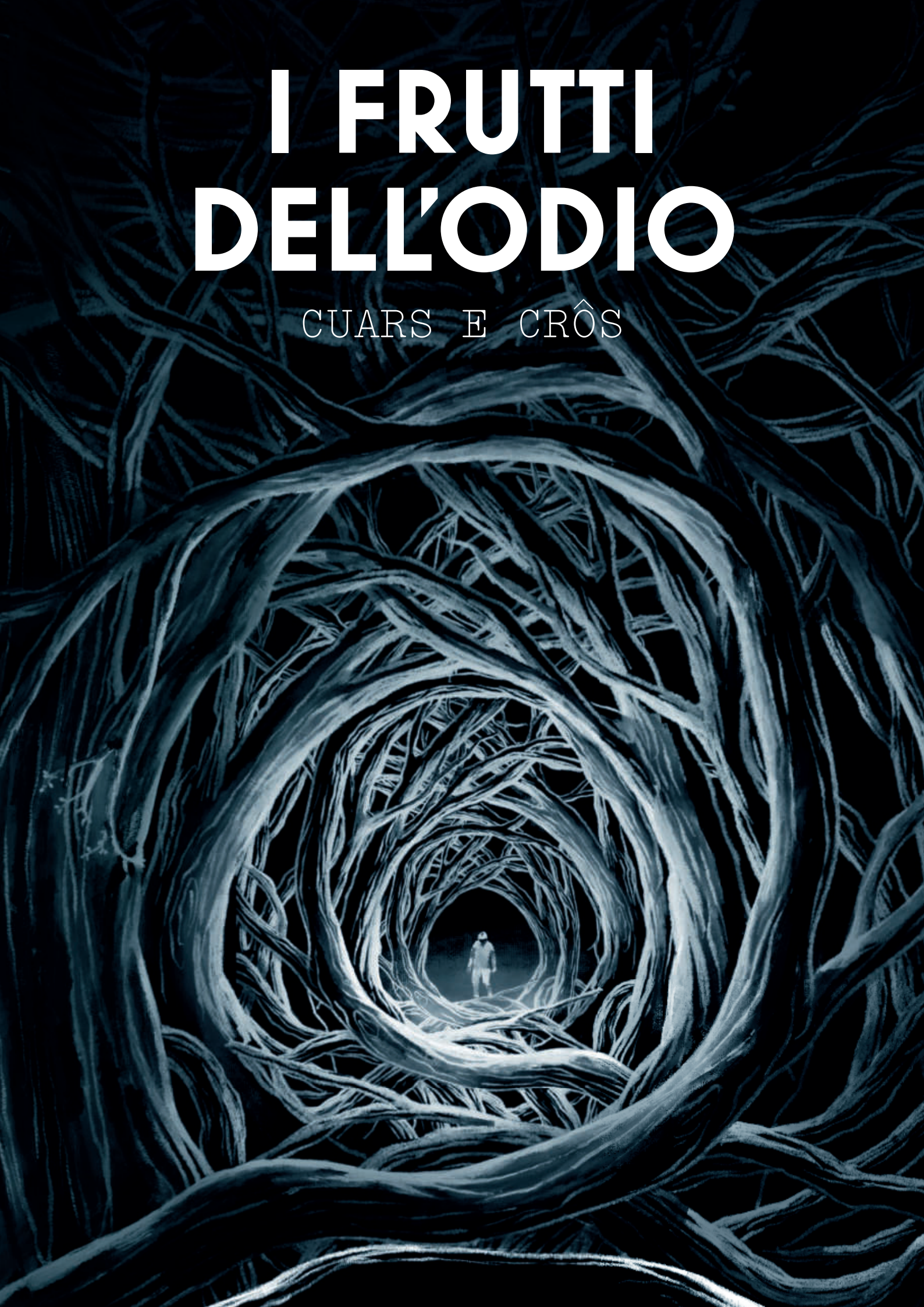


# I FRUTTI DELL'ODIO

CUARS E CRÔS





# I FRUTTI DELL'ODIO

CUARS E CRÔS

Il Librogame

creato da  
Samuele Ferrante  
Giacomo Perco  
Armando Miron Polacco  
Raffaele Verdiani

progetto di

**examina**





Il fango delle trincee  
non concede sconti  
e il tuono dei cannoni  
è l'unica ninna nanna  
che il fronte riserva  
ai suoi figli.

# Indice

|                        | pag.  |
|------------------------|-------|
| INTRODUZIONE           | a-b   |
| Fonti ed ispirazioni   | c-d   |
| Modalità di gioco      | e-j   |
| I FRUTTI DELL'ODIO     |       |
| PROLOGO                | I-VI  |
| CAPITOLO 1             | 1-23  |
| Legendarium            | 27-55 |
| Mappa                  | 56-57 |
| Scheda del Personaggio | 59    |
| Inventario             | 60    |
| Scheda degli Oggetti   | 61    |
| Note                   | 62-63 |
| Crediti                | 64-65 |



# INTRODUZIONE

Questo volume rappresenta il Capitolo I della serie di librogame **“I Frutti dell’Odio”**, un progetto narrativo più ampio che attraversa, in forma di episodi autoconclusivi ma interconnessi, le molteplici declinazioni dell’odio, della paura e della sopravvivenza in contesti storici e umani estremi. Il libro nasce all’interno del progetto “Ermes: letture multimediali per sognatori di tutte le età”, finanziato dalla Regione Friuli Venezia Giulia, ideato dall’Associazione Examina e realizzato grazie al sostegno della Regione FVG. I frutti dell’odio. Cuars e cros si colloca così in un percorso di sperimentazione narrativa che intreccia lettura, gioco e linguaggi multimediali. Alla base di questo primo capitolo vi è una costruzione collettiva rara coesa e profonda, frutto del lavoro congiunto di Armando Polacco, Samuele Ferranate, Raffaele Verdiani, Giacomo Perco, Zoë Rivas Zanello e Pamela Venuti. Sensibilità e competenze differenti si intrecciano senza sovrapporsi, dando forma a un organismo narrativo in cui parola scritta, immagine, ricerca storica e meccaniche di gioco dialogano in modo organico. Il valore dell’opera risiede proprio in questa convergenza di sguardi: un equilibrio di visioni e capacità che, nel confronto e nella libertà creativa, trasformano la collaborazione in atto generativo, restituendo al lettore un’esperienza autenticamente condivisa e profondamente umana.

L’intento del libro è quello di immergere il lettore-giocatore nel territorio del Friuli Venezia Giulia in uno dei momenti più bui della sua storia: il primo conflitto mondiale. Un’immersione che non si limita alla storia, ma che attraversa il paesaggio umano e culturale della regione, esplorandone il folklore, le diversità dialettali e linguistiche, e la complessità di una terra di confine. Da tenere presente che questa pubblicazione non vuole essere un documento storico esaustivo. Tutte le informazioni qui presenti sono prese e adattate dalle fonti e documenti storici elencati, con l’intento di rispettare ed essere fedeli alle credenze e tradizioni locali, seppur nei limiti della funzionalità e giocabilità del librogame. Abbiamo quindi deciso di ridurre al minimo le note antropologiche particolari, dandone solo una stringata infarinatura ove necessario

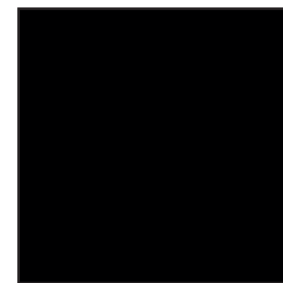
Il fango delle trincee non concede sconti e il tuono dei cannoni è l’unica ninna nanna che il fronte riserva ai suoi figli. I frutti dell’odio. **“Cuars e Cros”** non è un semplice racconto, ma un’esperienza interattiva, oscura e claustrofobica, ambientata tra le vette della Carnia durante il primo conflitto mondiale.

# INTRODUZIONE

In questo volume, il giocatore assume il ruolo di Piero Todon, un soldato tormentato dall’orrore della guerra. La narrazione segue la sua fuga disperata dalla morte, un atto di diserzione che lo trascinerà in una spirale di crisi psico-fisica tra creature del folklore e il terrore dell’ignoto. L’esperienza di gioco può essere approcciata secondo due diverse metodologie operative:

- Modalità analogica: un approccio tradizionale che prevede l’utilizzo esclusivo del volume cartaceo, avvalendosi delle appendici e delle tabelle di riferimento poste in calce al libro per l’orientamento al gioco.
- Modalità digitale (App **“I Frutti dell’Odio: Il Librogame”**): in aggiunta alla modalità analogica; integra l’uso della tecnologia per un’immersione totale. Tramite la scansione di QR Code, l’interfaccia ti permetterà di gestire i cambiamenti di stato del personaggio, l’inventario e attiverà file audio e video, e permetterà di affrontare i nemici attraverso la ealtà Aumentata (AR).

Scarica l'App **“I Frutti dell’Odio: Il Librogame”**.  
Scannerizza il QR code qui sotto.



# FONTI ED ISPIRAZIONE

Per creare questo volume, che non vuole essere un documento storico esaustivo, è stato fondamentale lo studio di pubblicazioni già esistenti. Segue una descrizione delle fonti utilizzate per la nostra ricerca.

Malgrado l'ampia bibliografia disponibile sulla storia, gli usi e i costumi del Friuli Venezia Giulia, quasi sempre il nucleo fondamentale degli studi ermeneutici su tali argomenti sono, stringi stringi, le opere di Valentino Ostermann e Carlo Ginzburg. Il primo, benché ampiamente superato da successivi e più completi studi, costituisce il testo base per indagare le costumanze del popolo friulano. Il secondo, invece, è la vera Bibbia con cui ogni studioso di folklore friulano deve confrontarsi: ci riferiamo, naturalmente, ai suoi fondamentali I Benandanti, Il Formaggio e i Vermi e Storia Notturna. Indispensabile, quest'ultimo, per inquadrare gli aspetti più peculiari delle credenze friulane, uniche, in taluni casi, in un più ampio quadro mitteleuropeo, prima, e indoeuropeo poi.

Nondimeno, attorno a questi due “pilastri”, si è creata una costellazione che pesca variamente tra numerose voci “satellite”:

Storia del Friuli e Eretici Friulani di Walter Tomada per l'impressionante accuratezza filologica nel ricostruire la Storia della regione.

Storia della Carnia di Iginio Piutti e I Carnielli di Angelo Arboit per avere un'idea più chiara delle vicende specifiche circa l'area carnica e il carattere dei suoi abitanti da parte di un osservatore esterno.

Immane poi il notissimo Le Indemoniate di Verzegnis, di Pietro Spirito, per addentrarci in un celebre caso a cavallo tra superstizione e isteria, divenuto all'epoca un vero caso nazionale. Sempre in tema “stregonesco/giuridico” citiamo A Caccia di Streghe nei Domini della Serenissima di Mauro Fasan.

Nell'indagare le condizioni di miseria e prostrazione delle povere plebi della regione non è stata meno utile la prosa di Caterina Percoto, che nei racconti inclusi nell'antologia Povertà in Friuli ci apre uno scorcio sul vivere quotidiano nella Piccola Patria.

Altro importante tassello è il romanzo Carso dell'ufficiale austriaco Kornel Abel, che racconta le memorie della trincea nel goriziano attraverso gli occhi del “nemico”, e che include inoltre una dettagliata mappa delle zone di combattimento.

Sempre in ambito narrativo, molto utili sono risultati i racconti di Arthur Machen, non solo quelli riguardanti il Piccolo Popolo ma anche e soprattutto Gli Arcieri, guarda caso ambientato proprio in una trincea della Prima Guerra Mondiale, e I Salici di Algernon Blackwood, in cui l'alterità della Natura si deforma nelle menti dei protagonisti fino a dar forma fisica ai fantasmi dell'Inconscio Collettivo.

# FONTI ED ISPIRAZIONE

Infine, le principali fonti di studio su aneddotica, folklore e mitologia popolare sono stati i seguenti:

Storie, Misteri e Segreti del Friuli, Cronache Enigmi e Vicende del Friuli e Notturmo Friulano di Mario Martinis, ricchi di curiosità, dicerie e singoli episodi, Leggende del Friuli e delle Alpi Giulie di Anton von Maily, coprente una grande vastità geografica che si estende dal Cadorino fino al Litorale Giuliano.

A questo elenco vanno poi aggiunti due “outsider”, territorialmente parlando: Gli Spalti del Dio Thor di Enrico de Lotto, in cui l'autore, grande amico del grande folklorista altoatesino Karl Felix Wolff, raccoglie alcune leggende delle Dolomiti Friulane, e I Giorni delle Streghe: Mitologia Popolare del Friuli Occidentale di Giosué Chiaradia, il quale, benché concentrato sulla zona del Pordenonese, offre una rimarchevole mole di informazioni e dati comparativi sulle varie diramazioni e diffusioni di credenze - e usanze annesse - ivi riportate.

Per concludere, alcuni spunti sul tema dei non-morti sono stati tratti da Vampyr. Storia naturale della resurrezione di Francesco Paolo de Ceglia, opera di grande ausilio per comprendere e mettere in relazione le credenze legate al vampirismo diffuse nel mondo slavo, comprese quelle della vicina area istriana tra Slovenia e Croazia, dalla quale sono emerse ulteriori suggestioni destinate a futuri progetti.

# MODALITÀ DI GIOCO

## COSA SERVE PER GIOCARE?

Ecco qual è l'occorrente per affrontare quest'avventura:

- Scheda del Personaggio (Appendice A a fine libro)
- Sei dadi da 6 Facce (6d6)
- Matita e Gomma
- L'app "I Frutti dell'Odio: Il Librogame" per la realtà aumentata

## COME SI GIOCA?

La prosa serrata e le prove di caratteristica sono gli strumenti che hai per decidere quale avventura far vivere a Piero Todon, ma per farlo avrai bisogno di una guida per muovere i primi passi all'interno de "I frutti dell'odio: Cuars e Cros."

Nelle successive sezioni scoprirai come si gioca e con quale ordine leggere i paragrafi del racconto.

## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

La **Scheda del Personaggio** è un modulo su cui si può tenere traccia del profilo, dei progressi e delle statistiche di Piero.

Se scegli di giocare nella modalità analogica, ti consigliamo di fotocopiare questa scheda per tenerla sottomano durante la storia ed aggiornare i **PUNTI SALUTE (PS)** e **PUNTI SALUTE PSICHICA (PSP)**.

## PUNTI SALUTE E PUNTI SALUTE PSICHICA

PS



PSP



Iniziamo con scrivere i **PUNTI SALUTE (PS)** e **PUNTI SALUTE PSICHICA (PSP)** di partenza nei riquadri in alto a sinistra premendo '+' o '-' nell'app o a matita nella scheda del personaggio. Nel caso di variazioni nel corso dell'avventura basterà modificarli.

I **PUNTI SALUTE (PS)** sono il numero di ferite che Piero riuscirà a sopportare prima di perire: potrebbero cambiare in occasione di prove di caratteristica, di scelte narrative e di combattimenti.

I **PUNTI SALUTE PSICHICA (PSP)** sono l'indice numerico con il quale si rappresenta l'integrità della salute mentale di Piero durante il nostro viaggio e anche essi potrebbero cambiare in occasione delle prove di caratteristica, di scelte narrative e di combattimenti.

All'inizio della storia sia i **PS** e i **PSP** sono a 6, come indicato all'inizio del capitolo.

# MODALITÀ DI GIOCO

## I REAMI DELLA NARRAZIONE

L'ammontare di **PSP** incide passivamente sulla narrazione, adattandosi alla salute mentale di Piero.

Far perdere lucidità a Piero avrà delle conseguenze: interfacciarsi con figure -forse- non aderenti alla realtà o avere visioni distorte dell'ambiente di gioco e del racconto stesso. Esistono - quindi - tre reami narrativi dove la storia si sviluppa secondo differenti punti di vista:

1) **IL REAME LUCIDO:** la realtà è ciò da cui il nostro protagonista scappa. Si accede alla realtà solo con 5 PSP o più.

Nonostante questo reame non abbia elementi fantastici, i pericoli reali nei quali ci si può imbattere potranno mettere a repentaglio la vita di Piero: Ricordando che quest'ultimo è un disertore, potrebbe essere catturato dallo Stato e mandato a marcire in qualche cella o potrebbe finire fucilato.

2) **IL REAME DELL' ALLUCINAZIONE:** reame nel quale si accede solo quando si hanno 4 PSP o meno. Talvolta fra le fronde degli alberi pare di scorgere un'ombra che può ricordare il ricordo dei racconti della vecchia Baba Mira. Questo può rappresentare un avviso e far parte di un piano non reale e concreto, ma nemmeno intriso di follia. Puoi scorgere indizi o scegliere di seguire le sensazioni del protagonista, che possono portarti su strade diverse. Talvolta scegliere di lasciarsi andare ed addentrarsi nell'ignoto può rivelarsi la decisione giusta, talvolta fatale.

3) **IL REAME DELLA FOLLIA:** reame nel quale si accede solo quando si hanno 2 PSP o meno.

La trama si svilupperà dinanzi gli occhi deliranti di un disertore profondamente scosso. Nell'ambientazione non vi saranno più elementi canonici e razionalmente visibili, bensì elementi folkloristici e superstiziosi della Carnia: personaggi e oggetti peculiari provenienti da antiche dicerie, racconti o leggende. Tali aspetti metteranno a dura la prova la vita del nostro protagonista che dovrà sopravvivere non solo dalle insidie della guerra e del suo percorso, ma anche dalle sue stesse paranoie, visioni e fobie.

"I Frutti dell'Odio: Cuars e Cros" ti guiderà sempre attraverso i paragrafi e ti indicherà quale paragrafo giocare, rispettando il reame narrativo indicato dai PSP e rappresentato anche nell'app.



MODALITÀ DI GIOCO

CARATTERISTICHE



Le sei caratteristiche: **Forza, Vigore, Carisma, Memoria, Sangue Freddo, Sopravvivenza** riportate nella **Scheda del Personaggio** sono ognuna corrispondente ad una specifica faccia del dado da 6 facce. Possiamo dunque consultare la seguente tabella per ricordarci sempre l’abbinamento delle caratteristiche e dei numeri riportati sul dado.

|         |   |               |   |
|---------|---|---------------|---|
| Forza   | 1 | Memoria       | 4 |
| Vigore  | 2 | Sangue Freddo | 3 |
| Carisma | 5 | Sopravvivenza | 6 |

Nel corso del racconto Piero dovrà superare delle **Prove Caratteristica**. Le **Prove Caratteristica** sono la sfida che richiede l’utilizzo dei 6 dadi da 6 facce (6d6) per passare la prova. Si supera la prova riuscendo ad ottenere un risultato corrispondente alla richiesta della prova caratteristica, altrimenti si perdono PS.

Esempio:

Piero deve sollevare una pietra posta davanti al nascondiglio. Effettua una prova di Forza: è necessario ottenere due risultati Forza. Se non superi la prova, perdi 1 PS.



In questo caso specifico, dovremmo quindi lanciare 6d6 e dovremmo ottenere 2 dadi forza: due facce del dado con 1. Se la richiesta della prova caratteristica viene superata, Piero non perde alcun PS. In caso contrario la prova caratteristica comporterà la perdita di un PS.

CLASSE  
La classe di Piero è quella del **Soldato** e permette al personaggio di poter cambiare un qualsiasi dado, durante la prova caratteristica, in un dado **Forza**.  
La demo sarà giocabile soltanto con la classe del FANTE, ma nella forma completa del libro game vi saranno altre classi con abilità uniche.

MODALITÀ DI GIOCO

INVENTARIO e OGGETTI  
L’inventario è il menù interfaccia dove poter inserire gli oggetti che raccoglierai lungo il viaggio. Se scegli di giocare nella modalità analogica, ti consigliamo di fotocopiare questa scheda per tenerla sottomano durante la storia. Le categorie degli oggetti disponibili sono:

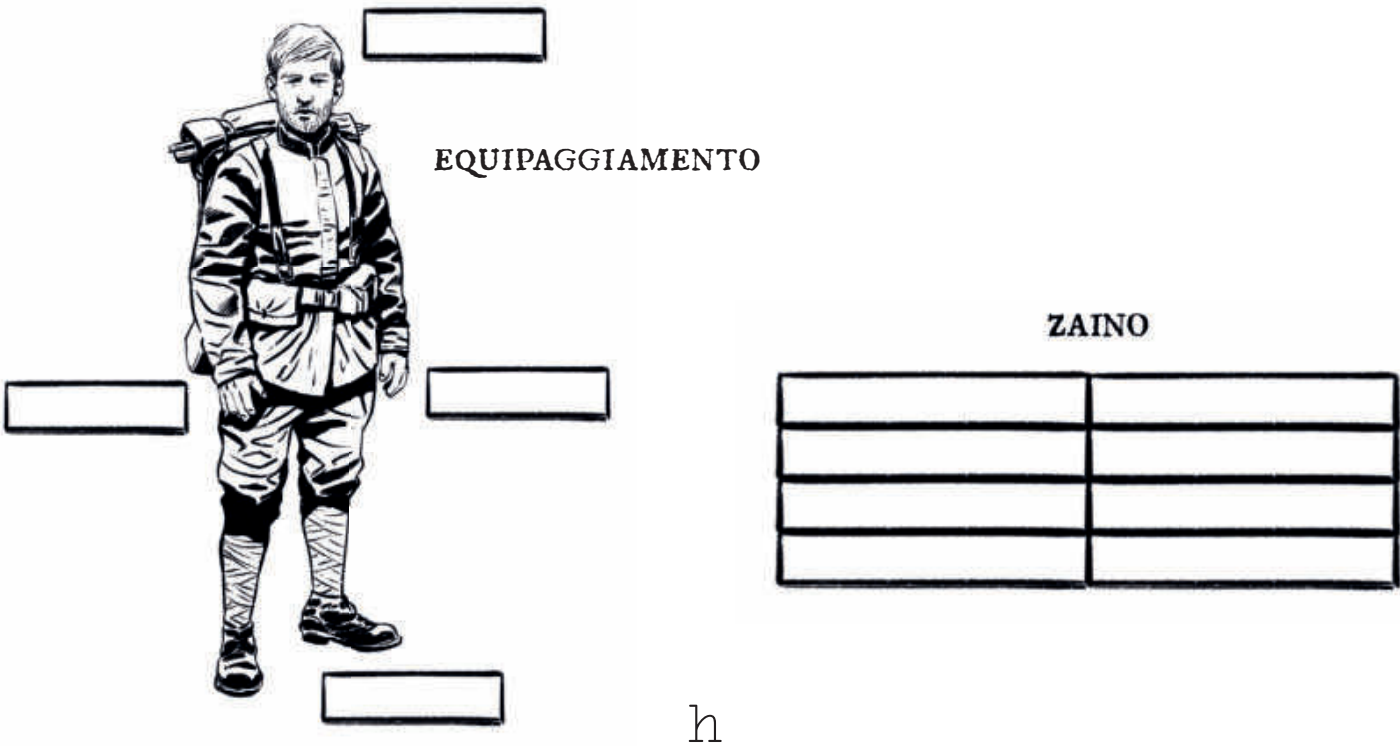
**OGGETTI PERMANENTI ( P ):** Bracciali, collane, libri, stoviglie, utensili: tutto ciò che non svanisce dopo l’utilizzo.

