui. Se poi si è viaggiatori di rango (vescovi o alti funzionari, o membri di famiglie importanti) la soluzione migliore è farsi ospitare dalle autorità pubbliche.

In città e lungo le strade la sicurezza è affidata agli *stationarii*, soldati distaccati in piccole caserme (*stationes*) con funzioni di polizia.

La strada, contrassegnata dai miliari, è il ricettacolo di tutta la vita della provincia: la gente scende dalle colline per commerciare, i mercanti importano ed esportano merci dai porti che la via Traiana tocca, gli *agentes in rebus*, rapidissimi, fanno avanti e indietro per conto dell'amministrazione imperiale, i pellegrini procedono ostinati verso i luoghi di culto, i predoni, nei punti più isolati, attentano alla vita e ai beni dei viandanti, i vescovi si fanno vicendevolmente visita e si dirigono verso i concili. Alcuni viaggiavano da soli, più spesso si viaggiava in gruppo per ragioni di sicurezza,

i ricchi praticamente procedevano in un corteo formato dai suo bagagli, le vettovaglie, dalla servitù e dal personale di servizio.

LE CITTA'

Le città principali che si incontrano lungo la via Traiana sono: Benevento, Troia (Aecae), Ortona, Canosa, Ruvo, Bari, Egnazia, Brindisi, Lecce (Lupiae), Otranto. In evo tardo antico la antica distinzione tra municipi e colonie, dopo la riforma diocleziana, è ormai sparita, e rimane semplicemente la definizione di *civitates*, rette da una curia di maggiorenti locali e sottoposte all'autorità del governatore provinciale, che per la provincia di *Apulia et Calabria* si chiama *corrector* (un po' meno importante del *consularis*).

In città vi sono manifatture, mercati, botteghe (nel foro o nel *macellum* o semplicemente lungo le strade), terme, fulloniche, taverne, osterie. Le città sono i centri dove più facilmente si diffonde il cristianesimo, e le chiese, soprattutto quelle sede di vescovi, diventano una parte importante dello scenario urbano.

Le città sul mare hanno più o meno tutte dei porti (più o meno importanti), che fanno da collegamento per le città interne con il resto del mondo.

LE CAMPAGNE

Le campagne della Puglia del IV secolo ancora conoscono, in particolare intorno a Canosa, forme di proprietà medio piccola, ma il latifondo e la proprietà estensiva sono molto diffuse: braccianti vengono anche da fuori per poter lavorare fondi pugliesi, sia che siano privati sia che siano della casa imperiale.

Che l'allevamento sia importante lo indica chiaramente la fortuna delle manifatture tessili di Canosa, Venosa e anche Taranto, prospere e conosciute anche al di fuori della Puglia. Il divieto di possedere cavalli poi è una misura volta a contenere l'abigeato, altro indizio che gli animali da rubare non mancano.

La campagna è disseminata di *vici*: piccolissimi villaggi che si raccolgono attorno ad una fonte, ad un deposito d'acqua o di cereali, e in cui convergono mercanti (*negotiatores*) e produttori.

LA PROVINCIA

La provincia di *Apulia et Calabria* è una delle unità amministrative create da Diocleziano: faceva parte di una più estesa diocesi (retta da un *vicarius*), a sua volta parte di una unità amministrativa ancora più grande, la prefettura (in questo caso italica). Ne era responsabile un *corrector*, di rango equestre e quindi definito *perfectissimus*, che aveva sotto di sé uno stuolo di funzionari addetti ad esempio alla amministrazione della giustizia, alla cura del *cursus publicus* (in parte demandato anche alle autorità cittadine locali), all'esazione delle tasse.

Non esisteva un capoluogo ufficiale, e tra gli impegni richiesti ad un *corrector* vi era quello di spostarsi il più possibile tra i vari centri della regione per dare udienza ai cittadini, ma il *corrector* di *Apulia et Calabria* doveva essere spesso a Canosa, la città più grande e meglio collegata della regione.

PERSONAGGI

Qui di seguito viene data una lista di possibili personaggi che i giocatori possono interpretare. Alcuni sono personaggi storici la cui figura, con la maggiore attenzione possibile alla veridicità storica ma anche con una buona dose di inventività, è stata adattata al gioco. Tali personaggi sono indicati con un asterisco. Di questi e altri personaggi viene data una descrizione più precisa nel capitolo sui personaggi, dove vengono anche forniti i valori delle capacità.

