

De Vulgari Eloquentia

di Stefano Zibelli

Note per la narrazione

Documenti per il narratore: **De vulgari Eloquentia, Timeline, Testimoni Vari, Testimoni Lista, Tabella Incantesimi.**

Documenti per tutti: **Incipit, Corezzola e Frazioni (mappa)**

Documenti per i singoli giocatori:

Irenione: Irenione, Grimorio Irenione, Irenione V&F, Conoscenze Irenione

Gonderina: Comare Gonderina, Gonderina V&F, Conoscenze Gonderina

Gaudenzio: Gaudenzio, Gaudenzio V&F, Conoscenze Gaudenzio

Erconvaldo: Erconvaldo, Erconvaldo V&F, Conoscenze Erconvaldo

Burgundofara: Burgundofara, Burgundofara V&F, Conoscenze Burgundofara

Le vicende si svolgono in un ambientazione boccaccesca, il luogo e i personaggi richiamano all'atmosfera che si può respirare in pellicole quali "Bertoldo, Bertoldino e Cacasenno" o la serie di Brancaleone per fare dei paragoni cinematografici. In definitiva si vorrebbe ricreare una spassosa novella di fatti di popolo con delle sottotrame abbastanza articolate. Di fatto le basi della trama sono descritte nelle introduzioni dei personaggi, (leggetevele per bene), ma l'esito della stessa è indefinito e dipenderà da come li interpreteranno i giocatori, il tutto terminerà dopo tre ore di gioco, ovvero tre giorni nel gioco (più pausa, più lettura schede circa ½ ora, in tutto si consideri circa 4 ore).

Il linguaggio ha un ruolo fondamentale nella storia, è il mezzo principale per creare il clima e simulare l'atmosfera di uno sperduto villaggio medioevale. Si dovrà parlare in italiano antiquato, latino maccheronico col tono dolce e divertito della voce fuori campo delle novelle quando si presentano le vicende; con linguaggio colorito usando proverbi ed espressioni popolari in pseudo-dialetti veneti e vari quando si interpretano le comparse.

Tutti i personaggi coinvolti hanno relazioni fra di loro, tranne il Notaro/ Magus Irenione che dovrà interagire comunque con tutti per le indagini. In tal modo durante le separazioni fra i personaggi che vi saranno i giocatori avranno qualcosa da fare senza dover attendere il ritorno degli altri.

L'antefatto è il seguente: il collegio dei Quaesitores (vedi introduzione di Irenione), sfavorevole all'investitura di un nuovo Quaesitor ha deciso di affidare al suo presidente Arsenius il compito di valutare l'aspirante, visto che costui contrariamente caldeggiava per il suo ingresso nella magistratura ermetica. Arsenius, presidente dei Quaesitores e maestro dell'arte Imaginem ha così deciso di agire, aiutato da un Magus e una Maga suoi colleghi: ha derubato Irenione degli oggetti grazie ai quali egli può pronunciare incantesimi, vedendo se costui avrebbe preferito indagare per recuperarli o chiedere aiuto ai Magi veneziani, nel secondo caso sarebbe stato bocciato senza appello.

La prima prova è stata superata, ma ora Irenione dovrà, mediante mezzi quasi del tutto mondani recuperare i suoi oggetti incantati regalati, ceduti o “lasciati inavvertitamente” in quel di Cona ai nostri bravi paesani, che essendo meschini, pieni di sé ed egoisti se li dovrebbero tenere ben stretti, senza contare le imbeccate date loro da Arsenius ed assistenti mascherati alla bisogna.

Il tutto è avvenuto durante il mese di Marzo, come potrete vedere dalla timeline (file **Timeline**). I nostri fantastici quattro durante il mese hanno combinato vari guai con quegli oggetti incantati ed effettivamente voci e notizie strane, in parte anche pilotate da Arsenius, sono giunte alle orecchie ben aperte di Irenione che ivi si è recato per recuperare le sue cose e aggiustare quanto accaduto.

Un altro complice di Arsenius è Oddone, l'abate di Corezzola, suo amico, un uomo bonario con un gran senso dell'umorismo che di buon grado ha accettato di stare al gioco. Tanto più che questa potrebbe diventare una lezione per quei quattro villani che sono sì brave persone ma si sono insuperbiti per i doni di fama, ricchezza e abilità che la provvidenza ha concesso loro, pur non essendo grandi intelletti o nobili d'animo. Il santo abate non gli vuole male, anzi, spera che traggano profitto da queste vicende: la provvidenza che gli ha dato tanto, ora gli farà passare qualche guaio, così che comprendano di aver peccato di superbia avendo accettato senza umiltà quanto l'altissimo concesse loro. Se poi i Magi, il cui potere sarà grande ma che sono inconsapevoli agenti di un potere più grande, per qualche ermetico motivo vorranno prenderseli a servizio le gastaldie li rimpiangeranno senza troppi rimorsi, che comunque al servizio dell'Ordine si sta tanto bene quanto sotto il pastorale.

La scena si apre nel pomeriggio del primo Aprile presso il refettorio dell'abbazia di Corezzola, il centro del potere ecclesiastico del villaggio, mentre Cona è il centro di potere temporale. Come descritto nell'incipit (file **Incipit**, da leggersi all'inizio quando i giocatori saranno pronti dopo la lettura dei BG e delle schede). In ogni caso i fatti si sono svolti nelle quattro gastaldie, e l'incontro si svolge a Corbezzola, quindi la zona di Cona non ha importanza.

I PNG vanno interpretati in modo buffo e macchiettistico. Si tratta di gente semplice, ignorante, furba e meschina.

I personaggi, sotto ordine dell'Abate, si riuniranno all'ospizio dei pellegrini dell'abbazia, ove dovranno dimorare per tutta la durata delle indagini; il notaio, naturalmente, pur essendo ospitato all'abbazia avrà una stanza per gli ospiti di riguardo, le donne saranno in una stanzone assieme e gli uomini in un altro, al momento non vi sono altri pellegrini. Dei novizi o dei servitori saranno inviati per mettere a posto e chiudere le case dei quattro, e ad essi potrà anche essere dato il compito, riservatamente, di portare qualcosa da casa ai nostri.

L'abate ha inoltre organizzato le testimonianze che altri villici sono venuti spontaneamente a porgere: i testimoni entreranno su richiesta dei personaggi, (principalmente Irenione), oppure verranno annunciati se il gioco fra i cinque personaggi principali langue. Vi saranno al massimo una dozzina di testimoni: alcuni di loro daranno informazioni prive di senso o di utilità, altri sono venuti per fare il loro interesse promettendo di rendere la testimonianza gradite a chi di dovere, altri faranno accuse a caso per inguaiare chi gli interessa; quattro, se testimonieranno, daranno informazioni utili. Per volontà dell'abate le testimonianze saranno pubbliche, ovvero di fronte al notaio e ai quattro probi viri (i nostri quattro testimoni particolari), in modo da far sì che le testimonianze possano essere discusse e/o confutate dai nostri.

Il notaio potrà chiedere di parlare in separata sede coi testimoni, ma evitate di concederle troppo spesso, sempre per non separare troppo i giocatori.

Almeno una delle testimonianze dovrà essere utile, dipenderà da come conduce le cose Irenione e da come si comportano gli altri personaggi se ne verranno rese altre. Le testimonianze prive di senso o utilità si riferiscono a fatti non inerenti il caso in questione e a cose di pura fantasia: Tizio ha rubato un secchio di latte a Caio per nutrire i figli del peccato che Sempronia ha avuto con Quello Là; Quest'Altro e un Altro Ancora hanno visto bene Quello Là, un foresto con l'ombra del diavolo negli occhi; meravigliosi fuochi magici sono apparsi all'orizzonte per poi scomparire e lasciare tutto buio (un semplice tramonto magari spettacolare...). Altri testimonieranno alla bisogna, purché abbiano da guadagnarci o contro chi gli convenga: due fratelli chiederanno se il signor notaro potrebbe mettere una buona parola per sospendere la decima dei loro campi a Conetta, qualcun altro potrebbe chiedere regalie o favori; altri ancora testimonieranno contro i personaggi per averne vantaggi, l'aspirante mugnaio potrebbe dire che Gaudenzio taglia il pane con la segatura, molti, soprattutto se Burgundofara darà di matto, testimonieranno di tutto contro di lei, purché i suoi campi vengano assegnati loro...

Diluite in queste vi saranno quattro testimonianze veraci degli incidenti magici accaduti ai personaggi (lancia di fuoco per Gonderina, moneta d'oro per Burgundofara, effluvio del sonno per Erconvaldo, apparizione dello spettro per Gaudenzio).

La maggior parte delle testimonianze e le prime in ordine temporale, vere o presunte, saranno a sfavore della Burgundofara, poi contro Gaudenzio e Erconvaldo, infine contro Gonderina, la più benivolata al villaggio.

I personaggi hanno brevi descrizioni dei testimoni, in massima parte loro conoscenti, che sono da dare ai giocatori e sono negli allegati: **Conoscenze Burgundofara, Conoscenze Erconvaldo, Conoscenze Gonderina, Conoscenze Gaudenzio, Conoscenze Irenione.**

Nelle descrizioni dei personaggi vi sono alcune brevi informazioni sui fatti avvenuti il mese scorso al villaggio; sono volutamente confuse e imprecise (*non inesatte*). Anche in questo caso la quantità delle informazioni è proporzionale alla buona fama del personaggio (la Gonderina conosce i portenti e le persone coinvolte, Gaudenzio ed Erconvaldo i portenti e i luoghi, Burgundofara solo due dei portenti e dei luoghi).

Come detto inizialmente queste comparse dovranno usare un linguaggio adeguato, facendo citazioni culturali erranee e bislacche, (es. le luci magiche prima del buio saranno l'arabo fenicottero o il turco fenicio...), soprattutto se si riferiscono a fatti sovranaturali: prendete esempi da come sono scritte le introduzioni dei personaggi (i santi di Gonderina, la quindicesima crociata d'Egitto di Erconvaldo etc. etc.).

Durante le prove si sono rivelati molto efficaci alcune comparse inventate dai narratori: i fratelli Oronzo e Patonzo insieme, venuti per fornire qualsivoglia testimonianza sia gradita al notaro o all'abate in modo da ottenere un'esenzione sulla decima; la vecchia Sinforosa, vedova del compianto scrivano Getulio, una carampana rincitrullita che ha confuso un bel tramonto per un fatto sovranaturale; "il Rosso", un bravo manzoniano sempre pronto a venire alle mani, venuto anch'egli per fornire testimonianze volute a pagamento (a lui anche del vino - "quello buono" - andrà benissimo) e per offrirsi quale picchiatore e mastino al servizio del notaro; Tonaldo lo storto, testimone della "biquità" della Burgundofara, che aveva visto prima a Villa del Bosco e successivamente a Conetta, dove era apparsa la sua immagine per qualche istante di fronte all'attonito Gaudenzio: Burgundofara non poteva essersi recata, come lui, da Villa del Bosco a Conetta, perché "lui cammina veloce", ed inoltre non l'aveva vista lungo la strada, che è una sola. Vi è una descrizione dei testimoni negli allegati: **Testimoni Lista, Testimoni Vari.**

In generale poi i riferimenti temporali saranno particolari: un certo numero di giorni dopo la Pasqua o in genere riferimenti a date di feste religiose minori o di paese, anche invenzioni bislacche vanno bene, il calcolo del tempo e le date precise erano cose note solo ai dotti al tempo.

Per quanto possibile saranno sempre presenti Arsenius e/o i suoi assistenti, per controllare che la situazione non degeneri e per giudicare i progressi del loro esaminando. Sono mascherati grazie ad incantesimi Imaginem come figure di sfondo (guardie, monaci, villani...), oppure invisibili.

E' opportuno anche fare accadere qualche evento sovranaturale per confondere e/o eccitare la situazione. A questo scopo saranno utili i botch di Irenione se farà incantesimi, l'uso degli oggetti in modo inconsapevole dei personaggi, l'amico fatato e le visioni di Burgundofara, la vera reliquia di Gonderina, gli interventi di Arsenius o dei suoi assistenti... In particolare, la preveggenza di Burgundofara potrebbe avvisarla quando si compie o si ordisce qualcosa contro di lei, indicandole in modo più o meno sibillino chi la vuole danneggiare e come. Grazie alla sua seconda vista, solo con tiri molto alti (un totale di 15 per notare qualcosa, di 20 per vedere più chiaramente, 20 o 25 se non si concentra a guardare qualcuno in particolare), potrà vedere attraverso le illusioni di Arsenius e dei suoi assistenti. Ciò sarà concesso una volta per giorno e per notte, sia attivamente che passivamente.

La gestione degli incantesimi di Irenione è descritta nella **Tabella Incantesimi**.

Si spiegherà al giocatore che lo interpreta che la gestione della magia è affidata ai narratori, ma che dovrà tirare solo per controllare la possibilità di un fallimento eccezionale. A quel punto se il giocatore tirerà 0 la probabilità di fallimento eccezionale è tabulata. La scelta o meno della riuscita degli incantesimi o della possibilità di fallimenti eccezionali segue tendenzialmente la tabella, ma saranno i narratori a decidere nei casi non certi.

Se Irenione tenterà di indagare su o di intortare con mezzi mondani i sospettati e userà la magia come estrema risorsa fatelo tendenzialmente riuscire, tranne ovviamente nei casi di impossibilità. Se al contrario userà subito e imprudentemente la magia castigatelo come di dovere. La gestione dei botch deve rimanere casuale per non indurre il giocatore a pensare che le cose siano pilotate, i botch comunque non dovranno avere effetti drammatici ma buffi o curiosi, tendenzialmente gli incantesimi si ritorceranno contro Irenione tranne quelli che potranno portargli gravi ferite. A prescindere da queste linee tendenziali decidete se gli incantesimi possono o meno riuscire e l'avvento dei botch in base alla situazione, a come si evolve la storia e all'opportunità.