**OGGETTI CONSUMABILI ( C ):** Medicine, cibo, acqua, radici, foglie, proiettili, morfina, alcol, sigarette: tutto ciò che svanisce dopo il primo utilizzo.

**OGGETTI EQUIPAGGIABILI ( E ):** Armi, scarpe, protezioni: oggetti permanenti di vestiario o armamentario da poter indossare in "EQUIPAGGIAMENTO".

- All’interno dell’inventario troverai:
- **LO ZAINO:** 8 Slot dove poter inserire manualmente o sbloccare nell’app entrambe le categorie degli oggetti.
  - **L’EQUIPAGGIAMENTO:** 4 Slot dove poter inserire gli oggetti permanenti di vestiario o armamentario indossati da Piero.

In ogni momento, al di fuori del combattimento, potrai modificare l’equipaggiamento. Durante il combattimento non sarà possibile apportare alcuna modifica all’armamentario o al vestiario, però potrai utilizzare gli oggetti consumabili che possiedi nello zaino.



# MODALITÀ DI GIOCO

## COMBATTIMENTO

Il combattimento in “I Frutti dell’Odio: Cuars e Cro<sup>^</sup>s” è una delle parti essenziali di questa avventura!

Quando la narrazione del libro ti porrà davanti ad un combattimento, potrai entrare nello scontro attraverso il supporto dell’app e vivere lo scontro impreziosito dalla realtà aumentata. Nell’eventualità che tu non possa utilizzare l’app, il combattimento può essere effettuato semplicemente con i dadi e la matita.

## AGIRE PER PRIMO

L’accesso alla fase di combattimento avviene mediante la narrazione del racconto: il libro ti indicherà quando sarà il momento di combattere! Il soldato Piero agirà sempre per primo, a meno che l’avversario non abbia un’abilità specifica che lo impedisca. Ogni combattimento sarà unico e basato sul lancio dei dadi.

## SALUTE ED INGAGGIO

Quando un nemico verrà ingaggiato, la sua barra della salute comparirà nell’interfaccia dell’app sul tuo smartphone nella sezione del combattimento. Se non utilizzi l’app, le informazioni del nemico potranno essere consultate nel *legendarium* a fine libro. Ogni avversario che incontrerai nel tuo cammino possiede una Barra della Salute, rappresentata graficamente da un numero specifico di facce di dadi da sei, più è resistente e abile il nemico maggiore sarà il numero di facce. Per sconfiggere il nemico, dovrai letteralmente eliminare queste facce una dopo l’altra.



# MODALITÀ DI GIOCO

## COME SI ATTACCA

All'inizio del turno di combattimento potrai sferrare un colpo: lancia 6 dadi da sei facce (6d6). Confronta i numeri ottenuti con quelli presenti sulla barra della salute dell’avversario: Ogni dado del tuo lancio che mostra un valore corrispondente a una delle facce sulla barra del nemico elimina quella parte della sua salute. I dadi del tuo lancio che non corrispondono a nessuna faccia della salute nemica non hanno effetto. Il nemico è sconfitto quando tutte le facce della sua barra della salute sono state rimosse.

Il nemico ha un **Livello di Ingaggio** che cambia a seconda dell’arma che egli dispone o delle sue naturali capacità di infliggere danno: questo può essere 1 o 5 proporzionato alla difficoltà dello scontro. Alla fine di ogni turno di combattimento di Piero egli subirà delle ferite pari all’ingaggio dell’avversario, se non è stato in grado di sconfiggerlo.

Anche Piero possiede un livello di Ingaggio, che cambia a seconda dell’arma che egli ha nella sezione equipaggiamento dell’inventario (vedi paragrafo oggetti permanenti). Se possiedi un livello di Ingaggio superiore a 0, ogniqualvolta che effettui un lancio di 6d6 per combattere, potrai cambiare una specifica faccia del dado con un’altra a tua scelta e ripetere questo processo per ogni tuo livello di ingaggio. l’ingaggio di partenza è 0, poiché Piero è a mani nude.

## TRA I CAPITOLI

## DADO FORTUNA

Il **Dado Fortuna** è il dado che ti verrà chiesto di lanciare durante la narrazione dell’avventura per determinare se la fortuna assiste o no il cammino di Piero. Questo lancio potrebbe far succedere qualcosa di inaspettato o spegnersi nel silenzio di un tentativo andato male.

## CHECKPOINT

Alla fine di ogni capitolo, verrà specificato il recupero di PS e PSP ed eventuali miglioramenti o peggioramenti dello status del personaggio.



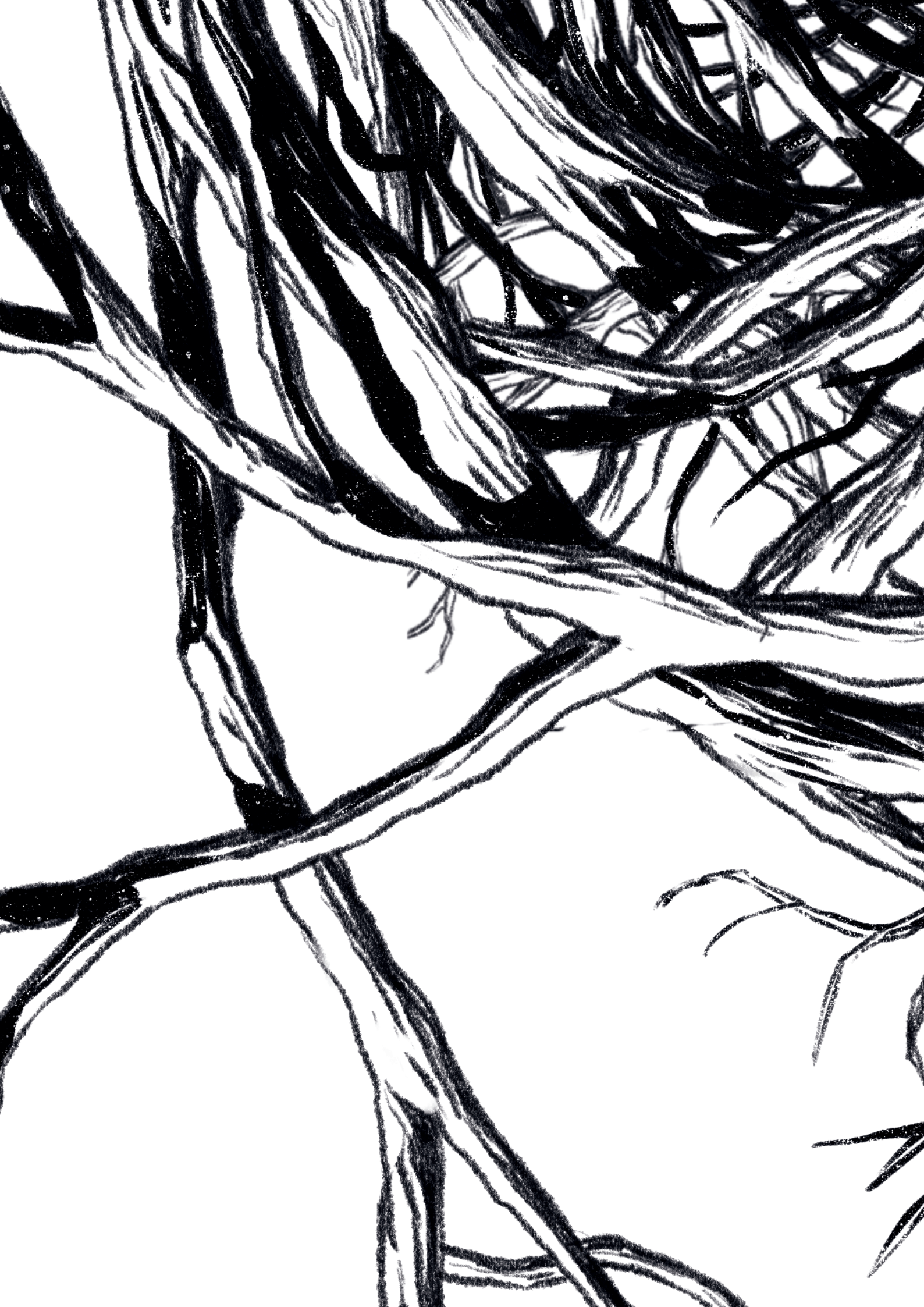




# I FRUTTI DELL'ODIO

CUARS E CRÔS





# PROLOGO

## PUNTI SALUTE PSICHICA: 6

### PUNTI SALUTE: 6

*“Se il fum al va a soreli a mont, cjape il sac e va pal mont; se il fum invezit al va de bande di soreli jevât, cjape il sac e va al marcjât.”*

L’odore della legna consumata dal fuoco è inconfondibile. L’odore del susseguirsi della vita. Chissà da che parte andrà il fumo quest’anno. Se il fumo va a occidente, prendi il sacco e va per il mondo; se invece va a oriente, prendi il sacco e va al mercato. Questo è il vecchio detto su cui ruota la comunità, un sentire così vero che ti può toccare.

Già immagino la fiamma prima ancora che arda. Prevedo la sensazione di bruciore negli occhi e il profumo che pizzica il naso. Il paese è già in festa attorno alla legna ammucciata: c’è Maria, che danza indossando il suo vestito più bello, e gli anziani che già fanno le previsioni per l’anno nuovo. La notte scende e le montagne si fanno nere piano piano.

D’un tratto, dal sentiero che porta alla malga vedo uscire Nino. La stanchezza del lavoro gli piange addosso, ma il suo volto è diverso dal solito, un velo di tristezza gli dipinge gli occhi. Lo vedo mentre parla con Carli. Sono i miei più grandi amici: Nino, gran pastore malgaro, come suo padre e il padre di suo padre, porta avanti le tradizioni della montagna; Carli invece guarda a un futuro fatto di lavoro operaio, collettività e rivoluzione. Ha sostituito Dio con un uomo barbuto di cui parla sempre, un certo Marx, lavora in una fabbrica in città e il suo sguardo terso, si perde tra la nebbia del metallo.

Mi faccio largo tra la gente che occupa la piazza. Ora che ho raggiunto Carli e Nino, l’apparente tristezza del secondo diventa sempre più palpabile. Ma avvicinandomi, mi accorgo che a dire il vero Nino non è affranto, è più preoccupato. Teme che stia per accadere qualcosa di funesto al suo gregge:

– *Ciao Pieri*, – mi saluta mesto.

– *Ho poco da festeggiare oggi amico mio. Une robe stranie mi è capitade su in malga. Une capre no je sane.*

Ad osservare i preparativi noti che il pignarûl non sarà pronto prima di due ore.

**Se decidi di andare a controllare, assieme a Carlone e Nino, come sta la capra prosegui alla pagina successiva, altrimenti salta a pag. III.**



- Ormai c'è solo fatica dietro ai lavori di montagna Nino. Non che in fabbrica non ci si stanca, ma le macchine no ti fasin penà come ste bestie. Molla tutto, scoltami. Dopo aver pronunciato queste parole, Carli stringe le spalle larghe e fa cenno a me e a Nino di seguirlo verso la malga. Dal paese, un sentiero nel bosco taglia la montagna. Conosciamo il percorso talmente bene che anche da bendati le nostre gambe troverebbero la strada per la malga. Non è troppo distante e, a grandi falcate, sferzati dal vento della sera, arriviamo al grande prato dove Nino tiene le sue capre. Quasi tutte scorrazzano sull'erba, ma una se ne sta distesa, immobile, vicino alla cascina protetta da un recinto. Quando entriamo le altre capre si avvicinano inquiete. La capra è raggomitolata su sé stessa. Il respiro è regolare, spiega Nino, ma quando prova a toccarla si chiude a riccio.

- Le ho dato un po' di erba che si dà alle bestie quando non mi stanno bene. Vorrei vedere se esce del latte, ma non si fa mungere la testarda. Nino chiede aiuto a me e Carlone per alzare la capra malata e provare a mungerla.

Solleiamo la capra cercando di tenerla immobile. Il suo corpo è rigido, come se dentro non ci fosse più vita. Eppure il cuore batte. Sento tutta la fragilità dell'animale, quasi che potesse rompersi come un bicchiere di vetro che cade dal tavolo.

La bestia si lascia sollevare senza opporre resistenza. Un lungo sonno abita la capra, un sonno insolito.

Nel frattempo, Nino fa quello che deve in silenzio. Fa quello che fa da quando ha imparato a camminare. Quei gesti che il padre gli ha insegnato ancora prima di saper pronunciare correttamente la parola latte.

Riesco a vedere solo gli occhi di Nino, sempre più sgranati. Le sue mani vanno sempre più veloci, frenetiche, come possedute da un vigore che non può controllare e poi, all'improvviso, il nulla.

Il tempo si ferma e i nostri sguardi sospesi si intersecano in un punto buio dello spazio. Una folata gelida sferza il prato e ci scuote dal silenzio.

- L'è nero! L'è nero! - esclama Nino disperato.

- Cosa, cosa è nero? - chiede Carli.

La testa della capra si gira su sé stessa come un ingranaggio. Fa metà giro e i suoi occhi neri si fermano a guardare i miei. Bela, scalcia all'improvviso, sguscia dalla presa e con un balzo schizza via, lontano, oltre al recinto. Il liquido nel secchio di latta è denso e opaco, assomiglia alla pece e puzza come una carcassa macerata a lungo dal sole estivo. Ci copriamo il naso d'istinto, e il nostro sguardo si perde a valle.

Un fumo si leva alto dal paese. Non abbiamo fatto in tempo per il pignarùl. La direzione è inequivocabile. Ci guardiamo negli occhi, Carli, Nino e io, senza aprire bocca.

- 1 PSP.

Prosegui a pagina IV.





Lascio che Nino e Carli vadano in malga da soli. Il mio posto è in paese per aiutare gli anziani a ultimare i preparativi. In paese il clima è sereno e teso allo stesso tempo. Si ride e si scherza per sforzarsi a esorcizzare la solennità del momento.

Almeno in dieci sono attorno a Maria, ma i suoi occhi cercano i miei e ridono luccicando come cristalli sullo specchio di un lago.

**Ti avvicini al gruppo di spasimanti: desideri restare solo con Maria.**

**Effettua una Prova di Carisma: è necessario ottenere due dadi Carisma per riuscire a scacciare gli spasimanti.**



**In caso di fallimento, vai a pagina V.**

**In caso di successo, prosegui in questa pagina.**

– *Da quando le mosche van sui fiori? Il ledan è di là* – dico ad alta voce.

– *Ma che geloso Pierin, guarda che dove là mangia uno, mangian in dieci.* – dice qualcuno del gruppo.

– *Ma state buoni tutti prima che vi mangio io, disgraziati!* – esclama Maria ridendo, mentre mi prende per il braccio e mi porta poco più lontano.

**Ci mettiamo sotto il porticato di una casa dietro la piccola piazza.** Nessuno dei due apre bocca, ma quando ci guardiamo ci viene solo da ridere. Maria mi prende in giro per la scena di poco fa, io faccio l’offeso e tengo il broncio. Quando sto con lei, mi pare di avere una banda nella pancia. Mi si stringe la gola e non so mai cosa dire. – *Cosa pensi di quello che si sente in città? Succederà veramente? L’altro ieri Carlo ha detto che in fabbrica son tutti sicuri.* Già stanno cambiando produzione.

Il tono di Maria è preoccupato e serio. Provo a fare una battuta, ma il suo volto si incupisce ancor più.

– *Dicono da anni che sta per succedere. Ma non credo proprio che accadrà qualcosa. A nessuno gli conviene davvero. È come quando il signor Tonin diceva che avrebbe ammazzato di botte il padre del Turin perché gli aveva piantato il melo nel suo campo. Alla fine, nessuno ha fatto niente. Ma chi ammazzerebbe per un metro di terra, Maria? Adesso mangiano le mele insieme.*

Io e Maria ci guardiamo ancora. I nostri visi si avvicinano e le labbra si sfiorano.

– *L’è nero! Pieriii, l’è nero!*

Carli e Nino ci corrono incontro. I due amici non riescono nemmeno a respirare da quanto hanno corso.

– *Uff uff Pier... uff l’è uff l’è nero.*

– *Ma cosa è nero?! Cosa?!* – urla Maria.

– *Il latte della capra è nero, guarda.*

Nino mi porge un secchio di latta. Un liquido nero e denso come petrolio esala un odore tremendo. Odore di morte e fango. Una folata di vento interrompe improvvisamente le nostre parole. Il pendolo del tempo prende un lungo respiro come se le nostre vite si fossero prese una profonda pausa. Poi, vediamo il fumo del pignarùl che s’inoltra sopra i tetti delle case. La direzione del fumo è inequivocabile. Maria mi stringe forte la mano.

**- 1 PSP.**





Il mio sguardo si perde a seguire il fumo che volteggia nel cielo.  
Mi ci perdo, mentre il fumo avvolge tutto il mio essere fino a non vedere ad un palmo dal naso. Un fischio assordante fende l'aria. Un rumore sordo esplode poco più avanti. Qualcosa è volato con il rumore, un braccio, una gamba, non ho tempo per capire. Il fischiotto suona la carica.  
- Pieriii!! Muoviti! Vuoi farti ammazzare!  
Carlo mi spinge dinanzi alla nebbia fitta. Gli scarponi logori fanno fatica a staccarsi dal fango.  
- Allora Pieri! Ricordati bene: prima della prossima carica è la nostra occasione per scappare!  
Un colpo di mortaio cade ai piedi di Carli.  
Tutto il mondo gira e nel frastuono della guerra per un attimo ogni cosa è silente. Ricordo i campi, il fieno e la bella Maria. La voce roca del mio amico mi riporta nel marciame del conflitto.  
- Lasciami qui e corri Pieri, torna a casa.  
È messo molto male, ma con la poca forza che gli è rimasta indica il fitto faggeto che si intravede nel fumo. Parte un colpo che apre il cielo in due. Chiudo gli occhi e vedo solo il buio.

**Vai a pagina 1.**





Il più alto si rialza a fatica, con decisione trascina le mani tozze sulla sua giubba per pulirla dalla terra: i suoi commilitoni lo risollevarono con forza. Il più grosso stringe i pugni, si impettisce e ti scaglia un pugno tanto goffo quanto forte: è l'ora di menare le mani!

**GRUPPO DI CONTADINI**

Abilità e Tratti

(nessuno)

Ingaggio [1 die]

Salute (PS) [6 dice]



Vai a pagina III e riprendi la lettura dalla sezione in grassetto e sottolineata.

VI





# CAPITOLO I

## Fumi di Guerra

**PUNTI SALUTE PSICHICA: 6**

**PUNTI SALUTE: 6**

Piove.

Con affanno mi giro su me stesso e tolgo il fango dalla faccia per cercare l'aria. Un odore pungente di fumo e di cenere mi entra nelle narici. Tossisco. Poi guardo in alto. Le nuvole si distinguono a malapena in questo cielo così bianco. A fatica mi metto in piedi, la testa mi gira e sento una fitta intensa al costato. Dalla divisa imbrattata esce del sangue. Guardo attorno per cercare il mio amico: non c'è. Zoppico, tra le carcasse esposte alla pioggia, sposto schegge, fango e carne. Tento di chiamarlo ma dalla bocca esce solo un debole bisbiglio.

"C-Carlo..."

Di lui non c'è traccia. Se è morto perché non è qui? Se è vivo perché mi ha lasciato in questo schifo da solo? Forse è stato catturato? Eravamo vicini, com'è che allora hanno lasciato stare me che sono ancora vivo? Quest'ultima domanda mi fa tornare in mente la ferita. Perché non fa male? Sto perdendo sangue ma non provo niente...forse il colpo. Devo riprendermi... sto andando nel panico. La ferita va pulita quanto prima. Mi servono acqua e stracci puliti. Voglio tornare a casa. Era nel piano, volevo fuggire con Carlo dopo il caos dell'ultima carica e adesso che lui non c'è devo tornarci da solo. Dov'è sparito? Mica starà già tornando? Mi avrà lasciato qui? Io non l'avrei mai fatto. Ma perché diavolo... Un velo di rabbia si fa spazio tra l'irrequietezza e la paura. Forse mi ha creduto morto, forse il suo corpo sarà privo di vita fra gli altri.

