GIOCO DI RUOLO

LA SESTA ERA

Un gioco di uomini, fede e superstizioni

MANUALE DI AMBIENTAZIONE



Michele (mapperr) Perrotta

VERSIONE 0.85.4

Indice del volume

Manuale di ambientazione · La Sesta Era · 0.85.4

Il mondo abitato 4

Persone, comunità e dipendenza 6

Scambi, lavoro e rendite 13

Casa e vita materiale 19

Luoghi e poteri 31

Tempo, feste e stagioni 37

Viaggi e incontri 41

Giustizia e criminalità 45

Credenze e innaturale 49

Preparare una valle e una sessione 52

Glossario dei termini arcaici 54

Appendice storica 56

Circa 1075–1090 · Italia centro-settentrionale immaginaria

Questo volume raccoglie ed estende il materiale di ambientazione del manuale base. Serve soprattutto a preparare luoghi, avventure, persone e cambiamenti stagionali. Per prove, prezzi, Tenore di vita, equipaggiamento, PNG, Morale, Fronti e Ferite usa il Manuale base. Le sette verità qui sotto esprimono le coordinate condivise dai due volumi. Le regole sono nel base; questo volume sviluppa la vita materiale e sociale.

Le note *Storia* distinguono attestazioni, analogie e invenzione. Le descrizioni di cibo e abito indicano possibilità credibili per un luogo e una famiglia, non un costume obbligatorio valido ovunque. Scegli prima regione, stagione e rapporti di potere; poi dai un nome alle persone che vi abitano.

Percorsi di lettura

- Per decidere che cosa c'è in una casa: cibo e cucina, abiti e scarpe, utensili e lavori, frecce e dardi, fuoco e luce.
- Per preparare un luogo: villaggio, pieve, monastero, castello e borgo.
- Per collocare una scena nel giorno e nell'anno: ore canoniche, l'anno del villaggio e le stagioni nei diversi luoghi.
- Per conoscere qualcuno lungo la strada: persone e rango, nomi per PNG, guadagni e compensi, preparare un viaggio, viaggi e incontri.
- Per preparare un'accusa, un arresto o una lite: giustizia e criminalità rurale, il percorso di un'accusa e gli esempi di pena.

Le date, i menu e le disposizioni degli edifici sono **modelli di preparazione**: non pretendono di descrivere ogni valle del 1090. Se un elemento è attestato in un'altra regione o in un'epoca vicina, lo si segnala nelle note storiche.

CAPITOLO I

Il mondo abitato

Sette verità per iniziare

Il GM può condurre la prima sessione ricordando soltanto queste verità:

1. **L'autorità si sovrappone.** Conte, vescovo, monastero, castello, famiglia e comunità possono rivendicare diritti diversi sulla stessa persona o terra.
2. **Il nome da solo non basta.** Testimoni, parenti, patroni, sigilli e reputazione stabiliscono chi viene creduto e protetto.
3. **La moneta esiste, ma non governa tutto.** Credito, doni, servizio, pegni e ospitalità sono forme ordinarie dello scambio.
4. **La Chiesa non è un blocco unico.** È presente ovunque, ma vescovi, pievi, monasteri, canonici, sacerdoti e riformatori possono essere in conflitto.
5. **Viaggiare è normale; viaggiare soli è rischioso.** Strade, guadi, mercati e ospizi collegano il mondo, mentre pedaggi e protezioni lo dividono.
6. **La violenza lascia rapporti oltre alle Ferite.** Una morte produce parenti, richieste di composizione, vendette, testimoni e autorità interessate.
7. **L'innaturale è raro e locale.** Una comunità può convivere per anni con un solo segno sbagliato; quando quel segno è reale, non è un mostro casuale ma una causa da comprendere.

Queste verità hanno precedenza sui luoghi comuni del fantasy generico. Il resto del manuale serve a renderle concrete e regionalmente coerenti.

Coordinate storiche

Il riferimento predefinito è l'**Occidente latino della fine dell'XI secolo, circa 1075-1090**. La regione di gioco è immaginaria, ma trae soprattutto ispirazione dall'Italia centro-settentrionale: città di origine romana, pievi rurali, abbazie, grandi proprietà, castelli, conti, vescovi e comunità urbane emergenti sotto l'ombra di re, imperatori e papato.

Non è un'Europa uniforme. Il GM sceglie una regione dominante e conserva coerenti:

- titoli e nomi personali;
- diritto e forme della dipendenza;
- monete e pesi;
- architettura e materiali;
- rapporti tra città, campagna e Chiesa;
- equipaggiamento militare;
- minacce di frontiera e direzioni del commercio.

In una campagna più settentrionale cambieranno case, colture e terminologia; in una regione mediterranea saranno più visibili pietra, olio, porti e contatti bizantini, normanni o islamici. Le regole restano le stesse, ma non bisogna accumulare nello stesso villaggio ogni istituto europeo.

La data scelta precede la Prima crociata. L'appello di Clermont del novembre 1095 può diventare uno sviluppo futuro della campagna, non una presenza già normale nel mondo.

> *Storia: l'XI secolo è un periodo di trasformazione, non una semplice "età feudale". Autorità pubbliche, poteri episcopali, signorie, castelli e comunità cittadine si sovrappongono e si contendono uomini, diritti e risorse. La controversia delle investiture rende particolarmente visibile il conflitto tra autorità religiosa e politica, ma i suoi effetti restano regionali e diseguali.*

Vivere nella sesta età

Il nome **La Sesta Era** richiama la periodizzazione cristiana di sant'Agostino: cinque età precedono la nascita di Cristo; la sesta è quella presente e dura fino alla fine dei tempi, senza che gli uomini possano conoscerne la durata. Questa visione dà al mondo di gioco un orizzonte di attesa, giudizio e salvezza.

Al tavolo non serve che ogni personaggio conosca il computo delle età. Un chierico istruito può spiegarlo; altri possono incontrarne i temi attraverso prediche, preghiere e racconti. Le reazioni restano personali: qualcuno vede in un segno insolito un richiamo alla penitenza, qualcuno teme un maleficio, qualcuno cerca una causa nel terreno o negli animali malati. Un prete può invitare alla prudenza mentre un predicatore annuncia un castigo.

L'attesa non sospende la vita quotidiana. Si semina, si riscuotono debiti, si combinano matrimoni e si riparano tetti. Anche quando l'innaturale è reale, la sua presenza non conferma automaticamente l'interpretazione di chi lo osserva. Il GM presenta fatti e conseguenze; le persone del mondo li interpretano secondo fede, esperienza, paure e interessi.

> *Storia: Agostino, La città di Dio, XXII, 30, accosta le età ai giorni della creazione e fa seguire alla sesta il riposo del settimo giorno. Il riferimento non implica una scadenza calcolabile, né che tutte le comunità dell'XI secolo vivessero nell'attesa di una fine imminente. Le reazioni descritte sopra sono possibilità di gioco, non comportamenti universali attribuiti alle persone dell'epoca.*

CAPITOLO II

Persone, comunità e dipendenza

Ordine, dipendenza e protezione

La società non forma una piramide feudale semplice. Potere pubblico, proprietà, parentela, protezione, fedeltà e servizio si sovrappongono.

Le domande che definiscono una persona sono:

1. **Sei libero, dipendente o schiavo?**
2. **A quale casa, famiglia o comunità appartieni?**
3. **Chi può testimoniare e giurare per te?**
4. **Chi ti protegge e che cosa gli devi?**
5. **Chi controlla la terra che lavori?**
6. **Quale castello, chiesa o città pretende autorità su di te?**
7. **Davanti a quale corte puoi essere chiamato?**

Le categorie non sono sempre nette. Un coltivatore può possedere beni e trasmettere un tenimento, ma dovere lavoro o censo; un libero può cercare protezione e perdere autonomia; un dipendente può possedere più risorse di un povero allodiero. Prigionia, debito, matrimonio, liberazione e servizio cambiano la condizione di una persona.

Nel tardo XI secolo si rafforza la **signoria territoriale**: un potente tenta di comandare non soltanto i propri servi e tenutari, ma tutti coloro che vivono attorno al suo castello. Protezione, giustizia, pedaggi, guardie, uso di boschi e mulini possono diventare obblighi permanenti. Le comunità chiamano spesso **cattive consuetudini** le pretese considerate nuove o abusive.

Non ogni contadino è servo e non ogni concessione è un feudo ereditario. Restano allodieri, piccoli proprietari, comunità dotate di diritti collettivi, dipendenti di monasteri, servi domestici e uomini legati a un signore in modi differenti.

La formula dei **tre ordini** — chi prega, chi combatte, chi lavora — è ormai un'idea dotta riconoscibile e può essere usata per giustificare il potere. Non descrive però da sola la posizione concreta di ogni persona.

Ganci: un signore trasforma un servizio occasionale in obbligo ereditario; una comunità esibisce una carta che vieta il nuovo pedaggio; un miles povero pretende ospitalità in nome del castello; un uomo libero ha ragione, ma nessun potente disposto a sostenerlo.

> *Storia: tra XI e XII secolo molte regioni conoscono una crescita del potere locale dei signori, ma cronologie e forme variano. La cosiddetta "rivoluzione feudale" non deve essere trattata come un singolo evento universale: il gioco mostra trasformazioni contestate, non un sistema già completo.*

Famiglia, corpo e memoria

Una persona non vive isolata nel proprio mestiere. Convive con parenti, dipendenti e ospiti, deve lavoro ad altri, riceve aiuto in malattia e sa chi andrà a chiedere conto della sua morte. Casa e famiglia non coincidono sempre con padre, madre e figli: una vedova può guidare il podere; uno zio, un apprendista o un servo possono abitare e lavorare con gli altri.

Crescere, sposarsi, invecchiare

- **Bambini** — vengono accuditi e poi partecipano a compiti adatti all'età: portare acqua, badare a piccoli animali, raccogliere legna, aiutare a filare, custodire un fratello. Non sono un esercito di lavoratori adulti.
- **Giovani** — il loro servizio può svolgersi fuori casa: al pascolo, presso una corte, in un'altra famiglia o in un monastero. Imparano osservando, aiutando e ripetendo, non seguendo una scuola universale.
- **Matrimonio** — unisce persone e spesso terre, lavoro, parentela e doti; richiede negoziazioni che cambiano secondo condizione e luogo. Il diritto canonico è importante, ma cerimonia e controllo delle famiglie non si presentano ovunque nello stesso modo.
- **Vedove, vedovi e anziani** — possono perdere protezione o acquisire un peso decisivo come custodi della casa, dei diritti e della memoria. Età avanzata non equivale automaticamente a impotenza o autorità.

Donne e uomini possono acquistare, trasmettere o perdere beni secondo diritto locale, famiglia e stato personale; alcune donne amministrano corti, botteghe, monasteri e terre. I lavori attribuiti ai sessi sono importanti, ma si adattano alle assenze e ai bisogni della casa. Una disputa ereditaria riguarda anche testimoni, panni, animali, utensili e chi ha coltivato la terra.

Malattia e cura

Quando qualcuno si ammala, la prima assistenza è di casa: riposo se possibile, acqua, cibo adatto, calore, lavaggio e fasciature. Vecchi saperi pratici, levatrici, guaritori e persone esperte possono affiancare sacerdote e preghiera. Nei centri maggiori esistono medici e tradizioni dotte; alcune abbazie hanno infermerie. Un ospizio offre prima di tutto accoglienza e assistenza, non le risorse di un ospedale moderno.

Una ferita può togliere lavoro alla famiglia anche se il ferito sopravvive. Le cure dipendono da disponibilità, abilità e causa; evitare di attribuire a ogni prete la formazione di un medico e a ogni guaritrice capacità arcane. Per le conseguenze delle Ferite si applicano le regole del manuale base.

Morte, sepoltura e ricordo

Parenti e vicini vegliano, preparano il corpo, cercano sacerdote e luogo di sepoltura secondo risorse e usi locali. Il cimitero legato a una chiesa è importante, ma diritto di sepoltura, distanza e consuetudini possono essere contesi tra pieve, cappella e monastero. Messa, preghiera e donazione per il defunto sono anche rapporti fra vivi: chi riceve l'offerta, chi ricorda il nome, chi garantisce la terra lasciata ai figli?

Al tavolo: per una famiglia scegli una persona che porta cibo, una che custodisce memoria e una che può chiedere protezione fuori casa. Quando qualcuno scompare, queste tre funzioni non spariscono con lui.

> *Storia: i luoghi di cura, l'attenzione ai malati e la circolazione del sapere medico sono documentati fra XI e XII secolo, ma disegualmente distribuiti. Le carte e le disposizioni ecclesiastiche registrano diritti, parenti e sepolture: non permettono di assegnare un solo modello di famiglia a tutta l'Italia del 1090.*

Il villaggio

Non esiste un unico villaggio europeo. Il paesaggio può comprendere poderi dispersi, case raccolte, centri di proprietà, pievi, insediamenti d'altura e nuclei presso un luogo fortificato.

Un piccolo abitato può contare poche famiglie; un villaggio più stabile alcune decine o centinaia di persone. La concentrazione delle case, i campi aperti e la dipendenza da un castello sono processi regionali, non condizioni universali già compiute.

Struttura sociale e comunitaria

Categorie utili al gioco:

- **Liberi proprietari o tenutari** — possiedono terre oppure le detengono con obblighi definiti.
- **Coltivatori dipendenti** — lavorano un tenimento e devono censi, prodotti, trasporto o giornate di lavoro.
- **Servi domestici o fondiari** — dipendono personalmente da una casa o da una proprietà; condizione, famiglia e possibilità di liberazione variano.
- **Braccianti e poveri senza terra** — vivono di lavoro stagionale, ospitalità e reti familiari.
- **Artigiani, pastori e addetti specializzati** — possono coltivare anch'essi parte del tempo.

La comunità gestisce ciò che richiede cooperazione:

- pascoli e boschi;
- acqua e canali;
- strade e ponti locali;
- animali da tiro condivisi;
- raccolti e difesa;
- memoria di confini e diritti.

Figure chiave:

- **Il sacerdote o pievano** — collega la comunità a vescovo, scrittura e sacramenti.
- **Il responsabile della proprietà** — fattore, gastaldo o amministratore di una casa laica o ecclesiastica.
- **Gli anziani e uomini degni di fede** — ricordano confini, accordi e parentela.
- **Il fabbro** — ripara ferri e attrezzi; una buona arma richiede materiale e sapere.
- **Il mugnaio** — quando esiste un mulino, controlla un passaggio essenziale tra raccolto e pane.
- **La levatrice o guaritrice** — assiste nascite, malattie e morti, con autorità pratica e sospetto proporzionati ai fallimenti.

Reputazione e ospitalità: il forestiero viene giudicato da chi lo accompagna, dalla qualità delle sue cose e dalla persona alla cui porta si presenta. Ricevere ospitalità crea un obbligo; violarla può costare protezione per anni.

> *Storia: fonti documentarie e archeologiche mostrano insediamenti molto differenti. Comunità, famiglie e grandi proprietà organizzavano lavoro e risorse senza presupporre il villaggio compatto e la signoria territoriale dei secoli successivi.*

Mestieri

Comuni o presenti nel gruppo di insediamenti vicino:

- coltivatore e allevatore;
- pastore e porcaro;
- filatrice e tessitrice domestica;
- fabbro o lavoratore del ferro;
- carpentiere e mastro d'ascia;
- mugnaio, dove esiste un mulino;
- vasaio;
- conciatore;
- carbonaio;
- pescatore, barcaiolo o salinaro secondo la regione.

Più rari, concentrati o itineranti:

- orafo e lavoratore di metalli fini;
- fabbricante di armi;
- scrivente o notaio;
- medico o guaritore rinomato;
- mercante;
- scalpellino;
- fonditore di campane;
- copista;
- interprete;
- addetto a una zecca o a un'officina di corte.