Gli oggetti incantati sono stati lasciati nascosti nelle case dei personaggi e al mulino (non se li portano dietro, ma potranno andare a prenderli se ve ne sarà l'occasione).

Il tempo della narrazione sarà tale che un'ora di gioco corrisponderà approssimativamente ad un giorno nel gioco. Dopo tre ore di gioco, idealmente tre giorni, in ogni caso si paleseranno Arsenius da solo o con gli assistenti, per spiegare il tutto a Irenione e annunciargli l'esito del suo inconsapevole esame. I fantastici quattro, essendo stati testimoni e coinvolti in faccende legate all'Ordine di Ermete, verranno assunti quali servitori di Irenione o degli altri Quaesitor a Venezia; Arsenius rivelerà quindi anche a costoro il retroscena della vicenda.

Verranno assoldati tutti nell'ordine anche per un altro motivo: non si capisce come abbiano potuto azionare gli oggetti di Irenione ed è necessario indagare a riguardo (tutti e quattro in realtà hanno il dono!).

Non dovete attenervi strettamente agli esempi fatti, vi è solo fornito un modello di vicende e comportamenti adeguati, ma da qui potrete variare sul tema e soprattutto inventare ed improvvisare scenette adeguate ai giocatori e al clima che si instaurerà al tavolo (ci si augura lieto e ilare).

Sarà bene invitare anche i giocatori a parlare in dialetto o in italiano antiquato e bislacco, non importa quale dialetto, magari assegnate i personaggi in base alle posizioni geografiche dei giocatori, (gastaldie dei quattro punti cardinali), se vengono persone con dialetti molto diversi. Qualche incomprensione ci può stare, non occorre sempre tradurre tutto in italiano per renderlo comprensibile, a meno che non sia assolutamente necessario (suggerite comunque di non parlare in dialetto stretto...).

TimeLine

Fine Marzo, Arsenius si presenta come monaco Spiridione con gli apprendisti mutati in pellegrine, riparte domenica 1° marzo, lascia a Gonderina l'alare.

L'incidente del covone avviene il successivo mercoledì.

Giovedì 5 marzo, Arsenius si presenta come cavaliere crociato, presso la fucina di Erconvaldo è solo, riparte domenica 7 marzo lasciandogli il macinino.

L'incidente delle vacche stordite avviene il successivo giovedì.

Venerdì 12 marzo, Arsenius si presenta come stregone da Burgundofara, è solo, riparte domenica 14 all'alba, lasciandole il borsellino.

La perdita della moneta falsa ma d'oro accade venerdì 19.

Sabato 20 marzo, Arsenius si presenta come Segretario al mulino con gli apprendisti travestiti da contabili, riparte domenica 21 lasciando lo specchio a Gaudenzio

L'apparizione dello spettro avviene lunedì 22.

Il pomeriggio del 1° Aprile i probi viri sono condotti al notaro presso l'ospizio dei pellegrini all'abbazia di Corezzola.

Testimoni Vari

la vecchia **Sinforosa**, vedova del compianto scrivano Getulio, una carampana rincitrullita che ha confuso un bel tramonto per un fatto sovranaturale, è una delle poche al villaggio che rispetta e frequenta la Burgundofara, visto che questa le legge i “Trocchi”.

i fratelli fattori **Oronzo e Patonzo**, insieme, venuti per fornire qualsivoglia testimonianza sia gradita al notaio o all’abate in modo da ottenere un’esenzione sulla decima; sono amici dell’Erconvaldo perché ha fatto loro un buon prezzo per riparare il bel cancello di casa, di cui vanno molto fieri. Sono amici anche di Gaudenzio, gli forniscono il grano.

il giovine **Mauricillo**, un ragazzino timido e furbetto che s’era inoltrato al mulino di buon mattino per rubare una pagnotta calda e ha visto Gaudenzio rimirarsi nello specchio incantato e diventare d’un istante lo spontefice! E’ scappato subito senza neppure la pagnotta...

Tonaldo lo storpio, un tizio spiritato storpio nel corpo ma non nella favella, ha sentito dire che l’Inquisizione raddrizza tutti per sempre e così non vede l’ora che questa giunga. Comunque ha visto la Burgundofara a Villa del Bosco, poi si è recato presso Conetta e la ha vista comparire vicino casa della buona Gonderina accanto a quell’impiastro del marito Gaudenzio mentre questo armeggiava con uno specchio. Chiaramente Tonaldo ha visto un miracolo, la BIQUITA’ della Burgundofara, poiché questa non poteva aver fatto lo stesso percorso, visto che “lui cammina veloce” e, secondariamente... la strada è solo una e lei non è passata.

Leonzio il contabile della gilda dei Pegolotti, è informato sul soldo d’oro chiaramente falso, pensa che l’abbia prodotto la Burgundofara che una volta tanto deve aver fatto un maleficio valido. Può fornire delle testimonianze relativamente a tutti i guai che quell’oro ha portato nelle Gastaldie, ruberie, pestaggi, inganni segreti e bugie. Tenderà a favorire Gaudenzio che gli sta realmente simpatico, nonostante i pregiudizi di questi nei confronti della gilda.

Iselmietta la straccivendola, una donna sulla trentina, invecchiata dagli stenti, conserva una certa dignità. Un tempo era una brava sartina in quel di Venezia, poi i suoi padroni caddero in disgrazia e si ridusse a mendicare nel dogado di Cavarzere. Vuol bene alla Gonderina che non le fa mai mancare un piatto di minestra per piccoli lavori di cucito. Le spiace dirlo, poiché considera Erconvaldo un buon uomo, ma mentre passava vicino la fucina ha sentito un odore insolito, come quello delle spezie che solo i gran signori di Venezia possono permettersi, ha spiato in cucina e lo ha visto che nascondeva una scatoletta zeppa di aromi rari, sa il diavolo come li abbia potuti ottenere!

Donna **Prassede**, signora molto devota e realmente devota, moglie di Boemondo, distinto costruttore di barche, impegnato in questo periodo nell’acquisto del legname. Disprezza la fede farisaica di Gonderina e del circolo delle comari, prova pietà per la povera Burgundofara e va

spesso a trovarla, sperando di consolarla e convertirla. Non ha visto nulla di speciale ma è venuta per controllare e per smentire le testimonianze più assurde, è una delle poche persone con un minimo di cervello in paese.

Tyrolia, la boccia selvadega, è stata abbandonata o persa dai genitori quattro o cinque anni fa, ora avrà sui 13 anni, viene da un non ben precisato posto di montagna del Cadore, mantenendo tutta la fierezza e la ruvidezza montanara. Sarebbe una bella ragazza se non fosse sciupata da tre anni di mendicaggio e dal mestiere che ora conduce alla casa di dama Cleontina, il mestiere più antico del mondo. E' molto affezionata ad Erconvaldo, uno dei pochi che le ha dato vero aiuto sia economico che spirituale. E' riuscita a tirare avanti grazie alle storie e novelle di cavalleria di costui, è una sognatrice. E' venuta per accompagnare donna Leontina, ma vorrà intervenire per difendere Erconvaldo nel caso lo si attacchi pesantemente.

Dama **Cleontina**, "la poppona", donnaccia procace e volgare, gestisce un "ospizio per giovani orfane e sfortunate", in realtà un postribolo dove sfrutta ignobilmente dette giovinette quali meretrici. Al suo ingresso tutti gli uomini del villaggio arrossiranno scambiandosi battutine mentre le donne si faranno accigliate e maligne. E' venuta per inventare qualunque baggiana purché si allontanino i sospetti dalla Burgundofara, non perché la ritenga innocente o perché le interessi, ma perché con essa ha certi commerci di erbe. Se qualche sospetto potrà metterla nei guai comunque ritratterà tutto dando tutta la colpa alla stregassa.

Frate Trippa

Un ometto piccolo e grinzoso, magro come uno spillo. Per sottrarsi alla monotonia della vita nei campi si è unito ad un gruppo di fraticelli itineranti. Le autorità senesi per difendere la pace della città hanno appesi i suoi confratelli e da allora non ha smesso di scappare lontano dalla città. E' giunto pochi mesi fa nel contado dove ha trovato un rifugio, in una vecchia cascina abbandonata nei pressi della casa della strega Burgundofara. Ha visto la strega, di cui ha il terrore, moltiplicare le monete col sacco del demonio. Solo con la minaccia della tortura sarebbe disposto a testimoniare. Idola il mugnaio Gaudenzio che gli lascia sempre mezza pagnotta. Ne parlerà sempre e solo bene. E' ghiotto della trippa e farebbe qualsiasi cosa per un piatto della gustosa pietanza.
"Sea trippa sior notaro?"

Marcolfo

Un èfebo glabro e dalla risata chioccia. Figlio di un contadino era troppo delicato per lavorare la terra o badare ai maiali, così è stato affidato al proprietario di una stalla che era senza figli. Ama i fiori ed in paese si mormora che ci sia qualcosa di particolare nel suo comportamento. Stava portando un cavallo nella stalla, quando ha visto il fabbro Erconvaldo spargere un dolcissimo effluvio con un misterioso macinino. "Subito il fabbro è scappato lasciandomi questo dono meraviglioso (*tremulo sospiro*)". Lo tradirebbe solo se servisse a salvarlo. Odia comare Gonderina, quella sciocca, che ha messo i suoi occhi lascivi sul povero Erconvaldo. Spargerebbe qualsiasi maldicenza sul suo conto. Ama le violette ed un mazzolino lo porta ad aprire il suo cuore con chiunque.

"Aaaah, aaah, aaah" (risatina)

Ordelaffio

Un giovane scialbo dai tratti volgari. E' un orfanello che lavora da quando può ricordare nelle terre dell'abbazia. Molto timorato di Dio, entrerà presto tra i monaci del convento come fratello laico, dove sorveglierà gli avventizi per tutto il resto della sua vita, disprezzato dai monaci ... Comare Gonderina è l'unica persona del borgo che non lo disprezzi per la natura peccaminosa della sua nascita; quindi, pur non avendo visto l'alare magico, Ordelaaffio è pronto a giurare sulla Santissima Vergine che la comare sia una santissima donna, sempre umile, pronta ad aiutare i poveri, casta nei pensieri ed operatrice di veri miracoli. Non sa come questa pia e Santa donna possa sopportare un marito tanto sciocco, che sospetta essere un eretico dedito alla stregoneria insieme alla strega Burgondofara. Teme la dannazione eterna e giurerebbe sulla Santa Vergine qualsiasi cosa se la salvezza della sua anima fosse minacciata.

"Santa Vergine! No sior notaro"

DONNA UBALDA: formosa e piacente moglie di Sulpizio, fornaio di Frapiero. E' pronta a testimoniare qualsiasi cosa, a sostenere qualsiasi accusa (cercherà anche di sedurre Irenione?) pur di screditare Gaudenzio, che ritiene responsabile del calo degli affari di suo marito, il cui forno è stato disertato da molti frapierotti che preferiscono recarsi al mulino e forno di Concadalbero.

DALMAZIO: Un umile pegolotto, ba-ba-ba-lbuziente ed affetto da ogni sorta di tic. A fatica riuscirà a pronunciare la sua (inutile) testimonianza circa l'inspiegabile scomparsa dal cielo della luna domenica scorsa. Chiunque potrà confermare che domenica scorsa c'era luna nuova...

GERONE DI PONTEDERA: tintore giunto 10 anni or sono dalla Toscana. In realtà si chiama Cecco ed è fiorentino, esiliato dalla città perchè coinvolto in sommosse popolari. E' un pazzo mitomane e farà di tutto pur di favorire l'insediamento del tribunale dell'Inquisizione. Non ha molta inventiva e si limiterà a confermare voci che ha sentito in giro; l'ideale è se viene involontariamente imbeccato dai PG, a quel punto confermerà ogni cosa, giurando di aver assistito a tutti gli strani eventi (soprannaturali e non) cui viene fatto cenno.

Brandino, l'idiota

Un giovine grande e grosso (quanto il fabbro o il Rosso). A causa di una meningite contratta alcuni anni fa è diventato un ritardato mentale. Non ha alcuna testimonianza da dare ma, se presente in aula, confermerà sempre le testimonianze dell'ultimo che ha parlato, balbettando e in modo incerto. Questo senza rendersi conto se sta contraddicendo quanto ha detto in precedenza, quindi creando più dubbio che conferma, a meno che:

- il Rosso non spinga a testimoniare come vuole lui (è un grande amico del Rosso, perché lo coinvolge in molti dei suoi scazzottamenti; invece il Rosso semplicemente lo sfrutta);
- qualcuno non contraddica sua madre Mariuccia, la faccia arrabbiare o alzi la voce con lei. In tal caso comincerà a gridare e se non fermato/ tranquillizzato assalirà la persona che ha suscitato la sua ira o chiunque ci sia sul suo percorso. Fortunatamente non è particolarmente bravo, il suo è più un mulinar di braccia colpendo amici e nemici nelle vicinanze.

Al notaro: "Si sior paron, el Roso ha rason."

"Cosa disie?"

"Me mama ha rason"

"Mi the maso"

Mariuccia, madre di Brandino, sarta

Donna magra e patita, appare più vecchia dei suoi 35 anni, e amica della Gonderina, fa parte del suo circolo di comari e grande nemica della Burgundofora che accusa di tutte le sue disgrazie. E' molto credente e imita la Gonderina portando croci e "oggetti sacri". Date le sue scarse finanze non ha niente di particolare, ma vanterà spesso gli oggetti di Gonderina.

Le sue disgrazie:

- pochi mesi dopo la morte del marito di Burgundofora, il figlio Brandino ha contratto una meningite diventando un minorato mentale. Poiché era il periodo in cui la Burgundofora ha cominciato le sue storie di stregoneria l'accusa di aver fatto una malia su suo figlio rubandogli la mente.

- meno di un anno dopo il marito se ne è andato a fare il muratore in città e non ha dato più notizie; voci dei paesani dicono che vive nel lusso (relativo) in città, andando a puttane la domenica e trascurando i sacramenti. La Mariuccia accusa Burgundofora di averlo fatto possedere da un demone.