**Se cerchi il corpo di Carlone tra quelli ammassati, vai a pagina 6. Se tenti di metterti in salvo, prosegui nella pagina successiva.**



“SCAPPA!”

Una voce tonante interrompe il flusso dei miei pensieri. È quella del mio amico, ma sembra che a urlare sia tutta la terra.

“SCAPPA VIA DA QUI!!!”

Un fulmine squarcia il cielo e l’ordine impartito si confonde con il fracasso del tuono.

Un dolore lacerante alle tempie. Mi piego in due per il dolore. Tutto d’un tratto, mi accorgo che sto correndo attraverso il faggeto. Come sono arrivato fin qui? Tanti alberi davanti ai miei occhi, ma se ogni corteccia fosse un compagno morto non basterebbe il triplo dei tronchi per far posto a tutti quei volti. Mi sembra di correre tra i morti. Per un secondo ne vedo quasi le facce. Chissà se anche Carlo è tra questi.

Corro più che posso senza fermarmi. Ho le gambe che sono un macigno.

Sento un rombo nel cielo. “È un tuono?” D’un tratto un sibilo taglia a metà il bosco. Poi silenzio. Riconosco il suono, è inconfondibile. D’istinto mi sposto a lato.

**Tira un Dado Fortuna (d6).**

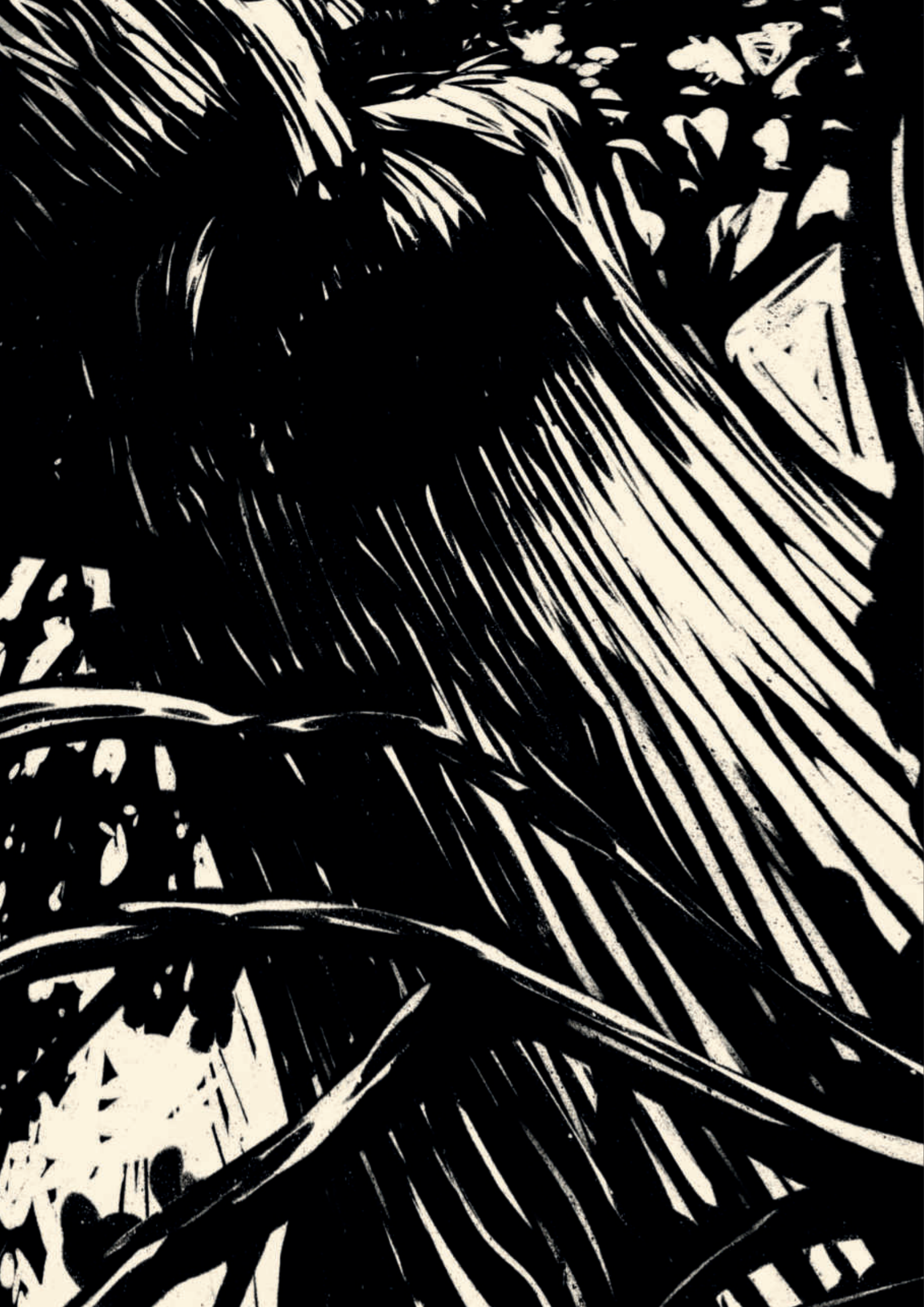


**Con un risultato di 1 o 2, vai a pagina 14.**

**Con un risultato superiore a 2, vai a pagina 15.**







Ho deciso di restare calmo davanti alla grande quercia.  
Un volto legnoso si modella sulla corteccia. Sì, è proprio Carlo. È la sua voce.  
Oramai non mi meraviglio più di nulla. Osservo l'albero e sorrido a mia volta.  
- ...sicuro non più di quei tuoi brutti baffi che mi tocca vedere su ogni cosa.  
- Piuttosto, che fine hai fatto? Non dirmi che mi hai lasciato lì da solo nel fango  
solamente per farti fare il nido in testa da qualche pettirosso.  
- Non lo so amico mio. non ricordo niente. ho in mente solamente un grande scoppio e poi  
il vuoto. non so di preciso dove sono adesso. Ora sono solo un albero del bosco, come  
tutti gli altri.  
- ...ma tutto questo attaccamento alla natura? Non eri devoto solamente agli operai e a quel  
dio barbuto e moderno che vive oltre le nostre montagne?  
Il volto non fa alcun cenno di smorfia.  
- Vienimi a salvare ti prego, penso di essere ancora vivo, ma so che sto per correre un  
grande pericolo. Ho poco tempo.

**Se decidi di salvare il tuo amico Carlo, vai a pagina 11.**

**Se invece ritieni che sia solo una perdita di tempo e desideri tornare in Carnia, vai a pagina 5.**

**Questa opzione non è disponibile se hai PSP inferiori a 5.**

Trattieni il respiro Piero. Come in lago per far a gara da ragazzii. Non sono mai stato più bravo, ma adesso potrei restare senza respiro anche per un mese pur di non farmi scoprire. Com'era bello al lago. Si partiva dal paese in cinque e si finiva al lago in trenta, con tutti i giovani dei paesi vicini. Quante sfide per farsi belli con le ragazze. Che poi finiva che nessuno se le filava perché troppo impegnati, noi aspiranti uomini a essere i più forti in tutto. E poi, poi mi ricordo che c'era il lastrone. Sette metri di parete di roccia da cui solo i più duri si tuffavano. Io e Carlo insieme l'avevamo fatto e tutti e due per impressionare Maria. Lei faceva finta di non guardarci da sotto gli alberi a riva. Con gli occhi socchiusi e la mano sulla fronte a proteggersi dal sole. Bella come il lago. Era un tonfo sordo quando entravi in acqua dalla parete. Boom, come un sasso che scende giù, lentamente a fondo. Boom. Tutto passava lento nell'acqua. Come a entrare un'altra volta nella pancia della mamma. Niente contava nel buio del lago. Il peggio era passato. Il tuffo era stato fatto. Boom, giù a fondo a perdersi per sempre.

**I soldati ti hanno scoperto. Ricomincia il gioco da pagina 1.**

“Non può essere vero.” Scrollo la testa, mi alzo e decido di mettere più distanza possibile tra me e quella allucinazione. Vedo il bosco, di fronte a me, e mi focalizzo solo su quello, noncurante del rovetto che mi circonda. Lo travolgo e dolori acuti trafiggono tutto il mio corpo, ma la mente è talmente annebbiata dalla paura e dalla frustrazione da non capire quello che mi succede.

**- 2 PS.**

Comincio a capire di essere allo stremo delle forze. Dopo circa una ventina di minuti, un'eternità, esco finalmente dal rovetto e mi appoggio ad un albero. Mi guardo il costato. La ferita non ha cessato di sanguinare. Oltre a ciò, graffi e spine.

“Quei maledettissimi rovi, cazzo!”

“Che voleva Carlo da me? No, non era lui. Era solo un fottuto albero.”

Distrattamente tiro fuori dalla tasca un porta ricordi, con il ritratto di Carlo e sua madre. Stanno entrambi piangendo. Mi rendo conto che ormai, al di fuori del battito del cuore che rimbomba nelle tempie, non sento più nulla. Tutto gira su sé stesso e non riesco a stare in piedi, mi accascio e senza capire il perché penso al fiume del mio paese, su in Carnia.

“Che sete...” Mentre dico ciò alzo la testa e noto, in lontananza tra gli alberi, delle sagome. Gesticolano fra loro, poi si muovono nella mia direzione. Mi sembra di scorgere dei cani, poi il colore dei vestiti delle persone che li trattengono. “Hanno la stessa mia divisa, sono salvo!” Non emetto alcun suono. Faccio per alzarmi, ma non mi muovo di un millimetro. Poi le ombre dalla divisa verde lasciano i cani che corrono sbavanti verso di me.

“È vero. Sono un disertore.”

Provo, con la poca forza che ho a gettarmi nel rovetto lì vicino. È l'unica occasione che ho per nascondermi.

**Ricomincia il gioco da pagina 1.**



Il fumo non si dirada, buon dio. Ma non mollo ora, a forza di scavare nel fango, diamine, devo trovare Carlone e portarlo con me. Provo ad affondare le mani nel cumulo dei corpi con gli occhi chiusi da una paura boia. Cavolo! La verità è che io non voglio trovarlo, non voglio riconoscere il mio amico tra tutti questi corpi. Corpi: è più facile non dare un nome a queste carni per non soffrire. Come a veder mille facce bianche e opache, per starsene col cuore in pace dal dolore. All'improvviso sento un rantolo, sta chiamando me? Mi faccio forza e spalanco gli occhi, ma non capisco da dove arriva il richiamo. Tocco morte tra le dita che mi tremano. Giro un corpo. È Carlo! È il suo viso? Dio no! Carlo, perché? Il corpo a lui vicino rotola. Ma aspetta, mi accorgo che anche quello a fianco è lui. Tutti quanti sono lui. Tutti i soldati, con quella divisa lacerata, hanno la faccia di Carli. Mi metto le mani nei capelli. Com'è possibile che hanno tutti il suo viso? Affondo le unghie nella testa. Senza accorgermene un urlo mi cresce in gola. Poi, il silenzio della guerra. La cenere cade, mentre sono inginocchiato davanti a quei corpi. Ora le facce sono tutte diverse e ognuna rispecchia il volto di un'individualità passata e persa nella ripetizione della morte. Carlone non c'è.

**- 2 PSP.**

**Vai a pagina 2.**





Mi avvicino all'uomo. È un soldato. La divisa è diversa. La sorte è la stessa dei tanti altri che avevano il mio stesso colore. È un ragazzo più giovane di me, avrà a malapena diciott'anni. Il volto candido è impiestrato di terra e sangue. Sembra una bambola di porcellana dimenticata in cantina che non verrà più ritrovata. Il sole filtra lieve tra gli alberi. Sotto il berretto ombreggiano i suoi occhi azzurri, che stanno diventando opachi. Mi parla. Almeno, ci prova, mentre sputa la sua stessa anima, ma emette solo un suono rauco. Mi fa cenno con la mano tremolante. Pollice e indice. Riesce a malapena ad accennarlo, ma mi basta per comprenderlo. Prendo la pistola che giace tra le sue gambe. "Se sparo mi sentiranno dannazione. E poi, non me la sento di togliere una vita così." È egoista lo so, chissà a quanti volti oscurati avrò spento la vita. Ma non so se ce la faccio. Ucciderlo qui, guardandolo negli occhi, è diverso che sparar a casaccio dalla trincea sperando che dall'altra parte non ti becchino. Tuttavia, non so se posso lasciarlo così. Forse devo risparmiargli altro inutile dolore.

Illustrazione soldato

**Se non spari al soldato vai a pagina 10.**

**Altrimenti, se decidi di sparare, vai a pagina 9.**





Scuoto la testa. Non capisco cosa stia succedendo. È un dannato albero. Tutto è frutto della mia mente. Tiro un respiro. Il rumore dei cani si avvicina. Non ho scelta. Mi lancio nel roвето. Le spine strappano a morsi la mia carne, ma sempre meglio di un cane e della fucilazione. Dio santo, resisti, Pierin. Resisti, mi dico. I cani sono qui. Sento il loro odore.

**Noti un sasso che potresti lanciare per distrarre cani e soldati.**

**Se lo lanci, vai a pagina 17.**

**Se resti fermo, vai a pagina 4.**

Impugno la pistola e punto quegli occhi azzurri. “No! Non posso guardare.” Volto la testa dall’altra parte ed esplode il colpo. Esamino la **pistola**. Ha ancora quattro proiettili, è buona, austriaca, e decido riporla nel mio fodero.

**Aggiungi pistola ( E ) al tuo inventario.**

Il ragazzo giace, ora più di prima, come una bambola dimenticata. Dalla mano che poco fa era chiusa, spunta una catena. Mi avvicino e noto che si tratta di un **ciondolo d’argento** con un’incisione sul retro, in lingua tedesca. Controllo le tasche del soldato, ma non recupero altro che un pacchetto con **3 sigarette**.

**Aggiungi 3 sigarette ( C ) al tuo inventario.**

Meglio di niente, mi dico. Rigiuro il ciondolo tra le mani, indeciso se prenderlo o lasciarlo alla rigida carne del ragazzo morto.

**Se lasci il ciondolo d'argento ( P ), recuperi 1 PSP e vai a pagina 10.**

**Se invece lo tieni, perdi 1 PSP, aggiungi il ciondolo d'argento ( P ) al tuo inventario e vai a pagina 12.**

Corro avanti. Non ho più tempo da perdere. Attraverso ancora il bosco, che man mano si fa sempre meno fitto. Più avanti, una piccola chiazza di arbusti prende il loro posto e, in neanche mezz’ora, sono fuori dal bosco più profondo. Davanti a me ora c’è una radura con al centro una grande quercia solitaria “Insolito, trovare una quercia da queste parti” mi dico. Attorno alla quercia si perde un fitto rovetto e dietro, più lontano, il bosco riprende la terra e si perde a vista d’occhio verso le pendici delle montagne. “Per di là” penso. Come arrivo ai piedi della quercia mi accascio, travolto dalla fatica fatta. Sto perdendo le forze. Mi tolgo la divisa, strappo un lembo dalla canotta e lo premo sulla ferita. Poi ne strappo un altro dalla camicia, il tessuto è più resistente e lo fermo avvolgendolo attorno al busto.  
– L’è proprio brutta...  
Per un attimo, sopra di me, il volto ramoso di Carlo mi sorride bonario.

**Preso dal panico, fuggi verso il bosco e vai a pagina 5.**

**Se invece mantieni la calma e resti sotto l’albero, vai a pagina 3.**

Guardo il cielo. Dopo la guerra hai paura che quell’azzurro sia finto. Un sipario sopra la verità. La verità del sangue versato a fiotti, inutilmente. Mi aspetto che quel cielo chiaro diventi grigio in un attimo. Grigio è lo specchio vero della necrosi del mondo, che non ha soluzioni oltre che la morte. Rivolgo di nuovo lo sguardo a quel volto di corteccia. Carlo è sempre lì.  
– Ma io non so dove sia il tuo corpo. Se torno indietro son morto. E poi, poi chi mi dice che questo che vedo non sia follia?  
Il legno scricchiola quando il volto si apre in un sorriso rilassato.  
– Non ti preoccupare Pieri. Ti spiego tutto io. Ti aiuto io a uscire di qua. Quelle parole, pronunciate da una voce amica e avvolgente, sono così rassicuranti. Un abbraccio che mi fa dimenticare il dolore delle ferite.  
– Il mio corpo sta nel faggeto, poco distante da dove ti sei messo a correre, lasciandomi indietro...  
– In che senso Carlo? Guarda che io non ti trovavo... e poi, e poi ho chiuso gli occhi e li ho riaperti che già correvo.  
Un soffio di vento fa muovere le fronde del faggio. Sento un altro rumore in sottofondo, ma non riesco a dargli un nome.  
– Tranquillo Pieri. Eravamo tutti e due nel panico. Ti fossi fermato, saresti morto. Comunque, c’è un albero tranciato a metà nel faggeto. Se fai la stessa strada lo vedrai. Annuisco in silenzio. Come ho potuto abbandonarlo? E pensare che credevo fosse stato lui a lasciarmi solo.  
– Hai sentito il rumore? Poco più avanti ci sono cani e camicie italiane in cerca di disertori. In cerca di te, Pieri!  
Mi si raggela il sangue. Nemico. Amico. Parole mutevoli in guerra. Illusorie. Ti fanno credere tante cose. “Siamo come vacche: pensiamo di andare al prato dula che l’erba è più verde. In realtà siamo solo in fila pal maciel...”  
– Svelto nasconditi dentro!  
La corteccia si apre ed il volto di Carlo viene separato da una fenditura perpendicolare. È molto buio l’antro nato dal tronco. Non è grande, ma sì, potrei entrarci. I cani si fanno più vicini. Vedo le sagome degli uomini che li tengono. Alzo gli occhi per cercare un’alternativa e vedo un’altra possibilità. Forse, andare verso il fitto rovetto potrebbe essere la scelta migliore.

**Se decidi di entrare nella quercia per nasconderti, vai a pagina 16.**

**Se, invece, cerchi un altro rifugio, dirigendoti verso il rovetto, vai pagina 8.**



Questo ciondolo mi attrae. Il motivo non mi è chiaro, però non voglio lasciarlo ad un morto. Potrebbe tornarmi utile. Muovo un passo e un brivido di freddo mi corre lungo la schiena. “Com’è possibile che abbia gelato così all’improvviso?” Resto immobile per pochi secondi, perplesso, poi procedo per qualche altro passo.

“Mi son dimenticato di controllargli le tasche dietro, accidenti.”

Torno indietro e mi accuccio accanto al ragazzo. Gli sollevo le gambe, immobili come tronchi pietrificati ed inizio a tastare.

– Guarda che non ho niente.

La voce rauca del morto sfiora i miei capelli. Con un balzo mi slancio all’indietro e cado con il culo sul fogliame. – Ha parlato! Hai parlato?! – chiedo balbettando. “Com’è possibile? Non parlava neanche la mia lingua da vivo, figuriamoci da morto!” Mi accorgo che dalla paura mi sono affondato le unghie nella mano. Allento i nervi.

Sembra che sia passato. Ma appena abbasso la guardia la sento di nuovo quella voce. Non arriva da un punto particolare, mi risuona dentro come se provenisse dalla terra o dal bosco stesso. “Se cerchi provviste, alla mia destra, andando avanti, c’è una casa. Non ci sono soldati.”

Una strana energia mi piovè addosso. Sento freddo. Mi rannicchio su me stesso, chiudo gli occhi e piango. Piango, maledizione. Senza sapere il perché. Non ce la faccio più. Voglio fondermi al terreno, pietrificarmi anch’io e non sentir altro che il vento che lentamente mi scolpisce. “Respira Pieri, è solo un brutto incubo. Apri gli occhi. Fuori c’è il sole.” Riconosco la voce di Maria, un eco lontano che mi infonde serenità. Tiro un respiro. Apro gli occhi e mi rincuoro: non fa più freddo, il morto è un morto. “Forse sono solo stanco, o forse qualcosa o qualcuno vuole salvarmi. Che faccio? Torno indietro o vado verso la casa? La voce di Carlo proveniva nella direzione in cui stavo andando o forse era solo un’illusione?”

**Se decidi di seguire il suggerimento del ragazzo morto, vai a pagina 22.**

**Se invece torni indietro correndo verso la voce di Carlo (“Non lo lascio indietro!”): guadagni 1 PSP e vai a pagina 10.**

Ansimo, ho il cuore in gola e la testa continua a farmi un male cane. Non un arbusto, non un punto di riferimento. So solo che dietro di me c’è il nemico e che dall’altra parte, da qualche parte, c’è casa. Supero le trincee evitando il filo spinato, attraversando lugubri scenari che ormai conosco bene.

Mentre corro penso al fatto che, però, non ricordo come, non ricordo niente di tutto questo. Mi sembra di procedere in automatico so come muovermi qui ma non ricordo come mai. Non rammento quanto tempo sia passato, non un volto a parte quello di Carlo. Come se si tratti solamente di un sogno. Ma ecco che di fronte a me, in lontananza, si nasconde una chiazza di arbusti secchi. “Non c’è solamente fumo e sangue su questa terra”, penso. Dietro di essa si confondono nel cielo le montagne. Se voglio tornare a casa devo passare per di là.

“Qui sono troppo esposto.” Mi faccio largo tra i rami grigi. Il desiderio di andarmene da quello spazio aperto che sa di morte non mi fa percepire i graffi al volto e i ramoscelli che si impigliano nella divisa.