Una persona non coincide necessariamente con un unico mestiere. Un fabbro coltiva, un monaco amministra una proprietà, una levatrice fila e una guardia torna ai campi quando termina il servizio.

> *Storia: la specializzazione dipendeva dalla densità di clienti e dalla presenza di corti, città, monasteri e mercati. Molti artigiani si spostavano oppure combinavano più attività durante l'anno.*

Persone, mestieri e rango

Cibo, abiti e calzature dipendono da stagione, risorse, diritti e lavoro della casa. Per i materiali e le operazioni usa Mangiare e bere, Vestirsi e calzarsi e Lavori materiali e oggetti. I profili seguenti mostrano soltanto le differenze di accesso e gli obblighi.

Un mestiere non determina da solo il reddito: il fabbro con terra e clienti può vivere meglio di un miles senza patrono. Donne e uomini svolgono molti lavori della casa, dei campi e dello scambio, con accessi differenti secondo il luogo.

- **Coltivatori liberi o tenutari ben provvisti** — raccolto, orto e animali sostengono la tavola, ma censo e debiti possono svuotare il granaio. La veste migliore viene riservata alla festa e al tribunale.

- **Dipendenti, braccianti e poveri senza terra** — paga, ospitalità e diritti di raccolta decidono il pasto. Panni ricevuti e riparati possono essere insufficienti per il freddo; dipendenza giuridica e miseria non coincidono necessariamente.
- **Pastori, porcari e boscaioli** — portano cibo e utensili, cercano riparo e custodiscono il ricambio asciutto. Animali, boschi e loro prodotti possono appartenere a un'altra casa: il lavoro non concede il diritto di consumarli.
- **Pescatori e barcaioli** — disponibilità del pesce, sale e diritto sull'acqua decidono consumo e vendita. Panni bagnati e ricambi pesano sulla giornata.
- **Artigiani di villaggio e borgo** — clienti, orto e campi sostengono la casa. Il lavoro consuma gli abiti; la stagione della mietitura può sottrarre clienti e tempo alle botteghe.
- **Sacerdote di pieve o cappella** — orto, rendite e offerte dipendono dalla sua posizione. Vesti liturgiche e vesti quotidiane hanno usi diversi; una comunità può sostenere un prete con compagna e figli contro le richieste dei riformatori.
- **Monaci, monache e personale del monastero** — dispensa e guardaroba sono organizzati dalla comunità. La Regola benedettina esclude ordinariamente la carne di quadrupedi per i sani, ammettendola per i malati deboli; osservanza e pratica possono divergere. Ospiti e lavoratori laici hanno condizioni diverse.
- **Pellegrini e viandanti poveri** — dipendono dalle tappe e dalle porte aperte. Abiti personali, bastone, borsa e scarpe da riparare sono più importanti di un distintivo: la conchiglia di Santiago non è universale nel 1090.
- **Mercanti, someggiatori e messi** — provviste e appoggi sono parte della missione. Una veste curata per trattare, una fibbia o una scarpa buona mostrano credito e contatti; il seguito può distribuire carico e rischio.
- **Milites, guardie e uomini del seguito** — mantenimento, rendite o bottino dipendono dal patrono. Un guerriero povero può mangiare peggio dell'amministratore che protegge; armi e maglie non formano un'uniforme comune.
- **Signori, signore e loro case** — ospiti, rendite e rappresentanza impegnano cucina e guardaroba. Panno fine, bordure e servitori dichiarano rango; la razione di chi serve non coincide con la tavola di chi riceve.
- **Notai, scriventi, guaritori e levatrici** — clientela, casa e mantenimento decidono le risorse. Veste pulita, materiali e strumenti servono a una visita o a un atto; non occorre attribuire a tutti un libro personale.

Nomi e appellativi

Per una comparsa scegli un nome dalla tabella; aggiungi una relazione di parentela, un luogo o un soprannome soltanto se serve a distinguerla da un'altra persona. **Riutilizza i nomi** fra vicini e parenti: il padre, il figlio e un forestiero possono chiamarsi tutti Giovanni. L'elenco offre varietà, ma non rappresenta la frequenza statistica dei nomi. Le grafie qui sono rese leggibili in italiano a partire da forme delle carte dell'XI secolo; non pretendono di riprodurre il parlato locale.

Nomi maschili	Nomi femminili
Giovanni	Domenica
Pietro	Berta
Martino	Matilde

Nomi maschili	Nomi femminili
Andrea	Anna
Benedetto	Bianca
Domenico	Cristina
Ugo	Franca
Ranieri	Beatrice
Gerardo	Tederada
Stefano	Ermengarda
Bernardo	Gisintruda
Lanfranco	Richilda
Ariprando	Ferlinda
Bonfante	Rechenza
Rustico	Alberga
Leone	Alecra
Arderico	Urlinda
Anselmo	Belexore
Giselberto	Friderunda
Azzo	Guntilda

Altri nomi personali documentati: **Adamo, Boniverto, Otto, Pagano, Riccardo**.

Come distinguere due omonimi:

- **Parentela:** «figlio di Pietro», «figlia del fu Martino» se il padre è morto; una persona può essere identificata anche attraverso la madre, il coniuge o il defunto coniuge. «Vedova di» descrive una relazione, non sostituisce il nome proprio della donna.
- **Luogo:** «di Bergamo», «di Lucca», «di Stezzano» nelle fonti; per la valle di gioco usa «del Cerreto», «della Gora», «di San Michele», «del Ponte». Può indicare origine, residenza o casa: decidi quale.
- **Lavoro o funzione:** «Giovanni il fabbro», «Pietro il mugnaio», «Berta la levatrice», «Ugo il porcaro», «Anna la filatrice», «Martino il barcaiolo», «Lanfranco il notaio». Sono descrizioni utili nella voce dei personaggi, non cognomi da attribuire automaticamente ai figli.
- **Soprannome:** «Vincenzo detto Baldo» e «Martino detto Nigro» sono esempi documentati; nelle carte compaiono anche *Mularo*, *Bracaniola* e *Rucio*. Non tutti i soprannomi hanno un significato sicuro per noi. Per altri PNG puoi inventare «il Rosso», «la Rossa», «il Canuto», «la Lunga», «lo Zoppo», «la Guercia», «il Grosso», «la Piccola»: sono **modelli per il gioco**, non una lista di soprannomi tutti attestati nella stessa valle.

Esempi pronti: «Benedetto figlio di Martino, porcaro»; «Tederada di San Michele, levatrice»; «Anna vedova di Uberto, del Ponte»; «Vincenzo detto Baldo, uomo del mulino». Un soprannome può restare anche quando chi lo porta cambia mestiere o aspetto. Nomi come **Rustico** e **Pagano** possono essere nomi personali: non dichiarano da soli una condizione contadina o una fede diversa.

Ganci: due persone con lo stesso nome sono ricordate attraverso parenti diversi; una carta usa un soprannome che i testimoni non riconoscono, pur essendo autentica.

> *Storia: carte bergamasche, milanesi e toscane del tardo XI secolo mostrano nomi personali, rapporti di parentela, provenienze e appellativi. Gli studi sull'onomastica milanese e reggiana osservano che il modo di identificare una persona muta secondo luogo, data e tipo di atto; i riferimenti a famiglia e luogo prevalgono su quelli di mestiere. Non si presume che ogni seconda designazione sia già un cognome ereditario.*

CAPITOLO III

Scambi, lavoro e rendite

Scambi, credito e possesso

Il denaro d'argento circola, soprattutto dove passano mercati, corti ed eserciti, ma contano anche prodotti, giornate di lavoro, credito, doni e ospitalità. Soldo e lira servono spesso come unità di conto. Una transazione può mescolare moneta di zecche diverse, argento pesato, grano, vino, animali e promesse garantite da persone. Il manuale base fornisce equivalenze, categorie di valore e disponibilità per il gioco. Per capire che cosa riceve una persona dal proprio lavoro, vedi Guadagni, compensi e rendite.

Pesi e misure

Nel mondo di gioco non si usano metri, chilogrammi e litri. Nelle carte dell'Italia centro-settentrionale vicine al 1090 le misure compaiono per lo più in **latino notarile**; i nomi italiani qui sotto aiutano il lettore, ma non ricostruiscono alla lettera il parlato di ogni villaggio. Soprattutto, una parola documentata **non fornisce da sola una conversione moderna**.

Misura	Che cos'è, in breve	Riscontro vicino al 1090	Confronto moderno e limite
Piede di Liutprando	Unità di lunghezza che prende nome dal piede; nei documenti vale un campione, non il piede di chi misura.	Citato in una carta perugina del **1075**.	Una ricostruzione lo stima attorno a **44 cm**; la carta non ne indica il valore.
Pertica	Un'asta di misura; per estensione, una misura della **superficie** di un campo.	Carte di **Bergamo (1086)** e **Cremona (1080)** la usano per terreni.	In questi atti non è una lunghezza da convertire in metri.
Iugero	Misura della superficie di un terreno; il nome richiama il **giogo** di una coppia di buoi.	Misura terreni presso **Mantova (1072)**.	Lo iugero **romano** è circa **un quarto di ettaro**; il valore mantovano non si ricava dalla carta.
Moggia / moggio	Quantità di granaglie misurata con un recipiente; può indicare anche una **superficie agraria**.	**Perugia (1058)**: terra; un inventario **reggiano del X secolo**: cereali.	Non c'è una conversione unica in metri quadrati o litri.
Piede, oncia, tavola	Qui sono **unità e frazioni di superficie**, non un piede umano, un peso o una tavola di legno.	In una carta **milanese del 1066** misurano terra.	L'*oncia* di questa carta non si converte in grammi.

Misura	Che cos'è, in breve	Riscontro vicino al 1090	Confronto moderno e limite
Sestario / staio	Capienza stabilita da un **recipiente-campione** per misurare merci.	**Bergamo (1086)**: olio; **Lucca (1088)**: grano secondo il campione del mercato cittadino.	Quegli atti non ne fissano i litri.
Libbra	Peso nella pesatura delle merci; nei conti, anche **somma monetaria**.	In una carta bergamasca del **1074**, la penale è espressa in libbre di denari d'argento.	Una libbra di conto non si traduce in grammi di merce.

Termini da usare con maggiore cautela: *palmo* indica una misura legata alla mano; *braccio*, alla lunghezza di un arto o di un campione per panni; *miglio* indica una distanza di cammino, in origine mille passi romani. Esistono nella tradizione metrologica medievale, ma le fonti qui richiamate non dimostrano quale valore avessero in una valle precisa nel 1090. La *pertica* poteva anche essere un'asta di lunghezza, e la *libbra* un peso: bisogna specificare **quale uso** è in questione. L'esempio padovano di uno staio vicino a 29 litri e di un moggio pari a dodici staia appartiene a una ricostruzione locale su più secoli: non è un campione verificato per il 1090.

Per visualizzare senza attribuire false equivalenze storiche: un piede liutprandino ricostruito è nell'ordine di **quattro decimetri**; una libbra *di peso* romana o carolingia è nell'ordine di **tre o quattro etti**; uno iugero romano è nell'ordine di **2.500 m²**; il miglio romano è circa **1,5 km**. Sono confronti di epoche o sistemi diversi, non valori attestati per tutti i luoghi del gioco. Per lo staio e il moggio dell'XI secolo è più onesto parlare di un recipiente o di un campione locale che inventare i litri.

Al tavolo: scegli prima luogo, merce e campione del mercato, poi mantienili coerenti. Se occorre quantificare un carico, puoi decidere per quella sola campagna «qui uno staio contiene circa trenta litri» e annotarlo come **convenzione di gioco**, non come dato storico. Sacchi, anfore e carri non hanno per forza una capienza fissa.

Portare i soldi e farseli prestare

Il denaro si porta in una borsa, in piccoli contenitori cuciti nelle vesti oppure come argento e oggetti. Una somma grande è pesante soprattutto per ciò che comunica.

Il credito è personale:

- il creditore vuole un garante;
- un pegno deve essere riconoscibile e rivendibile;
- una chiesa o un potente può custodire un deposito;
- una carta vale dove le sue forme di convalida e chi le riconosce possono farla valere. Vedi Carte e riconoscimento;
- un forestiero senza nome paga di più o non ottiene nulla.

Il bottino sacro, le armi note e gli oggetti di una casa potente sono difficili da vendere. Trasformare ricchezza in denaro può essere un'avventura.

> *Storia: prima dei sistemi bancari maturi esistevano credito, pegno, deposito, garanzia e documentazione. La fiducia si appoggiava a persone e istituzioni capaci di far rispettare la promessa.*

Commercio e denaro

L'economia domestica produce molto di ciò che consuma, ma non vive di baratto puro. Famiglie e proprietà devono procurarsi ciò che il territorio non offre:

- sale;
- ferro;
- macine;
- animali;
- tessuti particolari;
- vino o olio;
- legname adatto;
- utensili e armi;
- denaro per pedaggi, tributi o acquisti.

Mercato, credito, rendite in natura e lavoro dovuto convivono. Una crisi può nascere non dalla mancanza assoluta di cibo, ma dall'obbligo di consegnarlo altrove.

> *Storia: l'XI secolo conosce una crescita di mercati e circolazione monetaria, ma l'accesso è irregolare. Autosufficienza relativa e scambio non sono opposti.*

Guadagni, compensi e rendite

Per sapere «quanto guadagna» una persona, distingui **ciò che produce**, **ciò che deve consegnare** e **ciò di cui può disporre**. Nel 1090 non c'è un tariffario valido per tutta l'Italia: terra, raccolti, vitto, alloggio, vestiti, moneta, credito e diritti contano tutti. La somma riscossa per conto di un padrone non appartiene necessariamente a chi la raccoglie. Il reddito di una casa contadina nasce inoltre dal lavoro di donne, uomini e figli, non dal solo mestiere del capofamiglia.

Terra e lavoro rurale

Persona	Entrate e limiti
Piccolo proprietario	Vive dei raccolti, dell'orto, degli animali e di qualche vendita. Dopo seme, consumi, eventuali prelievi e debiti può avere poco denaro pur disponendo di cibo e beni.
Contadino su terra altrui	Usa un tenimento e trattiene parte della produzione. Deve il canone stabilito dal patto: quantità fisse, quote di prodotti, moneta, trasporti o giornate di lavoro. Non riceve uno stipendio per coltivarlo.
Bracciante senza terra	Riceve un compenso per giornate o periodi di lavoro, talvolta con il pasto. La disponibilità di ingaggi cambia con stagione e raccolti.
Servo o domestico	Può ricevere soprattutto vitto, posto dove dormire e vesti, talvolta denaro e doni. Mantenimento, libertà personale e disponibilità di beni sono questioni diverse.

Persona	Entrate e limiti
Pastore o porcaro	Riceve mantenimento e compenso pattuito, in beni o moneta. Gli animali che custodisce non diventano per questo suoi.
Boscaiolo, carbonaio o pescatore	Vende ciò che ha diritto di prelevare oppure è pagato per tagliare, produrre, trasportare o pescare per altri. Attrezzi, combustibile e accesso a bosco o acqua incidono sul ricavo.