Se va a testimoniare si porterà dietro Brandino come prova.

"Si, sior notaro, mio fijo fubbe molto furbo, ma la Burgundofora ha rubato la sua testa e lasciando il vodo"

"La Stria ha fatto una malia sul mio pobaro marito. Le ga meso dentro un demone. Il fu so sant'omo, il lavora al di, no il se n'dado via in cità a nol va più a mesa. Il ga el diavolo dentro"

A Burgundofora, urlato: "Tasi tu stria" (Brandino comincia ad agitarsi)

"La Gonderina se una Santa. El ga' ospitato el monaco Spiridione, un santo omo."

"La Gonderina se così generosa, la regala la lega a tuto el vilagio, el so fogolar se benedetto dal Santo monaco Spiridioe, el brusa sempre con poca legna"

Importante - cosa sa:

Lista delle reliquie di Gonderina - gnerosità nel donare legna la paese e che il fuoco del suo camino non si spegne mai grazie alla benedizione del santo monaco Spiridione.

Queste cose le dirà solo se serve a darle importanza o a aiutare Gonderina. Quello che lei viene a fare come testimone è lanciare accuse a Burgundofora.

Marozio, el Porcaro, giovane custode dei miali (allevati allo stato brado)

Soffre di attacchi epilettici.

Timido e schivo parlerà a bassa voce ma in modo piuttosto corretto.

Ha visto la "lancia di fuoco dal cielo" colpire il covone di fieno del Marcovaldo. Scosso dall'avvenimento ha avuto un attacco di epilessia e ha visto la Gonderina avvolta dall'aura della Santa venire a proteggere il paese dall'incendio. Appena qualcuno comincia ad interrogarlo mettendogli un po' di pressione avrà un attacco epilettico e cadrà al suolo. Comincerà a parlare di fiamme o di aureole che avvolgono la gente che gli sta vicina (uno degli effetti dell'epilessia sono aure luminose attorno a cose e persone). Per lui il Rosso e Brandino sono sempre avvolti dalle fiamme, l'Abate e Gonderina sempre con un'aureola. Per gli altri dipende da come si sono comportati con lui negli ultimi minuti o se sono vicini al Rosso e Brandino (e quindi avvolti dalle fiamme) o all'Abate e Gonderina (e quindi avvolti nell'aura dei santi). Poiché Burgundofora non gli ha mai fatto niente di male e gli ha dato qualche pozione che aiuta a calmare gli attacchi non la vede avvolta dalle fiamme a meno che non sia vicino al Rosso.

"Si sor notaro, go visto una lancia de fogo che veniva dal ciel colpi el covon e darghe fogo"
"La Gonderina se venua con la sua aura de santità e ga blocco le fiamme che no g abusa the case"
"No, se vero" (Suda, si agita, crolla al suolo e comincia a delirare)
"Le fiamme de l'inferno, ge' vedo le fiamme il Rosso se danà"
"Il Santo Abate, porté el santo Abate, el su toco scacia le fiamme"

Giacomino Da Busadefoso De Cona detto "IL ROSSO"

Odia essere chiamato con il suo nome (soprattutto a causa di dove è nato) o semplicemente Rosso, lui è "IL ROSSO". Si presenta sempre in questa maniera e se il Notaro Irenione gli chiede il suo vero nome lo pronuncerà a bassa voce, velocemente e mezzo masticandosi le parole (aggiungendo alla fine con tono fiero "detto IL ROSSO!"). E' l'Attaccabrighe del Villaggio (leggi SBARUFANTE), un Bravo Manzoniiano per cui ogni scusa è buona per menar le mani, venuto per fornire testimonianze volute a pagamento (anche del vino -"quello buono"- andrà benissimo) e per offrirsi quale picchiatore e mastino al servizio del Notaro.

Esempio di conversazione:

"Sior Notaro, pal vin, QUEO BON"

"Non chel vineo la che i te da a ea Ostaria, chel va ben pa chei quatro RAMENAPALTAN la!"

"Anzi DO, parchè che altre Do è se do done, che e faria meio an dar casa drio al fogoare!"

"Che ea ostaria l'è un posto par OMANI! Sior Notaro"

PICIURO (L'IMBRIAGON)

E' permanentemente ubriaco e (oltre ad essere balbuziente) parla sbiasticando le parole a causa dell'alcol. Fatto sta che ha visto quello che è successo a Gonderina, ma nessuno gli crede. Comunque, prima di raccontare qualsiasi cosa chiederà un po' di vino, perché ha la gola SECCA.... (va bene QUALSIASI tipo di vino...)

"Sior Notaro, no se chel garia un fia de vineo, tanto par scharirme ea goea che ea se un fià seca..."

"Grazie Sior Notaro, eo l'è veramente na Bona Anema..."

Poi Procederà con il racconto:

"Sior Notaro, Tre Dì dopo ea Festa de Santa Marsia Matere De Clausura..."

"...o iera Do Dì dopo el Compleano de Marcongildo..."

"...No, iera el Dì prima de magnar Smataflon"

"Sior Notaro, a go visto Do Omanasi vestii da Femana compagni come se i fosse semei (che non savaria riconosar, parchè i iera de spae, ma i iera larghi sirca quanto ea Comare là - *indica Gonderina*) rimestar CONTEMPORANEAMENTE do camini che gà ravvià do foghi da braci spente e fredde"

"Sior Notaro, drioman i gà tirà un sigo coma queo de un Porseo Scanà e i se gà butà par tera a quatro sate par magnarme e mi so scampa come un siton!"

"El me creda almanco ea che l'è na Bona Anema e magari se se podaria ver anca naltro fià de che vineo de prima, parchè a parlar così tanto me se ga secà ea goea de novo"

"Grasie veramente de cor Sior Notaro, eo si che l'è sol serio na Bona Anema"

ASTONFUNGARDO (EL BUSIARO)

E' un raccontabile compulsivo che mette in giro voci false e tendenziose su tutti (in particolare sui nostri quattro eroi).

Nell'ordine dirà che:

- 1) Il mugnaio taglia il pane con la segatura (“Sior Notaro, el adultera el pan coa segatura”)
- 2) Il fabbro commercia con quelli di Cavarzere (“Siorisimo Sior Notaro, el gà intrighi co quei de Cavarsare”)
- 3) La Strega mangia i gatti in padella come i Vicentini (“Ecelentissimo Sior Notaro, ea Stria ea magna gati in tecia come i Visentin”)
- 4) La Comare beve di nascosto almeno un fiasco di vino al giorno e quando ha finito rutta anche (“Sua Ilustrità Sior Notaro, ea trinca de scondon almanco un fiasco de vin al dì e quando ea ga finio ea ruta anca”)

Se lo lasciano continuare si inventerà altre **TERRIBILI VERITA'** sulla falsariga delle precedenti (cioè essenzialmente inutili e prive di senso per l'indagine).

Testimoni Lista

La lista è organizzata secondo la gastaldia di provenienza dei testimoni e in ordine di importanza o prestigio sociale; se i giocatori non chiameranno o coinvolgeranno testimoni specifici andate in ordine, semplicemente da cima a fondo.

Vengono fatti accedere tutti i testimoni di una gastaldia, quelli della gastaldia successiva attendono fuori, a meno di diverse indicazioni da parte dei giocatori.

I testimoni con un commento dopo il nome hanno visto i fatti sovranaturali relativi agli oggetti (il minore contrassegnato con *casa*, il maggiore con *strada*).

Non prevaricate il ruolo dei giocatori interpretandoli, la media della durata di una testimonianza in tempo reale deve essere meno di cinque minuti, a meno che non vogliano diversamente i giocatori.

Corezzola

Frate Trippa - Burgundofara casa
Oronzo e Patonzo
Giacomino
Astonfungardo
Sinforosa

Frapiero

Ubalda
Dalmazio
Tonaldo - Gaudenzio strada
Marcolfo - Erconvaldo strada

Conetta

Gerone
Prassede
Ordelaaffio
Marozio - Gonderina strada

Concadalbero

Mariuccia
Mauricillo - Gaudenzio casa
Brandino
Piciuro - Gonderina casa

Villa del Bosco

Leonzio - Burgundofara strada
Cleontina
Iselmietta - Erconvaldo casa
Tyrolia

Tabella incantesimi

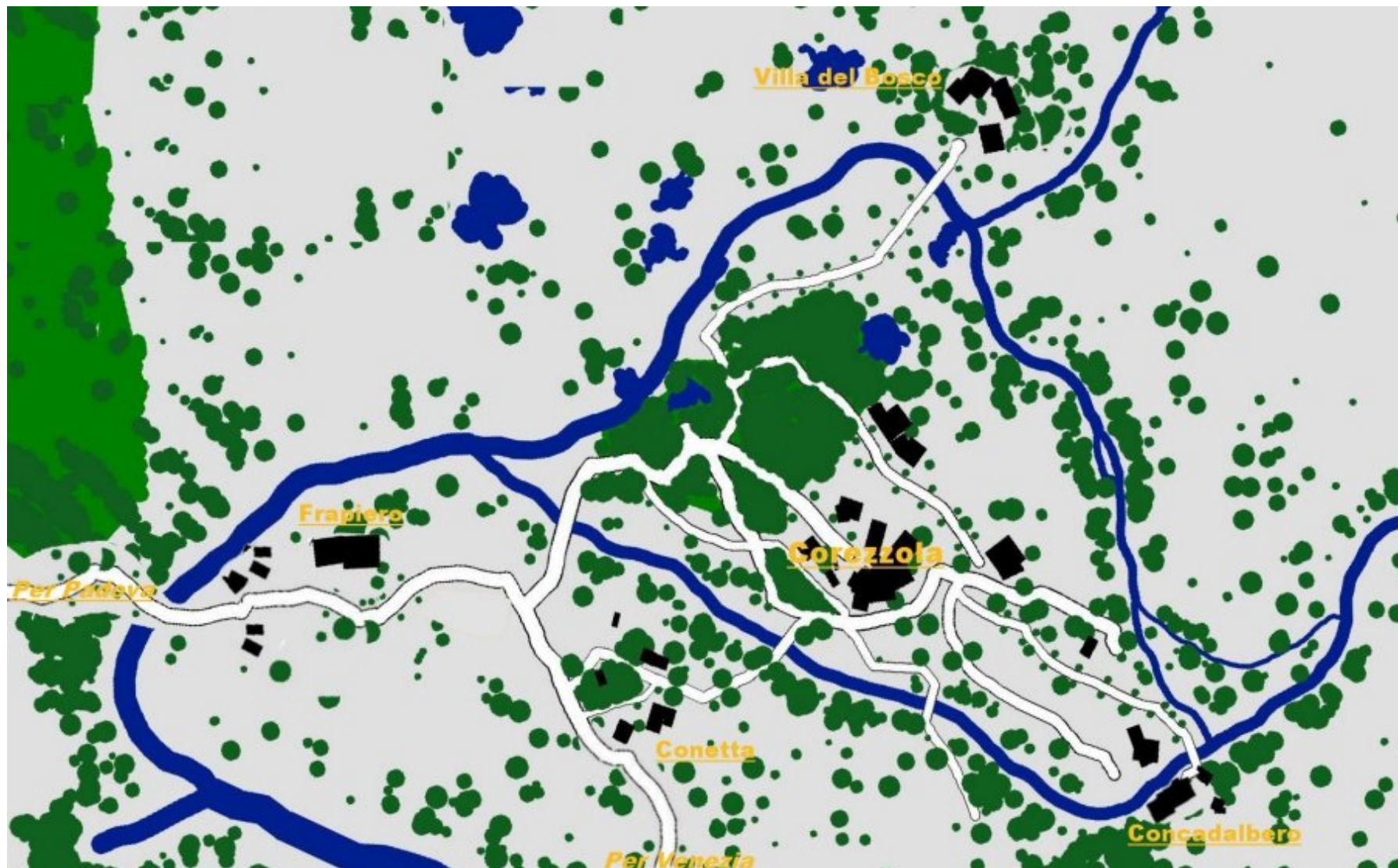
Livello Incantesimo	20	15	10	5
Luogo				
Chiesa dell'abbazia	X, 1D	X, 1D	X, 1D	½ f, 1D
Cappelle/chiese del villaggio	X, 1D	X, 1D	½ f, 1D	2/3 f, 1D
Abbazia	X, 1D	½ f, 1D	2/3 f, 1D	1 f, 1D
Villaggio	½ f, ½ D	2/3 f, ½ D	1 f, ½ D	1, ½ D
Boschi	2/3 f, ½ D	1 f, ½ D	1, ½ D	1, ½ D

La tabella si riferisce alle condizioni standard in cui Irenione pronuncerà gli incantesimi, con gesti dissimulati e voce sommessa: X l'incantesimo non riesce mai, ½, 2/3 riesce la metà e due terzi delle volte, 1 l'incantesimo riesce sempre, f il mago si stanca. Il tutto sempre che non vi sia un fallimento eccezionale, che avverrà solo tirando uno 0 la totalità 1D o metà ½ D delle volte.

Festività religiose e/o la vicinanza del rosario reliquia sposta le possibilità di pronunciare incantesimi una colonna a sinistra

Di notte e al tramonto le possibilità di pronunciare un incantesimo si spostano di una colonna a destra, idem se Irenione pronuncia gli incantesimi con gesti eclatanti e voce roboante.

Mappa
Corbezzola e frazioni



Incipit

Nell'osservar l'incolto delle cinque Gastaldie fra Cona e Corezzola lo sguardo si posa su praterie rigogliose interrotte qua e là da fieri boschi di pini antichi. L'opera di Dio è intervallata in bell'ordine dall'opera dell'uomo: potrete intravedere le graziose casupole di paglia dei coloni della corte benedettina e più in distanza verso meridione i pennacchi di fumo odoroso delle fabbriche della pece ove i pegolotti di Cavarzere Dogado, la pece prende il nome di *pegola* da queste parti, si industriano per ottenere questa sostanza, così preziosa per i natanti della Serenissima Repubblica.