Mi sembra di avercela fatta finalmente. Sono fuori dalla morte ora. Via dalle cariche, dalle punizioni. Via da quello spazio claustrofobico di sangue e fango. Prendo un breve respiro. Sto per ripartire, ma sento un rumore strano vicino a me. Poi, due colpi di tosse, ma di una tosse nera che sa di pece e di bara. Guardo tra le fronde e vedo un uomo, accasciato a terra con la schiena appoggiata ad un albero. La sua mano si allunga verso di me. Mi sta chiedendo aiuto.

**Se decidi di andare avanti, perché perdere tempo ora potrebbe essere fatale, vai a pagina 10.**

**Se invece ti avvicini con cautela, pur sapendo che potrebbe costarti caro, vai a pagina 7.**

Sono a terra. La vista è un velo lattiginoso, una cortina che trema. Non sento rumori, nessun rumore, se non quel fischio lungo, eterno, che mi perfora le orecchie. Non percepisco nulla. Solo il cuore, che batte troppo forte, troppo in alto, come se volesse uscire dalla gola. Provo a capire cosa mi sia successo, ma il mio corpo è un'ombra, una sagoma che non risponde. Affondo le dita nell'erba. Spingo. Mi sforzo. Niente. Le braccia tremano, si arrendono. E allora lo sento: bagnato. È sangue. Il mio sangue. Una pozza scura che si allarga, si apre come una bocca sotto di me. La vista torna lentamente, a scatti, e finalmente mi vedo. Ed è allora che il dolore esplode. Si rovescia su di me, mi invade, mi trancia il respiro. Mancano pezzi. La carne pende dalle gambe come stoffa strappata e lasciata ad asciugare al vento. “*Non ce la faccio.*” Ma chi... chi è che urla? Sono io. Sono io che piango, che chiamo casa con una voce che non riconosco. Il dolore sale, si arrampica, raggiunge le note più feroci. Sento solo quello, con la sua musica lancinante che occlude il mondo. Poi, il silenzio. Di nuovo. Sto bene. È stato solo un momento, un attimo capovolto. Non sento più male. Non sento più la carne cedere. Non sento più il cuore abbattersi contro le costole. I pensieri si sollevano, lievi, e spariscono come fumo nel cielo. E li seguo.

**Il colpo di mortaio ti ha colpito. Ricomincia il gioco da pagina 1.**

Un colpo di mortaio mi piove sopra. Potrei riconoscere quel suono anche se fossi sordo. Prima arriva il brivido lungo la schiena e poi sai già che arriverà il colpo. Mi butto verso destra e lo schivo. Se avessi tentennato una frazione di secondo, sarei finito con gli altri, sepolto sotto una croce di legno senza nome. Ci metto un po' a riottenere la vista, avvolto in tutto quel fumo. Provo ad alzarmi, ma è come se qualcosa mi bloccasse. C'è un dannato tronco d'albero sopra di me. Provo a far forza. Niente. In lontananza sento delle voci. Non mi sembra la mia lingua. – *Dai ancora uno sforzo, Pieri.* Carlo? È la voce sua, dio santo. Arriva dal fondo del bosco. Col cavolo che mi faccio prendere adesso. Inizio a correre più che posso.

**Effettua una Prova di Vigore: è necessario ottenere due dadi Vigore per andare a pagina 13 senza spendere alcuna statistica. In caso contrario, spendi 1 PS per riuscire a sollevare il tronco e vai a pagina 13.**





Appena sollevo la gamba per sgusciare all’interno dell’albero, mi accorgo che lo spazio è molto più ampio rispetto a quello che credevo. Quasi non sento il fondo. I cani ringhiano. Non ho tempo e decido di buttarmi dentro al Carlo che si è fatto quercia.

D’un tratto un cane mi scorge tra gli alberi. Corre, con i denti che bramano il sangue. Raggiunge il faggio in un attimo. Salta verso l’apertura.

“Mi hanno preso.”

Il tempo di pensarlo e la corteccia si richiude, in un solo istante. Io rimango solo e protetto dall’oscurità. Un abbraccio freddo, che mi fa assopire come un bimbo, cullato dall’eternità del tempo.

#### - 1 PSP.

– Quando non senti rumore esci. Devi cambiarti gli abiti o sistemarli, tuttavia guardati bene dal rammendarli. Devi lavarti amico mio. Riposati e riprenditi. C’è una casa più avanti, ma attento al sentiero che la notte è pericolosa.

#### Vedi le voci 4.1 e 4.3 della sezione CALENDARIO del LEGENDARIUM.

Mi sveglio. Ma quando mi sono addormentato? Sono ai piedi della quercia. Non c’è traccia di Carlone, davanti a me c’è solo un dannato albero. Chissà se i cani erano veri oppure me li sono immaginati. Non credo più a quello che vedo .

Mi sembra tutto così distorto. Non so quanto tempo sia passato dalla mia fuga. Mi sembra di non sapere più niente. Fuori dal fronte, mi sento in un mare irreale.

Esiste veramente un luogo su sta terra dove la gente non si spara?

Mi alzo. Mi sembra di aver visto qualcosa muoversi più avanti. Ancora la corteccia, vedo la fa... no. Non c’è nessun volto amico sulla quercia, anche se per un istante giuro di aver intravisto ancora Carli.

Non importa ora. Devo raccogliere le forze e andare. Continuo dritto, verso il faggeto, per raggiungere il corpo di Carlo. Gli alberi si muovono, scossi dal vento, e sento ogni ramo protendersi verso di me per guidarmi. Ancora una volta, ogni tronco è un morto. Posso sentirne la carne bruciata dal calore dello scoppio di un mortaio.

Porto io i vessilli dei caduti. E loro mi conducono verso il punto che mi è stato indicato. Non c’è nessun corpo però. Solo sangue. Come posso esser così scemo da credere alle mie stesse allucinazioni?

Poco più in là, però, scorgo qualcosa sotto un tronco di albero caduto. La tiro fuori ed è il **porta ritratti di Carlo**! Il sangue è il suo, allora. Basterà seguirlo per trovarlo. Mentre mi dirigo verso il punto in cui portano le tracce di sangue, apro incuriosito la custodia d’argento. Dentro c’è una fotografia. È sempre la stessa, ma stavolta è diversa. Al posto di sua madre, al fianco di Carlo c’è una donna vecchia che non riconosco.

Non ci penso, scrollo la testa e proseguo. Le tracce vanno avanti per una decina di minuti, finché tra la boscaglia, intravedo una casa.

#### Aggiungi **porta ritratti di Carlo ( P )** all’inventario.

Procedi a pagina 23. Se invece, a pagina 1, avevi scelto di cercare Carlo tra i corpi, vai a pagina 20.

Guidato dall’istinto, afferro il sasso e lo lancio lontano. Di colpo i cani si fermano. I soldati li richiamano e corrono da un’altra parte. “*Non ci credo, porco diaul! Ce l’ho fatta!*” Mi rialzo ed esco dal roveto. Faccio difficoltà a stare in piedi. Ho tagli dappertutto.

#### - 2 PS.

Mi faccio forza e mi trascino noncurante del dolore. Cammino, ma verso dove? Perché sto tornando indietro? Il mio corpo quasi non mi ascolta.

Vedo l’albero e capisco che si era trattata solo di un’illusione momentanea.

Tuttavia, sto ascoltando i consigli Carlone fatto albero come un vero matto. Non so perché, ma ascolterei anche un muro se mi dicesse che il mio amico è ancora vivo.

Proseguo e, come predetto, tra gli alberi scorgo una macchia di sangue che si concentra proprio davanti ad un albero spezzato. Non che sia difficile in guerra, ma non mi aspettavo di trovare proprio il tronco a metà che mi ha indicato una quercia parlante. Me la rido, pensando agli scherzi della mente. Per un attimo, il mio cuore prende un respiro.

#### + 1 PSP.

Mentre mi appresto a seguire le tracce di sangue che proseguono più avanti, noto un insolito luccichio sotto un tronco. Ecco che raccolgo un... ma è il

**porta ritratti di Carlo**! Dentro c’è proprio la foto di lui e sua madre.

Ripongo la scatoletta d’argento in tasca e seguo la scia di sangue, convinto che possa essere davvero il suo. Dopo una decina di minuti, le tracce si arrestano di colpo. Tra le fronde, intravedo davanti a me una casa.

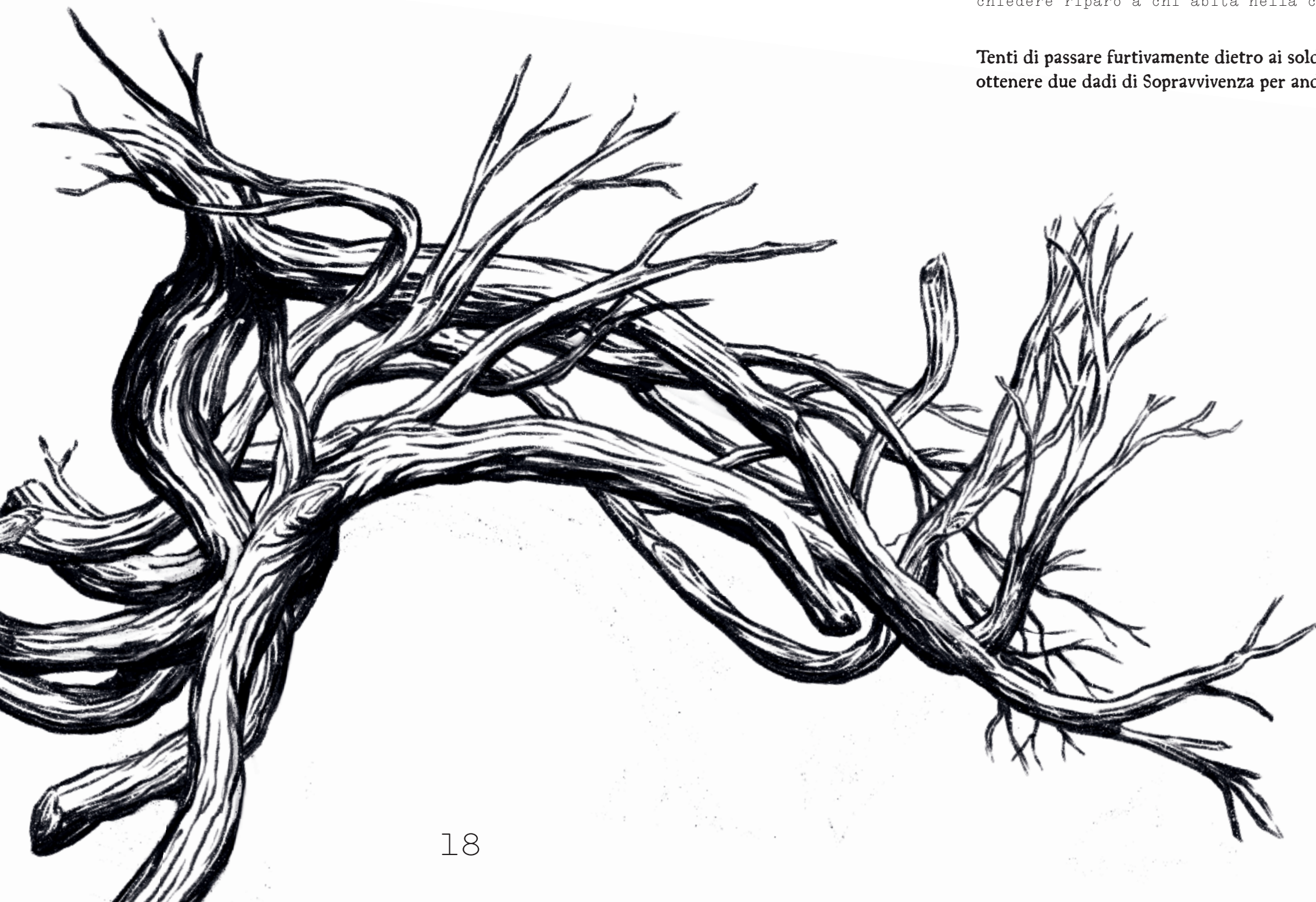
#### Aggiungi **porta ritratti di Carlo ( P )** all’inventario.

Vai a pagina 23.

Sei stato beccato dall'esercito regio e fucilato come disertore.  
Ricomincia il gioco e complimenti per aver abbandonato un amico!

*"Ci mancherebbe che adesso mi metto ad ascoltare la mia testa che si immagina le cose. Macché vivo e vivo?! Carlo mi ha lasciato, a me, come un morto che cammina! Ma ora non importa, so solo che devo correre avanti. Dopotutto anche Carlo vorrebbe questo."*  
Oltrepasso la quercia e corro più forte che posso.  
Vado, oltre la radura, nella direzione opposta. Sento un rumore in lontananza, sembra abbaiar di cani. Allora ancora, più veloce, mi calo giù per una collina e tiro un sasso indietro per depistare chi mi dà la caccia. Vogliono solo accoppiare chi scappa perché ha paura di morire.  
*"Ma che colpa è la mia eh? Dimmelo anche tu Carlo, che colpa è quella di voler vivere?"*  
Proseguo, tra le fronde degli alberi, finché non intravedo, dall'altra parte di un sentiero, una casa. Ma tra me e quella, dannazione, ci sono due soldati.  
La divisa è la stessa mia, ma ora si chiamano nemici. O almeno questo sono io per loro. Ho bisogno d'acqua, di sistemare i vestiti e di dormire. Forse, posso chiedere riparo a chi abita nella casa. I soldati si son voltati, ora o mai più.

**Tenti di passare furtivamente dietro ai soldati. Effettua una Prova di Sopravvivenza: è necessario ottenere due dadi di Sopravvivenza per andare a pagina 23; in caso contrario, vai a pagina 18.**





Il fango mi si appiccica addosso e non ha intenzione di staccarsi. Sono un calco vivo, con la terra che mi avvolge e mi tiene stretto come un bambino al seno della madre.

I raggi viola della sera filtrano nel silenzio del bosco mentre la stanchezza mi veste il corpo come un cappotto pesante.

Per ogni passo ci vuole un'eternità, eppure la casa è là, davanti a me. Mi sembra così vicina... se allungassi la mano potrei stringerla e raccoglierla dentro di me per non lasciarla più. Sarebbe stupido fermarsi ora, ma è un cattivo posto dove lasciarsi andare. Finirei coperto dall'erba, tra tronchi e pietre, certo più lontano dal destino dei miei compagni al fronte, ma vicino quel tanto da poter assaporare la libertà, prima di insudiciarla con delle mani d'uomo. Perdo l'equilibrio. La gamba cede come se non fosse più mia. Si piega e vado giù. Penso a quanto vorrei distendermi in questo momento, addormentandomi per sempre con questa bella luce rosa. Ed è il pensiero che mi frega perché in un attimo sono a terra e dagli occhi semi chiusi vedo una volta intricata di rami spogli.

Chiudo l'occhio sinistro.

– Allora Piero, hai portato il vino? Senza il vino la vecchia mica parla.

Chiudo l'occhio destro.

– Piero allora?! – il braccio di Carlone mi dà uno scossone, che per poco mi ribalta.

– Ma che fai? Dormi in piedi?

Sollevo le palpebre lentamente. Il sole è così forte che mi acceca, vedo tutto sgranato come se il mondo fosse un insieme di punti separati che si compone a poco a poco. La valle sta in basso e oltre alla sporgenza riesco a vedere persino qualche casa.

– Piero tutto bene?

Carlo mi appoggia delicatamente la mano sulla spalla. Scuoto la testa e provo a rimettere le cose al loro posto. Provo a riprendere per mano la realtà: sei a casa tua Piero, tra le montagne sopra la valle. Sei con il tuo amico a fare... a fare cosa?

Vuoto.

Un grande buco colma la mia memoria, ma cerco di non esser preso di nuovo dallo sconcerto.

Il vino sì, se Carlo mi ha chiesto il vino ci può essere solo una ragione. La vecchia deve essere per forza lei. Io e Carlo ci andavamo sempre da bambini, ma anche adesso almeno una volta al mese passiamo a trovarla. Me lo dico con sicurezza, ma non so realmente quale posto occupi nel tempo questo adesso. Che giorno siamo? E di quale anno?

Mi volto e vedo il grande volto di Carlo. “Ma che diavolo mi è successo?!” mi dico quando lo vedo in viso. È il giorno del solstizio d'estate, abbiamo tredici anni e siamo nel 1905.

– Tutto bene Carli, sarà stata colpa del caldo, ma ora sto meglio – prendo un bel respiro, – e certo, certo che o ai quartât il vin.

La salita è lunga, a giudicare dal sole saranno circa le cinque del pomeriggio. Siamo giusti con i tempi, ci diciamo io e Carlone. In un'ora siamo su, parliamo con la vecchia e abbiamo tutto il tempo per arrivare puntuali alla festa in paese. Camminiamo con forza, senza pensare alla fatica, e tra una chiacchiera e l'altra, arriviamo alla casa in un lampo.

La vecchia se ne sta ben lontana dagli altri, in una piccola abitazione poco sotto e montagne. Non disdegna il paese, ma riesce a sopravvivere senza l'aiuto di nessuno e soprattutto durante le feste, si guarda davvero bene dal scendere a valle. È vecchia da quando ho tre anni, ma la sua pelle rugosa è sempre uguale. Quando ero piccolo, mio padre mi raccontava che quella donna era già decrepita quando lui aveva iniziato a muovere i primi passi

La vecchia è una figura davvero strana e tutti cercano di non incrociarla a meno che non sia davvero necessario. La sua conoscenza, in tutti gli ambiti della vita, è innegabile e i suoi pareri sono molto rispettati. All'età di cinque anni un suo infuso mi salvò la vita da una febbre altissima dovuta ad una fattura. Per questa ragione, a differenza di altri, ho sempre evitato di farle degli scherzi. C'è da dire che anche gli altri, quando si prendevano gioco di lei, stanno sempre attenti a non esagerare perché la vecchia, oltre ad essere fondamentale per l'intera comunità, incute a tutti una certa paura.

Forse è per questo che io e Carlone siamo gli unici tra i ragazzi che ancora vanno a trovarla. Certo, ci fa sempre venire i brividi la vecchia, ma soprattutto a Carlo questa sensazione piace. Adora sentirla parlare delle antiche storie, a cui tutti fanno finta di non credere, ma che, comunque, non trovano il coraggio per chiamarle dicerie e leggende. Ma la cosa che Carlone ama di più è domandare alla vecchia le cose che saranno.

Arriviamo di fronte all'ingresso della casa. La porta è aperta, come sempre.

**Proseguì alla pagina successiva.**

Un sipario grigio cala sul bosco. Il sole muore mentre cammino e una lieve oscurità comincia a lambire ogni cosa. Seguo la strada che mi ha indicato il ragazzo, ma non l’ho deciso io, le gambe si muovono sole. “*Che terreno appiccicoso!*” Faccio una fatica boia a sollevare gli scarponi. Ad ogni passo la difficoltà aumenta. Una sostanza di colore nero mi trattiene le suola a terra. Puzza di carne marcia, inonda tutto il sentiero, sembra provenire da ogni singola foglia e corteccia.

È nera questa natura. Sembra che tutto si scioglia in questa sostanza scura. Ogni cosa è solo un velo, un’illusione di materia e di vita. Appena tocco una foglia diventa quella roba appiccicosa. Anch’io, se mi tocco, mi sciolgo. Sono un simulacro di esistenza, ma dentro ho solo questo schifo nero. Questa è la verità.

– Beee!

Cos’è stato?

– Beee!

Una capra è piantata in mezzo alla via. Ha gli occhi spenti, assenti e bela con la bocca chiusa. Mi avvicino e la riconosco. È rigida come un masso, è la capra di quel giorno. Della notte del pignarùl.

## - 1 PSP.

Allungo la mano, l’accarezzo e la sua testa si piega in un cigolio metallico. Apre la bocca, la allarga in modo innaturale con un gesto ampio e voraginoso. Balbetta, vuole parlare ma non riesce, lo so! Ha qualcosa dentro che la blocca, qualcosa incastrato nel fondo della gola. Allungo la mano e tiro, fino a strappare qualcosa, con un colpo secco. Estraggo il braccio dalle sue enormi fauci. Per le mani mi resta una strana **pietra nera**. Liscia come l’olio. La capra mi guarda, gli occhi prendono colore e tutto il suo corpo inizia a tremare come un vulcano in eruzione. Apre nuovamente la bocca ed inizia a vomitare una marea nera che non finisce più. Provo ad aggrapparmi ad un albero per non esser trascinato via da quel fiume in piena. Mi tengo la pietra stretta, non voglio perderla.

## Effettua un lancio del Dado Fortuna (d6).



Con un risultato di 5 o 6, riesci a restare aggrappato senza perdere la pietra e aggiungi la **pietra nera** (**E**) all'inventario.

Se non hai un risultato di 5 o 6, resti aggrappato, ma la pietra ti scivola dalle mani.

Mi stringo più forte che posso. La melma nera mi travolge però riesco a rimanere abbarbicato all’albero, senza mai mollare la presa. Non vedo più nulla finché all’improvviso tutto finisce. Sono in piedi in mezzo al sentiero, tutto umido di sudore. Sento dietro di me rumor di cani e vociare di persone. Davanti a me, una casa.

**Procedi alla pagina successiva.**

Una casa in legno. Una casa delle favole. Un fiore rosso in mezzo a una distesa di campi grigi. Spunta, tra le fronde degli alberi, metà celata e metà in mostra.