Artigiani, trasporti e mercato

Persona	Entrate e limiti
Fabbro	Riparazioni e oggetti su commissione, pagati in moneta, prodotti o tramite un rapporto continuativo con una corte. Ferro, carbone e attrezzi consumano parte dell'incasso.
Calzolaio, falegname o vasaio	Vende manufatti e riparazioni per singolo incarico; può coltivare anche un orto o un campo. Materiale, clientela e accesso al mercato cambiano il ricavo.
Muratore, carpentiere o scalpellino	È pagato per una giornata, per una fase del cantiere o per un'opera concordata, talvolta con il vitto. Un maestro che coordina altri lavoratori non ha lo stesso compenso di un manovale.
Mugnaio	Per la molitura riceve la quota pattuita dei cereali o altro compenso. Se il mulino appartiene a un signore o a una chiesa, una parte delle entrate può spettare al proprietario.
Barcaiolo o trasportatore	Riceve un compenso per traversata, carico o viaggio; barca, animali, aiutanti, pedaggi e danni sono spese o rischi da considerare.
Mercante	Il suo guadagno è ciò che resta delle vendite dopo acquisto delle merci, trasporto, perdite e debiti. Maneggiare denaro e merci di grande valore non significa esserne proprietario.
Notaio o scrivente	Può ricevere compensi per atti e scritture oppure essere mantenuto presso una corte o una chiesa. Contano clientela, materiali e patroni.

Chiesa, seguito e potere

Persona	Entrate e limiti
Prete di cappella o pieve	Vive di terra, orto, sostegno locale, offerte e della parte delle entrate ecclesiastiche che gli spetta. Non incassa automaticamente l'intera decima: diritti e proventi possono essere divisi.

Persona	Entrate e limiti
Monaco o monaca	Riceve dalla comunità vitto, alloggio e vesti. La ricchezza del monastero non coincide con la disponibilità personale dei suoi membri.
Abate o vescovo	Amministra beni, terre, offerte e diritti dell'ente. Da queste entrate devono vivere la comunità, il personale e gli ospiti; vanno mantenuti edifici e attività.
Guardia o armato a piedi	Può ricevere mantenimento, equipaggiamento, doni o una paga per il servizio. Conta chi gli fornisce vitto, armi e riparo.
Miles a cavallo	Può essere sostenuto con terre o redditi concessi, mantenimento e doni, oppure un pagamento pattuito. Cavallo e armamento richiedono a loro volta risorse. Non ogni beneficio comporta lo stesso obbligo militare.
Messo	Riceve quanto concordato per l'incarico e può viaggiare a spese della casa che lo invia: vitto, cavalcatura o accesso all'ospitalità contano quanto la moneta.
Gastaldo o amministratore	Può ricevere mantenimento, una concessione di terra o un compenso dal padrone. Grano, monete e animali che riscuote per conto della proprietà non sono suoi.
Signore o signora di castello	Vive di raccolti, canoni e diritti effettivamente riconosciuti. Mantiene casa, seguito, ospiti, uomini armati e strutture: le entrate possono essere consistenti senza essere denaro libero da spendere.

Un conto attestato, non una paga individuale. Un inventario del **X secolo** della corte di Enzola, nel Reggiano, registra ciò che il monastero di San Tommaso ricavava dai **25 coloni di cinque poderi**. Vi figurano **140 moggi di cereali, 14 anfore di vino, 84 denari, 51 polli, 255 uova e 114 opere**. Queste ultime sono prestazioni di lavoro, metà con i buoi e metà a mano. Sono entrate della proprietà provenienti da più persone; dividere gli 84 denari fra i coloni non darebbe il loro salario. È inoltre un confronto anteriore al 1090. Anche i canoni parziari attestati in regioni italiane nei secoli VIII–X potevano differire molto: un quarto o un terzo dei cereali, per esempio, e quote differenti sul vino non formano una tassa unica da applicare a ogni podere. Come semplice esempio di calcolo, un patto che chieda un quarto di 20 misure raccolte ne trasferisce 5 al proprietario; le 15 rimaste devono ancora coprire seme e sostentamento.

Per assegnare un compenso al tavolo, usa le categorie di valore del manuale base. Le cifre seguenti sono **riferimenti di gioco**, coerenti con quelle categorie: non sono salari documentati per il 1090 né prezzi vincolanti per tutta la valle.

Incarico occasionale	Compenso indicativo
Giornata di lavoro non specializzato	Vitto e circa **1 denaro**; senza vitto, **1–2 denari**.
Giornata di artigiano esperto	**2–4 denari** per il lavoro; materiali costosi a parte.
Riparazione semplice	**1–6 denari**, secondo lavoro e materiali.

Incarico occasionale	Compenso indicativo
Commissione impegnativa	**Da qualche soldo in su**; concorda separatamente materiali, viaggio e aiutanti.

Un ingaggio non dura necessariamente tutto l'anno. Braccianti e muratori seguono lavori e stagioni; chi abita e mangia presso una casa può ricevere meno moneta di chi deve procurarsi tutto da sé. Prima di scegliere una cifra, stabilisci **chi fornisce vitto, alloggio, materiali e attrezzi**, chi sopporta i rischi e quando avviene il pagamento. Per un contadino, un prete, un gastaldo o un miles conta spesso di più sapere quale terra, dispensa o casa li mantiene.

> *Storia: inventari e patti agrari attestano prodotti, denaro e prestazioni di lavoro nella stessa proprietà. Non disponiamo di serie continue sufficienti di paghe giornaliere per ricostruire un listino italiano dell'XI secolo; gli studi sul salario medievale includono fra i compensi anche pasti, alloggio e indumenti. I confronti citati sopra sono datati e localizzati: non vanno trasformati in tariffe universali del 1090.*

Procurarsi qualcosa

- **Cibo fresco e riparazione semplice** — prima casa, orto, vicini o bottega vicina; poi mercato, corte, ospitalità o debito.
- **Ferro e cuoio lavorato** — fabbro, calzolaio o borgo; se non bastano, mercato più grande o artigiano itinerante.
- **Frecce e dardi da balestra** — scorta del seguito armato, artigiano capace o mercato; per ripararli servono anche aste, penne e punte adatte.
- **Sale, panno fine e prodotti lontani** — mercato e mercante; in mancanza, città, porto o rete signorile.
- **Pergamena buona e atto scritto** — pieve maggiore, abbazia, vescovado o notaio; altrimenti viaggio in città o favore riconosciuto.
- **Arma, maglia, libro o reliquia** — corte, Chiesa o artigiano specializzato; servono committente e risorse straordinarie, non un acquisto spontaneo al villaggio.

Di chi è? Un coltivatore può usare un aratro in comune; un servo lavorare con attrezzi del padrone; un monaco ricevere utensili dal cellario; un artigiano possedere gli strumenti e indebitarsi per la materia prima. L'appartenenza dell'oggetto cambia ciò che succede quando si perde.

> *Storia: archeologia e immagini degli attrezzi agricoli attestano continuità, adattamenti regionali e molti lavori svolti a mano. La specializzazione cresce dove esistono clienti, materie prime e luoghi di scambio; non ogni mestiere occupa una bottega permanente in ogni villaggio.*

CAPITOLO IV

Casa e vita materiale

La casa contadina

Non esiste una casa unica. Materiali e forme dipendono da clima, risorse e tradizione.

Possibili strutture:

- casa lignea con pali o travi;
- pareti di graticcio e argilla;
- muratura di pietra o terra nelle regioni adatte;
- tetto di paglia, canne, scandole o tegole recuperate;
- uno o più ambienti;
- stalla separata o animali sotto lo stesso tetto;
- cortile, orto e piccole strutture di deposito.

Il focolare può essere aperto e il fumo uscire da porte, tetto o aperture. Camini costruiti non sono la norma della casa povera. Conservare la brace evita di dover riaccendere il fuoco.

Arredo plausibile:

- cassoni e panche;
- tavole mobili;
- pagliericci e coperte;
- stoviglie di legno o terracotta;
- paiolo, coltelli e macine domestiche;
- telaio, fusi e arnesi;
- sacchi, corde e recipienti;
- immagini, croci, piccoli amuleti o reliquie domestiche.

Il bene più prezioso può essere una trave, un animale, un paiolo metallico o una coperta, non una moneta.

Igiene, acqua e provviste

Le persone si lavano mani, volto, piedi e corpo secondo possibilità e usi; panni, pettini, bagni e rasatura esistono. Fumo, animali, parassiti e lavoro rendono però impossibile la pulizia moderna.

- acqua e pozzo richiedono manutenzione;
- rifiuti organici vengono riusati o allontanati;
- granaglie devono restare asciutte e protette dai roditori;
- carne e pesce si salano, affumicano o essiccano;
- un incendio può distruggere in minuti casa, scorte e vicini.

Ganci: una riserva di grano infestata è una crisi; un oggetto nascosto nel letame può non essere cercato; il furto di una coperta in inverno può uccidere più lentamente di una lama.

> *Storia: il medievale perennemente sporco è un mito. La sensibilità e i mezzi erano diversi, ma pulizia, acqua, parassiti e conservazione del cibo erano preoccupazioni concrete.*

Mangiare e bere

Il pasto comincia molto prima della tavola. Occorrono terra, seme, lavoro, un luogo asciutto dove conservare il raccolto, una macina, acqua, combustibile e qualcuno che cucini. Un sacco di grano non è ancora pane; un maiale nel cortile non è necessariamente carne disponibile a chi lo accudisce.

Alimenti fuori dal periodo

Patate e pomodori sono originari delle Americhe e arrivano in Europa solo dopo il 1492: non compaiono nei pasti comuni del 1090. Lo stesso vale per il **fagiolo comune** oggi diffuso, *Phaseolus vulgaris*. La parola «fagioli» da sola crea però un equivoco: nel Vecchio Mondo erano noti altri legumi, fra cui il **fagiolo dall'occhio** (*Vigna unguiculata*), attestato in Italia prima del 1090 ma non necessariamente coltivato in ogni regione. Fave, piselli e lenticchie restano scelte ordinarie quando compatibili con il luogo. Non vietare quindi ogni «fagiolo»; specifica la specie e l'accesso locale.

> *Storia: archeobotanica, resti di tessuti, calzature e documenti non ricostruiscono un menù quotidiano identico per tutti. Queste tavole sono profili per il gioco; prodotti e disponibilità dipendono da suolo, clima, rete di scambio e ricchezza.*

Dal campo al piatto

- **Cereali** — frumento dove terra e mezzi lo favoriscono; orzo, segale, farro o altri frumenti vestiti, miglio e panìco secondo regione e coltivazione. Si mangiano come pane, focaccia, pappa, minestra o *polenta* di cereali: la parola non implica il mais. I raccolti di più piante distribuiscono il rischio.
- **Legumi** — fave, piselli, lenticchie e, dove attestati, ceci; possono essere secchi, ammollati, cotti a lungo e mescolati ai cereali. Il fagiolo dall'occhio è possibile in alcuni luoghi; il fagiolo comune arrivato dall'America no.
- **Orti e raccolta** — cavoli, rape, cipolle, porri, aglio, erbe e verdure stagionali; secondo suolo e clima, frutta fresca o secca, noci, nocciole, castagne, uva e olive. L'orto occupa poco spazio ma domanda acqua, seme e cura.
- **Animali** — latte, formaggio e uova possono contare più della macellazione; pecore danno lana, buoi e altri animali da tiro lavorano, maiali sfruttano pascolo e scarti. Chi possiede il gregge decide chi ne usa i prodotti.
- **Pesce e carne** — pesce di fiume o di costa secondo il luogo; carne fresca, salata o affumicata secondo possesso e calendario. Un pastore non mangia automaticamente le pecore che custodisce. La selvaggina dipende da occasione, armi, accesso ai boschi e diritti di caccia.
- **Condimenti** — sale, erbe, aglio, cipolla, grassi animali; olio d'oliva dove cresce o arriva per commercio. Spezie lontane, zucchero e preparazioni costose non sono la dispensa normale di una pieve di campagna.

Per un villaggio scegli **due cereali abituali, due legumi o ortaggi, un grasso da cucina e un prodotto di scambio**. Questo rende riconoscibili piatti, raccolti e fatiche senza imporre un menu uguale a tutti.

Storia: l'archeobotanica dell'Italia del primo millennio mostra policoltura e forti differenze regionali. Campioni toscani che includono l'XI secolo distinguono anche la dieta rurale da quella dei gruppi che ricevono il frumento come rendita. Il ritrovamento di una pianta prova disponibilità in un contesto, non la frequenza con cui ogni famiglia la mangiava.

Macinare, cuocere e conservare

Macinare richiede tempo o accesso a una macina mossa dall'acqua, quando il luogo ne dispone. Il mugnaio può trattenere una parte, e un signore può rivendicare il diritto di imporre il suo mulino; non presupporre tale obbligo ovunque. La farina può essere mescolata, setacciata in modo diverso e usata anche senza forno: una pappa in paiolo consuma risorse diverse da un pane ben cotto.

Cuocere significa spesso alimentare un fuoco aperto. Un paiolo o una pentola di terracotta stanno sulla brace o accanto al fuoco; graticole, spiedi, lastre, teglie e forni esistono secondo casa e luogo. Un forno può essere domestico, condiviso o controllato da un potente. Il fumo annerisce le pareti e impregna abiti e travi. Legna secca e utensili metallici hanno un costo reale.

Conservare significa separare umido e secco: grano in sacchi, casse o depositi protetti; legumi essiccati; frutta e castagne seccate dove disponibili; formaggi stagionati; carni e pesci salati, affumicati o asciugati quando ci sono sale, tempo e strutture. Vino, aceto e altre fermentazioni sono risorse, non garanzie contro il deperimento. Un tetto guasto o dei topi possono consumare la scorta prima di un inverno intero.

Alla mano di chi cucina: coltello, asse di legno, cucchiaio e mestolo, pentola di terracotta, eventuale paiolo metallico, secchio, sacchi, ceste, macina e legna. Una casa povera può possedere pochi oggetti metallici; una corte o abbazia accumula stoviglie, forni, botti e personale. Le stoviglie cambiano per luogo e disponibilità; non serve distribuire piatti individuali di ceramica a ogni commensale.

Un pasto non è solo nutrimento

- **Casa contadina** — minestra comune, pane o pappa, ciò che l'orto e la dispensa consentono. I pasti seguono lavoro e luce; numero e orario non sono identici in ogni stagione.
- **Campo o strada** — pane, formaggio, frutta o cibo freddo trasportabile, contenitore per l'acqua; se si deve cuocere, occorrono sosta e combustibile.
- **Pieve** — il prete vive di proprie risorse, orto, rendite, ospitalità o offerte in proporzioni locali; un giorno di astinenza cambia l'acquisto di carne o pesce senza rendere il pesce accessibile a tutti.
- **Refettorio monastico** — pane e pietanze regolate dall'abbazia, lettura o silenzio secondo osservanza, calendario e disciplina. Ospiti, infermi e abate possono ricevere cibo diverso. Il personale laico non segue necessariamente la dieta dei professi.
- **Casa signorile** — migliori possibilità di pane fine, vino, pesce, carne, condimenti e ospiti da mantenere. Le razioni dei servi non coincidono con la tavola del signore; una festa comporta anche obblighi di dono e prestigio.
- **Borgo o mercato** — si acquistano pane, vino o pietanze dove domanda e offerta lo permettono; chi non ha credito può mangiare peggio che in campagna.

Digiuni e astinenze attraversano il calendario, soprattutto Quaresima e particolari giorni della settimana o vigilie, ma la loro osservanza concreta varia. Digiuno non significa che tutti smettano di mangiare; astinenza, età, malattia e posizione cambiano il pasto. Una regola monastica prescrive due pietanze cotte e, se disponibile, frutta o verdura; non descrive il vitto di ogni casolare.

Acqua da bere proviene da una fonte giudicata buona, da un pozzo o da un corso controllato. Vino, birra e sidro hanno geografie e prezzi diversi. Raccontare che «nel Medioevo nessuno beveva acqua» darebbe un'indicazione falsa e toglierebbe importanza alla fonte contesa.