Se vi inoltraste tuttavia anche solo di cento passi in quelle terre potreste comprendere quanto l'occhio sia ingannevole. Sprofondereste infatti fino al ginocchio nelle rigogliose praterie e prima di comprendere siffatto fenomeno sareste ammorbatati dal tanfo di fanga antica ed assaliti da vari insetti minuti così da non lasciare alcun dubbio sulla natura fetida di quelle paludi.

Cercando scampo da quello sprofondo, superati codesti prati trovereste terra più solida nei campi ma la vista di contadini smagriti con vesti lacere e segni di malaria vi indurrebbero in fretta a cangiar direzione. Avvicinandovi ad una fabbrica della pece v'assalirebbe un calore infernale ed anche qui gli operai chini su calderoni ribollenti, luridi, sudati e bruciacchiati vi indurrebbero a deviare la via. L'aria e la pace che trovereste nei boschi sarebbero a quel punto di poco ristoro a causa della visione di pini marittimi antichi e poderosi così piagati e salassati dall'estrazione di resina per la pece da sembrare vestigia esangui di quelli che alberi furono.

Dovrete quindi arrendervi all'asperità della regione, come fanno i suoi sventurati abitanti. Eppure non siete giunti nella palude stigma, bensì in terre contese fra il pastorale benedettino dell'abbazia di Santa Giustina in Padova ed il corno del serenissimo Doge di Venezia. La pietà e la sapienza del primo impegnate nelle opere di bonifica, la potenza e la scaltrezza del secondo indusciate alla concessione di privilegi fiscali. Il santo zelo e lo scaltro ingegno di costoro consentono quindi di menare vita decente alle genti di queste parti.

Nell'anno domini 1350, in un freddo inizio di primavera, quattro delle cinque Gastaldie benedettine, Corezzola la maggiore ne era esentata, presentavano un'altra, seppur minore, disgrazia: i loro più illustri villani e forse proprio per questo i più noti erano dei perfetti cretini. Per glorie passate, bontà della provvidenza, abilità e conoscenze costoro facevano il bello e il cattivo tempo attirandosi al contempo l'ira e la compassione, il disprezzo e l'invidia del volgo. Nella seconda metà di Aprile la popolarità di costoro fu ulteriormente incrementata. Iniziarono a procurarsi cose, ricchezze, rispettabilità in modo affatto spiegabile ed al contempo accaddero nel villaggio fatti insoliti, taluni sospettano sovranaturali. Per sventura o per provvidenza tali voci si sono diffuse lontano ed è giunto da pochi giorni un famoso giurista padovano per sbrogliare questa matassa ed evitare che si insidi il tribunale della Santa Inquisizione, al solo paventare quest'eventualità il notaro Irenione ha ottenuto carta bianca dall'abate Oddone di Corezzola per procedere come gli piacesse, che sarebbe un'ignominia intollerabile per un governo del pastorale.

Leggere ad alta voce e pomposamente

“Per preghiera del Magnifico Abate Oddone di Corezzola sono chiamati ad un pubblico dibattito presso l'ospizio dei pellegrini del convento per ausilio dell'indagini e testimonianza particolare il mugnaio Gaudenzio per la gastaldia di Concadalbero, la sua legittima consorte comare Gonderina

per la gastaldia di Conetta, il fabbro Erconvaldo per la gastaldia di Frapiero, la vedova Burgundofara per la gastaldia di Villa del Bosco.”

Per prima sembra giunto un pachiderma vestito di un tendone da circo decorato con ogni sorta di sacramenti: crocifissi, rosari, icone d'ogni santo del cielo, non sapendo a chi votarsi in terra: è Gonderina

La segue un pezzo d'uomo, senza un occhio, non si ricorda niente, ma come batte il ferro lui è il solo, anche perché meglio sia stato l'unico a ridursi così: ecco Erconvaldo.

Arriva poi una donna invecchiata prima del tempo, infame, lurida, brutta come la fame, parla da sola declamando che il suo potere giunge a Martellago e non solo fino ad Aquamarza Bassa! Fortuna nessuno la bada: non c'è dubbio è Burgundofara.

Chiude cotanta passerella un tizio svagato che sorride come un beota non si sa bene di cosa. Costui si perde per andar dal mulino a casa e la strada è una soltanto. Però veste bene, è ricco sfondato: grana sprecata per il solo Gaudenzio.

Tutti sono condotti di fronte ad una mezza calzetta assisa su uno scranno, un famoso uomo di legge che parla latinorum e conosce tutto di tutto! Un signore distinto, si vede che ha girato il mondo. Sarà noioso come pochi ma sembra tanto buono: il notaro Irenione.

Irenione, il notaro di Padova

Un tempo lontano un semplice ma abile brigante derubò un sapiente ma sprovveduto mago. Il nostro buon mago Irenione apparteneva al segreto Ordine di Ermete, una loggia di sapienti dispersi in tutta Europa e in altri loci. Costoro, divisi in dodici casate, avevano mantenuto viva la sapienza degli antichi e i misteri della magia durante l'era cristiana. L'Ordine contava fra i suoi membri alcuni esperti di legge mondana ed arcana, i cosiddetti Quaesitores, che in punta di diritto decretarono un codice, di cui erano e sono garanti, che consentì all'Ordine ermetico di sopravvivere e prosperare.

Irenione apparteneva alla casata degli artefici Verditius, discendenti dei sacerdoti di Efesto, fabbro degli Dei. Possedeva inoltre il dono gentile, rara qualità che gli consentiva di non intimorire mondani ed animali con la sua essenza sovranaturale, essendo inoltre appassionato di diritto aspirava al prestigioso titolo di Quaesitor.

Dovete sapere infatti che in Italia a quel tempo v'era un gran mercanteggio d'ogni cosa ed anche i maghi non s'erano sottratti a questa legge contravvenendo la loro medesima che vietava di prendere compenso per opere di magia o vendita di oggetti incantati a mondani. Molte erano le diatribe in questo senso, molte le cause e le dispute che coinvolgevano i nobili o peggio il clero. Come ben potete immaginare il nostro Irenione, non essendo per natura invisibile ai mondani sarebbe stato un ottimo leguleio in questi frangenti. A questo scopo egli si stava recando a Venezia ove lo attendeva un concilio di Quaesitores per insignirlo del titolo e chiamarlo finalmente fratello.

Irenione però era così a suo agio con i mondani, così bonario e gentile, da non avvedersi delle insidie del mondo... Dopo un lungo viaggio fin dalla Sardegna, ove dimoravano i Verditius, giunto alla meta gli capitò di venir ingannato e derubato da un furfantello accompagnato da due squaldrinelle. Cosa non grave, avrebbe avuto soccorso dai suoi se non fosse che venne derubato proprio degli oggetti grazie ai quali poteva compiere malie, secondo i rituali della sua stirpe di Magi Verditius. Senza di essi poteva usare molto poco del suo potere e non poteva pronunciare efficacemente gli incantesimi conosciuti dei quali doveva dar prova all'assise dei Quaesitores.

Il nostro Irenione avrebbe potuto ricostruire quei piccoli talismani, tuttavia necessitava di un laboratorio per farlo e al momento come sapete, non poteva accedervi. Il problema era purtroppo ancora maggiore visto che per prudenza e comodità gli oggetti usati in precedenza erano stati incantati con gli stessi incantesimi che gli consentivano di pronunciare. Un macinapepe, che donava un prezioso sapore di spezie alle pietanze su cui veniva applicato, e che se girato nel senso opposto dal suo legno incantato sprigionava un odore di violetta capace di addormentare un gruppo di persone, un alare che rattivava il fuoco senza aggiungere nuova legna e lanciava un fiotto di fiamme girandone il manico, uno specchio che donava allo specchio di sembrare un'autorità per qualche ora e che girandone una pietra dura applicata consentiva di far apparire l'immagine di ciò che si aveva in mente ed infine un borsellino che raddoppiava le monete di basso valore e che se rivoltato ne tramutava una in oro.

Diremo meglio però di come venne derubato di questi portenti: Fidelmo, segretario particolare dell'alto Quaesitor, Musa e Minerva, le ancelle della giustizia, così si erano presentati coloro che lo avevano gabbato, prendendo in consegna col suo consenso il bagaglio per lasciargli il tempo di prepararsi opportunamente all'investitura. Lusingato dall'urbanità e dai salamelecchi di costoro,

degni forse del Pascià di Persia, il nostro buon Irenione diede loro stoltamente piena fiducia. Andò al loco indicatogli da costoro ed al posto di trovare il palazzo dei Quaesitores gli si parò dinnanzi la gran cattedrale di San Marco, luogo non certo adatto ad un mago.

Che fare dunque? Fortunatamente Irenione conservava ancora due oggetti incantati, un anello e un collare che gli consentivano di porre una domanda e sentirne la risposta nel pensiero e di far credere agli altri le più assurde fandonie. Mandò una missiva al collegio inventando inconvenienti del viaggio che invero fu ottimo e si diede alla caccia del malfattore. Come faceva peraltro costui a sapere dell'ordine ermetico e delle sue vicende? Indagando indagando, Irenione venne a sapere che tal Fidelmo s'era involato con le sue ancelle verso Cona, una palude fetida nell'entroterra della Serenissima e trattenuto colà per qualche tempo. Recandosi lì il nostro sentì di vari prodigi che potevano avere a che fare con i suoi oggetti incantati. Tali fatti accadevano da circa un mese e le persone coinvolte erano a quanto si dice i più bislacchi del villaggio: comare Gonderina, un'obesa timoratissima baciapile, suo marito il mugnaio Gaudenzio, tanto ricco quanto ebetamente allegro, una pazza che si crede una potentissima strega a nome di Burgundofara ed Erconvaldo un fabbro tanto pavido quanto fanfarone.

Per indagare su costoro Irenione si finse un notaro di Padova, sua terra d'origine, ingaggiato dal governo dogale per scongiurare l'insediamento di un tribunale inquisitorio per la soppressione di tali eventi innaturali. Con tale spaventevole prospettiva il buon abate preoccupato di non far scoppiare un tale scandalo in quelle terre, governate dal pastorale dell'abbazia benedettina di Santa Giustina in Padova, diede carta bianca al notaro insigne affinché indagasse e risolvesse la grave questione.

Purtroppo dalle prime ricerche del Fidelmo non v'è traccia ma pare che i quattro villani siano sul serio coinvolti nella vicenda. Sono stati convocati come probi viri (testimoni informati) riguardo a tali vicende.

Il nostro Irenione sarà abbastanza sapiente da cavare il sangue da sì fatte rape? Scoprirà le trame di Fidelmo e delle sue compagne recuperando i suoi oggetti? Riuscirà a tornare per ottenere il bramato titolo di Quaesitor? Il tutto senza l'aiuto dei suoi poteri così pesantemente limitati.

Non sta a me, umile scrittore, rispondere a codesti arcani, ma cedo volentieri alla favella del lettore, così paziente nell'aver scorto finora questo lungo preambolo, il compito di continuare la storia del gentile Magus Irenione.

V&F

Verditius Magic (50), Tocco gentile (45), Quiet Magic (45), Gentle Gift (42), Puissant Mentem (48), Well travelled (50), Famous (42)
Impiccione (52), Suscettibile al potere divino (59), Magia spontanea debole (61), Costituzione Fragile (52), Compassionevole (Maggiore) (52)

Tratti caratteriali:

Compassionevole +3
Impiccione +1
Fiducioso +1

Caratteristiche

Int +2
Per +2

Str -2
Sta 0

Pre +2
Com +2

Dex -1
Qui -1

Abilità:

Parlare/scrivere italiano 5 (forbito), Conoscenza territorio sardo 1 (rovine), Conoscenza territorio veneto 1 (città), Comprensione del volgo 3 (contadini), Sopravvivenza 2 (rifugi), Parlare sardo 2 (ordini), Parlare/scrivere latino 4 (diritto), Teoria magica 4 (muto), Artes Liberales 2 (retorica), Parma Magica 3 (ignem), Mentire 3 (volgo), Artigianato piccoli oggetti 4 (incantare), Legge civile e canonica 4 (cavilli), Legge ermetica 4 (mondani)

Arti:

Tecniche		Forme		
Creo	7	Animal	Ignem	4
Intellego	7	Aquam	Imaginem	4
Muto	7	Auram	Mentem	4
Perdo	7	Corpus	Terram	4
Rego	7	Herbam	Vim	4

Grimorio Irenione

Anello:

In Me 20 Posing the silent question 149

R: Eye*, D: Momentary T: Individual

Puoi fare una domanda mentale e ricevere una sincera risposta mentale, a volte confusa.

*Range Eye implica che necessiti di guardare negli occhi la vittima

Collare:

Pe Me 10 Trust of the childlike faith 150

R: Eye, D: Diameter T: Individual

La vittima perde il giudizio e tenderà a credere a qualunque cosa per due minuti (Durata Diam.).

Macinapepe parte in metallo:

Mu Im 5 Taste of the spices and Herbs 145

R: Touch, D: Sun T: Individual

Del cibo o una bevanda assumono il sapore desiderato

Legno del macinapepe:

Pe Me 20 Scent of peaceful slumber 152

R: Voice, D: Momentary T: Room

Le persone presenti in una stanza cadono addormentate da un dolce odore di violette

Alare stanga:

Cr Ig 10 Heat of the Searing Forge 140

R: Voice, D: Momentary T: Individual

Arroventa un pezzo di metallo fino alle dimensioni di un elmo. Hai modificato l'incantesimo anche per ravvivare le braci a durata Sun.

Alare manico:

Cr Ig 20 Pilum of fire 141

R: Voice, D: Momentary T: Individual

Una poderosa lancia di fuoco parte dal pamo della tua mano (+15 danni, può uccidere un uomo)

Specchio:

Re Me 20 Aura of rightful authority 151

R: Eye, D: Sun, T: Ind

Una persona tende ad obbedirti, come fossi un suo superiore.