Esce del fumo dal camino, posso sentire lo schioppettare del legno che arde, il caldo della coperta e la carezza del fuoco sul viso. Sento anche il sapore dei baci e il profumo dei capelli di Maria. I passi di Carlo che lavora fuori e mette a posto la legnaia. Lo vedo entrare a disturbarci, col sorriso sotto i baffi mentre scherza, minacciandomi di prendermi a schiaffi se bacio un’altra volta sua sorella. La mia mente vaga e io la lascio andare. Va a visitare i lidi del mio cuore in cui ogni cosa, anche nella sua più umana imperfezione, era al suo posto nell’ordinato spazio della nostalgia.

Perché tutto deve interrompersi col dolore insensato? Come un regalo scartato troppo in fretta? Un giocattolo abbandonato perché sono diventato troppo grande. Grande il giusto per giocare alla guerra, ma mai in età giusta per la pace. Finirà anche questa e tornerò a sentire i miei affetti oltre la consistenza immaginaria della memoria. Li toccherò con le mani, i miei amori, fino a consumarmi i polpastrelli.

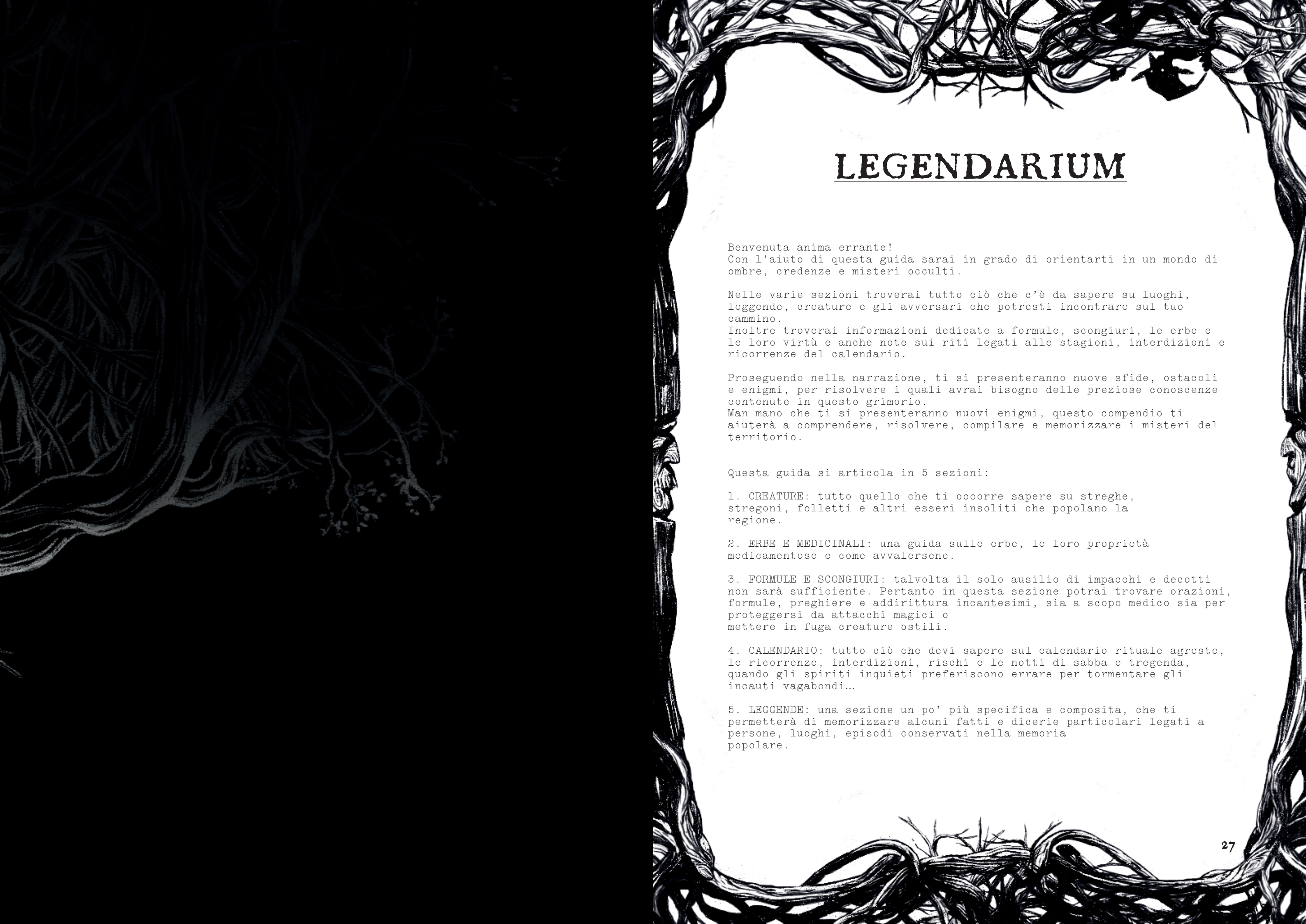
I pensieri si perdono e ritorno al di qua del mondo. Nonostante non sia la mia, questa casa mi fa rilassare tutto il corpo. Ma non devo cantar vittoria subito, potrebbe essere pericoloso. Nessuno mi assicura che vi troverò accoglienza. Dovrò essere pronto a tutto. Mentre penso a questo, ormai in prossimità della casa, dalla finestra una donna mi nota. Non fa una smorfia, il suo viso non cede alle emozioni. Mi squadra dalla testa ai piedi e mi fa cenno di entrare.

Mi dirigo alla porta - è già semiaperta - ed entro. È una casa umile, mezza vuota. La donna non proferisce parola, mi dà un pezzo di pane e un bicchier d’acqua. Mi sorregge, non mi rendo nemmeno conto che senza il suo aiuto sarei già a terra. Mi accompagna vicino al fuoco, mi distendo e chiudo gli occhi.









# LEGENDARIUM

Benvenuta anima errante!

Con l'aiuto di questa guida sarai in grado di orientarti in un mondo di ombre, credenze e misteri occulti.

Nelle varie sezioni troverai tutto ciò che c'è da sapere su luoghi, leggende, creature e gli avversari che potresti incontrare sul tuo cammino.

Inoltre troverai informazioni dedicate a formule, scongiuri, le erbe e le loro virtù e anche note sui riti legati alle stagioni, interdizioni e ricorrenze del calendario.

Proseguendo nella narrazione, ti si presenteranno nuove sfide, ostacoli e enigmi, per risolvere i quali avrai bisogno delle preziose conoscenze contenute in questo grimorio.

Man mano che ti si presenteranno nuovi enigmi, questo compendio ti aiuterà a comprendere, risolvere, compilare e memorizzare i misteri del territorio.

Questa guida si articola in 5 sezioni:

1. CREATURE: tutto quello che ti occorre sapere su streghe, stregoni, folletti e altri esseri insoliti che popolano la regione.

2. ERBE E MEDICINALI: una guida sulle erbe, le loro proprietà medicamentose e come avvalersene.

3. FORMULE E SCONGIURI: talvolta il solo ausilio di impacchi e decotti non sarà sufficiente. Pertanto in questa sezione potrai trovare orazioni, formule, preghiere e addirittura incantesimi, sia a scopo medico sia per proteggersi da attacchi magici o mettere in fuga creature ostili.

4. CALENDARIO: tutto ciò che devi sapere sul calendario rituale agreste, le ricorrenze, interdizioni, rischi e le notti di sabba e tregenda, quando gli spiriti inquieti preferiscono errare per tormentare gli incauti vagabondi...

5. LEGGENDE: una sezione un po' più specifica e composita, che ti permetterà di memorizzare alcuni fatti e dicerie particolari legati a persone, luoghi, episodi conservati nella memoria popolare.



## 1. CREATURE



Fig. 1: Aganis/Anguane.

1.1 AGANIS/ANGUANE: sorta di sirena o lamia, abitante di grotte presso torrenti o fiumi.

Possono essere donne coi piedi rivolti all'indietro o addirittura donne con busto umano e coda di serpente o pitone, o ancora umane in tutto e per tutto eccetto che per le zampe caprine.

Possono essere giovani e bellissime ninfe, ma taluni le descrivono come orrende vecchie ricoperte di pelo, spesso prosperose, anche se alcuni testimoni parlano di seni cadenti che raggiungono l'altezza del ventre, tanto che spesso si ritrovano costrette a gettarselo dietro le spalle. Possono mutare in biscia o salamandra, o addirittura capra con testa umana.

Solitamente vengono avvistate in gruppi di tre o quattro individui.

Sono in grado di divinare il futuro e scatenare tempeste.

Si dice che escano dai loro rifugi soprattutto all'alba del venerdì mattina; altri mormorano che si aggirino per boschi e valli tutta notte e si rintanino nelle loro grotte al canto del gallo o al primo rintocco di campana.

In Carnia si dice che scendano nei villaggi a mendicare, camuffate da donne, durante la stagione invernale.

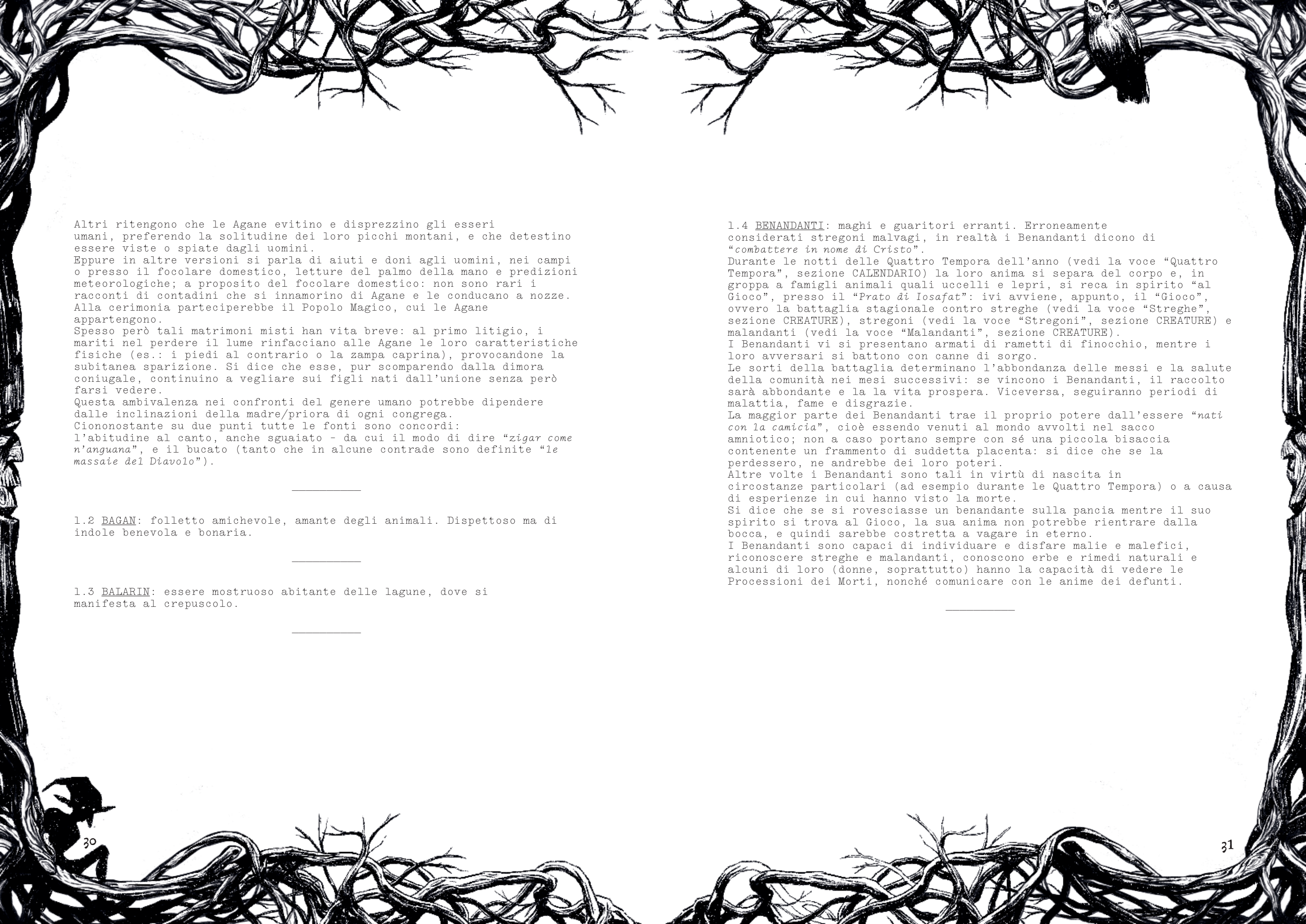
Dalle loro lacrime nascono fiumi e torrenti: si racconta che un giovane di nome Tonin, catturato da tre agane, ne uccise la priora spingendola in un precipizio (o nel pentolone a cui lui era destinato), provocando la disperazione delle altre due, le quali scoppiarono in lacrime, generando così il Rio Barquet; pertanto è associata al pianto delle Agane la "sbruma", ossia la schiuma che fa l'acqua cadendo tra i sassi.

Come si è visto poco sopra, spesso le Agane sono guidate da una "priora", o "madre", neutralizzata la quale il resto del gruppo si disperde.

I racconti su queste creature sono discordanti: si dice che attirino gli uomini col loro canto melodioso, seducendoli; quando questi si immergono nelle acque ove esse dimorano, queste li intrappolano legando i piedi dei malcapitati con la loro chioma, trascinandoli chissà dove.

Si ritiene che catturino gli uomini per renderli loro schiavi, o addirittura divorarli.





Altri ritengono che le Agane evitino e disprezzino gli esseri umani, preferendo la solitudine dei loro picchi montani, e che detestino essere viste o spiate dagli uomini. Eppure in altre versioni si parla di aiuti e doni agli uomini, nei campi o presso il focolare domestico, letture del palmo della mano e predizioni meteorologiche; a proposito del focolare domestico: non sono rari i racconti di contadini che si innamorino di Agane e le conducano a nozze. Alla cerimonia parteciperebbe il Popolo Magico, cui le Agane appartengono. Spesso però tali matrimoni misti han vita breve: al primo litigio, i mariti nel perdere il lume rinfacciano alle Agane le loro caratteristiche fisiche (es.: i piedi al contrario o la zampa caprina), provocandone la subitanea sparizione. Si dice che esse, pur scomparendo dalla dimora coniugale, continuino a vegliare sui figli nati dall'unione senza però farsi vedere. Questa ambivalenza nei confronti del genere umano potrebbe dipendere dalle inclinazioni della madre/priora di ogni congrega. Ciononostante su due punti tutte le fonti sono concordi: l'abitudine al canto, anche sguaiato - da cui il modo di dire "*zigar come n'anguana*", e il bucato (tanto che in alcune contrade sono definite "*le massaie del Diavolo*").

---

1.2 BAGAN: folletto amichevole, amante degli animali. Dispettoso ma di indole benevola e bonaria.

---

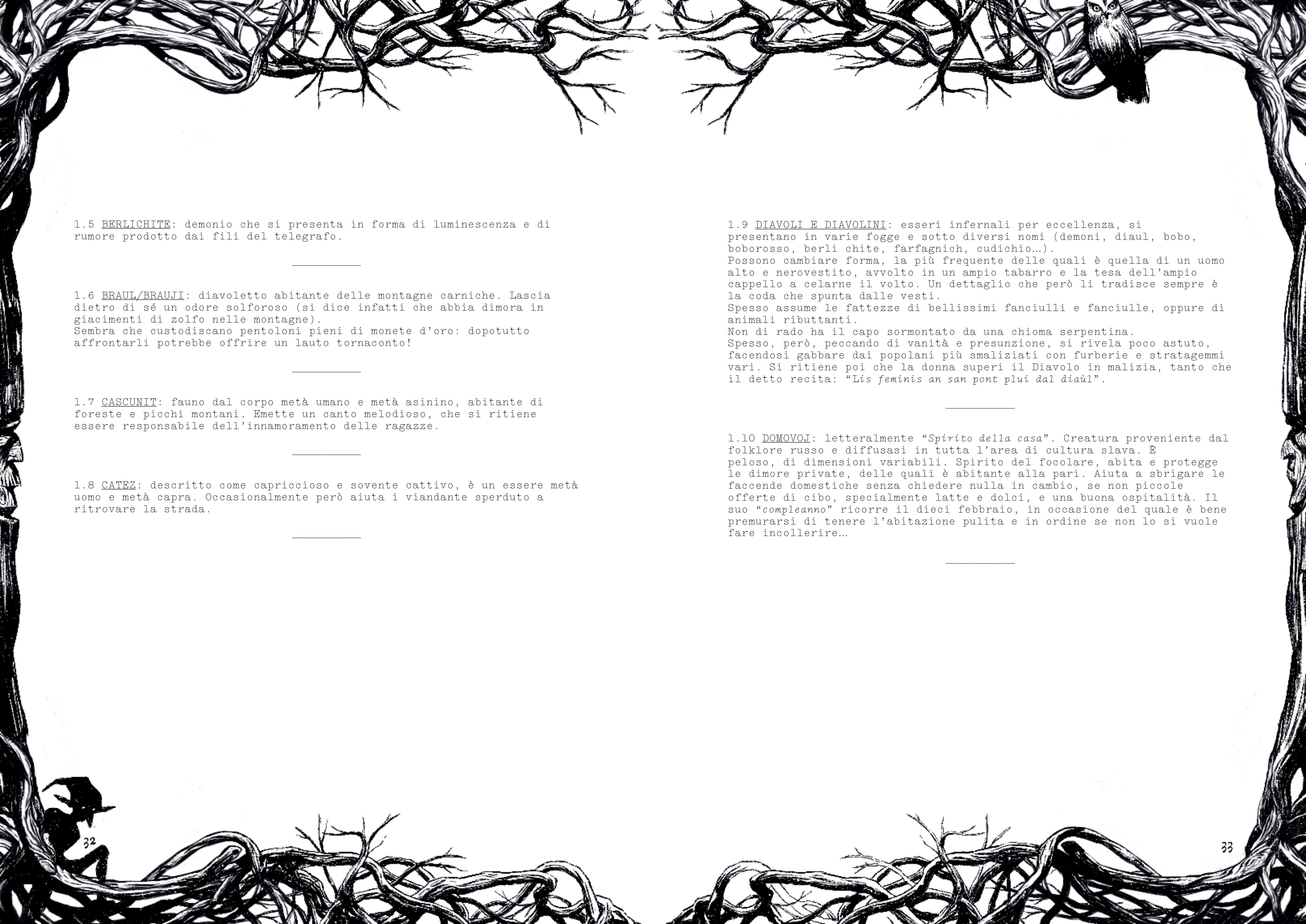
1.3 BALARIN: essere mostruoso abitante delle lagune, dove si manifesta al crepuscolo.

---

1.4 BENANDANTI: maghi e guaritori erranti. Erroneamente considerati stregoni malvagi, in realtà i Benandanti dicono di "*combattere in nome di Cristo*". Durante le notti delle Quattro Tempora dell'anno (vedi la voce "Quattro Tempora", sezione CALENDARIO) la loro anima si separa del corpo e, in groppa a famigli animali quali uccelli e lepri, si reca in spirito "al Gioco", presso il "*Prato di Iosafat*": ivi avviene, appunto, il "Gioco", ovvero la battaglia stagionale contro streghe (vedi la voce "Streghe", sezione CREATURE), stregoni (vedi la voce "Stregoni", sezione CREATURE) e malandanti (vedi la voce "Malandanti", sezione CREATURE). I Benandanti vi si presentano armati di rametti di finocchio, mentre i loro avversari si battono con canne di sorgo. Le sorti della battaglia determinano l'abbondanza delle messi e la salute della comunità nei mesi successivi: se vincono i Benandanti, il raccolto sarà abbondante e la vita prospera. Viceversa, seguiranno periodi di malattia, fame e disgrazie. La maggior parte dei Benandanti trae il proprio potere dall'essere "*nati con la camicia*", cioè essendo venuti al mondo avvolti nel sacco amniotico; non a caso portano sempre con sé una piccola bisaccia contenente un frammento di suddetta placenta: si dice che se la perdessero, ne andrebbe dei loro poteri. Altre volte i Benandanti sono tali in virtù di nascita in circostanze particolari (ad esempio durante le Quattro Tempora) o a causa di esperienze in cui hanno visto la morte. Si dice che se si rovesciasse un benandante sulla pancia mentre il suo spirito si trova al Gioco, la sua anima non potrebbe rientrare dalla bocca, e quindi sarebbe costretta a vagare in eterno. I Benandanti sono capaci di individuare e disfare malie e malefici, riconoscere streghe e malandanti, conoscono erbe e rimedi naturali e alcuni di loro (donne, soprattutto) hanno la capacità di vedere le Processioni dei Morti, nonché comunicare con le anime dei defunti.

---





1.5 BERLICHITE: demonio che si presenta in forma di luminescenza e di rumore prodotto dai fili del telegrafo.

---

1.6 BRAUL/BRAUJI: diavoletto abitante delle montagne carniche. Lascia dietro di sé un odore solforoso (si dice infatti che abbia dimora in giacimenti di zolfo nelle montagne).  
Sembra che custodiscano pentoloni pieni di monete d'oro: dopotutto affrontarli potrebbe offrire un lauto tornaconto!

---

1.7 CASCUNIT: fauno dal corpo metà umano e metà asinino, abitante di foreste e picchi montani. Emette un canto melodioso, che si ritiene essere responsabile dell'innamoramento delle ragazze.

---

1.8 CATEZ: descritto come capriccioso e sovente cattivo, è un essere metà uomo e metà capra. Occasionalmente però aiuta i viandante sperduto a ritrovare la strada.