Menu possibili, non obbligatori

- **Coltivatore a fine inverno** — pappa d'orzo o di miglio, fave secche, cipolla; quel giorno manca il formaggio perché è stato scambiato.
- **Bracciante in tarda primavera** — pane rimasto, erbe cotte e una scodella ricevuta come paga; il nuovo raccolto è ancora lontano.
- **Famiglia dopo la mietitura** — pane o focaccia di farina nuova, ortaggi, frutta del luogo, vino se la casa ne ha; una parte del grano deve ancora essere consegnata.
- **Pastore in autunno** — pane e formaggio portati con sé, castagne dove crescono, acqua del percorso; non abbatte gli animali del padrone.
- **Monaco in giorno ordinario** — pane e una o due pietanze cotte di legumi ed erbe secondo la casa; il malato può avere una dispensa differente.
- **Pellegrino ospitato** — una porzione del cibo dell'ospizio o del monastero; al mattino riceve forse pane per la tappa seguente, non una provvista infinita.
- **Signore che accoglie un inviato** — pane migliore, vino, carne o pesce, più servitori alla preparazione; la dispensa deve sostenere anche il seguito.

Al tavolo: se un cibo manca, chiedi *chi ne possedeva la scorta, chi aveva il diritto di prenderne una parte e quale lavoro servirà per sostituirlo*.

> *Storia: la Regola di Benedetto distingue cibo ordinario e infermi, lavoro pesante e stagione. Non si può ricavare da una norma monastica un numero fisso di pasti o una dieta identica per tutta la popolazione del 1090.*

Vestirsi e calzarsi

Un abito è insieme riparo, lavoro e riconoscimento. Il taglio cambia meno rapidamente della stoffa, delle finiture e dell'uso: una tunica semplice può essere povera o costosa. Non assegnare un colore esclusivo a ciascun ceto.

Fibre, taglio e manutenzione

- **Lana** — tessuto per tuniche, mantelli e coperte; lo spessore, la tessitura e la lavorazione fanno una grande differenza contro vento e pioggia.
- **Lino e canapa** — presenti dove si coltivano o si commerciano, per camicie, veli, tessuti domestici, sacchi e cordame. Una camicia fine e pulita comunica risorse; non tutti portano il medesimo strato interno.
- **Pelle e pelliccia** — scarpe, cinture, borse, fodere e ripari; possederle dipende da animali, conciatura, scambi e status.
- **Tessuti fini e seta** — possibili in ambienti ricchi e tramite commercio, specialmente per ornamenti e vesti d'apparato; non trasformare la seta in dotazione normale di qualsiasi nobile rurale.

Una persona può avere una **camicia o veste interna**, una **tunica** fermata da cintura, **brache e calze** oppure vesti sovrapposte e copertura del capo secondo persona e luogo. Il mantello è insieme riparo, coperta e segno di presentazione. Per le donne sono plausibili vesti lunghe e veli o altri copricapi secondo età, condizione e consuetudine; non esiste un'uniforme unica per tutte. I bambini portano panni adattati e ricevuti da altri.

Fare una veste richiede filare, tessere, tagliare e cucire. Ago, filo, fuso, rocca o sostegni della fibra, telaio, forbici e coltello sono oggetti di lavoro. I tessuti passano tra case e artigiani; i panni si lavano, rattoppano, restringono, allargano, tingono nuovamente o diventano pezze e bende. Una ruota da filare moderna non appartiene alla scena ordinaria del 1090: per il filatoio immagina anzitutto fuso e rocca.

Colore: lana naturale, bianco sporco del lino, grigi e bruni sono facili da visualizzare, ma i pigmenti e le tinture vegetali permettono anche rossi, gialli, azzurri e altri toni. Il discrimine è spesso tra panno ruvido e fine, tinta sbiadita e uniforme, veste rattoppata e integra. La sporcizia del lavoro non impedisce di tenere una veste migliore per la festa o davanti a un giudice.

Il vestito cambia con il lavoro



Esempi di vestiario per lavoro, viaggio e ambienti di rango diverso

- **Nei campi** si fermano i lembi che intralciano, si proteggono capo e piedi, si conserva asciutto un ricambio se c'è. Chi miete non indossa la veste usata per comparire in chiesa.
- **In bottega** il grembiule, quando adatto al mestiere, protegge da fuliggine, schegge, cuoio o tinta; non è un distintivo di corporazione obbligatorio.

- **Sulla strada** contano mantello, borsa, cintura, panni asciutti e scarpe riparabili più di una foggia professionale da pellegrino o mercante.
- **In chiesa** il sacerdote usa durante la liturgia camice, stola, casula o altre vesti secondo ruolo e uso locale. Fuori dal rito può portare una tunica ordinaria, più o meno curata; un prete povero non ha guardaroba illimitato.
- **In monastero** la comunità assegna vesti e calzature secondo disponibilità e clima. La Regola di Benedetto distingue cocolla più pesante d'inverno, veste da lavoro e calzature; questo è un modello normativo, non il colore universale di ogni casa.
- **In una casa signorile** un mantello fine, una fibbia, un bordo ricamato o un tessuto importato possono affermare rango senza che tutti i presenti indossino oro e seta. I servi della casa non sono vestiti come il padrone.

Estate alleggerisce gli strati durante il lavoro, ma non trasforma tutti in persone seminude; **inverno** aggiunge lana, mantello, copricapo e calze, quando la famiglia li possiede. La pioggia impone asciugatura, ritardi e prestiti di panni in ogni stagione. Una coperta è un bene tanto domestico quanto un riparo da viaggio.

Scarpe, piedi e riparazioni

La scarpa è di **cuoio** per tomaia e suola, tagliata e cucita da chi sa lavorare la pelle; forme basse o più coprenti dipendono da regione e uso. Può essere flessibile, consumarsi e assorbire acqua. Scarpe nuove richiedono pelle, tempo, misure e un artigiano; una cucitura o una toppa può invece essere riparata da chi ha ago robusto e abilità sufficienti. Una suola malmessa lungo un sentiero roccioso è una difficoltà concreta.

Chi le fa? Il conciatore prepara la pelle, il calzolaio taglia, cuce e ripara, altri forniscono filo, coltelli, lesine e talvolta fibbie. Un piccolo paese può servirsi di un artigiano in un borgo o al mercato. Camminare scalzi è possibile in certi lavori e stagioni, ma non è la condizione obbligatoria dei contadini.

> *Storia: testi e reperti distinguono manifattura locale, commercio e riuso. Un'officina di calzolai è documentata a Saint-Denis nell'898: è un confronto franco anteriore, non la prova di un calzolaio in ogni villaggio italiano. Le prescrizioni monastiche su calze, scarpe e abito variano esplicitamente con il clima.*

Lavori materiali e oggetti

Gli utensili sono un insieme di capacità e dipendenze. Una persona può saper usare una falce senza poter comprare il ferro per sostituirla; un fabbro può riparare un vomere e non fabbricare una buona spada. Se un oggetto manca, chiedi **chi lo possiede, chi lo aggiusta e chi può vietarne l'uso**.

Campi, boschi, acqua e animali

- **Lavorare la terra** — zappa, vanga, aratro o altro attrezzo da tiro secondo suolo e disponibilità, erpice dove serve; animali e persone dividono il lavoro. Alcuni ferri sono parti sostituibili preziose.
- **Raccogliere** — falcetti e falci, ceste, corde, sacchi, carri e animali da soma. Mietere, legare, essiccare, trebbiare e setacciare sono lavori distinti. Il prodotto può essere contato prima di arrivare alla casa.
- **Bosco** — ascia, roncola, cunei, seghe dove adatte, funi e carri; raccogliere legna, fare carbone, condurre porci e prendere castagne richiedono diritti che qualcuno può contestare.
- **Acqua** — secchi, giare, botti e canali; per il pescatore reti, lenze, nasse e barca secondo fiume o costa. Il mulino dipende da ruota, pietre, diga o gora e manutenzione continuata.

- **Animali** — corde, recinti, stalle, fieno e foraggio, coltelli, tosatoi, ferrature dove praticate. Proteggere un gregge costa lavoro anche quando nessun predatore si presenta.

Non attribuire ovunque la stessa rotazione dei campi o un aratro pesante: acqua, terreno, clima e assetto delle proprietà modificano le scelte.

Le mani specializzate

- **Fabbro** — forgia, carbone, mantice, incudine, martelli, tenaglie e lime; ripara chiodi, lame, ferri da lavoro, serrature, acciarini. Materiale, combustibile e commesse decidono se può accettare una riparazione subito.
- **Carpentiere e mastro d'ascia** — ascia, accetta, scalpelli, trivelle, corde e legno stagionato; costruisce o ripara tetti, casse, carri, barche e ponti secondo specializzazione.
- **Mugnaio** — macine, tramoggia, ruota, sacchi, canali. Un guasto alla gora interrompe i pasti di molte famiglie; misura e quota della macina possono suscitare sospetti.
- **Vasaio e fornaciaio** — argilla, acqua, tornio dove usato, forno e combustibile; recipienti rotti sono comuni, ma sostituirli richiede produzione o mercato.
- **Conciatore e calzolaio** — pelli, acqua, sostanze per la concia, coltelli, lesina, ago, filo e forme di lavoro; l'odore dell'officina e l'accesso all'acqua incidono su dove si lavora.
- **Filatrice, tessitore, sarta** — fuso, rocca, telaio, aghi e forbici; fanno e riparano oggetti indispensabili al riparo del corpo e della casa.
- **Scalpellino e muratore** — pietra adatta, malta, cazzuola, martelli, scalpelli, impalcature e trasporto; una costruzione in pietra impegna manodopera ben oltre chi alza il muro.
- **Scrivente** — penna, coltello per temperarla, inchiostro, calamaio, pergamena o tavoletta e soprattutto formazione. La sezione seguente distingue appunti da atti riconosciuti.

Gli stessi oggetti passano per mani diverse. Il fabbro compra carbone dal carbonaio; il calzolaio ha bisogno di pelle conciata; il muratore di carri; la pieve di cera, olio, stoffa e di una mano capace di scrivere. È da queste dipendenze che nascono viaggi, debiti e favori.

Frecce e dardi da balestra

Una **freccia** è fatta di un'asta di legno preparata, di una cocca che prende la corda, di penne che stabilizzano il volo e di una punta adatta all'uso. L'asta deve essere sufficientemente diritta, asciutta, lunga e resistente per l'arco che la scaglia. Con un **arco da guerra** robusto la scelta conta ancora di più: un'asta troppo debole, storta o con la cocca danneggiata può volare male o spezzarsi. Non basta appuntire un ramo appena tagliato per ottenere una freccia affidabile. La punta di ferro può avere forme diverse; una freccia non diventa *Perforante* solo perché è tirata da un arco forte.

Il **dardo da balestra** ha anch'esso un'asta e una punta, ma viene preparato per correre nella scanalatura dell'arma e ricevere la spinta della sua corda. Spesso è più corto e robusto di una freccia d'arco; coda e alette, quando presenti, devono adattarsi al modello di balestra. Un dardo recuperato da un'altra balestra non è automaticamente utilizzabile. Per la caccia possono esistere anche proiettili dalla testa smussata, destinati a uccelli o piccoli animali: non sono dardi da guerra improvvisati.

Dove trovarli. Un arciere al servizio di un signore può ricevere una scorta dalla casa o dal castello. Un cacciatore può conservare le proprie frecce, farsene preparare altre da chi conosce il lavoro o procurarsi punte e materiali al mercato. In un borgo, presso una corte o fra gli uomini di una guarnigione è più plausibile trovare

qualcuno che produca o assembli proiettili in quantità. Un fabbro può forgiare le punte senza per questo saper scegliere e impennare le aste; un villaggio piccolo può dover aspettare il mercato o un artigiano di passaggio. I dardi adatti a una balestra specifica sono più facili da ottenere dove quell'arma è usata e mantenuta.

Farli e ripararli. Chi ha imparato il lavoro sceglie legno adatto già asciutto o aste preparate, lo taglia e lo raddrizza, forma la cocca oppure la coda del dardo, fissa le penne o le alette quando occorrono, monta la punta e prova il tiro. Servono coltello e piccoli attrezzi, penne, filo, colla o pece, oltre a tempo e punte di ferro acquistate o forgiate. Riparare un'impennatura o rimontare una punta recuperata richiede meno lavoro che rifare una scorta partendo dal legno fresco. Forgiare le punte richiede invece ferro, combustibile, forgia e capacità proprie del fabbro.

Un PG che abbia appreso queste operazioni può svolgerle con **Manualità**: se dispone di materiali, strumenti e tempo, un lavoro ordinario non richiede un tiro. Quando il tempo stringe o il materiale è incerto, il GM usa le normali prove del manuale base. Saper tirare con l'Arco da Guerra o con la Balestra non significa da solo saper fabbricare i rispettivi proiettili. Dopo lo scontro si possono cercare quelli scagliati, ma punte piegate, aste rotte e penne strappate vanno controllate prima di riusarli.

> *Storia: a Colletière, sul lago di Paladru in Francia, un insediamento fortificato abitato nei primi decenni dell'XI secolo ha restituito archi, balestre, punte di freccia e dardi; il museo attribuisce ai fabbri del sito la produzione delle loro punte di ferro. È un confronto vicino nel tempo, non la prova di una stessa organizzazione in ogni valle italiana del 1090. Le aste lignee si conservano raramente: le caratteristiche necessarie al tiro si ricostruiscono anche mediante lo studio e la sperimentazione, senza trasferire a quest'epoca le frecce standardizzate dei secoli successivi.*

Luce, fuoco e notte

Di sera non si accendono tutte le stanze. Illuminare richiede combustibile, uno stoppino o un legno adatto, qualcuno che lo sorvegli e attenzione al fumo e agli incendi. La brace del focolare dà calore e un po' di luce; un piccolo lume lascia angoli bui e non rende facile riconoscere un volto lontano.

Che cosa si usa

- **Focolare** — legna o carbone ardono su un piano aperto o preparato. Cucina e riunisce la casa; la luce si perde presto lontano dal fuoco.
- **Lucerna** — piccola coppa di terracotta o metallo con combustibile e uno stoppino che affiora sul bordo o da un beccuccio. Può usare olio; forme e combustibili variano. Serve a rischiarare un punto, va rifornita e spostata con cautela.
- **Candela di sego** — stoppino circondato da grasso animale lavorato, tenuto in un sostegno. Possibile lume domestico; può colare, puzzare e richiedere cura dello stoppino.
- **Candela di cera d'api** — stoppino e cera su candeliere o altro sostegno. Più pregiata, adatta a chiesa, cerimonia e case che possono pagare di più; non è esclusiva del culto.
- **Torcia** — legno resinoso o con materiale combustibile all'estremità. Serve per il cammino o un lavoro breve; fuma, può gocciolare, occupa una mano e si consuma.
- **Legnetto acceso** — scheggia o fascetto preso al focolare. Trasporta la fiamma a un altro lume se il vento non la spegne.

Giunchi preparati e immersi nel grasso possono offrire un lume semplice in diverse tradizioni medievali. Per la valle italiana attorno al 1090 è più prudente introdurli quando il luogo o una scelta di ricostruzione lo giustifica, anziché farne l'illuminazione universale. Non occorrono lampade a olio raffinate o lanterne di vetro in ogni casa; un lume chiuso può essere utile fuori, ma forma e diffusione vanno scelte per regione.

Dove si vede una luce: nella casa povera prevalgono focolare e piccoli lumi; nella pieve le candele accompagnano i riti, ma non tutta la navata è illuminata tutta la notte; nell'abbazia l'illuminazione segue ufficio, lettura e lavori necessari; in castello guardie e servi tengono accesi i punti utili, con attenzione alle scorte. Una torcia accesa continuamente per ogni corridoio o per tutta una marcia sarebbe uno spreco.