Stercorius*

Stercorius era vescovo di una delle più importanti comunità cristiane dell'Italia Suburbicaria, ovvero a sud di Roma: una delle più antiche, e delle più prospere.

Nella sua vita, prima di diventare vescovo, aveva viaggiato molto, soprattutto come diacono al servizio del suo predecessore: aveva conosciuto Roma e il vescovo della città che aveva conosciuto il martirio di Pietro, ma era stato anche in Oriente, dove aveva avuto modo di conoscere gli ariani e di ascoltare i grandi padri orientali.

Aveva svolto diligentemente, sia da diacono che da presbiterio, i compiti anche più umili: il soccorso ai malati in nome del vescovo, l'assistenza ai poveri, vera famiglia di un vescovo, e, quando era ancora giovanissimo, era andato nelle carceri e nelle miniere a recare conforto ai cristiani imprigionati.

Era un vescovo amato: per quanto non ricordasse di aver avuto la grazia di essere diretto strumento di qualche miracolo, la gente cercava le sue benedizioni come qualcosa di magico, i baci che elargiva ai bambini erano considerati curativi, e la sua parola era sempre ascoltata con attenzione.

Battibeccava spesso e volentieri con i *correctores*, in particolarmente quelli pagani che non volevano riconoscere la gravità del suo ruolo: su tutti, Venusto.

Novatus

Novatus appartiene ad una famiglia di *curiales* di Brindisi. E' cristiano ma non particolarmente convinto: da quando Costantino era diventato cristiano, e da cristiano aveva sconfitto Licinio, Novatus aveva deciso di seguire la corrente: ne aveva bisogno, peraltro. La sua famiglia era sempre stata benestante, ma negli ultimi anni la sua famiglia era andata lentamente declinando: in quanto capofamiglia aveva puntato molto sull'allevamento e sulla commercializzazione di tessuti, ma con l'istituzione dei gyneca di Canosa e del bafium di Taranto, le cose non erano andate benissimo. Aveva per questo accettato di diventare responsabile della mutatio Valentia, che era un incarico che molti suoi pari grado esitavano ad accettare: cinque anni di semi-prigionia (dato il divieto rigidissimo di allontanarsi dalla mutatio), in una situazione quasi da locandiere, tutto sommato.

Tutto quello che lui e il figlio riuscivano a lucrare dall'amministrazione di Valentia bastava a render loro sopportabile il *munus* che si erano accollati: bastava dichiarare che il costo mensile dei cavalli e del loro cibo era all'incirca il doppio di quello reale, e il guadagno non era difficile da realizzare.

Volusius Venustus*

Il *corrector* Venustus era pagano ed era fiero che la sua famiglia non si lasciasse tentare dalla nuova dottrina cristiana: a suo figlio aveva comunicato lo stesso zelo per la religione dei padri.

Amministrava la giustizia, sovrintendeva alla raccolta delle tasse e spesso, soprattutto quando si spostava nelle *civitates* e nei *pagi* sotto la sua autorità, doveva sorbirsi le lagnanze di tutti coloro i quali si sentivano maltrattati dai suoi funzionari.

Poteva ringraziare di aver ricevuto una provincia priva di veri problemi militari e molto prospera, e dalla quale passavano molte ricche famiglie che andavano a stabilirsi a Costantinopoli, la capitale ancora tutta da costruire e meta di tutti quelli che si facevano attirare dalle facilitazioni fiscali promesse a chi vi si trasferisse.

Dovendosi spostare spesso, amava andare a Benevento, dove l'amministrazione cittadina era ancora in mano ai pagani, e dove i pagani come lui venivano accolti con particolare generosità: là non doveva sentirsi continuamente sul collo il fiato di un vescovo come Stercorio, che invece a Canosa era tanto importante da fargli quasi ombra!

Teodorus

Teodoro, della famiglia dei Brutti Praesentes di Venosa, intorno agli anni 324-25 sta andando ad imbarcarsi a Otranto: la sua famiglia, dopo aver acquistato una proprietà a Costantinopoli e avervi costruito una *domus*, per qualche ragione non sta ottenendo i benefici fiscali previsti per chi costruiva colà (il famoso *panis aedium*, ovvero il vitto di stato garantito a chi costruisce a Costantinopoli).