---

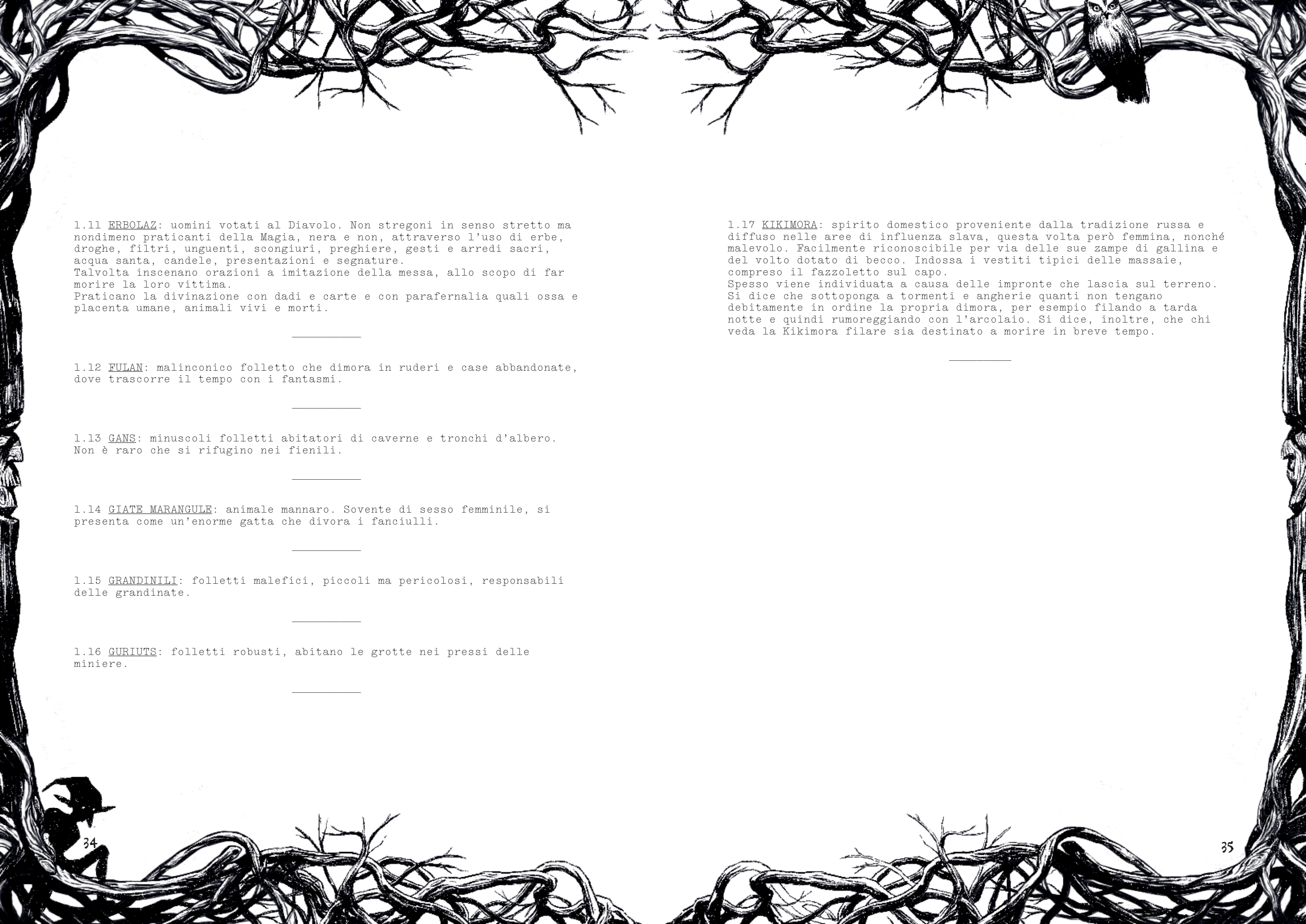
1.9 DIAVOLI E DIAVOLINI: esseri infernali per eccellenza, si presentano in varie fogge e sotto diversi nomi (demoni, diaul, bobo, boborosso, berli chite, farfagnich, cudichio...).  
Possono cambiare forma, la più frequente delle quali è quella di un uomo alto e nerovestito, avvolto in un ampio tabarro e la tesa dell'ampio cappello a celarne il volto. Un dettaglio che però li tradisce sempre è la coda che spunta dalle vesti.  
Spesso assume le fattezze di bellissimi fanciulli e fanciulle, oppure di animali ributtanti.  
Non di rado ha il capo sormontato da una chioma serpentina.  
Spesso, però, peccando di vanità e presunzione, si rivela poco astuto, facendosi gabbare dai popolani più smaliziati con furberie e stratagemmi vari. Si ritiene poi che la donna superi il Diavolo in malizia, tanto che il detto recita: "*Lis feminis an san pont plui dal diaul*".

---

1.10 DOMOVOJ: letteralmente "*Spirito della casa*". Creatura proveniente dal folklore russo e diffusasi in tutta l'area di cultura slava. È peloso, di dimensioni variabili. Spirito del focolare, abita e protegge le dimore private, delle quali è abitante alla pari. Aiuta a sbrigare le faccende domestiche senza chiedere nulla in cambio, se non piccole offerte di cibo, specialmente latte e dolci, e una buona ospitalità. Il suo "*compleanno*" ricorre il dieci febbraio, in occasione del quale è bene premurarsi di tenere l'abitazione pulita e in ordine se non lo si vuole fare incollerire...

---





1.11 ERBOLAZ: uomini votati al Diavolo. Non stregoni in senso stretto ma nondimeno praticanti della Magia, nera e non, attraverso l'uso di erbe, droghe, filtri, unguenti, scongiuri, preghiere, gesti e arredi sacri, acqua santa, candele, presentazioni e segnature. Talvolta inscenano orazioni a imitazione della messa, allo scopo di far morire la loro vittima. Praticano la divinazione con dadi e carte e con parafernalia quali ossa e placenta umane, animali vivi e morti.

---

1.12 FULAN: malinconico folletto che dimora in ruderi e case abbandonate, dove trascorre il tempo con i fantasmi.

---

1.13 GANS: minuscoli folletti abitatori di caverne e tronchi d'albero. Non è raro che si rifuginò nei fienili.

---

1.14 GIATE MARANGULE: animale mannaro. Sovente di sesso femminile, si presenta come un'enorme gatta che divora i fanciulli.

---

1.15 GRANDINILI: folletti malefici, piccoli ma pericolosi, responsabili delle grandinate.

---

1.16 GURIUTS: folletti robusti, abitano le grotte nei pressi delle miniere.

---

1.17 KIKIMORA: spirito domestico proveniente dalla tradizione russa e diffuso nelle aree di influenza slava, questa volta però femmina, nonché malevolo. Facilmente riconoscibile per via delle sue zampe di gallina e del volto dotato di becco. Indossa i vestiti tipici delle massaie, compreso il fazzoletto sul capo. Spesso viene individuata a causa delle impronte che lascia sul terreno. Si dice che sottoponga a tormenti e angherie quanti non tengano debitamente in ordine la propria dimora, per esempio filando a tarda notte e quindi rumoreggiando con l'arcolaio. Si dice, inoltre, che chi veda la Kikimora filare sia destinato a morire in breve tempo.

---





1.18 LESIJ: spiriti delle foreste provenienti dalla mitologia russa, ma presenti nell'intera area di diffusione della cultura slava. Umanoidi di sesso maschile, mutaforma, presiedono e sorvegliano le foreste. Variano di dimensione e sono spesso circondati da altri animali silvestri. Spesso fanno perdere la strada ai viaggiatori e non di rado rapiscono i bambini. Tuttavia non è sempre ostile agli umani: il suo atteggiamento dipende da quello dell'uomo nei confronti della natura.

1.19 MATHARIOL: folletto malefico, passa il suo tempo a annodare le code degli animali nelle stalle e a ingarbugliare i lavori di filatura non finiti, con l'intento di indurre le donne a far fila nei giorni proibiti (vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO).

1.20 PERCHTA: signora della luce e delle bestie. Divinità precristiana poi assimilata ai diavoli. Può presentarsi come candida e bellissima fanciulla o come orrenda e avvizzita megera. Presiedeva i "Dodici Giorni" (vedi le voci "I Dodici Giorni" e "Il Giorno di Santa Lucia", sezione CALENDARIO) per assicurarsi che tutto il lavoro domestico spettante alle donne fosse stato svolto e che le donne osservassero i divieti, posti durante tale periodo (vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO).

Fig. 2: Lesij.





1.21 RODIA: antichissima strega/divinità, "*diaul in forma de befana*", Signora della Tessitura. Vecchia, brutta, cattiva, di statura superiore al normale, si presenta come un'anziana munita di fuso e coltello, dagli abiti laceri. Altre caratteristiche peculiari sono gli zoccoli caprini e la folta peluria nera che ne ricopre le gambe, nonché il verso di gallina che emette.

Presiede soprattutto la notti dell'Epifania e relativa vigilia (vedi le voci "Divieto di Rammendo" e "Dodici Notti", sezione CALENDARIO), controllando che le donne non filino nei giorni interdetti, o che altresì non battano la fiacca quando il lavoro compete loro.

Inoltre può comparire ogniqualvolta una donna infranga il tabù del cucito dopo la mezzanotte.

Solitamente si presenta nella stalla, luogo abituale della filatura, o calandosi dal camino delle case.

I suoi castighi sono terribili, e vanno da percosse ai trasgressori a danni a cose e persone, sequestro o distruzione dell'arcolaio, punture con il fuso, arrivando fino a calamità che si abbattano su messi e bestiame, malattie, epidemie, carestie, sciame di insetti.

Talvolta si presenta in sembianze di grosso cane nero.

1.22 SALVANS: uomini selvaggi, abitatori delle foreste e dei monti.

Creature provenienti dal folklore ladino e presenti anche nella tradizione carnica. Possono essere ostili agli uomini e rapire fanciulli, ma anche neutrali o addirittura aiutare gli umani. Non hanno una caratterizzazione morale precisa, anche se si dice che siano assai schivi e riservati.

Sono antropomorfi dalle fattezze spaventose: grossi, pelosi, dai lineamenti rudi, e spesso indossano pelli di orsi o altri animali.

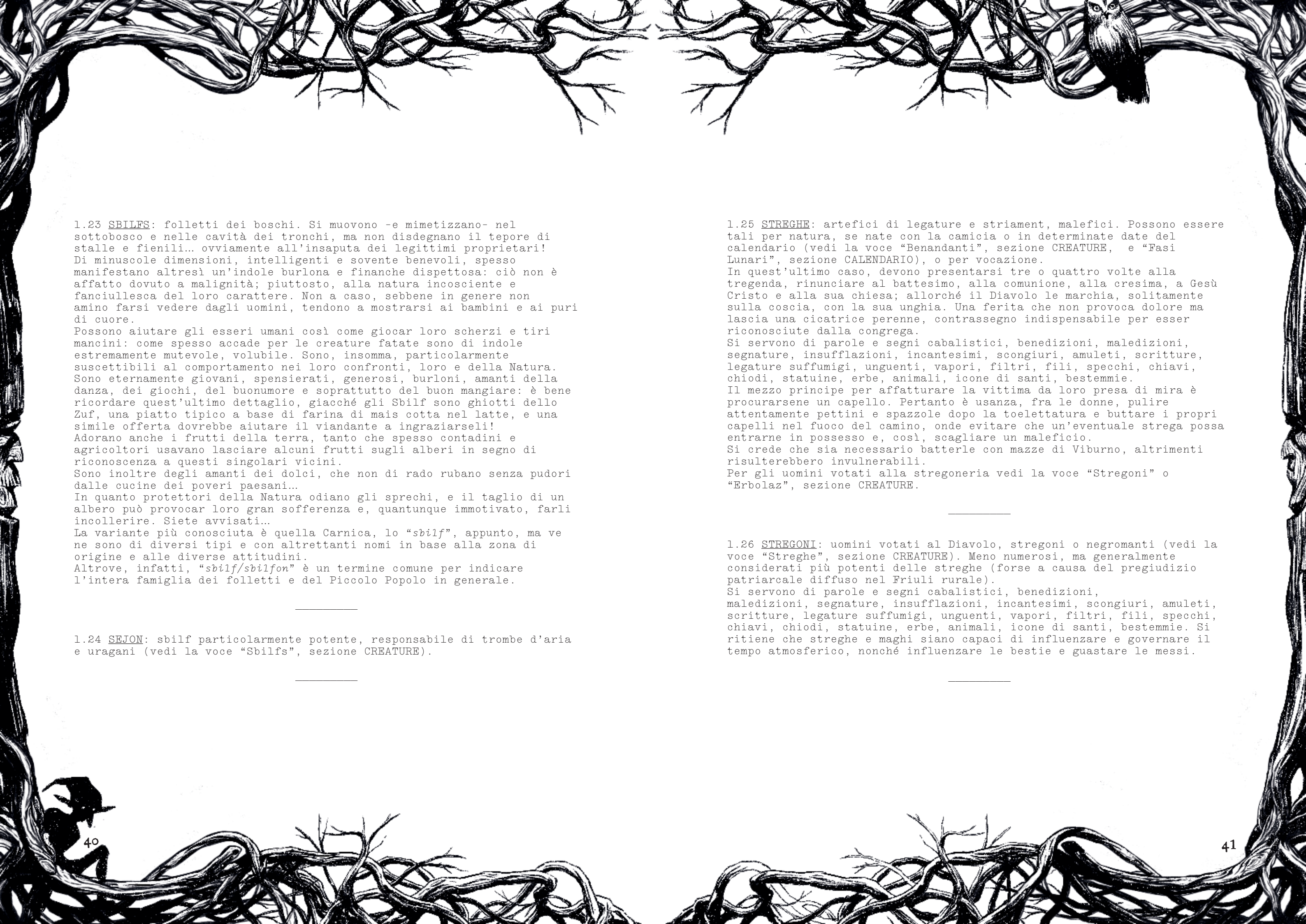
Portano con sé rozzi utensili e si dice che anticamente abbiano insegnato la caccia e l'agricoltura ai primi uomini.

Possono essere molto saggi o molto stupidi. Conoscono i segreti della natura e sono in grado di filare i raggi lunari come se fossero tessuto.



Fig. 3: Sbilf.





1.23 SBILFS: folletti dei boschi. Si muovono -e mimetizzano- nel sottobosco e nelle cavità dei tronchi, ma non disdegnano il tepore di stalle e fienili... ovviamente all'insaputa dei legittimi proprietari! Di minuscole dimensioni, intelligenti e sovente benevoli, spesso manifestano altresì un'indole burlona e finanche dispettosa: ciò non è affatto dovuto a malignità; piuttosto, alla natura incosciente e fanciullesca del loro carattere. Non a caso, sebbene in genere non amino farsi vedere dagli uomini, tendono a mostrarsi ai bambini e ai puri di cuore.

Possono aiutare gli esseri umani così come giocare loro scherzi e tiri mancini: come spesso accade per le creature fatate sono di indole estremamente mutevole, volubile. Sono, insomma, particolarmente suscettibili al comportamento nei loro confronti, loro e della Natura. Sono eternamente giovani, spensierati, generosi, burloni, amanti della danza, dei giochi, del buonomore e soprattutto del buon mangiare: è bene ricordare quest'ultimo dettaglio, giacché gli Sbilf sono ghiotti dello Zuf, una piatto tipico a base di farina di mais cotta nel latte, e una simile offerta dovrebbe aiutare il viandante a ingraziarseli! Adorano anche i frutti della terra, tanto che spesso contadini e agricoltori usavano lasciare alcuni frutti sugli alberi in segno di riconoscenza a questi singolari vicini.

Sono inoltre degli amanti dei dolci, che non di rado rubano senza pudori dalle cucine dei poveri paesani...

In quanto protettori della Natura odiano gli sprechi, e il taglio di un albero può provocar loro gran sofferenza e, quantunque immotivato, farli incollerire. Siete avvisati...

La variante più conosciuta è quella Carnica, lo "*sbilf*", appunto, ma ve ne sono di diversi tipi e con altrettanti nomi in base alla zona di origine e alle diverse attitudini.

Altrove, infatti, "*sbilf/sbilfon*" è un termine comune per indicare l'intera famiglia dei folletti e del Piccolo Popolo in generale.

---

1.24 SEJON: sbilf particolarmente potente, responsabile di trombe d'aria e uragani (vedi la voce "*Sbilfs*", sezione CREATURE).

---

1.25 STREGHE: artefici di legature e striament, malefici. Possono essere tali per natura, se nate con la camicia o in determinate date del calendario (vedi la voce "Benandanti", sezione CREATURE, e "Fasi Lunari", sezione CALENDARIO), o per vocazione.

In quest'ultimo caso, devono presentarsi tre o quattro volte alla tregenda, rinunciare al battesimo, alla comunione, alla cresima, a Gesù Cristo e alla sua chiesa; allorché il Diavolo le marchia, solitamente sulla coscia, con la sua unghia. Una ferita che non provoca dolore ma lascia una cicatrice perenne, contrassegno indispensabile per esser riconosciute dalla congrega.

Si servono di parole e segni cabalistici, benedizioni, maledizioni, segnature, insufflazioni, incantesimi, scongiuri, amuleti, scritture, legature suffumigi, unguenti, vapori, filtri, fili, specchi, chiavi, chiodi, statuine, erbe, animali, icone di santi, bestemmie.

Il mezzo principe per affattare la vittima da loro presa di mira è procurarsene un capello. Pertanto è usanza, fra le donne, pulire attentamente pettini e spazzole dopo la toelettatura e buttare i propri capelli nel fuoco del camino, onde evitare che un'eventuale strega possa entrarne in possesso e, così, scagliare un maleficio.

Si crede che sia necessario batterle con mazze di Viburno, altrimenti risulterebbero invulnerabili.

Per gli uomini votati alla stregoneria vedi la voce "Stregoni" o "Erbolaz", sezione CREATURE.

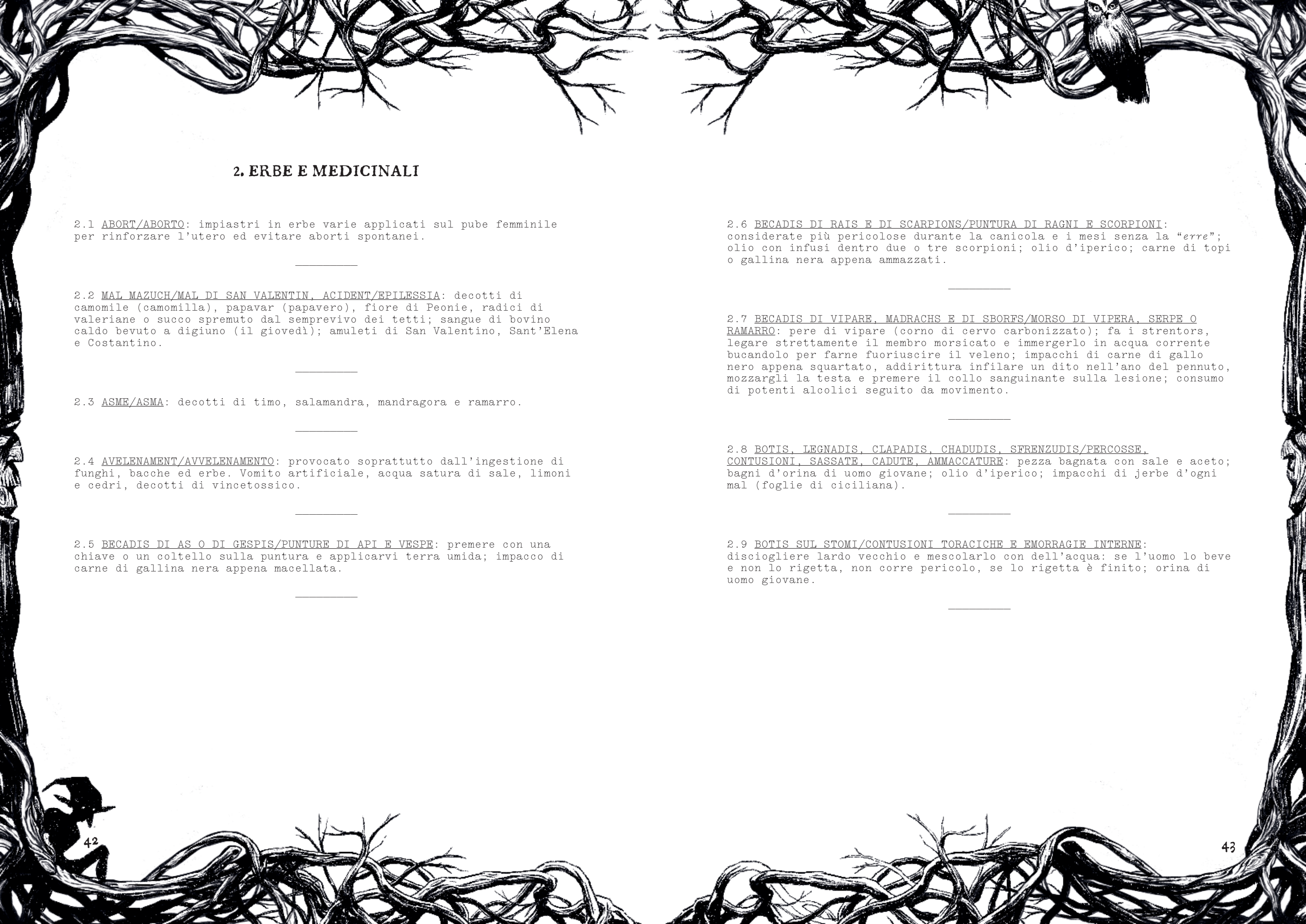
---

1.26 STREGONI: uomini votati al Diavolo, stregoni o negromanti (vedi la voce "Streghe", sezione CREATURE). Meno numerosi, ma generalmente considerati più potenti delle streghe (forse a causa del pregiudizio patriarcale diffuso nel Friuli rurale).