Come si accende

Da una fiamma già viva — una scheggia accesa al focolare porta la fiamma allo stoppino della candela o della lucerna. Lo stoppino deve sporgere e avere combustibile; l'estremità della torcia può richiedere una fiamma sostenuta prima di prendere bene.

Da brace custodita — se il fuoco è rimasto a covare sotto cenere o una copertura adatta, vi si avvicinano esca e legnetti asciutti; si soffia finché compare la fiamma. Custodire una brace non equivale a lasciare una stanza incustodita piena di fuoco.

Da fuoco spento — servono un **acciarino** di ferro forgiato, con un bordo di metallo sufficientemente duro da produrre scintille, una **pietra focaia** con spigolo vivo, normalmente una scheggia di selce, e **esca asciutta**. L'acciarino può essere una barretta ripiegata che si tiene in mano; la selce è un piccolo frammento scheggiato, non una pietra che brucia. Battendo la pietra contro il metallo si staccano minuscole particelle metalliche incandescenti che fanno covare l'esca. Si alimenta la brace con fibre, trucioli e legnetti, si soffia, poi si accende uno stoppino o la torcia. Le scintille da sole non incendiano un grosso ceppo.

Per un viandante l'esca protetta dall'umidità può essere più importante del metallo. Un acciarino può stare in una borsa con selce ed esca; non è il meccanismo di un fucile a pietra, estraneo all'epoca. Se il focolare si è spento e tutto è bagnato, fare luce diventa un'azione da preparare, non un gesto istantaneo.

Che cosa cambia dopo il tramonto

- **Nel villaggio** le famiglie rientrano, richiudono recinti, proteggono animali e provviste; una voce fuori posto può essere riconosciuta prima di un volto.
- **Alla pieve** la luce di una veglia richiede cera, olio o legna e qualcuno che apra o sorvegli; una campana notturna ha un peso particolare.
- **In abbazia** le preghiere possono interrompere il sonno: passaggi, chiavi e lumi seguono il compito dei monaci e dei servitori.
- **Al castello** un fuoco su una torre attira sguardi e consuma risorse; per la guardia contano anche rumori, cani e presenza di testimoni.
- **Sulla strada** una fiamma rivela il gruppo a distanza; senza luce aumentano smarrimento, inciampi e lentezza.

Al tavolo: prima di descrivere una stanza illuminata, chiedi *chi ha pagato il combustibile, chi ha acceso il lume e dove finisce la luce*.

> *Storia: una lucerna di fine XI secolo da Pevensey in Inghilterra conserva tracce d'uso e posto per uno stoppino in olio o pece; è un confronto vicino nel tempo, non una forma unica italiana. Un acciarino di ferro proveniente dal Friuli è catalogato tra X e XI secolo. Le fonti museali distinguono la scintilla prodotta da ferro e selce dalla fiamma ottenuta alimentando un'esca.*

Oggetti da vedere: l'acciarino frammentario di Mossa è il confronto italiano più vicino all'epoca; l'acciarino e la selce di Birka mostrano altri oggetti coevi, ma scandinavi. Lo Science Museum mostra i due pezzi affiancati, senza datarli al 1090.

Scrittura, pergamena e memoria

Un atto scritto è una cosa materiale e sociale. Occorrono supporto, strumento, inchiostro, una mano capace di scrivere, parole adatte e persone disposte a riconoscere l'atto. La memoria orale e i testimoni restano indispensabili anche quando esiste una carta.

Carte e riconoscimento

Documento	Che cosa conta
Atto notarile privato	Formule, sottoscrizioni, segno del notaio e testimoni secondo l'uso. Nelle carte toscane si possono cercare il segno e la mano di uno scrivente noto.
Diploma	L'autorità che concede, il contenuto e le forme di convalida. Un diploma del re può essere riconosciuto dal suo sigillo.
Lettera di riconoscimento	La persona che l'ha mandata, chi ne riconosce la mano o la provenienza e a chi è diretta. Può aprire una porta se la casa ricevente riconosce il mittente.

Esempio. Un notaio riconosce la formula di una carta di confine. Un garante ricorda chi era presente e dove fu piantato il termine. Un diploma regio ai Pisani offre un caso di convalida con sigillo. Mastruzzo, segno notarile in Toscana occidentale · Diploma ai Pisani, 1081

Con che cosa si scrive

- **Pergamena** — pelle di pecora, capra o vitello preparata, tesa e raschiata; sostiene carte, lettere e libri. Prepararla richiede lavoro e accesso a pelli; non è un foglio economico disponibile a chiunque in ogni casa.
- **Penna e inchiostro** — una penna d'oca o di altro uccello grande viene temperata; l'inchiostro ferrogallico si può ottenere da galle, sali di ferro, acqua e un legante. Ricetta, qualità e approvvigionamento variano. Chi scrive può preparare una penna localmente, ma non per questo possiede pergamena.
- **Tavoletta cerata** — utile per appunti, conti e bozze correggibili con lo stilo; il contenuto non sostituisce da solo una carta riconosciuta da testimoni.
- **Carta** — presente in alcune reti mediterranee, ma non il supporto normale per un atto rurale dell'Italia centro-settentrionale del 1090. Evita pacchi di fogli moderni o quaderni comuni in ogni pieve.

Chi può scrivere e dove prende i materiali

- **Sacerdote rurale** — legge i libri liturgici necessari; se addestrato, annota nomi, memoria di una consegna o una lettera. Penna e inchiostro sono più accessibili della buona pergamena, che può arrivare da pieve, monastero, vescovado o città. Saper celebrare non significa saper redigere un atto valido.
- **Gastaldo o amministratore** — fa conti, convoca testimoni, detta ordini e ricorda i censi. Può servirsi di tavoletta e scrivente; per una carta formale cerca notaio o altra mano riconosciuta localmente.
- **Pieve, abbazia e sede episcopale** — custodiscono libri, carte e talvolta persone addestrate. Le scorte e le reti sono diseguali; l'ospitalità e la scrittura dipendono anche da rapporti e priorità.
- **Notaio o scrivente urbano** — redige una carta, sceglie formule, identifica persone e registra testimoni secondo l'uso del luogo. Viaggio, paga e riconoscimento dell'atto possono costare più della penna. Non ogni scrivente è un notaio.

- **Famiglia contadina** — custodisce memoria orale, testimoni, segni di possesso e, se ne ha, documenti ereditati. Anche una carta autentica va mostrata a chi ha potere e competenza per riconoscerla.

Al tavolo: un gastaldo può sapere che il grano fu consegnato, ma non avere una ricevuta; un prete può preparare una lettera, ma chiedere al pievano pergamena e formula; un testimone può riconoscere un sigillo e negare la data; una tavoletta cerata può essere cancellata prima che un notaio arrivi. Per il costo di materiali e scrittura vedi Prezzi indicativi.

> *Storia: le carte dell'XI secolo mostrano la forza combinata di scrittura, notai, testimoni e autorità. La pergamena resta il supporto abituale degli atti occidentali; le tavolette cerate sono uno strumento riutilizzabile. La distribuzione delle capacità di scrittura varia molto e va costruita per luogo, non assegnata automaticamente a ogni sacerdote o amministratore.*

CAPITOLO V

Luoghi e poteri

Villaggio, borgo e signoria

Nel manuale **borgo** indica un nucleo cresciuto presso mercato, ponte, monastero, castello o strada. Non implica automaticamente franchigia, comune, consiglio autonomo o corporazioni mature.

- **Podere disperso**
  - **Autorità più visibile:** famiglia o proprietario.
  - **Ciò che offre:** cibo, animali, riparo.
- **Villaggio**
  - **Autorità più visibile:** comunità e casa dominante.
  - **Ciò che offre:** lavoro, memoria, aiuto collettivo.
- **Grande proprietà**
  - **Autorità più visibile:** amministratore.
  - **Ciò che offre:** granai, officine, scorte.
- **Pieve**
  - **Autorità più visibile:** clero locale e vescovo.
  - **Ciò che offre:** culto, battesimo, riunioni.
- **Monastero**
  - **Autorità più visibile:** abate o badessa.
  - **Ciò che offre:** ospitalità, scrittura, terre.
- **Borgo di castello**
  - **Autorità più visibile:** castellano o signore.
  - **Ciò che offre:** mercato, difesa, pedaggi.
- **Castrum**
  - **Autorità più visibile:** guarnigione o potente.
  - **Ciò che offre:** presidio, deposito, corte.
- **Città episcopale**
  - **Autorità più visibile:** vescovo, visconti, giudici.
  - **Ciò che offre:** artigiani, moneta, tribunali.
- **Comunità urbana**
  - **Autorità più visibile:** notabili e associazioni giurate.
  - **Ciò che offre:** negoziazione e azione collettiva.

Il signore e il castello

Nel tardo XI secolo il castello è sempre più spesso il centro visibile del potere locale, ma non ogni villaggio vive entro le sue mura. Può essere:

- una torre o casa forte;
- una palizzata con fossato;
- un antico *castrum* riutilizzato;
- una residenza signorile in pietra;
- un quartiere fortificato;
- un castello con cappella, magazzini e piccola guarnigione;
- un monastero o palazzo episcopale fortificato.

Il castello controlla persone e risorse attraverso:

- protezione armata e rifugio;
- custodia di granai, armi e ostaggi;
- concessione o revoca di terre;
- giustizia, mediazione e coercizione;
- pedaggi, mercati e passaggi;
- imposizione di guardie e lavori;
- accesso a conte, vescovo, re o imperatore.

Un **castellano** può amministrare la fortezza per conto di un potente. Un **miles** può ricevere terra, rendita, doni o mantenimento per servire a cavallo, senza occupare un gradino fisso in una piramide universale.

Le comunità possono essere obbligate a scavare fossati, trasportare pietra, fornire animali o montare guardia. Non tutte queste pretese sono antiche o legittime: la loro contestazione genera carte, giuramenti, fughe e violenza.

Ganci: il castello impone un pedaggio nuovo; il vescovo sostiene che la torre sia costruita su terra ecclesiastica; due famiglie rivendicano la stessa investitura; la guarnigione consuma le scorte che dovrebbe proteggere; una comunità conserva una carta che chiama abuso ciò che il signore chiama consuetudine.

> *Storia: l'archeologia italiana mostra castelli importanti già prima dell'XI secolo, ma tra XI e XII secolo molte strutture vengono trasformate insieme al consolidarsi dei poteri signorili. Il grande villaggio interamente murato attorno al castello non deve essere proiettato ovunque nel 1080: spesso il centro fortificato resta separato o ospita soprattutto residenza, guarnigione e depositi.*

Dentro il castello

Il castello scelto per una scena può essere una piccola opera di terra e legno, un castrum abitato, una torre con recinto oppure un centro in pietra. Prima di descriverne gli ambienti, decidi **che cosa difende**: una famiglia, un deposito, una strada, un guado, una popolazione o un diritto contestato. Non serve aggiungere ogni elemento alla stessa fortezza.

Spazi possibili: accesso controllato e stalla, cortile con pozzo o cisterna, magazzino di grano, sala in cui ricevere e giudicare, cucina, alloggi, cappella, luogo per armi e attrezzi. La guarnigione e i servi non mangiano e dormono tutti nella sala del signore. Se manca l'acqua, la difesa dipende da fuori; se manca il deposito, il castello deve farsi portare cibo dalle case circostanti.

Chi ci lavora: castellano o padrone, familiari, uomini armati, addetti agli animali, cuochi, servitori, cappellano dove disponibile, amministratore e lavoratori convocati a riparare opere e fossati. Un miles può essere mantenuto nella casa, ricevere una rendita altrove o comparire solo quando viene chiamato. La paga del seguito non consiste necessariamente in moneta consegnata ogni settimana.

Il pasto usa entrate da poderi, censi e approvvigionamenti. Un ricevimento consuma vino, pane e carni ma è anche un atto politico: chi siede vicino al signore, chi serve e chi resta fuori comunica un rapporto. **L'abito** distingue il signore e i suoi famigliari dal seguito; guardie con tunica, mantello e lancia non sono per forza vestite in modo uniforme né protette da maglia.

Una giornata: qualcuno apre l'accesso, porta acqua e foraggio, riceve contadini con prodotti o richieste, controlla animali e ferro, porta una notizia in sala, sorveglia di notte. In tempo di minaccia molti arrivano a chiedere rifugio, ma capacità di accoglienza, chiavi, scorte e volontà del padrone pongono un limite.

Scene: il pozzo è guasto mentre gli uomini chiedono asilo; una scorta è registrata come rendita di due padroni diversi; il castellano ha ordinato turni di guardia su una strada che non gli appartiene.

> *Storia: castelli italiani dei secoli X e XI assumono forme e funzioni diverse; fortificare e raccogliere uomini non è soltanto una risposta all'assalto. I grandi ambienti specialistici dei castelli maturi non sono la pianta obbligatoria di una rocca del 1090.*

Corte agricola e grande proprietà

Una **curtis** o altra grande proprietà può raccogliere edifici, terre gestite direttamente, poderi affidati ad altri, magazzini, stalle, officine, un oratorio e persone con obblighi differenti. Non è un borgo né un castello per definizione. L'amministratore conta prodotti, assegna lavori, sorveglia depositi e rende conto al proprietario laico o ecclesiastico.

Nel cortile trovi animali, carri, attrezzi in riparazione, persone arrivate dai poderi, grano da misurare e una cucina per chi lavora. Una casa grande può ospitare di passaggio il padrone, un giudice o un messo. Alcuni dipendenti portano censi, altri devono giorni di lavoro; le pretese sono documentate, ricordate o contestate con testimoni.

Stagioni: seme e forza da tiro in primavera; manodopera, trebbiatura e misure in estate; consegne e riserve in autunno; conti, manutenzione e foraggio in inverno. Una tenuta piena di grano può avere famiglie che mangiano male: ciò che possiede il magazzino non appartiene automaticamente a chi lo riempie.

Scene: un sacco mancante viene imputato ai contadini prima che si cerchi il foro nel tetto; il gastaldo non sa leggere la carta presentata da un servo; buoi malati fermano la semina di due poderi.

Borgo, mercato e città

Un **borgo** cresce presso un ponte, una chiesa, un castello, una strada o una sosta commerciale. Più case ravvicinate possono ospitare botteghe, cortili, depositi, una piazza o uno slargo di mercato. Non è già una città comunale organizzata con corporazioni mature.

Nel giorno di mercato arrivano pane, legumi, panni, cuoio, sale, animali e prodotti locali o lontani secondo la rete di scambi. Cambiavalute e grandi mercanti non sono necessari a ogni piazza; pesi, misure, garanzie e diritto di riscuotere un dazio possono invece decidere chi riesce a vendere. Una bottega produce, si procura materia prima e accetta riparazioni; la casa del bottegaio può stare nello stesso cortile.

La città episcopale concentra più chiese, scriventi, giudici, artigiani, mercanti, funzionari e interessi di famiglie potenti. Vi convivono vescovo, ufficiali, proprietari, comunità e gruppi che possono agire insieme. In alcune città italiane si preparano forme di governo autonomo; non anticipare un comune pienamente strutturato in ogni città prima del 1090.

Cibo e abiti arrivano anche dal contado: il ricco mercante può comprare panno fine e il lavoratore urbano dipendere dal prezzo del pane. Mantelli da viaggio, grembiuli di bottega e vesti per presentarsi davanti a un giudice convivono nella stessa strada. La concentrazione di persone facilita la scelta di un artigiano e rende più visibili debiti, malattie, incendi e dispute su scarichi e acqua.

Scene: una misura di farina è contestata durante il mercato; un pedaggio nuovo allontana i someggiatori; un notaio possiede una carta che la pieve non riconosce; un fabbro non può servire il castello perché deve finire gli attrezzi per la mietitura.