Pietra dello specchio:

Mu Im 20 Image phantom 146

R: Touch, D: Sun, T: Ind

Fai apparire qualcosa o qualcuno come qualcosa di completamente diverso con circa la stessa forma e taglia.

Borsellino:

Rituale Cr Te 15: moltiplica le monete contenute in un pugno purché non siano d'oro (10 usi caricati nel borsellino)

Fodera interna del borsellino:

Rituale Mu Te 20: Trasforma 1 moneta in oro (3 usi caricati nel borsellino)

Virtù e Difetti

VIRTU'

MAGIA VERDITIUS

Sei stato iniziato nei Misteri Esterni della magia Verditius e sei perciò un membro della Casa Verditius.

TOCCO LEGGERO

Hai una coordinazione mano-occhio particolarmente buona ed una grande abilità in usare le mani in modo particolarmente preciso e veloce. Guadagni un +1 in tutti i tiri che coinvolgano una manipolazione millimetrica degli oggetti (per esempio mentre borseggi qualcuno) e tiri un dado fallimento in meno quando fallisci criticamente una di queste attività (minimo 1 dado fallimento). Questo bonus non si applica all'utilizzo dell'arco ma si applica a quando suoni strumenti musicali.

MAGIA CHETA

Puoi lanciare incantesimi parlando a bassa voce senza penalità e con una penalità di -5 solamente se non parli affatto. Non guadagni benefici speciali se parli normalmente mentre lanci incantesimi ma guadagni i normali benefici se parli con voce stentorea. Il raggio degli incantesimi con raggio Voce è determinato normalmente ed è basato sul volume della tua voce.

DONO GENTILE

A differenza di altri maghi la cui natura magica disturba la gente normale e gli animali, il tuo dono è sottile e quieto. Non soffri le normali penalità quando interagisci con altre persone ed animali.

ARTE POTENTE: MENTEM

Aggiungi 3 al valore dell'Arte Magica Mentem ogni volta che la usi. Questo si applica a tutti i totali in cui il valore dell'arte Mentem è parte del totale. Se una spell ha una seconda arte come requisito includi il bonus di Arte potente nel totale di Mentem quando verifichi quale arte è la più alta. Se Mentem è l'arte con il valore più alto il bonus non si applica al requisito.

GRAN VIAGGIATORE

Ha viaggiato in lungo e in largo in questa parte del mondo e per te è facile andare d'accordo con la un po' tutta la gente nell'area.

DIFETTI

IMPICCIONE (minore)

Generalmente conosci qualsiasi cosa sta avvenendo tra i tuoi amici e conoscenti, specialmente se si tratta di faccende private. Sei sempre interessato in voci e chiacchiere e spesso sei capace di farti rivelare segreti personali dalla gente. Tra i maghi la definizione è più forbita ma l'idea è la stessa. Tu ti tieni al corrente su ciò che avviene nella Comunità Ermetica (il tuo covenant, la tua Casata, ed i covenant vicini come minimo).

I maghi spesso con questo difetto normalmente non si curano di informarsi su quanto avviene tra i membri delle classi inferiori del loro covenant.

SUSCETTIBILE AL POTERE DIVINO

Sei particolarmente sensibile ai domini religiosi e soffri il doppio delle normali penalità (modificatori al lancio degli incantesimi e controlli sui fallimenti critici) nell'uso delle tue abilità magiche all'interno di un'aura divina.

MAGIA SPONTANEA DEBOLE

La magia spontanea è sempre uno sforzo per te. Non puoi lanciare magie spontanee senza stancarti. Quando lanci magie spontanee spendendo fatica queste funzionano come per gli altri maghi, senza ulteriori penalità.

COSTITUZIONE FRAGILE

Sei malaticcio e debole. Soffri una penalità di -3 ai tiri per il recupero da malattie e ferite.

COMPASSIONEVOLE (maggiore)

Tu aiuti chiunque sia ferito o abbia problemi. Non sopporti di vedere gli altri soffrire anche se sei più che disposto a giungere allo sfinimento quando sei tu a impegnarti.

Testimoni

Sono i testimoni che l'abate ti ha detto che probabilmente intervengono. Purtroppo più che dei nomi e delle professioni finora non hai saputo, ma certo i quattro probi viri ti aiuteranno a saperne qualcosa, o costoro ti aiuteranno a sapere qualcosa dei probi viri...

Concadalbero

Mariuccia, una sarta
Mauricillo, un ragazzino
Brandino, figlio della sarta
Piciuro, un bracciante

Villa del Bosco

Leonzio, un contabile
Cleontina, una mezzana
Iselmietta, una straccivendola
Tyrolia, una giovane prostituta

Conetta

Gerone, un tintore
Prassede, donna di chiesa
Ordelaaffio, giovane che entrerà al servizio del convento
Marozio, custode dei maiali

Frapiero

Ubalda, la bella moglie di un fornaio
Dalmazio, un pegolotto
Tonardo, un bracciante
Marcolfo, uno stalliere

Corezzola

Frate Trippa, un frate
Oronzo e Patonzo, due fratelli fattori
Giacomino, un soldataccio
Astonfungardo, un bracciante
Sinforosa, la vedova di uno scrivano

Gonderina, la comare non donna ma santa

Un tempo lontano la Provvidenza portò il pio monaco Spiridione presso Conetta, la gastaldia meridionale del villaggio di Cona ove viveva da sempre la buona comare Gonderina. Pensate, quel sant'uomo ebbe tanta considerazione di lei da accettarne l'ospitalità, vitto e alloggio. Lo accompagnavano due belle figliole con l'evidente scopo di umiliare la loro vanità. Con la stessa evidenza, pensava comare Gonderina, le pellegrine portavano vesti succinte per spirito francescano. Potevano diventare due donne perdute ed ora camminano sul sentiero della redenzione, quali prodigi può la fede!

L'uomo di Dio ebbe perfino la compiacenza di accettare quei dieci zecchini che Gaudenzio, il marito di Gonderina, aveva nascosto ad ammuffire sotto una scodella sul tavolo della cucina. Sì, il nascondiglio era buono, ma la scaltra Gonderina lo trovò facilmente. Il buon monaco li userà per maggior gloria di Cristo così che non vengano sprecati in misere e mondane necessità materiali o, peggio, per alimentare l'avidità di Gaudenzio, pensò. Molti nel borgo credevano che il monaco Spiridione fosse un lenone. Quanta malignità: le stesse malelingue che dicevano che Gonderina fosse una grassona. Gaudenzio ascoltando quelle serpi ha deciso stizzito di starsene tutto il mese al mulino, tanto meglio. Domenica scorsa, prima di partire, il buon monaco le regalò due santissime reliquie di Gerusalemme, quale maggior prova di pietà? La pagnotta spezzata da Santa Simona dall'isola e il bastone di San Costantino dei troni, MIRABILIA!

E poi sarebbe quel canchero di Gaudenzio l'affarista. Si aggiungono queste ad una penna dell'agnolo Gabriello persa durante l'Annunciazione, una pagina del breviario di Santa Egiziaca, un capello di Santa Cleopatra vergine e martire, il sandalo del Santissimo Apostolo Pietro, l'unghia del Santo vescovo Cagnoaldo, un guanto di San Eusebio abate e quella cui teneva maggiormente: il rosario di Santa Giuliana. Insieme a queste la pia donna fece dipingere e benedire piccole icone con cui amava decorare le vesti. Come certamente saprete, questi sacri armamenti allontanano tutti i mali: la scrofola, il mal caduco, il bruciore di pancia, i reumatismi, i geloni, le bruciature, i briganti, le influenze maligne, le voci degli spiriti e il ballo di San Vito. Il giorno dopo la partenza del monaco, chiaro segno di grazia per aver ospitato i pellegrini, Gonderina trovò un alare incantato ed usandolo divenne in breve la comare più benivola del paese! Bastava che la mattina lo usasse per ravvivare le ceneri ed il caminetto andava per tutta la giornata senza consumare altra legna. E che bel calore, che luce calda! Il fuoco incantato però calava avvicinandovi il rosario di Santa Giuliana, che stranezza. La nostra comare così poté donare per tutto il mese moltissima legna ai poveri e tutti in paese si complimentarono per la sua generosa carità cristiana e per la casa sempre calda e accogliente.

Riuscirà ora a fare colpo sul fabbro Erconvaldo che bramava da sempre? Fiero e virile come un leone, solo pensarlo grondante sudore nella fucina le induceva pensieri impuri. Sembrava resisterle con cattiveria, un piccolo gioco d'amore. Se non ci fosse stato quell'impiastro di marito in mezzo: sono amici di infanzia e chissà quali infamie gli aveva raccontato sulla buona Gonderina! Gaudenzio è un uomo gentile ma insopportabile: avido, ebete e ridanciano! Erano legati dal sacro vincolo del matrimonio, è vero, ma comare Rodelinda raccontava che alcuni matrimoni potevano essere annullati se viziati fin dall'inizio: ne sentì parlare dalla strega Burgundofara che lo aveva sentito dire dagli spiriti angelici. La Burgundofara, povera donna, una cara amica che impazzì quando suo marito, un ricco fattore, morì inghiottito da uno smottamento insieme al figlioletto. Da quel giorno si mise a invocare i demoni pagani affinché le restituissero i suoi cari, ma ciò che ottenne da essi fu solo follia: credette di aver acquisito straordinari poteri grazie ai quali col tempo avrebbe fatto tornare dall'aldilà le anime care. Tutti la compativano con un certo timore per le sue scelleratezze. Qualcosa di buono lo diceva ancora comunque, il marito ne sapeva più di Bertoldo.

Povera donna, d'altronde aveva sempre trafficato con erbe, intrugli e simili attività disdicevoli. Ora la Gonderina poteva mostrarle come si otteneva un oggetto realmente incantato, grazie alla rettitudine e alla bontà della provvidenza. Forse alla vista di un sì tale portento si sarebbe decisa a distillare un medicamento che Gonderina le chiedeva da mesi, un elisir da somministrare al bell'Erconvaldo che chiaramente era fuori di senno nel rifiutare la più prosperosa comare del paese!

Si stava recando a questo scopo dalla disgraziata presso la gastaldia di Valle del Bosco quando nei pressi di casa sua, saranno stati venti passi, la Gonderina lo tirò fuori per lucidarlo e presentarlo meglio; lucidandolo però si rese conto che il manico poteva girare. Lo girò e subito da esso un fiotto di fiamme travolse un covone lì accanto carbonizzandolo in pochi istanti! Inizialmente stordita e spaventata, la Gonderina lo gettò nel fango nascondendosi dietro ad un albero. Ripreso fiato comprese che era un segno di Dio: come Mosè vide il roveto, ella vide il covone ardente! Subito lo raccolse dal fango per tornare a casa, fortunatamente non trovò nessuno nel tragitto che era tutta tremante dall'emozione. Il buon monaco le aveva detto che sarebbe arrivato un portento del Signore per mettere alla prova la sua fede. Le mostrò anche un'icona rappresentante una grande eminenza che sarebbe giunto sotto mentite spoglie per valutare l'annullamento del matrimonio, ma che non avrebbe dovuto parlargli dei miracoli ai quali avesse assistito in quei giorni, poiché chiaramente avrebbero attirato la sua attenzione distogliendolo da ciò per cui era venuto. S'era informata infatti di altri portenti che stavano avvenendo nelle gastaldie: l'apparizione a suo marito dello spirito santo, la moneta magica persa dalla Burgundofara, la perdita improvvisa di coscienza del bestiame presso una stalla ove passeggiava Erconvaldo. Ma meglio tacer anche di queste voci!

Per l'appunto è giunto ieri sera un notaro insigne, Irmenione d'Aquileia, presso il palazzo della corte e a dire del servo dell'abate hanno discusso gravemente: pare che da tempo vi siano segni del maligno in paese! La mattina Gonderina intravide il famoso personaggio. Altro che notaro d'Egitto era nientepopodimenoche L'Arcivescovasso di Costantinople! Uguale sputato all'icona della corte di Bisanzio che le mostrò Spiridione, non poteva essere che lui, venuto per annullare il matrimonio! Chiaramente questa storia della stregoneria era una montatura per esiliare Gaudenzio e non creare scandalo. Sarebbe andato a servire quale panettiere di palazzo a Venezia o Bisanzio, sempre fortunato il maritino.

Nel pomeriggio, come s'attendeva, la Gonderina venne convocata insieme ad altri Probi Viri nominati dal popolo di Cona col benessere dei Monaci Gastaldi per testimoniare sulle presunte faccende di stregoneria. Uno per gastaldia erano giunti: lei, l'Erconvaldo, la Burgundofara e Gaudenzio. Bisognava stare al gioco per non rovinare un sì bel fatto marchingegno. Chissà se in tutta questa commedia la nostra avrebbe avuto l'occasione di mostrare la sua collezione a sua eminenza, ne avrebbe tratto gran piacere! Sarebbe bene però non rivelare alcunché dell'alare, sarebbe stato troppo complicato spiegare per quale disegno della Provvidenza lei lo ottenne; si era inoltre ripromessa di seguire i consigli del santo monaco.

Il finto notaro avrebbe potuto mutare le reali intenzioni per cui è giunto fin qui: sapendo dei prodigi e miracoli che Iddio le aveva concesso l'avrebbe certamente fatta grande Badessa. Non che la Gonderina non ne fosse stata degna, ma il pudore e l'umiltà la costringevano a vita mondana.

Saprà Gonderina mantenere il fioretto di seguire i consigli del santo monaco? Saprà conquistare l'amato ma recalcitrante Erconvaldo grazie alle pozioni della Burgundofara o per sua abilità? Riuscirà a separarsi pacificamente dal marito che non amava più?

Non sta a me, umile scrittore, rispondere a codesti arcani, ma cedo volentieri alla favella del lettore, così paziente nell'aver scorto finora questo lungo preambolo, il compito di continuare la storia della pia comare Gonderina.