Si servono di parole e segni cabalistici, benedizioni, maledizioni, segnature, insufflazioni, incantesimi, scongiuri, amuleti, scritture, legature suffumigi, unguenti, vapori, filtri, fili, specchi, chiavi, chiodi, statuine, erbe, animali, icone di santi, bestemmie. Si ritiene che streghe e maghi siano capaci di influenzare e governare il tempo atmosferico, nonché influenzare le bestie e guastare le messi.

---





## 2. ERBE E MEDICINALI

2.1 ABORT/ABORTO: impiastri in erbe varie applicati sul pube femminile per rinforzare l'utero ed evitare aborti spontanei.

---

2.2 MAL MAZUCH/MAL DI SAN VALENTIN, ACIDENT/EPILESSIA: decotti di camomile (camomilla), papavar (papavero), fiore di Peonie, radici di valeriane o succo spremuto dal semprevivo dei tetti; sangue di bovino caldo bevuto a digiuno (il giovedì); amuleti di San Valentino, Sant'Elena e Costantino.

---

2.3 ASME/ASMA: decotti di timo, salamandra, mandragora e ramarro.

---

2.4 AVELENAMENT/AVVELENAMENTO: provocato soprattutto dall'ingestione di funghi, bacche ed erbe. Vomito artificiale, acqua satura di sale, limoni e cedri, decotti di vincetossico.

---

2.5 BECADIS DI AS O DI GESPIS/PUNTURE DI API E VESPE: premere con una chiave o un coltello sulla puntura e applicarvi terra umida; impacco di carne di gallina nera appena macellata.

---

2.6 BECADIS DI RAIS E DI SCARPIONS/PUNTURA DI RAGNI E SCORPIONI: considerate più pericolose durante la canicola e i mesi senza la "erre"; olio con infusi dentro due o tre scorpioni; olio d'iperico; carne di topi o gallina nera appena ammazzati.

---

2.7 BECADIS DI VIPARE, MADRACHS E DI SBORFS/MORSO DI VIPERA, SERPE O RAMARRO: pere di vipare (corno di cervo carbonizzato); fa i strentors, legare strettamente il membro morsicato e immergerlo in acqua corrente bucadolo per farne fuoriuscire il veleno; impacchi di carne di gallo nero appena squartato, addirittura infilare un dito nell'ano del pennuto, mozzargli la testa e premere il collo sanguinante sulla lesione; consumo di potenti alcolici seguito da movimento.

---

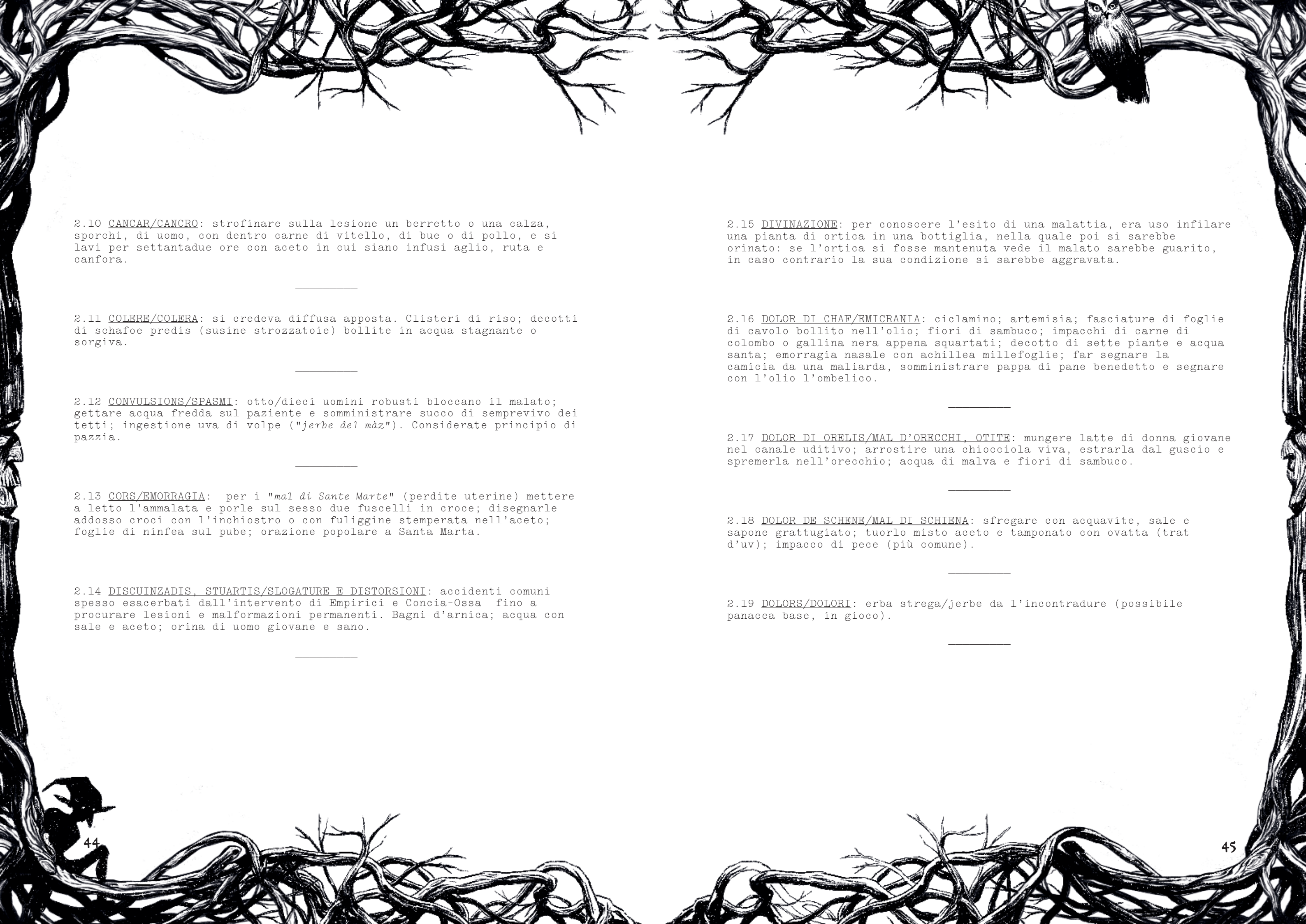
2.8 BOTIS, LEGNADIS, CLAPADIS, CHADUDIS, SFRENUZUDIS/PERCOSSE, CONTUSIONI, SASSATE, CADUTE, AMMACCATURE: pezza bagnata con sale e aceto; bagni d'orina di uomo giovane; olio d'iperico; impacchi di jerbe d'ogni mal (foglie di ciciliana).

---

2.9 BOTIS SUL STOMI/CONTUSIONI TORACICHE E EMORRAGIE INTERNE: disciogliere lardo vecchio e mescolarlo con dell'acqua: se l'uomo lo beve e non lo rigetta, non corre pericolo, se lo rigetta è finito; orina di uomo giovane.

---





2.10 CANCAR/CANCRO: strofinare sulla lesione un berretto o una calza, sporchi, di uomo, con dentro carne di vitello, di bue o di pollo, e si lavi per settantadue ore con aceto in cui siano infusi aglio, ruta e canfora.

---

2.11 COLERE/COLERA: si credeva diffusa apposta. Clisteri di riso; decotti di schafœe predis (susine strozzatoie) bollite in acqua stagnante o sorgiva.

---

2.12 CONVULSIONS/SPASMI: otto/dieci uomini robusti bloccano il malato; gettare acqua fredda sul paziente e somministrare succo di semprevivo dei tetti; ingestione uva di volpe ("*jerbe del màz*"). Considerate principio di pazzia.

---

2.13 CORS/EMORRAGIA: per i "*mal di Sante Marte*" (perdite uterine) mettere a letto l'ammalata e porle sul sesso due fuscilli in croce; disegnarle addosso croci con l'inchiostro o con fuliggine stemperata nell'aceto; foglie di ninfea sul pube; orazione popolare a Santa Marta.

---

2.14 DISCUINZADIS, STUARTIS/SLOGATURE E DISTORSIONI: accidenti comuni spesso esacerbati dall'intervento di Empirici e Concia-Ossa fino a procurare lesioni e malformazioni permanenti. Bagni d'arnica; acqua con sale e aceto; orina di uomo giovane e sano.

---

2.15 DIVINAZIONE: per conoscere l'esito di una malattia, era uso infilare una pianta di ortica in una bottiglia, nella quale poi si sarebbe orinato: se l'ortica si fosse mantenuta vede il malato sarebbe guarito, in caso contrario la sua condizione si sarebbe aggravata.

---

2.16 DOLOR DI CHAF/EMICRANIA: ciclamino; artemisia; fasciature di foglie di cavolo bollito nell'olio; fiori di sambuco; impacchi di carne di colombo o gallina nera appena squartati; decotto di sette piante e acqua santa; emorragia nasale con achillea millefoglie; far segnare la camicia da una maliarda, somministrare pappa di pane benedetto e segnare con l'olio l'ombelico.

---

2.17 DOLOR DI ORELIS/MAL D'ORECCHI, OTITE: mungere latte di donna giovane nel canale uditivo; arrostitire una chiocciola viva, estrarla dal guscio e spremere la nell'orecchio; acqua di malva e fiori di sambuco.

---

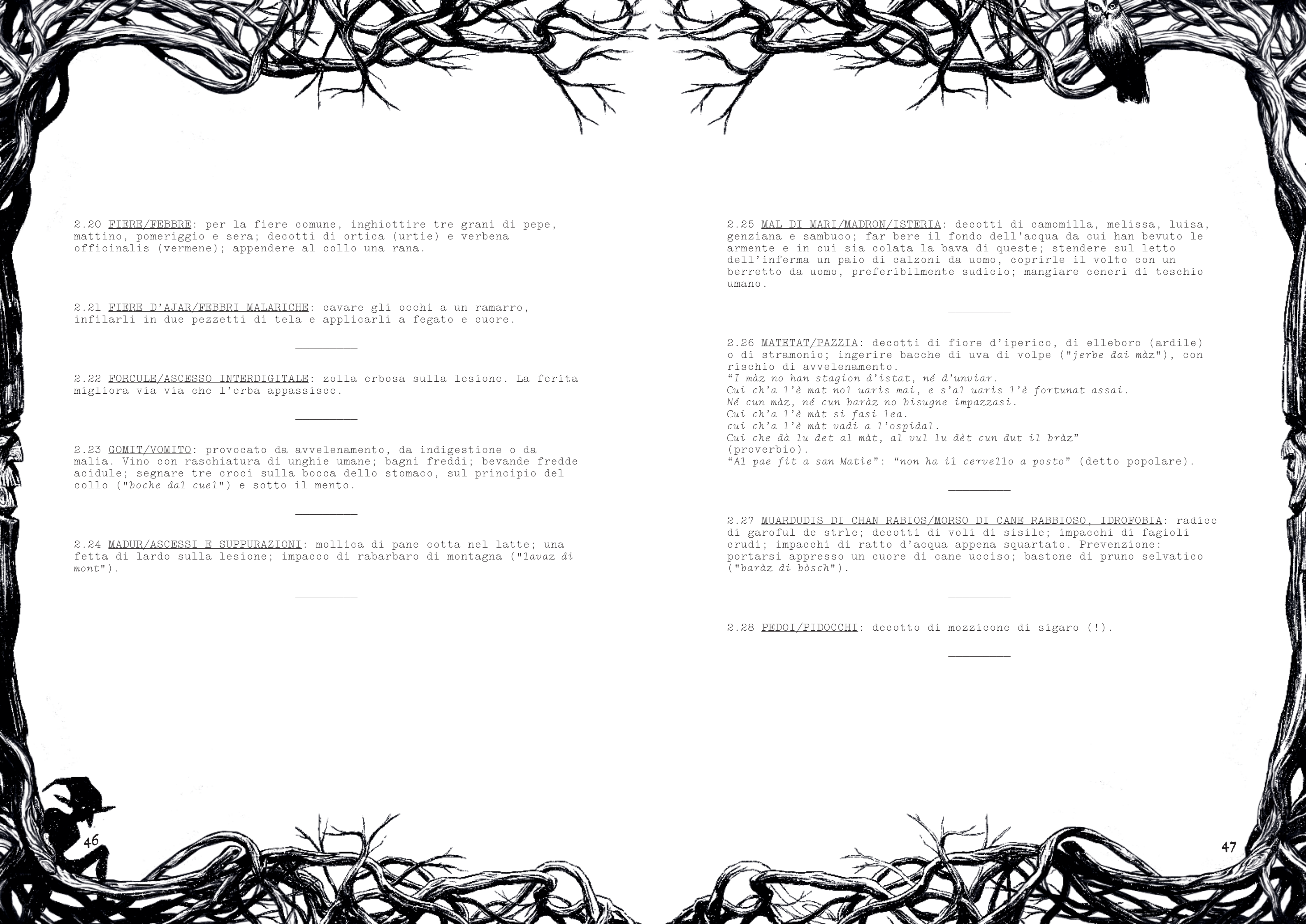
2.18 DOLOR DE SCHENE/MAL DI SCHIENA: sfregare con acquavite, sale e sapone grattugiato; tuorlo misto aceto e tamponato con ovatta (trat d'uv); impacco di pece (più comune).

---

2.19 DOLORS/DOLORI: erba strega/*jerbe da l'incontradure* (possibile panacea base, in gioco).

---





2.20 FIERE/FEBBRE: per la fiere comune, inghiottire tre grani di pepe, mattino, pomeriggio e sera; decotti di ortica (urtie) e verbena officinalis (vermene); appendere al collo una rana.

---

2.21 FIERE D'AJAR/FEBBRI MALARICHE: cavare gli occhi a un ramarro, infilarli in due pezzetti di tela e applicarli a fegato e cuore.

---

2.22 FORCULE/ASCESSO INTERDIGITALE: zolla erbosa sulla lesione. La ferita migliora via via che l'erba appassisce.

---

2.23 GOMIT/VOMITO: provocato da avvelenamento, da indigestione o da malia. Vino con raschiatura di unghie umane; bagni freddi; bevande fredde acidule; segnare tre croci sulla bocca dello stomaco, sul principio del collo ("boche dal cuel") e sotto il mento.

---

2.24 MADUR/ASCESSI E SUPPURAZIONI: mollica di pane cotta nel latte; una fetta di lardo sulla lesione; impacco di rabarbaro di montagna ("lavaz di mont").

---

2.25 MAL DI MARI/MADRON/ISTERIA: decotti di camomilla, melissa, luisa, genziana e sambuco; far bere il fondo dell'acqua da cui han bevuto le armente e in cui sia colata la bava di queste; stendere sul letto dell'inferma un paio di calzonni da uomo, coprirle il volto con un berretto da uomo, preferibilmente sudicio; mangiare ceneri di teschio umano.

---

2.26 MATETAT/PAZZIA: decotti di fiore d'iperico, di elleboro (ardile) o di stramonio; ingerire bacche di uva di volpe ("jerbe dai màz"), con rischio di avvelenamento.

"I màz no han stagion d'istat, né d'unviar.

Cui ch'a l'è mat nol uaris mai, e s'al uaris l'è fortunat assai.

Né cun màz, né cun baràz no bisugne impazzasi.

Cui ch'a l'è màt si fasi lea.

cui ch'a l'è màt vadi a l'ospidal.

Cui che dà lu det al màt, al vul lu dèt cun dut il bràz"  
(proverbio).

"Al pae fit a san Matie": "non ha il cervello a posto" (detto popolare).

---

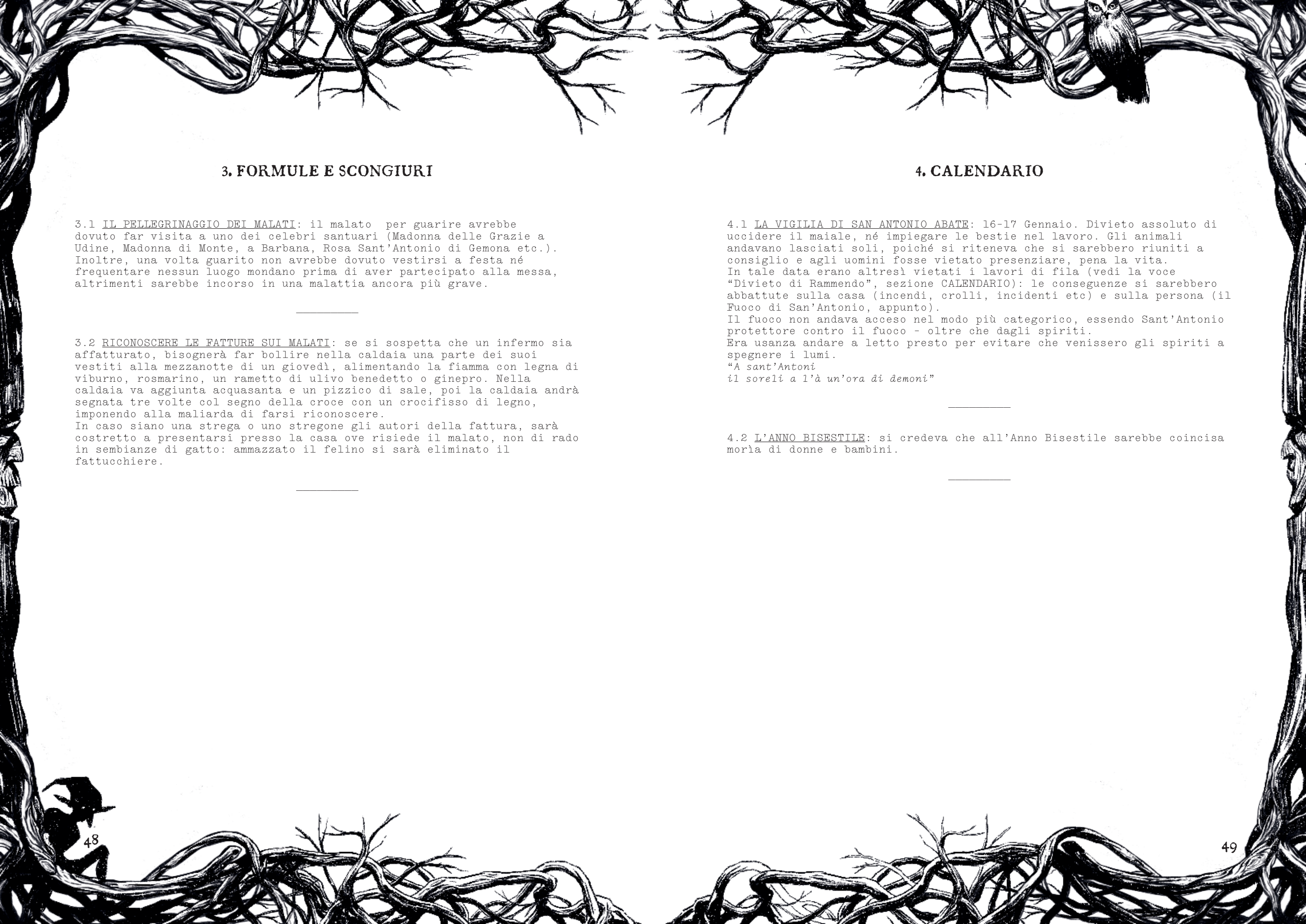
2.27 MUARDUDIS DI CHAN RABIOS/MORSO DI CANE RABBIOSO, IDROFOBIA: radice di garoful de strìe; decotti di voli di sisile; impacchi di fagioli crudi; impacchi di ratto d'acqua appena squartato. Prevenzione: portarsi appresso un cuore di cane ucciso; bastone di pruno selvatico ("baràz di bòsch").

---

2.28 PEDOI/PIDOCCHI: decotto di mozzicone di sigaro (!).

---





### 3. FORMULE E SCONGIURI

3.1 IL PELLEGRINAGGIO DEI MALATI: il malato per guarire avrebbe dovuto far visita a uno dei celebri santuari (Madonna delle Grazie a Udine, Madonna di Monte, a Barbana, Rosa Sant'Antonio di Gemona etc.). Inoltre, una volta guarito non avrebbe dovuto vestirsi a festa né frequentare nessun luogo mondano prima di aver partecipato alla messa, altrimenti sarebbe incorso in una malattia ancora più grave.

---

3.2 RICONOSCERE LE FATTURE SUI MALATI: se si sospetta che un infermo sia affatturato, bisognerà far bollire nella caldaia una parte dei suoi vestiti alla mezzanotte di un giovedì, alimentando la fiamma con legna di viburno, rosmarino, un rametto di ulivo benedetto o ginepro. Nella caldaia va aggiunta acquasanta e un pizzico di sale, poi la caldaia andrà segnata tre volte col segno della croce con un crocifisso di legno, imponendo alla maliarda di farsi riconoscere. In caso siano una strega o uno stregone gli autori della fattura, sarà costretto a presentarsi presso la casa ove risiede il malato, non di rado in sembianze di gatto: ammazzato il felino si sarà eliminato il fattucchiere.