La Chiesa

La Chiesa locale comprende più livelli:

- **papa, legati e concili**, la cui influenza concreta varia;
- **vescovo e diocesi**;
- **pieve**, spesso chiesa battesimale di un territorio rurale;
- **chiese e cappelle locali**;
- **capitoli di canonici**;
- **monasteri maschili o femminili**;
- **cappelle controllate da famiglie aristocratiche**;
- **santuari e reliquie**.

Il vescovo è autorità religiosa e spesso politica. Un monastero può possedere terre, servi, mulini, barche, castelli e diritti di giustizia, ma non sostituisce automaticamente la pieve o il sacerdote locale.

La seconda metà dell'XI secolo è attraversata dalla **riforma ecclesiastica**:

- condanna della simonia;
- richiesta di continenza del clero;
- opposizione a matrimonio e concubinato sacerdotale;
- riforma di monasteri e capitoli;
- rivendicazione della libertà della Chiesa;
- conflitto sulle investiture di vescovi e abati.

Queste prescrizioni non sono già applicate ovunque. Un sacerdote può avere compagna o figli ed essere sostenuto dalla comunità; un signore può considerare una chiesa parte del patrimonio familiare; un vescovo può essere fedele all'imperatore, al papa o alla propria famiglia. Il conflitto nasce proprio perché pratiche radicate e nuovi programmi di disciplina non coincidono.

Le reliquie attirano offerte, malati e pellegrini. La loro autenticità dipende da tradizione, autorità, miracoli e fama; rubarle può essere sacrilegio per chi perde e "traslazione voluta dal santo" per chi vince.

L'asilo ecclesiastico esiste in forme locali, ma non applicare automaticamente il modello inglese dei quaranta giorni e dell'abiura del regno. Un rifugiato in chiesa costringe clero, parenti e potenti a negoziare.

Le Vie Benedette rappresentano il raro caso in cui rito e autorità toccano davvero l'innaturale. Un effetto riuscito non garantisce approvazione ecclesiastica: contano obbedienza, formula, reputazione, testimoni e conseguenze.

Ganci: un legato pretende la deposizione di un vescovo; la popolazione difende un prete sposato; un abate riformatore abolisce ospitalità e servizi considerati antichi; un signore rifiuta di consegnare la chiesa familiare; una reliquia guarisce davvero ma lascia Corruzione; due candidati rivendicano la stessa sede episcopale.

> *Storia: la riforma dell'XI secolo non fu un processo lineare né soltanto papale. Monaci, vescovi, canonici, aristocratici e movimenti cittadini perseguirono obiettivi anche differenti. La controversia delle investiture rese più aspro un conflitto già presente tra controllo laico, disciplina clericale e autorità episcopale.*

Pieve, chiesa e cappella

La **pieve** è il centro religioso di un territorio rurale: qui un pievano e altri chierici, dove presenti, curano culto e battesimo, si riconoscono legami e si custodiscono parte delle memorie scritte. Una **cappella** può essere vicina a un gruppo di case ma dipendere dalla pieve per alcuni diritti; una cappella di castello può essere legata alla famiglia del signore. Rapporti e prerogative variano e vengono disputati.

Spazi possibili della pieve: chiesa con altare e arredi liturgici, fonte battesimale, cimitero o spazio di sepoltura legato alla chiesa, abitazione del clero, orto e qualche ricovero o deposito. Il fonte non deve stare nello stesso punto in ogni edificio. Una grande pieve può avere libri, arredi, candele, campana e più persone; una cappella povera potrebbe possedere molto meno.

Chi vi si incontra: pievano, prete, chierico giovane, sacrestano o laico addetto, famiglie venute per culto e affari, poveri in attesa di aiuto, messi del vescovo, proprietari che rivendicano terre o offerte. Il prete non conosce necessariamente tutte le carte; il pievano può conoscere persone che il sacerdote di una cappella non ha mai incontrato.

Una giornata: si apre per un rito, si prepara l'altare, si visita un malato, si discute una sepoltura, si contano offerte o si risponde alla richiesta di una lettera. Campane e processioni possono radunare persone anche per fatti non soltanto liturgici; ciò che accade in pubblico diventa memoria e testimonianza.

Inverno richiede fuoco e cera per una veglia; **primavera** porta battesimi e semine, e il tempo delle Rogazioni può riunire il clero e le case attorno a stazioni note. **Estate** rende difficile sottrarre persone alla mietitura; **autunno** porta rendite, conti e offerte dopo i raccolti. Le date esatte delle feste e dei pagamenti dipendono dal luogo.

Scene: una famiglia vuole seppellire un morto presso una cappella che la pieve rivendica; il fonte è rimasto senza acqua; il signore chiede le offerte ricevute da una chiesa che dice sua.

> *Storia: in Italia la diffusione delle pievi rurali è legata al decentramento della cura battesimale. Fonti, diritti di sepoltura, rendite e rapporti con cappelle minori non seguono un unico schema architettonico o giuridico.*

Abbazia e monastero

Un'**abbazia** è una comunità monastica guidata da un abate o da una badessa; **monastero** può indicare una comunità più piccola o essere usato in senso generale. Alcune case seguono la Regola di Benedetto e altre osservanze o consuetudini; la disciplina prescritta può differire dalla vita reale. Una grande abbazia è anche proprietaria, vicina, creditrice e ospite di chi attraversa la regione.

Spazi possibili: chiesa, luogo di preghiera e lettura, dormitorio, refettorio, cucina, dispensa, orto, officine, magazzini, alloggio per ospiti, infermeria e aree accessibili ai laici. Una piccola casa non ha un ambiente distinto per ogni funzione. Chiostri e piante ordinate sono possibili, non obbligatori; la grande abbazia monumentale è solo una delle forme.

Chi ci vive: monaci o monache, novizi, superiori, cellario che organizza provviste, portinaio che filtra gli accessi, persone addette alla liturgia, contadini dipendenti, cuochi, artigiani, lavoratori stagionali e ospiti. L'abate può amministrare castelli, mulini e campi tramite delegati. La stessa comunità può aver bisogno di un laico armato che difenda i suoi beni senza diventare monaco.

Ritmo: preghiera comunitaria a ore stabilite, lavoro, lettura, pasti e riposo. Alcuni si alzano anche di notte; altri si occupano degli ospiti, di animali o infermi. Non occorre immaginare che tutti copino manoscritti tutto il giorno. La tavola comune dipende da scorte e osservanza; l'ospite distinto può sedere con il superiore, il povero ricevere elemosina e un malato una dispensa particolare.

Vestire e illuminare: tunica e cocolla o altre vesti secondo regola e clima; indumenti di lavoro e scarpe forniti dalla comunità. Una lucerna o una candela per un ufficio notturno o per un testo non illumina automaticamente tutto il complesso. **Scrivere** può richiedere una stanza, pergamena, inchiostro e una persona addestrata; una piccola casa può procurarsi questi servizi altrove.

Scene: il cellario ha promesso lo stesso grano al monastero e al castellano; il portinaio ospita i pellegrini ma trattiene i loro coltelli; una badessa contesta al vescovo il diritto di nominare il cappellano; un benefattore pretende un posto di sepoltura in cambio di terra.

> *Storia: la Regola benedettina disciplina vitto, abito, lavoro, accoglienza e scorte, ma non misura da sola la pratica di ogni casa. La disposizione di San Gallo è un progetto del IX secolo utile come confronto di funzioni, non la pianta di tutte le abbazie del 1090.*

Ospizio, santuario e sosta di strada

Uno **xenodochio** o ospizio legato a una chiesa può accogliere forestieri, pellegrini e poveri e, secondo le risorse, assistere malati. Chi lo amministra decide posti, cibo e durata della sosta; alcuni ospiti possono essere tenuti separati o indirizzati altrove. Un santuario attira offerte e scambi, ma la sua capienza non cresce da sola con la fama.

Ciò che serve: acqua, fuoco, posto per dormire, provviste, qualcuno che riceva gli arrivati e un rapporto con la pieve, abbazia o famiglia che sostiene il luogo. Pellegrini poveri e messi di un potente possono avere trattamento differente. In inverno una coperta o una scarpa riparata vale quanto un pasto; in estate la sosta permette notizie e compagni di viaggio.

Scene: gli ospiti arrivano dopo che la porta è stata sbarrata; il responsabile non sa se accogliere una persona bandita; una reliquia attrae più malati di quanti si possano nutrire.

CAPITOLO VI

Tempo, feste e stagioni

Tempo, nomi e calendario

La maggior parte delle persone data un evento attraverso feste, regni, pontificati, indizioni, stagioni e memoria locale:

- «tre giorni dopo San Michele»;
- «nell'anno della scomunica»;
- «alla seconda vendemmia dopo l'incendio»;
- «durante l'indizione quarta», per chi scrive atti.

Le ore canoniche e le campane danno riferimenti, ma non ogni piccolo insediamento possiede una grande campana né la stessa precisione. La luce governa il lavoro. Di notte porte, animali e fuoco vengono messi in sicurezza; chi viaggia senza necessità attira attenzione anche senza un coprifuoco formalizzato.

Molti non hanno un cognome ereditario stabile: per distinguere persone con lo stesso nome, consulta Nomi e appellativi per PNG. Una carta datata secondo papa, imperatore e indizione può rivelare da quale parte politica proviene.

> *Storia: gli atti dell'XI secolo usano sistemi di datazione differenti, spesso combinando anno di regno, impero, pontificato e indizione.*

Le ore canoniche

L'**ora canonica** è un momento di preghiera, non un'ora di sessanta minuti fissata da un orologio. In un monastero che segue la Regola di Benedetto gli uffici scandiscono anche lavoro, pasti e riposo. La luce del giorno si può dividere in dodici **ore temporali**: sono più brevi d'inverno e più lunghe d'estate. I riferimenti alle ore moderne qui sotto servono soltanto a immaginare una giornata vicina all'equinozio, secondo il sole locale.

Ufficio	Momento della giornata	Per immaginarlo vicino all'equinozio
Mattutino o vigilie	Nella notte, prima dell'alba.	A notte fonda o prima dell'alba; non sempre a mezzanotte.
Lodi	All'alba.	Quando si fa giorno.
Prima	All'inizio della giornata di luce.	Intorno alle 6, se il sole sorge alle 6.
Terza	A metà mattina.	Intorno alle 9.
Sesta	A metà del giorno di luce.	Verso mezzogiorno.

Ufficio	Momento della giornata	Per immaginarlo vicino all'equinozio
Nona	Nel pomeriggio.	Intorno alle 15; può essere anticipata nell'osservanza monastica.
Vespri	Verso sera, presso il tramonto.	Quando la luce sta finendo.
Compieta	Dopo Vespri, prima del riposo notturno.	Sul finire del giorno; l'ora dipende dalla comunità.

Nella pieve e nel villaggio: i chierici possono osservare uffici e la campana di una chiesa abbastanza vicina può diventare un segnale comune. Non supporre però che ogni piccolo villaggio senta otto richiami distinti ogni giorno. Lavoro nei campi, distanza, stagioni e consuetudini locali restano decisivi. «Ci vediamo dopo Terza», «consegna il grano prima di Vespri» o «partiamo dopo le Lodi» sono riferimenti utili nella voce dei personaggi; per una tappa lontana dalla chiesa possono bastare «all'alba», «a mezzogiorno», «prima del buio».

> *Storia: la Regola benedettina prescrive i sette uffici diurni e l'ufficio notturno, organizza alcuni pasti attorno a Sesta o Nona e affida a una persona il segnale per riunire la comunità. È una prescrizione monastica, non l'orario automaticamente osservato da ogni abitante della regione.*

Una giornata tipo

Prima dell'alba — si controllano brace, animali e acqua; il cibo è semplice e spesso avanzato dalla sera.

Mattina — campi, pascoli, orti, filatura, riparazioni, trasporto e cucina si spartiscono secondo stagione, età e consuetudine. Bambini e anziani svolgono lavori compatibili con forza e autonomia.

Mezzogiorno — pasto nei campi o presso la casa. Il lavoro può rallentare nel caldo, non per un orario universale.

Pomeriggio — si continua finché luce e compito lo richiedono. Durante semina, fienagione, vendemmia o mietitura ogni mano disponibile viene assorbita.

Sera — animali e attrezzi vengono messi al riparo, si mangia, si fila, si ripara, si prega e si racconta. Una luce mantenuta a lungo costa combustibile; la notte riduce il mondo a voce, brace e suoni esterni.

Nota per il GM: dopo il tramonto non serve un coprifuoco legale per rendere sospetto un movimento. Il forestiero che attraversa corti e recinti sveglia cani, famiglie e guardie.

> *Storia: lavoro e riposo seguivano luce, stagione e compiti. Le ore canoniche offrivano riferimenti, ma la precisione quotidiana dipendeva dalla vicinanza di una chiesa o di una comunità religiosa.*

Un anno tipo: lavori e feste

- **Gennaio–Febbraio** — Epifania; riparazioni, filatura, potatura e gestione delle scorte. Candelora: luce, benedizioni e presagi locali.
- **Marzo–Aprile** — Aratura e semine primaverili. Quaresima e Pasqua secondo l'anno. Penitenze e riconciliazioni.
- **Maggio** — Pascoli e orti; prime fienagioni nelle zone più calde.

- **Giugno** — Fienagione, tosatura, lavori su canali e strade.
- **Luglio–Agosto** — Mietitura e trebbiatura. Massimo bisogno di manodopera; maggiore rischio di incendi, furti e prelievi forzati.
- **Settembre** — Vendemmia e raccolti tardivi. Tempora d'autunno. San Michele può essere un termine per conti o consegne secondo il patto locale.
- **Ottobre** — Semine autunnali, ghiande e pascolo dei maiali; conflitti su boschi, acque e confini.
- **Novembre** — Ognissanti e commemorazione dei fedeli defunti, ormai promossa dalla rete cluniacense ma non necessariamente osservata nello stesso modo in ogni chiesa e regione.
- **Dicembre** — Avvento, Natale e inizio dei Dodici Giorni. Tempora d'inverno, notti lunghe, ospitalità e racconti.

Feste fisse. Natale, Epifania, San Michele e altre ricorrenze offrono date riconoscibili. La loro importanza varia secondo la chiesa e il luogo.

Feste mobili. La Pasqua determina la Quaresima, l'Ascensione e Pentecoste. Colloca le Rogazioni legate all'Ascensione secondo l'anno scelto. Le quattro Tempora scandiscono digiuni e osservanze di Quaresima, del tempo di Pentecoste, d'autunno e d'Avvento. L'uso locale decide quali giornate i personaggi ricordano o osservano.

Termini della valle. Una festa può dare il nome a una consegna se il patto o la consuetudine lo stabiliscono. Per il giorno utile alla semina contano terreno, coltura e tempo. La confessione esiste prima dell'obbligo annuale universale dei secoli successivi.

Uso al tavolo. Una festa stabilisce chi è presente, quale strada è affollata e che cosa accadrà dopo la campana. Un termine economico stabilisce chi attende grano, lavoro o denaro.

Storia. Litanie, preghiere e processioni delle Rogazioni coinvolgono clero e fedeli. Gli itinerari possono legare luoghi significativi e stazioni diverse. A Milano le litanie della Pataria del 1066 offrono un caso eccezionale di mobilitazione. Il giro integrale del confine è il requisito della Pratica soprannaturale di La Sesta Era. Ristuccia, Rogazioni altomedievali · La liturgia nella rivolta patarina di Milano

Storia. La rete cluniacense promuove la commemorazione del 2 novembre all'epoca dell'abate Odilone. La sua ricezione è locale. Nella valle una casa legata a Cluny può osservarla con maggiore solennità di una cappella vicina. Longo, festa dei Defunti nelle Vitae di Odilone · Quattro Tempora

L'anno nei diversi luoghi

Questi riferimenti presuppongono una valle collinare dell'Italia centro-settentrionale. Sposta raccolti e feste secondo quota, clima e luogo. Per ingredienti e strati del vestito usa le sezioni sulla vita materiale; qui contano **lavoro, scorte, strade e persone disponibili**.