Età: 28

V&F

Rispettabile, Gossip, Vera reliquia (Rosario di Santa Giuliana), Mercantessa
Caratteristiche deboli, Obesa, Ossessione (reliquie)

Tratti caratteriali:

Credulona +1
Devota +1
Egoista +3

Caratteristiche

Int -2
Per +1

Str +2
Sta +2

Pre -1
Com +2

Dex -1
Qui -1

Abilità:

Parlare italiano 5 (gentilezza), Mentire 4 (ipocrisia), Comprensione del volgo 5 (moralismo),
Affascinare 4 (prediche), Etichetta 3 (in chiesa), Conoscenza della chiesa 3 (santi), Economia
domestica 4 (cucire), Cura degli animali 2 (animali da cortile), Intrigo 4 (villaggio), Mercanteggiare
2 (reliquie)

Virtù e Difetti

VIRTU'

RISPETTABILE

Hai una buona reputazione di devota al villaggio. In alcune circostanze hai un bonus di 4 nelle relazioni sociali.

GOSSIP

Hai una rete di contatti nella società del posto che ti fa avere una quantità di informazioni sugli avvenimenti sociali e politici locali. Con un tiro di dado di 6+ hai notizia di novità interessanti prima di tutti gli altri. Tratti le reputazioni locali al doppio del loro livello. Con qualche parola sparsa in giro puoi appioppare una nuova reputazione (meritata o meno) a qualcuno. Quasi sicuramente hai una reputazione come impicciona.

RELIQUIA (ROSARIO DI SANTA GIULIANA)

Hai una reliquia sacra con 1 punto fede in essa, il Rosario di Santa Giuliana. Ti protegge dai poteri sovranaturali. Una volta al giorno se ti affidi ad essa ti concede un +3 ad un tiro di dado.

MERCANTESSA(MOGLIE DEL MUGNAIO)

Status sociale. Vivi comprando e vendendo beni.

DIFETTI

OBESA

Sei di larga stazza a causa del grasso, non di muscoli. Hai un modificatore di -1 a tutti i tiri che coinvolgono il muoversi velocemente e un -3 a tutti i tiri per resistere alla fatica.

OSSESSIONE (relique)

Hai una fissazione per le reliquie religiose. Ciò interferisce in altre cose che cerchi di fare poiché cerchi di procurarti nuove reliquie a scapito di altre attività anche di maggiore urgenza.

DEBOLI CARATTERISTICHE

Hai dei punteggi di caratteristiche minori degli altri personaggi.

Testimoni *(conoscenze di Gonderina)*

Concadalbero

Mariuccia, una ottima amica e sarta, timorata di Dio, peccato per suo figlio demente.
Mauricillo, una peste che tormenta sempre con scherzi quel cretino di Gaudenzio
Brandino, il figlio di Mariuccia, un innocente di Dio, lo preservi dalle cattive compagnie
Piciuro, un bracciante ubriacone senza ne arte ne parte

Villa del Bosco

Leonzio, contabile benestante e bell'uomo, niente di più rispetto a Gaudenzio
Cleontina, meretrice immonda che corrompe le giovinette, brucerà all'inferno!
Iselmietta, una povera sartina ridotta a mendicare, i poveri sono una benedizione di Cristo
Tyrolia, una rozza puttarella al soldo di Cleontina

Conetta

Gerone, un tintore toscano, brava persona, anch'egli vede cose sante
Prassede, la moglie di un barcarolo, arrogante ed odiosa
Ordelaaffio, un orfanello tuo protetto che sta entrando al servizio dell'abbazia, ottimo giovine
Marozio, la provvidenza volle che un semplice custode dei maiali porti i tratti della passione

Frapiero

Ubalda, come tutte le belle donne corrotta dalla lussuria, odia Gaudenzio per invidia di te
Dalmazio, un pegolotto, non lo conosci
Tonaldo, un bracciante storpio, è evidente che il diavolo gli ha preso la gamba...
Marcolfo, immondo stalliere gomorrita, certa gente dovrebbe essere esser bandita

Corezzola

Frate Trippa, un frate, automaticamente un sant'uomo
Oronzo e Patonzo, due fratelli conoscenti di Gaudenzio, non tuoi
Giacomino, mercenario uomo di guerra dedicato al maligno
Astonfungardo, un bracciante saggio, ti porta spesso notizie affidabili
Sinforosa, una buona vecchina che sa sorprendersi delle cose del creato

Gaudenzio, l'allegro mugnaio

Un tempo antico viveva in quel di Concadalbero, gastaldia orientale di Cona, Gaudenzio, ridente ed opulento mugnaio e fornaio. Aveva moglie e dimora nella gastaldia meridionale di Conetta invero, ma passava quasi tutto il suo tempo a cumular denari presso il gran mulino e il forno, gli unici del villaggio. Ricco come crapulone, eppur si lamentava di gabelle e balzelli...

Sappiate infatti che il regime fiscale di Cona era particolare. La maggior parte dei lavoratori erano associati alla gilda della pece, una masnada di politicanti scansafatiche. Costoro godevano di favori visto che la Serenissima, nel cui territorio era locata Cona, necessitava della loro opera per la gestione degli arsenali come dal seguente editto: *Secondo i privilegi et esenzioni di decime, datii, angarie ed altro, concesse dalla sovrana autorità del Prencipe Serenissimo Alla Comunità et huomini della Terra di Cavarzere Dogado.*

Cona, poi, aveva altre esenzioni essendo governata dal pastorale dei benedettini di Santa Giustina in Padova. Tali vantaggi compensavano in parte il fatto che il loco si presentava come una paludaccia infame. Ma Gaudenzio, povero diavolo, godeva solo dei privilegi dovuti al pastorale, non quelli degli arsenali della Serenissima. Le navi non si coprivano col pane, questo è vero, ma senza la sua opera come avrebbero potuto tirare avanti quei maledetti raccomandati? Con tale ingiustizia come avrebbe potuto lavorar serenamente il nostro Gaudenzio?

Per tacer del fatto che un altro liberto del villaggio, il fabbro Erconvaldo, prestava la sua opera a prezzi stracciati, chiara evidenza del fatto che ingannasse il fisco o che con tramacci del diavolo avesse ottenuto le esenzioni riservate a quei fannulloni dei pegolotti. Il temerario osava inoltre importunare la pia Gonderina, santa donna e consorte del nostro. E pensare che da piccini furono amici per la pelle, ma Erconvaldo purtroppo non crebbe mai, rimanendo pavido e continuando a sognare le imprese dei cavalieri come un fanciullo...

Cavalieri, crociati, tempranti, bah, gentaglia che si imbastardì coi Mori e che qualche anno prima venne giustamente tutta messa alla berlina dalla Santa Inquisizione. Ah, ma gliela avrebbe fatta pagare a quel fabbro da quattro soldi!

Con tutto ciò Gaudenzio godeva comunque di buona salute, di ottima ricchezza e fortuna e rimaneva quindi felice. Il volgo pensava fosse un riso ebete il suo, poveri stolti a non saper distinguere il sembiante del saggio.

Aveva inoltre altri motivi di gioia: era giunto infatti due settimane fa un gran signore accompagnato da due contabili. Costui era il segretario dell'alto ministro gabelliere della Serenissima. Il segretario s'era degnato di stare tutta la giornata al mulino ad ascoltare il gran caso del nostro bistrattato mugnaio, di accettare alcune ceste di torte e pan bianchi ed un gustoso cartoccio di bisanti. Si sa, scucir danaro è peccato capitale, ma diviene opera della Provvidenza quando lo si slega per legarne di più.

L'alto funzionario sarebbe giunto presto per garantire le giuste esenzioni e punire le bricconerie di Erconvaldo. Secondo le istruzioni del segretario, Gaudenzio non avrebbe dovuto assolutamente informarlo della sua precedente ambasceria, per carità, doveva apparire a quel gran burocrate di far le cose sua sponte, chè, se l'avesse annoiato con anche una sola voce del lavorio da gente minuta prima operato, era capace di mandar tutto all'aria! Il buon segretario, per ricambiare la regalia gli donò anche un pregevole specchio.

Evidentemente non s'era avveduto che quel semplice oggetto fosse incantato! Conteneva degli incanti portentosi datosi che consentirono al nostro buon mugnaio di diventar in breve popolare e tintinnare qualche bisante più del solito. La mattina, quando ci si mirava, si sentiva più fiducioso ed importante. La gente lo trattava con gran dignità e finalmente comprendevano che il suo essere gioviale ed allegro derivava dal grande senso dell'umorismo, non perché fosse stupido come pensavano quei poveracci. Da codesta reverenza il nostro riuscì ad ottenere ottimi sconti sul grano e una percentuale maggiore per il suo lavoro. Quanti bei

soldoni, che felicità! Meglio tacere assolutamente dello specchio quando giungerà il funzionario, che sarebbe vanagloria e mala creanza vantarsi d'una regalia!

Un certo batticuore venne a Gaudenzio quando si seppe che stava insediandosi un tribunale dell'Inquisizione in Cona. Anche perché brutte voci di ladrocinii e malefatte venivano dalle altre gastaldie. E non erano le solite pazzie della vecchia "strega" Burgundofara, una povera donna, sua amica anni prima, che perse il senno insieme al figlio e al marito inghiottiti e dispersi nelle paludi intorno a quelli che furono i loro vasti campi, un capitale agricolo di tutto rispetto. Lo stesso Gaudenzio era stato testimone dell'apparir di uno spirito maligno mentre tornava verso casa dalla Gonderina nella gastaldia di Conetta.

Intanto si industriava nel cavare una pietra dura che decorava lo specchio regalatogli dal segretario, ch'è voleva sorprendere la devotissima moglie con esso, magari dicendole che era lo specchio di San Qualcuno. Ma al contempo non voleva mostrarle una cosa troppo preziosa, ch'è se si fosse resa conto dei loro nuovi guadagni certamente avrebbe sperperato tutto in scioccherie di donnuciole. Per compiere l'operazione il nostro s'era appoggiato ad una capanna a ridosso dell'incrocio poco distante da casa, quando uscì dalla parete della capanna un fantasma con le sembianze della Burgundofara, sulla quale Gaudenzio stava ridendo da solo mentre camminava, visto che la pazza era venuta qualche giorno prima a mostrargli la trasmutazione dei comuni soldi in oro. Un maldestro tentativo di corteggiarlo visto che s'era presentata a mani vuote.

Ella lo tormentava da qualche mese che lasciasse l'amatissima Gonderina per lei, una stracciona, lurida e squattrinata! Era veramente fuori di senno, parlava di matrimoni annullati da satana e dalla fata morgana e simili dabbenaggini... Il nostro, pur essendole affezionato per antica amicizia, non poteva tollerare questi scandali e quindi la cacciava sempre in malo modo. Probabilmente quell'apparizione era un monito, non avrebbe dovuto maltrattarla in quel modo. A parte questo, da circa un mese giravano voci su altri fatti strani: l'incenerimento senza ragione di un covone in quel di Villa del Bosco, le rapine e le ruberie causate dalle dicerie su quell'oro inesistente nella zona del mulino, la perdita di coscienza istantanea e in pieno giorno in una stalla in quel di Concadalbero.

Potete immaginare lo stato d'animo del nostro quando seppe dell'arrivo dell'Inquisizione o delle autorità. Inviato un garzone questa mattina a portare il pane presso la casa dell'Abate e saputo la descrizione del notaio inquisitore ivi presente, a Gaudenzio tornò subito il buonumore: era l'alto gabelliere, secondo la descrizione del segretario. Che intelletti fini quelli del fisco, tutta questa storia inscenata per concedergli giustizia con discrezione e per farla pagare a quel marrano che importuna sua moglie! Il nostro è stato chiamato per questo pomeriggio quale testimone particolare e rappresentante della gastaldia ove è locato il suo mulino.

Saprà Gaudenzio ottenere le grazie del consigliere per guadagnare maggiori esenzioni fiscali? Riuscirà a farla pagare ad Erconvaldo, traditore infingardo che ne minacciava le fortune e la moglie? Si libererà del tormento di quella pazza della Burgundofara?

Non sta a me, umile scrittore, rispondere a codesti arcani, ma cedo volentieri alla favella del lettore, così paziente nell'aver scorto finora questo lungo preambolo, il compito di continuare la storia dell'allegro mugnaio Gaudenzio.

Età: 29

V&F

Benestante (50), Mercante (46), Fortuna (45)
Spensieratezza (52), Senza senso dell'orientamento (56), Caratteristiche deboli (61), Avido (54)

Tratti caratteriali:

Spensierato +1
Avido +1
Invidioso +2

Caratteristiche

Int -2
Per 0

Str +1
Sta +2

Pre -1
Com 0

Dex +1
Qui +2

Abilità:

Parlare italiano 5 (commerciale), Rissa 4 (schivare), Mentire 4 (economia), Nascondersi 3 (trafugare), Intrigo 4 (mercato), Mercanteggiare 5 (pane), professione Mugnaio 4 (adulterare), Professione Panettiere 4 (pane bianco), Armi ad una mano 3 (coltello), Conoscenza territorio veneto 3 (città), Conoscenza istituzioni della serenissima 3 (tasse), Comprensione del volgo 4 (allocchi), Attenzione 3 (danaro)

Virtù e Difetti

VIRTU'

BENESTANTE

Sei un membro ricco della tua classe sociale (mercante). Puoi permetterti beni e servizi normalmente associati con una classe sociale superiore (piccola nobiltà).

MERCANTE (mugnaio)

Status sociale. Vivi comprando e vendendo beni.

FORTUNA

Quando una situazione coinvolge la fortuna tu generalmente ne esci bene.

Ricevi un modificatore da +1 a +3 su tiri che coinvolgano eventi fortunosi (modificatore a scelta del narratore). Tendi a vincere quando fai giochi basati sulla fortuna ma altri possono accusarti di barare se vinci troppo spesso.

DIFETTI

SPENSIERATO

Sei sempre di buon umore e felice indipendentemente dalle circostanze.