---

### 4. CALENDARIO

4.1 LA VIGILIA DI SAN ANTONIO ABATE: 16-17 Gennaio. Divieto assoluto di uccidere il maiale, né impiegare le bestie nel lavoro. Gli animali andavano lasciati soli, poiché si riteneva che si sarebbero riuniti a consiglio e agli uomini fosse vietato presenziare, pena la vita. In tale data erano altresì vietati i lavori di fila (vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO): le conseguenze si sarebbero abbattute sulla casa (incendi, crolli, incidenti etc) e sulla persona (il Fuoco di San'Antonio, appunto). Il fuoco non andava acceso nel modo più categorico, essendo Sant'Antonio protettore contro il fuoco - oltre che dagli spiriti. Era usanza andare a letto presto per evitare che venissero gli spiriti a spegnere i lumi.  
"A sant'Antoni  
il soreli a l'à un'ora di demoni"

---

4.2 L'ANNO BISESTILE: si credeva che all'Anno Bisestile sarebbe coincisa moria di donne e bambini.

---



4.3 IL DIVIETO DI RAMMENDO: il rammendo e in generale i lavori di cucito erano solitamente interdetti alle donne durante i seguenti giorni della settimana:

- il giovedì, tradizionalmente considerato il giorno delle streghe: queste ultime avrebbero guastato il lavoro. Inoltre ci sarebbero state ripercussioni anche sul bestiame. In alcune contrade, una donna sorpresa a filare durante i giorni proibiti avrebbe potuto addirittura incorrere in sanzioni penali.
- il venerdì, giorno della Passione, per scrupolo religioso.
- il sabato, successivamente assunto a "Giorno di Sabba" (assimilato alla stregoneria a causa del diffuso pregiudizio anti giudaico).

Inoltre era severamente proibito filare dopo la mezzanotte di un qualsiasi giorno.

Trasgressioni a suddette norme potevano avere conseguenze gravi: incendi, ferite, incidenti inspiegabili, crisi di follia o malattie ai danni di persone o bestiame.

Altre date in cui vigeva l'assoluto divieto di filatura erano:

- La Festa di San Simone, 28 Ottobre (vedi la voce "I Morti", sezione CALENDARIO)
- Il Giorno dei Morti, 2 Novembre (vedi voce ibid., sezione CALENDARIO)
- Il Giorno di Santa Lucia, 13 Dicembre (vedi voce ibid., sezione CALENDARIO)
- I Dodici Giorni, compresi fra Natale e l'Epifania (vedi voce "Le Dodici Notti, sezione CALENDARIO, e la voce "Perchta", sezione CREATURE)
- L'Epifania e la sua Vigilia, 5 e 6 Gennaio, presiedute da Rodia, "La Strega del 5 Gennaio" (vedi la voce "Rodia", sezione CREATURE)
- Il Giorno di San Paolo, 25 Gennaio (vedi voce ibid., sezione CALENDARIO).

4.4 LE DODICI NOTTI: i dodici giorni compresi fra Natale e l'Epifania. Trattandosi del periodo in cui era più accesa la lotta fra Tenebre e Luce, fra vita e morte, poteva accadere di tutto: l'esito dello scontro fra le forze del Bene e del Male avrebbe determinato le sorti dell'anno venturo. Era quindi buona norma non lavorare, o farlo solo in casi di estrema necessità, in particolare durante le ore notturne e men che meno all'interno della stalla - luogo usualmente adibito al cucito e alle attività femminili (vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO).

Le notti in cui il tabù era più severo erano:

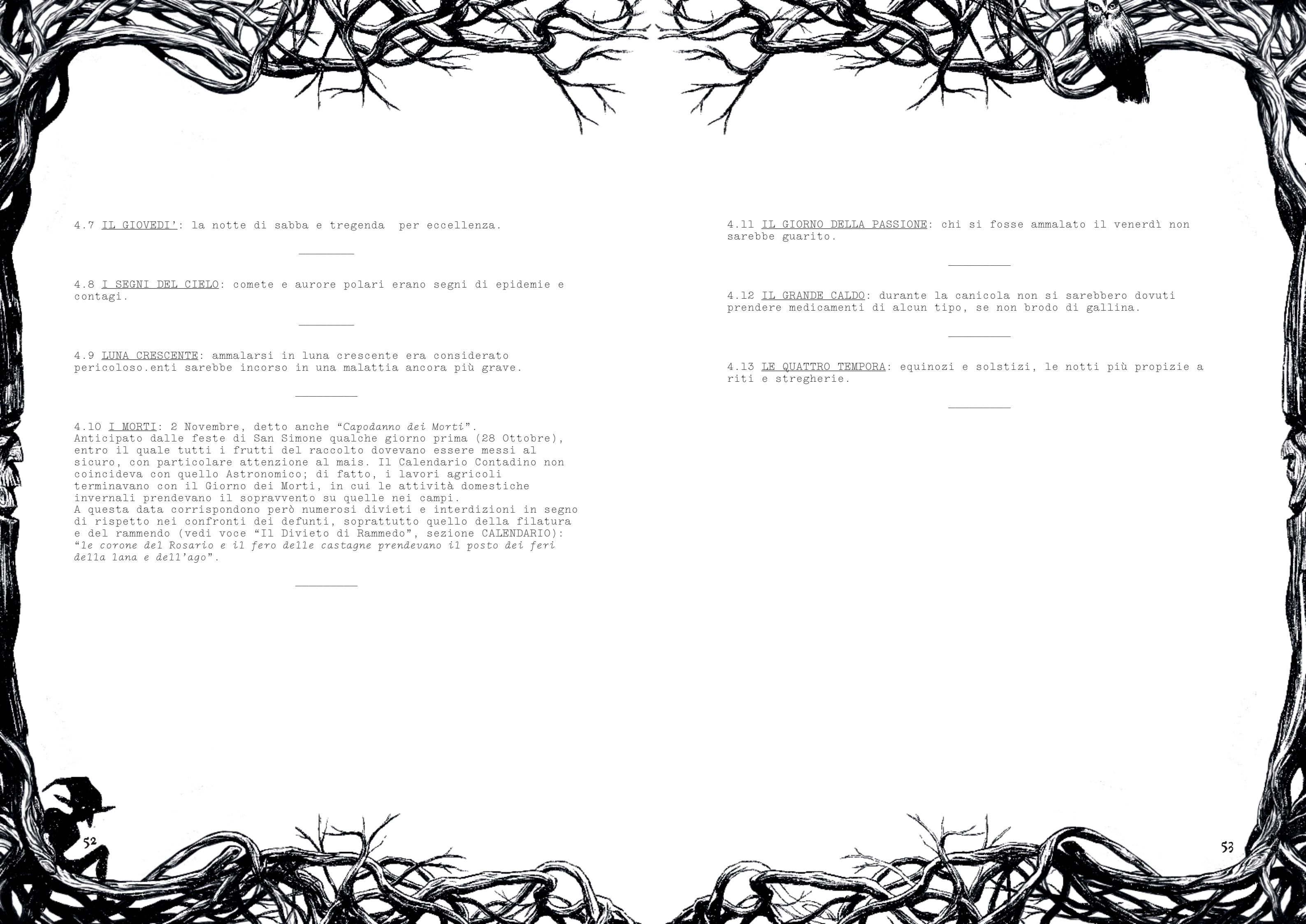
- La Vigilia di Natale, 24 Dicembre (vedi la voce "Perchta", sezione CREATURE)
- La Notte di Capodanno, 31 Dicembre (vide supra)
- L'Epifania e la sua Vigilia, 5 e 6 Gennaio (vedi la voce "Rodia", sezione CREATURE).

4.5 IL GIORNO DI SANTA LUCIA: 13 Dicembre. Uno dei giorni più importanti del calendario folkloristico, "*inizio delle Notti Sacre*", "*La Notte più lunga dell'Anno*", "*Festa delle Luci*".

Coincideva col divieto di filatura (Vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO), a motivo che "*l'è roba che sbusa*", col rischio di diventare ciechi, miopi, e che a lavorare nei giorni di sì solenne festa fosse solo il Diavolo.

4.6 IL GIORNO DI SAN PAOLO: se il giorno di S. Paolo (25 Gennaio) fosse stato nuvoloso, sarebbe stato anno di malattie. Inoltre le donne erano tenute a osservare il divieto alla filatura (vedi la voce "Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO).





4.7 IL GIOVEDÌ': la notte di sabba e tregenda per eccellenza.

---

4.8 I SEGNI DEL CIELO: comete e aurore polari erano segni di epidemie e contagi.

---

4.9 LUNA CRESCENTE: ammalarsi in luna crescente era considerato pericoloso.enti sarebbe incorso in una malattia ancora più grave.

---

4.10 I MORTI: 2 Novembre, detto anche "*Capodanno dei Morti*". Anticipato dalle feste di San Simone qualche giorno prima (28 Ottobre), entro il quale tutti i frutti del raccolto dovevano essere messi al sicuro, con particolare attenzione al mais. Il Calendario Contadino non coincideva con quello Astronomico; di fatto, i lavori agricoli terminavano con il Giorno dei Morti, in cui le attività domestiche invernali prendevano il sopravvento su quelle nei campi. A questa data corrispondono però numerosi divieti e interdizioni in segno di rispetto nei confronti dei defunti, soprattutto quello della filatura e del rammendo (vedi voce "Il Divieto di Rammendo", sezione CALENDARIO): "*le corone del Rosario e il fero delle castagne prendevano il posto dei feri della lana e dell'ago*".

---

4.11 IL GIORNO DELLA PASSIONE: chi si fosse ammalato il venerdì non sarebbe guarito.

---

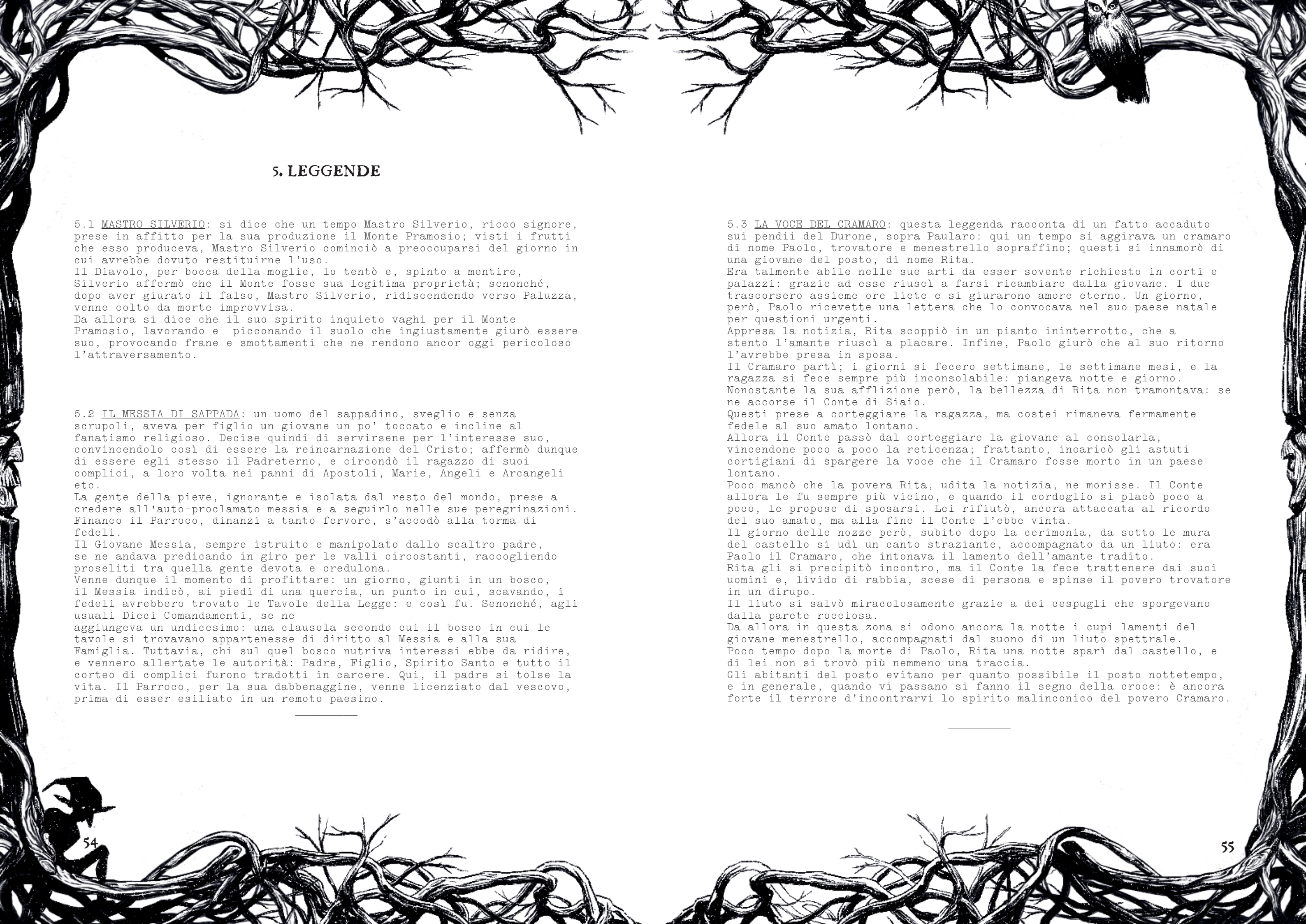
4.12 IL GRANDE CALDO: durante la canicola non si sarebbero dovuti prendere medicinali di alcun tipo, se non brodo di gallina.

---

4.13 LE QUATTRO TEMPORA: equinozi e solstizi, le notti più propizie a riti e stregherie.

---





## 5. LEGGENDE

5.1 MASTRO SILVERIO: si dice che un tempo Mastro Silverio, ricco signore, prese in affitto per la sua produzione il Monte Pramasio; visti i frutti che esso produceva, Mastro Silverio cominciò a preoccuparsi del giorno in cui avrebbe dovuto restituirne l'uso.

Il Diavolo, per bocca della moglie, lo tentò e, spinto a mentire, Silverio affermò che il Monte fosse sua legittima proprietà; senonché, dopo aver giurato il falso, Mastro Silverio, ridiscendendo verso Paluzza, venne colto da morte improvvisa.

Da allora si dice che il suo spirito inquieto vaghi per il Monte Pramasio, lavorando e picconando il suolo che ingiustamente giurò essere suo, provocando frane e smottamenti che ne rendono ancor oggi pericoloso l'attraversamento.

---

5.2 IL MESSIA DI SAPPADA: un uomo del sappadino, sveglia e senza scrupoli, aveva per figlio un giovane un po' toccato e incline al fanatismo religioso. Decise quindi di servirsene per l'interesse suo, convincendolo così di essere la reincarnazione del Cristo; affermò dunque di essere egli stesso il Padreterno, e circondò il ragazzo di suoi complici, a loro volta nei panni di Apostoli, Marie, Angeli e Arcangeli etc.

La gente della pieve, ignorante e isolata dal resto del mondo, prese a credere all'auto-proclamato messia e a seguirlo nelle sue peregrinazioni. Financo il Parroco, dinanzi a tanto fervore, s'accodò alla torma di fedeli.

Il Giovane Messia, sempre istruito e manipolato dallo scaltro padre, se ne andava predicando in giro per le valli circostanti, raccogliendo proseliti tra quella gente devota e credulona.

Venne dunque il momento di profittare: un giorno, giunti in un bosco, il Messia indicò, ai piedi di una quercia, un punto in cui, scavando, i fedeli avrebbero trovato le Tavole della Legge: e così fu. Senonché, agli usuali Dieci Comandamenti, se ne

aggiungeva un undicesimo: una clausola secondo cui il bosco in cui le tavole si trovavano appartenesse di diritto al Messia e alla sua

Famiglia. Tuttavia, chi sul quel bosco nutriva interessi ebbe da ridire, e vennero allertate le autorità: Padre, Figlio, Spirito Santo e tutto il corteo di complici furono tradotti in carcere. Qui, il padre si tolse la vita. Il Parroco, per la sua dabbenaggine, venne licenziato dal vescovo, prima di esser esiliato in un remoto paesino.

5.3 LA VOCE DEL CRAMARO: questa leggenda racconta di un fatto accaduto sui pendii del Durone, sopra Paularo: qui un tempo si aggirava un cramaro di nome Paolo, trovatore e menestrello sopraffino; questi si innamorò di una giovane del posto, di nome Rita.

Era talmente abile nelle sue arti da esser sovente richiesto in corti e palazzi: grazie ad esse riuscì a farsi ricambiare dalla giovane. I due trascorsero assieme ore liete e si giurarono amore eterno. Un giorno, però, Paolo ricevette una lettera che lo convocava nel suo paese natale per questioni urgenti.

Appresa la notizia, Rita scoppiò in un pianto ininterrotto, che a stento l'amante riuscì a placare. Infine, Paolo giurò che al suo ritorno l'avrebbe presa in sposa.

Il Cramaro partì; i giorni si fecero settimane, le settimane mesi, e la ragazza si fece sempre più inconsolabile: piangeva notte e giorno.

Nonostante la sua afflizione però, la bellezza di Rita non tramontava: se ne accorse il Conte di Siao.

Questi prese a corteggiare la ragazza, ma costei rimaneva fermamente fedele al suo amato lontano.

Allora il Conte passò dal corteggiare la giovane al consolarla, vincendone poco a poco la reticenza; frattanto, incaricò gli astuti cortigiani di spargere la voce che il Cramaro fosse morto in un paese lontano.

Poco mancò che la povera Rita, udita la notizia, ne morisse. Il Conte allora le fu sempre più vicino, e quando il cordoglio si placò poco a poco, le propose di sposarsi. Lei rifiutò, ancora attaccata al ricordo del suo amato, ma alla fine il Conte l'ebbe vinta.

Il giorno delle nozze però, subito dopo la cerimonia, da sotto le mura del castello si udì un canto straziante, accompagnato da un liuto: era Paolo il Cramaro, che intonava il lamento dell'amante tradito.

Rita gli si precipitò incontro, ma il Conte la fece trattenere dai suoi uomini e, livido di rabbia, scese di persona e spinse il povero trovatore in un dirupo.

Il liuto si salvò miracolosamente grazie a dei cespugli che sporgevano dalla parete rocciosa.

Da allora in questa zona si odono ancora la notte i cupi lamenti del giovane menestrello, accompagnati dal suono di un liuto spettrale.

Poco tempo dopo la morte di Paolo, Rita una notte sparì dal castello, e di lei non si trovò più nemmeno una traccia.

Gli abitanti del posto evitano per quanto possibile il posto nottetempo, e in generale, quando vi passano si fanno il segno della croce: è ancora forte il terrore d'incontrarvi lo spirito malinconico del povero Cramaro.









## SCHEDA DEL PERSONAGGIO

(scrivi a matita per cancellare ed annotare  
variazioni nel corso della storia)

**PIERO TODON**

PS

PSP



**PROFESSIONE**

FANTE

**INGAGGIO**

COLPO

Aggiungi un dado Forza (■)  
ad ogni tuo lancio dei dadi  
nelle prove di combattimento.



## CARATTERISTICHE (DADI)

Forza



Memoria



Vigore



Sangue Freddo



Carisma



Sopravvivenza





## INVENTARIO

(scrivi a matita per cancellare ed annotare  
variazioni nel corso della storia)

### EQUIPAGGIAMENTO

TESTA



MANO 1

MANO 2

PIEDI

ZAINO

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## OGGETTI

Consulta questa sezione per conoscere la natura, impiego e collocamento di un oggetto trovato nel corso della storia.

Gli oggetti CONSUMABILI (C) sono cumulabili: segna la quantità a fianco e modificala dopo ogni utilizzo.  
Per utilizzare gli oggetti EQUIPAGGIAMENTO (E) devi indossarli. Per usufruire dei loro effetti, cancellali dallo 'ZAINO' e segnali negli appositi slot EQUIPAGGIAMENTO.

Una volta terminato lo spazio dello ZAINO e EQUIPAGGIAMENTO, dovrai per forza disfarti di qualcosa se intendi fare spazio per altri oggetti.

### OGGETTI

### DESCRIZIONE

CIONDOLO  
D'ARGENTO (P)

PERMANENTI: Ciondolo d'argento che aveva in collo il soldato austriaco morente. Potrebbe valere qualcosa.

PIETRA NERA (E)

EQUIPAGGIABILI: Pietra Nera lucida dall'impressione maligna. Al momento inutile, non si conoscono gli effetti.

PISTOLA (E)

EQUIPAGGIABILI: Aggiunge un dado (D6) al tuo lancio dei dadi durante un combattimento.

PORTA RITRATTI  
DI CARLO (P)

PERMANENTI: Il porta ritratti del tuo caro amico. Hai promesso di portarlo alla tua fidanzata Maria, la sorella di Carlo.

SIGARETTE (C)

CONSUMABILI: Per ogni sigaretta fumata: 1 PS, 1 PSP. Aggiorna la quantità dopo ogni utilizzo. Se era l'ultima, cancella questo oggetto dall'inventario.





## NOTE

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue or grey lines spaced evenly apart, typical of notebook paper. The lines extend across the entire width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical lines, text, or other markings on the page.

## NOTE

[illegible]



# CREDITI

Testi  
Samuele Ferrante  
Giacomo Perco  
Armando Polacco

Illustrazioni  
Armando Polacco

Meccaniche di gioco  
Raffaele Verdiani

Ricerche storiche  
Giacomo Perco

Progetto grafico  
Zoë Rivas Zanello

Sviluppo e animazione dell'applicazione  
Pamela Venuti  
Armando Polacco  
Raffaele Verdiani

Progettazione  
Flavio Cecere  
Martino Gismano  
Angelica Stasi

L'Associazione Examina

Examina è un'associazione con sede a Gorizia, attiva da oltre dieci anni nella promozione di progetti culturali legati alla musica, all'arte, al cinema e al turismo intelligente, con particolare attenzione al patrimonio materiale e immateriale del territorio regionale.

Per ulteriori informazioni:  
[www.associazionexamina.it](http://www.associazionexamina.it)

Un progetto di

**examina**

Con il contributo di



**IO SONO  
FRIULI  
VENEZIA  
GIULIA**