Teodoro, di conseguenza, preoccupato e di cattivo umore, si è messo in viaggio per andare a sistemare la questione. Con lui viaggiano un *tabularius* responsabile dei conti di famiglia, due scribi ed uno stuolo di servi.

Dorme e viaggia con il *cursus publicus*, perché Venusto, il *corrector* di Apulia e Calabria che lo aveva ricevuto ed ospitato a Canosa dopo il primo giorno di viaggio, gli aveva fornito, sia pure di malavoglia, una delle *evectiones* a sua disposizione (è difficile negare privilegi ad un Bruttius!)

Le autorità cittadine, conoscendo bene la famiglia dei Brutti, si fanno sempre incontro al convoglio di Teodoro e offrono la loro ospitalità.

Teodoro porta inoltre con sé un giovane presbitero dell'episcopato canosino, di nome Stercorio, che si deve imbarcare a Brindisi per andare a Nicea portando con sé anche alcune lettere, ed un ebreo, Davit, che arriverà con lui a Costantinopoli per poi proseguire autonomamente in pellegrinaggio verso Gerusalemme. Chi incontra Come regalo di rappresentanza Teodoro si porta appresso numerosi bei capi ricamati acquistati presso il gineceo venosino, eleganti birri purpurei fatti ad imitazione di quelli canosini.

Valerio Taziano

Valerio Taziano invece è ammalato e vuole sbrigarsi ad arrivare a Milano, per rivolgersi ad un guaritore famoso attivo presso il vescovo di Milano: questi non è neanche diacono, e occupa un ruolo abbastanza umile nella diocesi di Milano, ma la sua bravura è nota in tutta la penisola. Valerui viaggia più lento dei suoi bagagli, che ha fatto partire prima di lui e che si aspetta di trovare sistemati nella locanda dove si fermerà per la notte. Dopo aver forzato le tappe da Hydruntum, trova che i suoi bagagli sono stati accatastati presso la mutatio di Valentia, ma che presso la mutatio, ovviamente, non c'è modo di dormire. Anche se è sera bisogna ripartire: non è il caso di fermarsi nella campagna di notte, senza scorta militare e in un agro desolato come quello brindisino, nel quale pastori a cavallo sono stati visti aggirarsi sulle colline (un servo di Valerio ha avuto modo di parlare con alcuni *stationarii* presso i bagni della mutatio).

Portius

In un punto imprecisato dietro il *vicus* di S. Giorgio un gruppo di briganti dalla vista fine osserva la strada, nascondendosi in un *saltus* incassato nella valle tra due spoglie colline. Nel bosco è stato facile nascondere i cavalli rubati alla mutatio ad Decimum a sud di Egnazia: li useranno ora per assaltare il folto gruppo di pellegrini che vedono muoversi in gruppo (in una inutile speranza di maggiore sicurezza) lungo la via Traiana: comincia ad essere sera, e tanto gli *stationarii* quanto i *tabellarii* o gli *agentes in rebus* si sono ormai ritirati nelle loro stazioni di posta: i pellegrini, forse in difficoltà a trovare alloggio per tutti, si sono imprudentemente avviati su un tratto della Traiana particolarmente isolato, relativamente lontano dal mare e dalle città.

Caecilianus

Caecilianus è un diacono che per conto del vescovo di Lucera si occupa di andare in giro per le campagne, in particolare nel praetorium Laverianum, dove vi è una grande villa di ricchi possidenti. E' in buoni rapporti con Laverius Optatianus, padrone del fondo e catecumeno cristiano. Quando si presenta dalle parti del praetorium è sempre ben accolto, e non rimane mai a dormire nella mansio usata da tutti gli altri viaggiatori: viene ospitato negli ambienti residenziali padronali.

Laverius, vorrebbe accelerare il suo catecumenato: vuole infatti, con molta devozione, costruire una piccola chiesa non lontano dal torrente Celone, da cui i suoi familiari, i suoi coloni e i viaggiatori occasionali trarrebbero gran rapporto spirituale. Fornisce inoltre gratuitamente il vino da consacrare, e le sue agapi attirano gente da tutta la zona: nonostante qualche eccessiva concessione allo sfarzo, Laverius è un punto di riferimento per la comunità

Caecilianus appoggia con forza l'idea presso il vescovo di Lucera: potrebbe lui stesso diventare presbitero e officiare in questo futuro piccolo santuario, che col tempo potrebbe divenire molto importante...