PESSIMO ORIENTAMENTO

Sei completamente incapace di seguire le indicazioni relative ad un percorso. Nord, sud, est, ovest non hanno senso per te e spesso confondi la destra con la sinistra. Ti perdi spesso quando ti muovi su percorsi poco conosciuti e spesso sei costretto a fermarti a pensare per anche per trovare la strada di casa.

DEBOLI CARATTERISTICHE

Hai dei punteggi di caratteristiche minori degli altri personaggi.

AVIDO

Desideri costantemente avere di più e meglio di quello che hai. Diversamente da un avaro non sei contrario a spendere denaro se questo ti fa avere qualcosa di meglio di ciò che hai già (vestiti migliori, casa più grande, moglie più bella) ma naturalmente vuoi anche più denaro. Non sei mai soddisfatto di ciò che hai perché immediatamente vedi qualcosa di meglio e di più che potresti avere.

Testimoni
(conoscenze di Gaudenzio)

Concadalbero

Mariuccia, buona amica di tua moglie, industriosa sarta, peccato per suo figlio demente.
Mauricillo, un furfantello che ti ruba il pane, i ladri bisognerebbe tirargli il collo appena nati!
Brandino, il figlio di Mariuccia, è ritardato, povera donna, come farà a mantenerlo...
Piciuro, un bracciante ubriacone senza ne arte ne parte

Villa del Bosco

Leonzio, contabile benestante, chissà con quali maneggi politici avrà riunito le sue fortune!
Cleontina, ottima imprenditrice di attività... Ogni tanto gradisci visitare il suo negotium
Iselmietta, mai sentita
Tyrolia, una rozza puttarella al soldo di Cleontina

Conetta

Gerone, un tintore toscano, brava persona, piace a Gonderina, c'è da fidarsi
Prassedè, la moglie di un barcarolo, donna di chiesa
Ordelaaffio, un orfanello protetto da Gonderina, ti fa spendere un sacco di quattrini!
Marozio, non lo conosci

Frapiero

Ubalda, un'oca bella, volevi assumere il marito e quello ha voluto aprire un pessimo forno suo
Dalmazio, un pegolotto, non lo conosci
Tonardo, neanche questo conosci
Marcolfo, stalliere sfaticato, averlo al forno gli daresti il fatto suo

Corezzola

Frate Trippa, un frate, sempre a chieder questua, ma ti piace, chiede poco
Oronzo e Patonzo, due fratelli fattori, hai buoni rapporti d'affari
Giacomino, un attaccabrighe, un giorno gli darai una lavata di capo che se la ricorderà!
Astonfungardo, non lo conosci
Sinforosa, una buona vecchina, il marito era benestante

Erconvaldo, il fabbro cuor di leone

Un tempo presso Frapiero, la gastaldia occidentale di Cona, vi fu un uomo di umili origini ma di nobile cuore. Con tanti, troppi sacrifici, diventò uno dei migliori fabbri della regione. Purtroppo non aveva mai avuto buona memoria e un brutto incidente in fucina gli fece perdere un occhio, ma la sua maestria diventò tale da compensarne la smemoratezza. Al paese lo schernivano tutti: con tutto quel che pagava Venezia per la pece si doveva proprio dare all'arte del ferro? Gente misera, egli pensava di essere diverso, lo faceva per guadagnare la fiducia di quei grandi e nobili cavalieri che combatterono con giustizia per la cristianità. Un giorno, egli pensava, quando avrebbe forgiato la migliore delle spade, un gran signore si sarebbe degnato di prenderlo nel suo seguito ed insignirlo in seguito cavaliere!

Un tempo presso Frapiero, la gastaldia occidentale di Cona, vi fu un uomo di umili origini ma di nobile cuore. Con tanti, troppi sacrifici... Ah, scusate ne avevamo già parlato, dimenticavo... Beh dicevamo, per ottenere quanto il suo spirito indomito richiedeva, oltre far pagare poco i suoi servigi ai signori, quel minimo che gli necessitava per menare una vita dignitosa, si prodigò in imprese tali da far parlare fin oltre Aquamarza bassa: ripulì il pollaio di mastro Maugione in una sola settimana, prese un mantello di capra come compenso per la maniglia di bronzo di comare Ortrude (se ne parla ancora come l'impresa del vello di bronzo), la cacciata del terribile gatto della viandante Imenea, l'uccisione del venefico orbettino nel giardino della possidente Idrea, la cattura del porcellino del fattore Erimanto, la restituzione della sua cintura dopo che l'aveva rubata la cinquenne Ippolita, la caccia agli uccelletti che infestavano lo stagno di frate Stinfalone ed altre imprese ancora che non rimembrava, ma la più grande di tutte sì: affrontò il cane ringhioso del fattore Caronzio con una ritirata strategica che i cronisti ancora ricordano, poi non ricordiamo esattamente come finì con quel cerbero, ma di certo il nostro Erconvaldo lo ricacciò nell'Averno!

Da qualche tempo, in questa tranquilla ma pavida corte nel territorio della Serenissima, governata dal pastorale dei benedettini di Santa Giustina in Padova, accadevano strane vicende. Talmente strane che i paesani bisbigliavano l'uno nell'orecchio dell'altro di malefici orditi dal nemico! La voce giunse fin Padova che mandò un illustre giurista per fare chiarezza e risolvere la questione prima che si instauri il santo tribunale dell'Inquisizione. Le gastaldie della corte benedettina hanno delegato i loro personaggi più illustri per aiutare il notaio Irezione nelle indagini. Il prode fabbro Erconvaldo venne scelto alla bisogna quale rappresentante della gastaldia meridionale per collaborare nelle indagini. Un onore inaspettato vista la grande fortuna che da qualche tempo ha baciato il nostro eroe.

Poco meno di un mese fa giunse infatti un prode cavaliere di ritorno dalla quindicesima crociata d'Egitto. Le imprese compiute dal nostro fabbro per i buoni paesani delle gastaldie prima o poi sarebbero state compensate ed erano tali che non potevano rimaner lì a imputridire nella palude. Qualche bardo e trovatore aveva avuto quindi la carità di narrarle altrove, così che giunsero a questo cavaliere e tanto ne fu colpito da farsi regalare una pettorina di cotta di maglia sulla quale Erconvaldo lavorava da mesi e da passare qualche giorno come suo ospite. Che onore poter regalare il frutto del proprio sudore a un sì nobile crociato! E questi per ricambiare gli regalò uno splendido macinino colmo di spezie d'Oriente, oltre a promettergli che metterebbe una buona parola per raccomandarlo al suo signore, un gran condottiero che presto passerà da quelle parti. Essendo il macinino un oggetto incantato col sangue della santa grolla, il segreto del suo possesso doveva essere assoluto, il cavaliere legò il nostro al patto d'onore di conservarglielo finché non fosse tornato e a non parlarne con nessuno, soprattutto col condottiero se fosse giunto!

Esso produceva un delizioso trito di spezie senza fine, e con esso, sebbene non fosse propriamente operazione degna d'un fabbro, Erconvaldo insaporiva il vino e le vivande per offrirne ai clienti. La bottega si riempì in breve di gente, che fortuna, mai vi furono tante ordinazioni! Giunsero addirittura altri nobili cavalieri per assaggiare il vin speziato, Erconvaldo era al settimo cielo.

Accadde però un fatto curioso circa una settimana dopo: il nostro, che s'era recato a comprar del pane a Concadalbero, preso da gran fame volle fermarsi per mangiare una pagnotta. Avendo sempre con sé il fido macinino lo volle insaporire e, tutto intento a nascondersi nell'androne della stalla del fattore Maugione, non s'avvide d'averlo girato al contrario. Il pane non si insaporì ma in compenso la stalla si riempì dell'odore di violette e venne al nostro un certo stordimento, ché non era avvezzo a profumi da donnicciole! Subito chiuse la stalla e lasciò il loco, ben attento a non farsi trovare da gente con quel femminile odore indosso.

Erconvaldo, ormai avvezzo agli usi della cavalleria per aver ospitato il cavaliere ed offerto del vin speziato ad altri guerrieri, come avesse fatto le quindici crociate, comprese allora che gli era stato affidato in custodia un pegno d'amore per una dama. Che compito nobile e gentile. Solo ora comprendeva alcuni discorsi accennati dal cavaliere: era evidente che egli voleva donarlo alla bella figlia del suo condottiero per chiederne la mano. Chiaramente il padre non doveva saperne nulla, Erconvaldo si sarebbe portato questo giuramento cavalleresco fin nella tomba!

Comunque si trattava di un fatto strano, come altri di cui si parlava in quel tempo nelle gastaldie: l'apparizione di uno spettro vicino alla casa di Gaudenzio, le ruberie e i crimini che s'erano compiuti per una misteriosa moneta d'oro in Concadalbero, il rogo inspiegabile di un covone presso Villa del Bosco, senza alcuna ragione apparente.

Per le indagini furono chiamati a rappresentare le altre Gastaldie quell'appiccicosa di Gonderina, una piissima donna, scontenta però del suo matrimonio con Gaudenzio (amico d'infanzia del nostro ma non più ora, a causa di quella grassona), chiamato anch'egli a rappresentare la gastaldia ove è locato il suo mulino. Il fatto che Gonderina non fosse soddisfatta del suo matrimonio non significava però che dovesse consolarsi col valente Erconvaldo delle sue pene d'amore, chè egli aveva ben altri traguardi: una Ginevra, una Bradamante, una Morgana!

Burgundofara di Villa del Bosco fu chiamata a rappresentare l'ultima gastaldia. Burgundofara, che tutti consideravano ora un'orrenda strega lurida e pazza era sempre stata amata dal nostro, fin da quando era una comare dabbene, sposata con un ricco fattore e madre felice. Perse tragicamente figlio e marito in un incidente e da quel momento perse il senno e l'interesse per la vita, persa nelle sue farneticazioni di spiriti che le dovevano restituire quanto le avevano preso... Erconvaldo stava per dichiararsi quando ella si sposò una dozzina di anni fa. Per rispetto della sua vedovanza non si era dichiarato per un intero lustro dopo la disgrazia. Ma ora ella rischia molto, non tiene alla sua vita e tutti la considerano una strega: in qualche modo deve farla tornare alla vita e alla ragione!

Il giorno prima della chiamata al palazzo delle gastaldie il garzone che era venuto ad annunciargli l'onore di essere stato scelto quale testimone gli aveva descritto l'illustre notaro Irenione. Costui corrisponde perfettamente alle descrizioni del condottiero che gli fece il cavaliere poche settimane fa, perché per le cose importanti il nostro sapeva tenere qualcosa a memoria!

Ora risultava tutto chiaro, questa era una prova di cavalleria, una sceneggiata che quel gran signore, evidentemente informato dal cavaliere, stava interpretando per valutare le doti del fabbro per inserirlo poi, se degno, nel suo seguito. Ah, ma Erconvaldo aveva capito tutto, avrebbe ben condotto tutta la vicenda, ormai così evidente al suo acume di prode!

Saprà il nostro mantenere la promessa fatta al cavaliere meritando un posto nel seguito del nobile condottiero in incognito? Saprà riconquistare l'amicizia dell'antico amico Gaudenzio liberandosi dell'assillo della fastidiosa Gonderina? Saprà far tornare alla ragione e alla vita Burgundofara, il suo amore segreto?

Non sta a me, umile scrittore, rispondere a codesti arcani, ma cedo volentieri alla favella del lettore, così paziente nell'aver scorto finora questo lungo preambolo, il compito di continuare la storia del prode fabbro Erconvaldo...

Età: 30

V&F

Robusto (49), Affinità con la metallurgia (40), Tocco leggero (45)
Orbo (56), Smemorato (58), Alti fini (cavalleria) (54)

Tratti caratteriali:

Orgoglioso +1
Pavido +3
Sognatore +1

Caratteristiche

Int -2
Per -1

Str +2
Sta +2

Pre -1
Com 0

Dex +3
Qui 0

Abilità:

Parlare italiano 5 (frasi pompose), Atletica 4 (correre), Rissa 3 (schivare), Nuoto 3 (palude), Professione Fabbro 6+2 (armigero), Attenzione 3 (ascoltare), Manipolazione 4 (decorazioni), Nascondersi 3 (in fretta), Comprensione del volgo 2 (servilismo), Mercanteggiare 2 (metallo), Etichetta 2 (cavalieri), Caccia 2 (assistente), Conoscenza cavalleria 3 (poemi) , Sopravvivenza 1 (boschi)

Virtù e Difetti

VIRTU'

ROBUSTO

Puoi sopportare danni fisici meglio della maggior parte della gente. Hai un +3 al tiro per sopportare i danni fisici.

ABILITA' POSSENTE: METALLURGIA

Sei particolarmente competente con una abilità (metallurgia/fabbro) e aggiungi sempre 2 al suo valore quando la usi.

TOCCO LEGGERO

Hai una coordinazione mano-occhio particolarmente buona ed una grande abilità in usare le mani in modo particolarmente preciso e veloce. Guadagni un +1 in tutti i tiri che coinvolgono una manipolazione millimetrica degli oggetti (per esempio mentre borseggi qualcuno) e tiri un dado fallimento in meno quando fallisci criticamente una di queste attività (minimo 1 dado fallimento). questo bonus non si applica all'utilizzo dell'arco ma si applica a quando suoni strumenti musicali.

DIFETTI

ORBO

Ti manca un occhio. Hai difficoltà a misurare le distanze da vicino e ricevi un -3 agli attacchi con armi da tiro. In corpo a corpo soffri un -1 sugli attacchi poiché il tuo campo di visione è limitato. Hai un lato cieco da cui la gente può avvicinarsi non vista.

SMEMORATO (QUOTIDIANITA')

Hai delle difficoltà a ricordare un tipo di cose, ad esempio nomi, facce o luoghi.

ALTI FINI (CAVALLERIA)

Lascia gli altri a occuparsi delle questioni minute, tu hai un fine più nobile. Questo scopo deve essere altruistico, come liberare una popolazione oppressa o portare la pace tra l'Ordine di Hermes e la società.