Luogo	Inverno	Primavera	Estate	Autunno
Casa e villaggio	Provviste, legna, foraggio e riparazioni.	Dispensa ridotta, semine e recinti.	Mietitura, trebbiatura, acqua e mani occupate.	Vendemmia, semine autunnali, censi e riserve.
Pieve	Uffici, visite difficili, cera e riparo.	Pasqua, battesimi e itinerari delle Rogazioni.	Riti e sepolture sottraggono lavoratori ai campi.	Offerte, defunti, rendite e diritti di sepoltura.

Luogo	Inverno	Primavera	Estate	Autunno
Abbazia	Cellario, ospiti, lettura e manutenzione.	Orti, mulini, sementi e amministratori.	Raccolta di rendite, carri e depositi.	Conti delle scorte, vino e debiti.
Castello	Guardie, foraggio, tetti e accessi.	Lavori, messi, strade e preparazione del seguito.	Controllo dei trasporti e servizi imposti.	Riscossioni, contestazioni e preparativi per il freddo.
Borgo e mercato	Sale, combustibile, panni e strade difficili.	Animali, riparazioni e prestiti di seme.	Grano, mulino e contese sulle misure.	Debiti scaduti, botti, cuoio e ferri.
Strada e ospizio	Luce breve, soste e ospiti infreddoliti.	Piene, fango e viaggi ripresi.	Acqua, caldo, temporali e incendi nelle stoppie.	Merci in viaggio prima delle piogge peggiori.

Inverno: provviste e riparo

Una scorta è integra, ma l'autorità ne esige la consegna prima del disgelo. Chi la custodisce e chi deve mangiarne possono essere persone diverse.

Primavera: seme e attesa

Una lite deve essere risolta prima della semina locale. Se il campo resta fermo, non basta vincere la causa dopo che è passata la stagione adatta.

Estate: raccolto e mani occupate

Una famiglia è convocata davanti al giudice nei giorni della mietitura. Comparire, mandare un garante o rischiare la mancata comparsa sono scelte concrete.

Autunno: consegne e preparazione

La stessa botte di vino è promessa al signore, alla pieve e al creditore. Una vendemmia riuscita non cancella obblighi incompatibili.

Mettere la stagione in una scena

Scegli quattro fatti: **un lavoro che qualcuno non può interrompere; una scorta che deve durare; un segno sul corpo o sugli abiti; una soglia del tempo**, come luce rimasta, pioggia, festa o consegna. Bastano per rendere il luogo preciso senza un calendario di rendimenti e prezzi.

CAPITOLO VII

Viaggi e incontri

Chi viaggia

Sulle strade si incontrano:

- pellegrini diretti a Roma o a santuari locali;
- monaci, sacerdoti e messi episcopali;
- mercanti e someggiatori;
- giudici, notai, legati e inviati;
- castellani, guerrieri e servitori;
- lavoratori stagionali;
- artigiani itineranti;
- prigionieri e ostaggi;
- mendicanti e fuggitivi.

Si viaggia preferibilmente di giorno e in compagnia. Unirsi a una comitiva offre sicurezza, informazioni e testimoni.

Preparare la partenza

Per un mercato vicino può bastare partire all'alba e tornare prima del buio. Un pellegrinaggio, una consegna o una missione per la pieve richiedono tappe, provviste e persone presso cui farsi ricevere. Il viaggiatore non porta di norma viveri per l'intero percorso: prepara soprattutto il tratto fino al prossimo rifornimento plausibile.

- **Informarsi sulla via** — chiedere a chi è appena passato se il ponte è in piedi, il guado attraversabile, il sentiero segnato e il pedaggio richiesto. Una piena, una lite o un cambio di custode possono rendere inutili le notizie della stagione precedente.
- **Scegliere le tappe** — sapere dove trovare acqua, case, mercato, ospizio o monastero e quale sosta raggiungere prima di notte. L'itinerario di Sigerico, intorno al 990, conserva una sequenza di luoghi di sosta: prova l'utilità di orientarsi per tappe, non un'andatura identica per tutti.
- **Trovare compagnia e appoggi** — viaggiare con parenti, mercanti, pellegrini o someggiatori diretti nella stessa direzione; portare monete, qualcosa da scambiare o una lettera del proprio mandante se serve farsi riconoscere. La lettera non è un documento d'identità universale.
- **Lasciare la casa in ordine** — accordarsi per animali, figli, raccolto, lavoro e debiti durante l'assenza. Per una partenza lunga la famiglia deve poter proseguire senza il viaggiatore.
- **Preparare piedi e carico** — riparare suole e cuciture, provare che bisaccia e mantello non intralcino il passo e proteggere dall'acqua lettere, esca e panni di ricambio.

Storia: la Regola di Benedetto prescrive vesti da viaggio prelevate dal guardaroba del monastero e restituite al ritorno. È una disposizione per i monaci, utile a mostrare che anche un viaggio ordinario richiede preparazione; non descrive il corredo di ogni abitante della valle.

Vestiti, bisaccia e carico

Chi va a piedi indossa la veste abituale, scarpe adatte e un mantello o una cappa per vento e pioggia. Cintura, copricapo e panni asciutti dipendono da stagione e mezzi. Una bisaccia di tessuto o cuoio porta il poco che serve fra una sosta e l'altra; ciò che teme l'acqua va avvolto e tenuto al riparo. Una dotazione possibile, **non l'inventario obbligatorio di ogni pellegrino**:

- pane, altri viveri per la tappa e un recipiente con acqua;
- coltello personale per il pasto e i piccoli lavori, bastone per camminare e sondare il terreno presso un guado;
- un pezzo di corda, ago e filo o un legaccio di ricambio, se occorre aggiustare scarpe e bagaglio;
- acciarino, selce ed esca asciutta, quando si prevede una sosta senza fuoco già disponibile;
- denaro, una lettera o un oggetto da consegnare, tenuti al sicuro e separati dai viveri.

Una scodella o un piccolo recipiente aggiuntivo è utile solo se le soste previste lo richiedono. Non tutti possono o vogliono portare ogni oggetto. Il contadino che torna dal mercato la sera può avere soprattutto merci e pranzo; il messo custodisce la lettera; il mercante distribuisce balle, corde, coperture e provviste sugli animali; il signore usa seguito e cavalcature, ma deve comunque trovare foraggio e appoggi.

Sistemare le cinghie del bagaglio significa stringere una bisaccia allentata, assicurare la copertura o fermare le funi di un carico sul mulo: i movimenti e il terreno possono spostarlo o farlo cadere. Non è una procedura speciale chiamata «controllare i legacci».

Ingombro: non si contano pesi. Chi marcia carico come un animale accumula Fatica come in marcia forzata. Un mulo costa meno di perdere un uomo.

Mangiare durante il viaggio

Servono cibi che non si versino e che si possano mangiare senza una cucina. Pane, anche indurito, e formaggio sono scelte concrete. Noci, nocciole, castagne secche dove disponibili e frutta fresca o essiccata variano con stagione e regione; la frutta fresca si consuma presto. Carne o pesce conservati si possono portare, ma prezzo, sale e disponibilità non ne fanno il pasto normale di ogni viandante.

Per **due giornate a piedi** una scorta plausibile è pane per i pasti sul cammino, un pezzo di cacio, qualche noce o castagna secca e acqua sufficiente per arrivare alla prossima fonte conosciuta. È un esempio di carico, non una razione fissa. Alla sosta si cerca altra acqua, pane e, quando c'è una cucina che accoglie il viandante, una minestra calda. Legumi secchi sono utili come provvista per una casa o un carico, ma richiedono tempo, acqua e fuoco per diventare un pasto: chi cammina leggero non deve portare pentola, legumi e combustibile per ogni tappa.

In estate si trova più facilmente frutta fresca ma la sete e la conservazione contano di più. In autunno il raccolto offre opportunità, senza dare a ogni forestiero il diritto di prenderne. A fine inverno e in primavera le scorte della casa ospitante possono essere ridotte. Un monastero può nutrire un ospite; l'accoglienza prescritta dalla Regola benedettina non garantisce che ogni porta offra sempre posto e cibo.

Acqua e recipienti

L'acqua si beve e si porta per raggiungere la prossima fonte affidabile; non si presume che ogni viandante beva soltanto vino. Prima di partire si chiede dove siano il pozzo, la sorgente o la casa che darà acqua e si riempie il recipiente. In un tratto incerto occorre più scorta, un animale che la trasporti o un'altra strada. La qualità delle fonti varia: un torrente gonfio di fango non equivale automaticamente a una sorgente nota.

- **Piccolo recipiente personale** — può essere una fiaschetta di materiale adatto, una pelle o una zucca da vino svuotata e seccata, secondo quanto è disponibile nella regione. Non imporre un modello unico a tutti i PG. La *Lagenaria siceraria* è attestata nei depositi dell'Italia antica e medievale; i semi attestano la pianta, non da soli l'uso di ogni frutto come borraccia nel 1090.
- **Fiasca di terracotta** — ha un corpo rigido, un collo per versare e, in alcuni esemplari, anse per un laccio; è più fragile e pesante di un recipiente morbido. La fiasca italiana del parco di Sepino è **tardomedievale**: mostra una soluzione materiale possibile, non una forma da attribuire senz'altro a questa valle del 1090.
- **Otre e contenitori maggiori** — hanno senso con un animale, un carro, una compagnia o merci liquide. Un otre può portare vino o olio, oltre all'uso possibile per l'acqua; non è automaticamente la piccola borraccia che porta alla cintura una persona sola. Per una comitiva si possono usare anche recipienti rigidi più grandi.

Com'è fatto un otre di pelle intera: si scuoia una capra lasciando la pelle quasi intatta, con aperture presso collo e zampe; la si prepara, secca e concia, poi si cuciono o legano le aperture delle zampe. Il collo resta come imboccatura per riempire e versare e si chiude ripiegandolo e legandolo. Ne risulta un sacco flessibile, che si gonfia quando è pieno e si affloscia quando è vuoto; si trasporta con corde, nella gerla o su un animale. Bisogna controllarne chiusura e perdite prima della tappa.

Il Museo etnografico di Premana mostra un otre di capra con il pelo all'interno, lungo circa 110 cm, usato soprattutto per vino e olio e capace di contenere fino a cinquanta litri. Un otre calabrese catalogato dal Ministero della Cultura mostra la chiusura del collo ripiegato con cordicelle. **Sono oggetti etnografici recenti**: spiegano la costruzione, ma non provano che la stessa forma e capacità fossero quelle ordinarie nell'XI secolo.

Un'ampolla con acqua di un santuario ha scopo devozionale e non è, per questo solo fatto, la scorta d'acqua di un'intera giornata.

Affrontare una tappa

Si parte con luce sufficiente per raggiungere la sosta prevista. L'andatura è quella delle persone, degli animali e del terreno più lenti: un mulo carico, un carro nel fango o un ferito cambiano la giornata di tutti. Ci si ferma per bere e mangiare, far riposare gli animali e sistemare le cinghie del bagaglio o le funi del carico. Lungo la strada si chiedono notizie di ponti, guadi e ospitalità più avanti.

Per risolvere la marcia, il rischio e il riposo usa La tappa nel manuale base.

Nel pomeriggio si decide se la prossima sosta è ancora raggiungibile. Arrivare prima del buio lascia tempo per chiedere un posto, trovare acqua, badare agli animali e asciugare panni e scarpe. Si può dormire presso parenti e conoscenti, in una casa disposta a ricevere ospiti, presso un monastero, un ospizio, una pieve, una corte o un borgo; quando non c'è altro, in un fienile o all'aperto. Il rango, il denaro e le relazioni influiscono su ciò che viene concesso, e la presenza di un monastero non garantisce un letto libero.

La sera si mangia quanto resta o quanto si ottiene, si guardano piedi e scarpe e si prepara la tappa seguente: dove si prende acqua, quale passaggio è praticabile e chi riceverà la compagnia? In inverno le giornate sono corte e il maltempo può bloccare un passo; dopo una piena il guado estivo può diventare impraticabile anche nella bella stagione.

Ponti e guadi sono punti di potere. Un **teloneo** può essere legittimo, usurpato o inventato da uomini armati. Strade romane possono restare utili, ma manutenzione e sicurezza cambiano lungo lo stesso percorso.

Al tavolo: c'è pane per domani, ma la piena ha tagliato il guado e l'ospizio è dall'altra parte. Attendere, tornare indietro a chiedere ospitalità, pagare il ponte o cercare un sentiero sconosciuto sono scelte diverse, con conseguenze concrete.

> *Storia: pellegrini, mercanti, messi, soldati, chierici, muratori e lavoratori rendevano le strade meno vuote del mito moderno. La mobilità restava però pericolosa e dipendente da ospitalità, stagione e protezione.*

Incontri

Sulla strada le persone portano notizie, protezioni e obblighi. Annota chi accompagna la compagnia, chi controlla il passaggio e quale voce corre avanti. Se la tappa offre un'occasione, usa gli incontri del manuale base. La procedura indica quando tirare e come leggere i tempi sottili.

CAPITOLO VIII

Giustizia e criminalità

Amministrazione e giustizia

Nessuna singola autorità controlla automaticamente ogni controversia. Possono intervenire:

1. **La comunità e i parenti** — testimoniano, mediano e cercano composizione.
2. **La casa proprietaria** — amministra terre, dipendenti e obblighi.
3. **Il conte o un suo rappresentante** — esercita funzioni pubbliche e convoca una corte o un placito.
4. **Il vescovo o altra autorità ecclesiastica** — giudica clero, disciplina religiosa e questioni che toccano beni o protezione della Chiesa.
5. **Il re o imperatore** — lontano ma reale, attraverso diplomi, messi, giudici e interventi straordinari.

Gli strumenti principali sono:

- giuramenti;
- testimoni;
- garanti;
- carte e sigilli;
- composizione e restituzione;
- penitenza;
- confisca;
- ostaggi;
- esilio o perdita della protezione;
- ordalia in casi e luoghi specifici.

La faida è una possibilità, non l'unica forma di giustizia. Famiglie, vescovi, conti e mediatori cercano di convertirla in compensazione, matrimonio, giuramento o pace. Per una denuncia concreta e per i poteri di gastaldo e prete, vedi La criminalità rurale.

> *Storia: placiti e carte italiane dell'XI secolo mostrano giudici, conti, vescovi, notai, testimoni e carte. Reputazione e parentela contavano, ma non sostituivano ogni procedura.*

La criminalità rurale

Il crimine quotidiano riguarda soprattutto:

- raccolti e animali;
- legna e pascoli;
- confini spostati;

- debiti e pegni;
- risse;
- adulterio e rapimento;
- falsificazione;
- appropriazione di rendite;
- imposizione di cattive consuetudini;
- violenza tra famiglie;
- predazione di uomini armati.

I banditi non sono necessariamente una comunità stabile nel bosco. Possono essere:

- uomini messi al bando;
- fuggitivi;
- guerrieri senza patrono;
- membri di una faida;
- servi scappati;
- razziatori protetti da un potente;
- soldati o marinai separati dal proprio gruppo.

Come si cerca un colpevole:

- parenti e vicini danno l'allarme;
- nei casi urgenti si chiamano altri uomini del luogo;
- si cercano il bene sottratto, chi ne rivendica il possesso e persone che abbiano visto qualcosa;
- il potente può mandare propri uomini;
- si cercano parenti o garanti disposti a far comparire il sospetto;
- l'autorità può chiedere alla comunità di presentare chi è stato chiamato in causa.