Apollonius

Apollonius era vescovo di Herdonia nel 346, quando la città fu colpita dal terremoto. La sua missione pastorale in quella occasione fu messa a dura prova: la gente era disorientata, impaurita, e molti erano tentati dall'apostasia. I suoi diaconi e i presbiteri andavano per le case per rendere sollievo ai sofferenti, portando acqua, cibo, e facendosi accompagnare dai guaritori.

Il popolo ebbe modo di gridare al miracolo quando dalle macerie del macellum, nascosto da un dolium, si udì la voce di un bambino ancora vivo. Apollonius, che era di passaggio in quel momento, fece scavare in quel punto, e il bambino venne salvato. Da allora la fede degli abitanti di Herdonia non fu più scossa, e le conversioni aumentarono.

Isaac Presbiterios

A Egnazia viveva un mercante efesino che da tempo si era ritirato dai commerci di stoffa: fin quando ne aveva avuto la voglia e la forza aveva raccolto i birri canosini, le produzioni venosine e tarantine e le aveva smerciate per tutto l'oriente (molte navi viaggiavano grazie alle rozze ma resistenti stoffe tarantine che lui aveva smerciato ovunque), poi, una volta ritiratosi a Egnazia, fu accolto con molti onori dalla comunità ebraica locale, con la quale aveva legami di parentela, divenne argentarius e si sistemò in una bottega nel foro principale della città: con le sue conoscenze nell'adriatico orientale, ebraiche e non, poteva finanziare diversi investimenti, sicuro che capitani e negotiatores in viaggio per suo conto potevano trovare appoggi e aiuti fidati in molti porti. Essendo devoto alla sua religione e molto attento alla sua figura pubblica, non esitava a concedere passaggi a pellegrini sulle sue navi.

Quodvultdeus, Macrino, Prudenziò e Novaziano

La Puglia era ricca, e attirava lavoratori anche da fuori, ad esempio dalla meno fortunata Campania. Questi quattro braccianti, amici e parenti, all'arrivo della bella stagione si mettevano in cammino e andavano a prestare la loro opera per i ricchi proprietari della Puglia: avevano lavorato a Venosa in un fondo dei Bruttii Praesentes, nel praetorium Laverianum, e anche in altri luoghi. Novaziano viene sempre preso in giro perché ha sposato una pagana che ancora non vuole convertirsi, mentre Quodvultdeus si vanta di essere figlio di genitori cristiani da due generazioni, e che suo nonno per parte di madre era stato un vero confessor.

Rufinus

Rufinus è uno *stationarius*, più precisamente il *beneficiarius* di una *statio* ad un crocicchio di strade che si dipartono dalla via Traiana qualche chilometro a nord di Canosa, e che portano verso le proprietà dell'interno, come il *praetorium Laverianum* (importante fondo del nord della provincia Apulia). Rufinus, per formazione e per carattere è un vero soldato, che ha accolto la promozione a *beneficiarius* con soddisfazione. Brusco, di poche parole, sa seguire le tracce e cavalca con destrezza.

Probus

Probus è un *negotiator* di Egnazia. Nato pagano, è divenuto cristiano con lo stesso spirito con cui era entrato nella sua corporazione di mercanti: una scelta talmente ovvia e scontata da non avergli creato alcun senso di rimpianto o di dubbio: l'unica cosa che lo annoiava un po' era la promiscuità sociale in cui si era trovato. Le corporazioni dei mercanti, infatti, anche se non sono di altissimo livello sociale, raccolgono generalmente persone di livello sociale simile, e non sono così promiscue come la diocesi cristiana. Non ama molto neanche le agapi e le altre corvè cui è tenuto a sottostare, ma Probus teme che qualora non si faccia cristiano il grosso della clientela, quei clienti di città che sono stati i primi a convertirsi al vangelo, possano voltargli le spalle.

Nelle città la sua devozione è evidente: quando invece con i suoi piccoli convogli fatti di *raedae* (che trasportano merce) e di *birotae* (che portano guardie), si trova nei piccoli *pagi* dell'interno, non ha difficoltà a sacrificare agli dei pagani, se questo può spianargli la strada agli affari.