Testimoni *(conoscenze di Erconvaldo)*

Concadalbero

Mariuccia, deve avere qualcosa a che fare con... boh!
Mauricillo, un ragazzino simpatico, ogni tanto viene a trovarti e ti racconta le sue marachelle
Brandino, ...da dove salta fuori?
Piciuro, vai poco a Concadalbero, questo chi sarebbe?

Villa del Bosco

Leonzio, ...chi?
Cleontina, ehm, non dovresti visitarla, ma si sa, la carne è debole...
Iselmietta, una povera straccivendola, la aiuti spesso e ti racconta dei signori a Venezia
Tyrolia, una bella puttana ruspante, sta dalla Cleontina, ma non ne sai niente eh!!

Conetta

Gerone, vien dalle toscanie, non hai ben capito che lavoro faccia ma la sa lunga!
Prassede, sembra una tipa distinta
Ordelaaffio, un orfanello protetto da Gonderina
Marozio, custode dei maiali, quante volte hai affrontato i suoi terribili verri! A tavola...

Frapiero

Ubalda, una bella donna, suo marito ha litigato con Gaudenzio
Dalmazio, un pegolotto, è quello che parla male, ti pare
Tonaldo, un bracciante storpio, ogni tanto gli offri un goccio
Marcolfo, stalliere sfaticato, un po' effeminato

Corezzola

Frate Trippa, un frate, gli offri volentieri la trippa di cui è ghiotto
Oronzo e Patonzo, due fratelli fattori, hai buoni rapporti d'affari
Giacomino, un soldataccio che non sa nulla della vera cavalleria
Astonfungardo, bracciante che ne sa una più del diavolo
Sinforsosa, non la conosci

Burgundofara, la strega delle Tre Venezie

Abitava in un tempo lontano presso la gastaldia di Villa del Bosco, a settentrione del villaggio di Cona, la terribile Burgundofara. Ella sapeva di avere grandi poteri: vedere le anime morte, i demoni, gli angeli, gli spiritelli, e comandarli tutti col potere della sua parola, distillare elisir e filtri, far piovere coi nuvoloni, far muovere le foglie quando vi fosse vento, indurre gli uccelli a cantare al mattino, spaventare le vacche urlando ed agitando il bastone, attirare cani e gatti con le salsicce e molte altre mirabolanti malie.

Peccato che nessuno dei villani credesse a queste meraviglie, piuttosto la credevano fuori di senno da quando la poverina perse l'intera famiglia. E' passato un lustro dalla disgrazia: il marito ed il figlio decenne furono inghiottiti misteriosamente da uno smottamento nel campo. Una cosa purtroppo comune in quelle terre fetide di palude. La fanga non li restituì mai! Ed ella, che si intendeva di erbe, piccoli incanti e ricordava le buone conoscenze degli antichi, si mise in testa di convincere gli spiriti della terra a riportarle figlio e marito. Visto che gli spiriti della terra non parevano ascoltarla, iniziò ad immaginarne altri che potessero darle risposte, risposte che cercava per lenire il dolore di un cuore spezzato.

Al paese tutti avevano pietà di lei, fortunatamente continuò a produrre medicinali di erbe e a dare buoni consigli, inoltre lasciava che i vasti campi lasciatele in usufrutto dai buoni monaci fossero sfruttati da altri che potevano trarne frutto, dandole quanto le serviva per menare una vita decente. Per questo, anche se era uno scandalo che una terra retta dal pastorale benedettino fosse abitata da una pazza devota a demoni pagani, tutti volevano bene alla Burgundofara o quantomeno tolleravano le sue stranezze.

Se mai fosse giunto però un tribunale dell'Inquisizione, ella si sarebbe dichiarata irrimediabilmente quale strega, facendo certamente una brutta fine. Anche perché, pur non avendo più l'intelligenza di una volta sapeva bene chi fossero i più cretini del villaggio, che un tempo scusava per la stupidità in quanto amici: il mugnaio Gaudenzio, sua moglie la pia comare Gonderina, un sepolcro imbiancato, ed il fabbro Erconvaldo, valoroso solo nei suoi sogni. Erano cretini sì, ma anche, bontà della provvidenza, fra le genti più in vista del volgo per ricchezza, fama ed abilità. Ella non li temeva, contrariamente agli altri lecchini del villaggio: li sotteva denigrandoli perfino di persona, anche se loro erano troppo stupidi per rendersene conto. Ma prima o poi avrebbero avuto un colpo di genio, e lei ne avrebbe dovuto pagare le conseguenze.

Fra quei tre però ve n'era uno che invidiava: quell'avidio del mugnaio era sempre sorridente e fortunato. Fossero le sue ricchezze, fosse la bontà del pane, ma Gaudenzio era sempre spensierato. Oh, come avrebbe voluto essere come lui e liberarsi dal fardello che l'opprimeva! Negli ultimi tempi s'era convinta che l'unico modo per carpire il suo segreto della felicità era conquistarlo. Impresa non facile, visto che costui era perso dietro a quella grassona di Gonderina. La santarellina, di cui tutti parlano bene, stava sempre presso fucina a mostrare a Erconvaldo le mirabilie dei santi e delle madonne che apparivano sempre sotto le sue gonne...

Difficilmente si pensava che un tribunale dell'Inquisizione si sarebbe instaurato in una corte benedettina all'interno delle terre di Venezia, eppure fu quasi ciò che accadde. Per scongiurare l'inafausto evento dovette giungere da Padova un valente notaro, tale Irenione, chiamato dalla Serenissima per indagare e risolvere i fatti insoliti che da qualche tempo accadevano nella zona. Ovviamente la nostra Burgundofara venne offerta quale capro espiatorio all'uomo di giustizia, con l'ipocrisia di nominarla quale testimone rappresentante della gastaldia. D'altronde non le interessava, finalmente aveva la possibilità di dimostrare i suoi grandi poteri, e se riconosciuta quale strega forse gli spiriti non sarebbero stati più sordi alle sue richieste.

I compaesani non avevano però tutti i torti: una ventina di giorni fa, di sabato, uno strano figuro fu visto tutta la giornata a casa della Burgundofara. E nella notte si sentirono litanie e rumori inquietanti; alcuni pensarono che fosse venuto a trovarla Satana in persona. Lei sapeva chi fosse in realtà: il potente stregone di Trebaseleghe ed Olantreghe. Costui se ne andò con le sue donne ed un carretto di roba trafugata alle prime

luci dell'alba. Burgundofara per indennizzo preventivo gli aveva rubato un portentoso borsellino: aprendolo per vedere cosa contenesse ebbe la premonizione che esso avrebbe raddoppiato le monete contenute.

Burgundofara vi pose senza indugio i suoi quattro soldi, per trovarne otto la sera successiva, sedici il mattino seguente e così via. Venne ascoltata di più nella gastaldia quando iniziò a regalar danari a destra e a manca. In realtà se li perdeva per strada, poiché non aveva mai tenuto troppo al danaro.

Il venerdì successivo ebbe un sogno: rivoltando il borsellino ed inserendovi una moneta essa si sarebbe tramutata in una moneta d'oro! Lo fece appena alzata e la sera ottenne un soldo d'oro, conio neppure esistente.

Di altri portenti s'era parlato in quel periodo, e alcuni villani s'erano rivolti a lei segretamente per comprendere la natura sovranaturale di siffatti eventi: un fuoco misterioso aveva incenerito un covone proprio nella gastaldia di Villa del Bosco e le vacche del fattore Maugione s'erano misteriosamente addormentate tutte insieme in quel di Concadalbero. Naturalmente, lei lo sapeva, erano tutti prodigi causati dalle sue malie divine, e il fatto che non ne fosse neppure a conoscenza confermava la grandezza dei suoi poteri, che s'esprimevano spontaneamente.

Non abituata a tanta ricchezza, esaltata dal portento e dal temporaneo particolare benvolere della gente, Burgundofara corse poi presso il mulino perdendo la moneta d'oro per strada nella gastaldia di Concadalbero, dove ella voleva portarla per affascinare Gaudenzio. Purtroppo fece la solita figura della pazza mostrando una moneta inesistente. Nella settimana seguente questa moneta innaturale, un soldo perfetto ma d'oro, passando di mano in mano, ha combinato tanti guai da far intervenire le autorità. Non a caso, come tutti sanno, il danaro è lo sterco del diavolo.

Pur non sapendo della moneta d'oro, la gente pensava che Burgundofara avesse stretto un patto col Diavolo, ma preferendo non indagare oltre si limitarono a lavare per bene i soldi che ella regalava loro.

Poveri stolti: credere che un semplice stregone potesse essere il Diavolo! Burgundofara conosceva il volto del demone che sarebbe giunto; insieme allo stregone lo vide apparire nel fuoco del sabba domenicale e, costretto dai poteri della nostra maliarda, dovette persino rivelare il suo nome: ERMETICUS.

Ironia dell'Inferno, ERMETICUS è quel notaro giunto due settimane dopo quella ignea apparizione per indagare dei fatti diabolici! Ah, ma la Bugundofara comprese tutto e sarebbe stata al gioco!

Tanto più che gli altri chiamati a collaborare nella vicenda erano quel beato ridanciano del Gaudenzio, quell'elefante cicala della Gonderina sua sposa e l'Erconvaldo, il più prode dei mentecatti, il cui unico atto di vero coraggio era guardarla in modo insistente le rare volte che si incontravano.

Riuscirà Burgundofara ad ottenere un premio in tale gioco? Il demonio le consentirà di rivedere i suoi cari o di trovare un balsamo per il suo cuore, roso da anni di dolore e disperazione, conquistando l'amore dell'allegro mugnaio?

Non sta a me, umile scrittore, rispondere a codesti arcani, ma cedo volentieri alla favella del lettore, così paziente nell'aver scorto finora questo lungo preambolo, il compito di continuare la storia della terribile strega Burgundofara...

Età: 33

V&F

Wise one, Seconda vista, Premonizioni
Delirio (manie di grandezza), Amico fatato, Infame

Tratti caratteriali:

Illusa +1
Megalomane +1
Eccentrica +3

Caratteristiche

Int -1
Per +1

Str -1
Sta +3

Pre -2
Com -1

Dex +2
Qui +2

Abilità:

Parlare italiano 5 (bestemmie), Premonizioni 3 (fatti sovranaturali), Seconda vista 5 (spiriti), Chirurgia 3 (incidenti agricoli), Affascinare 3 (intimidire), Economia domestica 3 (cucinare), Conoscenza territorio veneto 2 (boschi e anfratti), Attenzione 3 (boschi), Concentrazione 2 (cantando), Conoscenza erbe 4 (salutari), Cantare 2 (litanie), Mentire 3 (fatti straordinari), Nascondersi 3 (villaggio), Sopravvivenza 3 (boschi), Conoscenza delle fate 1 (boschi), Conoscenza dell'inferno 2 (anime dannate), Conoscenza del divino 2 (miracoli), Conoscenza della magia 2 (luoghi incantati)

Virtù e Difetti

VIRTU'

DONNA SAGGIA

Fai parte di una classe sociale che include mistici, preveggenti, curatori e così via. Sei ben considerata dalla tua comunità ma la tua presenza allo stesso tempo può causare paura oltre che soggezione o rispetto. Hai accesso alle conoscenze arcane fra le abilità iniziali.

SECONDA VISTA

Hai la capacità di vedere attraverso illusioni e travestimenti, inclusa l'invisibilità (l'abilità non riesce automaticamente). Puoi inoltre vedere cose normalmente invisibili come spiriti e i confini tra i Reami della realtà.

PREMONIZIONI

Hai una capacità intuitiva di percepire se qualcosa è "sbagliato o sta per andar male (l'abilità non riesce automaticamente).

DIFETTI

DELIRIO (mania di grandezza)

Credi di tutto cuore in qualcosa che non è vero. Nel tuo caso di essere una onnipotente strega.

AMICO FATATO

Hai un alleato tra gli spiritelli fatati. Può essere d'aiuto o di disturbo in quanto segue la sua mentalità (spesso divergente da quella umana) e scopi. Non ne sei cosciente.

INFAME

Hai una reputazione negativa, fuori di senno al villaggio. Hai un malus di 4 alle relazioni sociali in alcune situazioni.

Testimoni *(conoscenze di Burgundofara)*

Concadalbero

Mariuccia, una stupida cucitrice che osa contrastarti: non le è bastata la demenza del figlio?
Mauricillo, un ragazzino che non conosci
Brandino, figlio di Mariuccia, dicono il tuo potere lo abbia reso beota... ma tu sai ben fare di più!
Piciuro, un ubriacone, non ne sai di più

Villa del Bosco

Leonzio, un tizio benestante dei pegolotti, ti ha spiato nei giorni in cui regalavi le monete
Cleontina, scaltra donnaccia, rispetta il tuo potere, necessita dei tuoi elisir per le sue puttanelle
Iselmietta, ...e questa da dove salta fuori?
Tyrolia, una donnina al soldo di Cleontina, ma con un certo carattere, promette bene

Conetta

Gerone, un tintore toscano, si fa bello a raccontare enormità, non lo sopporti
Prassedè, una buona donna che ti aiuta, se la finisce di volere portarti in chiesa...
Ordelaaffio, chi?
Marozio, ah che bravo porcaro, lui sì che ti teme a morte!

Frapiero

Ubalda, suo marito è in lotta con Gaudenzio per affari, dovrai lanciargli una maledizione!
Dalmazio, un pegolotto, hai il potere di controllare il suo corpo
Tonardo, chi era costui...
Marcolfo, un ragazzo posseduto dalle demoni ondine femmine, ti piace!

Corezzola

Frate Trippa, vada a chiedere la questua ai cretini
Oronzo e Patonzo, due perfetti sconosciuti
Giacomino, soldataccio che non ha capito che il vero potere è nello spirito
Astonfungardo, un bracciante saggio, ti porta spesso notizie affidabili
Sinforosa, 'sta carampana da dove salta fuori?