Ma Probo rischia: ha da poco finito il catecumenato, e se si dovesse sapere che sacrifica ai demoni pagani, potrebbe essere allontanato per anni dalla comunità (anche dieci o venti!).

Se qualcuno lo cerca, spesso la domenica sta davanti alla chiesa, dove approfitta dell'arrivo dei correligionari per proseguire i suoi affari: talvolta i presbiteri lo guardano molto storto, perché non di fa problemi ad alzare la voce, a litigare (come molto spesso fanno anche i compaesani), e ad entrare in chiesa ancora alterato.

EQUIPAGGIAMENTO DEI PERSONAGGI

I personaggi hanno un loro equipaggiamento di partenza, ma qualsiasi personaggio può comprare qualsiasi oggetto, o cibo, o bene, le sue finanze gli permettano

Alimenti

1 sestario (c. gr. 500) di olio, da 24 a 40 denari

1 libbra (c. gr. 300) di carne suina, 12 denari
1 libbra di carne bovina o ovina, 8 denari
1 libbra di pane economico, 2 denarii
1 moggio militare (c. l. 17) di sale, 100 denari
1 sestario di olive nere, 4 denarii
1 libbra di pesce o formaggio essiccato, 12 denari
1 sestario di vino di Falerno, 30 denari
1 sestario di vino comune, 8 denari
1 sestario di birra gallica o pannonica, 8 denari
1 moggio di frumento, 100 denari
1 moggio di sesamo, 200 denari

Scarpe

1 paio di scarpe da carrettiere rustiche o senza chiodi, 100 denari
1 paio di scarpe militari senza chiodo, 100 denari
1 paio di calzari patrizi, 150 denari
1 paio di scarpe da senatore, 100 denari
1 paio di scarpe da cavaliere, 70 denari
1 sella militare, 500 denari

Vestiti

Mantello africano, 500 denari
Tunica dalmatica, 2000 denari
Mantello col cappuccio, di Laodicea, 4500 denarii
Tunica invernale militare, 75 denarii
1 libbra di lana grezza tarantina, 75 denarii
1 libbra di porpora, 150.000 denari (solo con autorizzazione imperiale)

Schiavi e prestazioni

1 schiavo non specializzato, da 500 a 1000 denari
1 schiava di bell'aspetto, 2000 denari
1 suonatrice, 4000 denari
1 trasportatore d'acqua, per la giornata e con vitto, 25 denarii
1 mulattiere, per la giornata e con vitto, 25 denarii
1 pastore, con vitto, 25 denarii
1 pulitore di fogne, per la giornata, 25 denari
1 carpentiere, 50 denari
1 avvocato, per aprire il caso 250 denari, per sostenere una causa 1000 denari

**La lista riportata sopra, al contrario delle seguenti che sono di fantasia, è tolta dall'*edictum de pretiis rerum venalium* di Diocleziano, che può essere senz'altro

adottato per il gioco, ma bisogna ricordare che l'editto fallì miseramente, e non interruppe la crescita dei prezzi.**

I mezzi di trasporto

- 1 Lectica (per spostamenti brevi, di lusso), 5000 denari
- 1 Carruca dormitoria (per spostamenti lunghi, di lusso), 8000 denari
- 1 Raeda (per spostamenti di persone benestanti e merci), 3500 denari
- 1 Cisium (calesse a due ruote per due tirato da un cavallo) 2500 denari
- 1 Arcera (carro largo a quattro ruote tirato da cavalli da trasporto), 2000 denari
- 1 Benna (carro rustico con pianale in legno, tirato da due cavalli o buoi) 2000 denari
- 1 Birotum (piccolo carro, spesso disponibile alle *mutationes*), 2500 denari
- 1 mulo, 800 denari
- 1 asino, 1000
- 1 bue, 700
- 1 cavallo, 1500-7500 denari (n.b.: in alcune regioni, Apulia compresa, l'uso di cavalli da parte di privati è vietato)

Le armi

- 1 gladius, 120 denari
- 1 spatha, 250 denari
- 1 ensis, 200 denari
- 1 ensis falcata, 240 denari
- 1 pilum, 80 denari
- 1 scutum, 230 denari
- 1 parma, 300 denari
- 1 lorica segmentata, 1100 denari
- 1 lorica di cuoio, 500 denari