Non esiste una polizia professionale uniforme. Neppure esiste una procedura unica come il *hue and cry* inglese dei secoli successivi. La mobilitazione comunitaria è plausibile, ma dipende da autorità e consuetudine locali.

Dal sospetto al giudizio

In un villaggio verso il 1090 un'accusa di furto può seguire questo percorso. Non è una procedura obbligatoria: prima di usarla, stabilisci chi possiede la terra, chi ha il diritto di giudicare il furto e chi dispone di uomini capaci di far rispettare la decisione. Il proprietario della terra non è necessariamente titolare di ogni diritto di giustizia.

1. **Denuncia e ricerca.** Il derubato avverte casa e vicini. Si cerca la capra scomparsa, il sacco di grano, chi li ha visti e chi li reclama. Un prelievo di legna o un pascolo contestato può invece dipendere da diritti che le parti ricordano in modo diverso.
2. **Convocazione o presa in custodia.** Si chiede al sospetto di comparire davanti all'autorità competente, spesso tramite un suo uomo. Un abitante conosciuto, con parenti e garanti, può attendere libero. Chi è preso sul fatto, tenta di fuggire, minaccia altri o non offre alcuna garanzia può essere trattenuto. L'accusa, da sola, non equivale alla condanna.

3. **Ascolto e prova.** Il signore o il suo delegato può tenere un giudizio con uomini del luogo; il conte o il suo rappresentante può convocare un *placito*. Si ascoltano accusa e difesa, testimoni, giuramenti e garanti; carte e sigilli contano quando il diritto su un bene è controverso. Nei casi dubbi un giuramento formale, e in particolari contesti un'ordalia o un duello giudiziario, possono diventare decisivi. Non serve proporre il duello per ogni furto.
4. **Decisione ed esecuzione.** Assoluzione, restituzione, compensazione, penalità dovuta all'autorità e accordo fra famiglie sono esiti possibili. Se l'accusato non paga o non compare, si cercano garanti, si prendono pegni o si ricorre a misure coercitive. Una sentenza che nessuno può far eseguire riapre la lite.

Chi lo giudica? Una casa signorile, un'abbazia, un vescovo e un conte possono avere diritti sovrapposti. Il prete del villaggio può mediare, ascoltare o scrivere, ma non è automaticamente il giudice dei suoi parrocchiani. Il gastaldo può tenere un giudizio solo se il suo signore gli ha affidato quel potere. Un atto del **1120**, dunque posteriore al periodo di riferimento, mostra un vescovo che concede a un monastero alcuni placiti ma riserva a sé proprio le cause di furto e rapina: è un esempio della distinzione tra i diritti, non una norma per ogni villaggio.

Se l'accusato ha una carica

- **Un gastaldo accusato di trattenere parte del censo o di sequestrare beni senza diritto.** I danneggiati cercano l'abate, il vescovo o il signore che gli ha affidato l'incarico. È il suo superiore a poter mandare un altro agente, chiedere conti, imporre restituzione o togliergli l'ufficio; un'altra autorità può rivendicare il giudizio. Se il prelievo arricchiva anche il superiore, ottenere ascolto sarà più difficile. Chiamare *furto* un tributo che il gastaldo considera legittimo è già parte della controversia. Non lasciarlo giudicare la causa contro sé stesso.
- **Un prete accusato di aver sottratto beni della chiesa o di un abitante.** Il vescovo può richiedere testimonianze e intervenire sul ministero: imporre penitenza, vietargli temporaneamente di officiare o allontanarlo dall'incarico sono esiti possibili, secondo gravità e rapporti di forza. Chi ha perduto i beni pretende comunque restituzione. Se la vittima è un laico, il signore o il conte può rivendicare un proprio giudizio; il vescovo può opporsi alla custodia o al giudizio di un sacerdote da parte di laici. Nel tardo XI secolo i confini di questi poteri sono contesi: la condizione di chierico non garantisce impunità né determina da sola una procedura uniforme.

Un gastaldo che dispone di uomini armati, o un prete sostenuto dal patrono della chiesa, può ignorare una semplice richiesta dei vicini. Famiglie, comunità e altre autorità possono allora portare testimonianze, invocare una carta o cercare protezione altrove. Il conflitto su chi abbia il diritto di giudicare può essere importante quanto il reato stesso.

Custodia e prigionia

Trattenere una persona serve spesso a impedirne la fuga, ottenere la sua comparsa, una consegna o un pagamento. Può essere sorvegliata in una casa, chiusa in un locale della residenza signorile o del castello, oppure affidata alla custodia di altri; ferri e legacci sono possibili se si teme la fuga. Non serve immaginare una prigione costruita apposta sotto ogni torre. Il rango, i garanti e la forza di chi la reclama cambiano sia la custodia sia la possibilità di evitarla.

La prigione come *pena* non era inconcepibile: una legge del re longobardo Liutprando, dell'VIII secolo, prevedeva anche due o tre anni di detenzione per un ladro. È una prescrizione molto anteriore; non prova che nel villaggio del 1090 un piccolo furto sia punito normalmente con anni di carcere. Se viene arrestato un gastaldo, un altro agente del suo superiore può custodirlo; se viene arrestato un prete, chi ne ha la custodia può diventare materia di scontro tra il signore locale e il vescovo.

Esempi di reati ed esiti

Sono **esiti possibili per scene e preparazione**, non un tariffario universale. Gravità, danno, intenzione, condizione delle persone, diritto applicato, disponibilità di garanti e potere di chi giudica cambiano la decisione. Un medesimo atto può essere chiamato delitto da una parte e diritto consuetudinario dall'altra.

- **Legna tagliata in un bosco conteso.** Il custode la sequestra e chiede una penalità; la famiglia sostiene di avere il diritto di raccoglierla. Testimoni e consuetudini possono portare alla restituzione della legna, a un pagamento o al riconoscimento del diritto di raccolta.
- **Una capra rubata da un vicino.** Se il fatto è riconosciuto, l'animale torna al proprietario, oppure se ne paga il valore; può aggiungersi una composizione e una penalità per l'autorità. Due parenti garantiscono il pagamento dopo il mercato. Il prete può chiedere anche una penitenza; questa non sostituisce quanto spetta al danneggiato.
- **Grano del censo trattenuto dal gastaldo.** L'abate fa controllare consegne e testimoni, pretende ciò che manca e può rimuovere il gastaldo. Se approvava il prelievo, i contadini devono contestare il diritto del monastero stesso, non solo l'onestà del suo agente.
- **Rissa con un braccio rotto.** Chi ha colpito può dovere una composizione alla persona ferita o alla sua famiglia e un giuramento di pace; l'autorità può esigere un'ulteriore penalità. Se la lite riprende, i parenti possono chiedere nuove garanzie o ricorrere alla violenza.
- **Omicidio durante una lite.** I parenti della vittima chiedono una composizione adeguata e garanzie di pace; l'autorità può esigere beni, allontanare il colpevole o perseguirlo più duramente. Non ogni omicidio termina con un'impiccagione, né ogni pagamento impedisce una faida.
- **Incendio appiccato a una casa o a un granaio.** Si stimano beni, raccolto e costruzione perduti; possono seguire risarcimento aggravato, confisca o una pena più severa se ci sono morti. L'Editto di Rotari del **643** prevedeva il triplo del danno per un incendio doloso di casa: è un esempio di legge antica, non la cifra da applicare automaticamente nel 1090.
- **Rapina armata a un mercante.** Restituzione e composizione possono non bastare: l'autorità che tutela la via può imporre confisca, allontanamento o, in circostanze gravi, una pena corporale o capitale. La possibilità di identificare e prendere gli aggressori resta decisiva.
- **Offerte della pieve sottratte dal prete.** Chi amministra quei beni chiede un rendiconto; il vescovo può imporgli restituzione, penitenza e limitazioni nell'ufficio. Se anche famiglie laiche hanno perduto beni, la loro pretesa non si estingue con la sola sanzione ecclesiastica.

*Storia: il patto di Nonantola del **1058** nomina gastaldi e altri agenti dell'abbazia e limita, salvi legge e diritti signorili, i loro arresti, sequestri e atti violenti. Le fonti dell'XI secolo descrivono raramente per intero il trattamento concreto di un singolo ladro. Composizioni e pene negli editti longobardi sono testimonianze normative più antiche, non una fotografia della pratica in ogni signoria del 1090. La detenzione punitiva è attestata nella legge, mentre custodia, coercizione, riscatto e garanzie restano usi diversi della privazione della libertà. La disciplina del prete spetta al vescovo, ma l'immunità dei chierici dai giudici laici è oggetto di contesa proprio nel tardo XI secolo.*

CAPITOLO IX

Credenze e innaturale

Superstizione e stregoneria

Non descrivere il popolo come pagano sotto una vernice cristiana. Fede, medicina, consuetudine e protezione rituale possono convivere:

- salmi scritti o recitati;
- croci e reliquie;
- erbe e fumigazioni;
- amuleti con nomi sacri;
- acqua e sale benedetti;
- presagi;
- formule familiari;
- gesti compiuti presso soglie, tombe e campi.

La domanda non è soltanto «funziona?», ma:

- da quale autorità viene?
- quali parole usa?
- quale prezzo richiede?
- produce carità, ordine e guarigione oppure paura e dipendenza?
- viola tombe, sacramenti, obbedienza o giuramenti?

Accuse plausibili:

- maleficio;
- avvelenamento;
- divinazione proibita;
- profanazione;
- uso illecito di reliquie;
- evocazione dei morti;
- sortilegio contro una persona;
- frode miracolosa;
- commercio con spiriti;
- disobbedienza a un ordine episcopale.

Non esistono inquisitori papali né cacce alle streghe organizzate nel senso bassomedievale-moderno. Possono intervenire sacerdote, decano, vescovo, abate, legato, signore, parenti della vittima o folla. La risposta può essere ammonizione, penitenza, distruzione degli oggetti, risarcimento, espulsione, custodia, violenza privata o condanna per un altro reato.

Scala del sospetto: diceria → segni protettivi al tuo passaggio → domande del sacerdote → ammonimento o penitenza → visita episcopale → sequestro degli oggetti → denuncia al potente o violenza. Segni visibili del contatto con l'Arcano possono accelerare il processo. Avvertire un'impronta indica un contatto con l'innaturale, ma non prova malvagità, colpa o un'origine demoniaca.

> *Storia: il Canon Episcopi, trasmesso da Reginone di Prüm, continua a influenzare il modo in cui il clero interpreta cavalcate notturne e illusioni diaboliche. Il Corrector di Burcardo di Worms, all'inizio dell'XI secolo, raccoglie domande su divinazioni, malefici, riti domestici e credenze. Queste fonti descrivono soprattutto ciò che gli autori vogliono correggere, non un catalogo neutrale di pratiche realmente diffuse in ogni regione.*

Dove il mondo si assottiglia

L'innaturale non riempie ogni bosco. Filtra nei luoghi in cui memoria, morte e confine si accumulano:

- crocevia;
- guadi;
- tombe isolate;
- rovine antiche;
- alberi colpiti o venerati;
- sorgenti;
- confini contestati;
- case abbandonate;
- luoghi di giuramento o esecuzione.

Tempi adatti sono vigilie, Tempora, notti tra Natale ed Epifania, funerali e passaggi stagionali. Non ogni credenza deve essere vera; il GM decide quali dettagli sono costume, coincidenza o segno reale.

In gioco. Scegli un luogo preciso e ciò che vi ha lasciato un'impronta. Nel granaio abbandonato, per esempio, il fieno resta bagnato anche quando le travi sono asciutte. Una persona sensibile può avvertire una presenza dal lato della stalla. Una Bestia Segnata nelle vicinanze può essere attirata se può raggiungere il luogo. I personaggi possono ispezionare il fieno, parlare con chi chiuse il granaio e scoprire che cosa è stato lasciato lì.

Per grado, sensibilità, attrazione e contatto usa Corruzione e innaturale. Per un rito usa Risolvere una Pratica.

Ogni comunità possiede **una cosa che non torna**:

- **1** — La campana della pieve suona una volta quando nessuno tira la corda
- **2** — I cani non attraversano il fossato a settentrione
- **3** — Una casa viene mantenuta vuota da tre famiglie diverse
- **4** — Il mugnaio lascia ogni nona misura accanto alla gora
- **5** — I bambini battezzati nella stessa estate sognano la medesima scala
- **6** — Sotto un cippo di confine la neve non resta mai

Storia: fonti dell'XI secolo e tradizioni ricevute dai secoli precedenti testimoniano visioni, sogni, spiriti e cavalcate notturne, ma le processioni ordinate dei morti sono descritte più chiaramente in testi successivi. Il gioco combina motivi medievali vicini senza attribuirli tutti a una singola credenza contemporanea.

CAPITOLO X

Preparare una valle e una sessione

Queste domande trasformano il quadro storico in una situazione locale. Bastano risposte brevi, da modificare quando il gioco le mette alla prova.

1. **Regione e stagione:** in quale tipo di paesaggio siamo? Quale lavoro, festa o consegna impedisce alla gente di lasciare il posto oggi?
2. **Scorte:** chi possiede grano, animali, sale, scarpe asciutte e un tetto? Che cosa manca a una famiglia prima del prossimo raccolto?
3. **Poteri:** chi possiede la terra, chi convoca una corte e chi riscuote? Indica almeno due pretese che possono entrare in conflitto.
4. **Reti:** chi garantisce per il forestiero? Chi può ospitarlo, scrivere una lettera, riparargli una scarpa o chiamare testimoni?
5. **Luogo e percorso:** scegli pieve, mercato, guado o castello come punto in cui gli interessi si incontrano. Che cosa cambia quando piove o arriva la notte?
6. **Fatto già avvenuto:** qualcuno ha nascosto una consegna, negato un diritto, perso un sigillo o visto un segno. Chi ne conosce la versione incompleta?
7. **Pressione e tracce:** che cosa accade se nessuno interviene? Prepara almeno tre vie indipendenti verso la verità centrale e segnali osservabili prima del peggioramento. Usa Preparazione minima e Fronti per sviluppare la situazione.

L'innaturale, se presente, ha una causa e limiti propri. Una diceria può restare soltanto una diceria; quando un rito o una presenza è reale, le regole dell'Arcano nel manuale base ne stabiliscono gli effetti.

La valle della Gora

Una valle immaginaria ispirata al Reggiano, in ottobre, attorno al 1085.

Il ponte di legno è caduto durante la piena. I viandanti scendono ora al guado presso la pieve. Mentre i campi aspettano la semina autunnale, il castaldo dell'abbazia fa mettere una sbarra sulla riva e trattiene il mulo di un traghettatore che rifiuta di pagare.

Persona o casa	Che cosa vuole e che cosa può fare
Abate di San Donato	Possiede il ponte caduto e riscuoteva per quel passaggio. Il suo castaldo pretende di esigere la stessa somma al guado.
Messo del conte	Può convocare le parti per una disputa sull'uso del guado. Gli occorrono testimoni e qualcuno che garantisca la comparsa.
Nando, custode del passaggio	Ha le chiavi della rimessa e due uomini. Vuole trattenere il mulo finché riceve un ordine o una garanzia.

Persona o casa	Che cosa vuole e che cosa può fare
Bona, vedova del mugnaio	Offre da mangiare ai PG e si presta a garantire per il traghettatore. Vuole che il sale già pagato giunga alla pieve prima della pioggia.

Motore e Freno. La casa abbaziale vuole una rendita da spendere per rifare il ponte. Il messo è già nella valle, e i vicini sanno che il guado era un passaggio comune. Finché qualcuno garantisce per loro, il castaldo esita a trattenere una persona.

Prima verità. L'accordo invocato dal castaldo riguarda il ponte, mentre la comunità ha una pretesa distinta sul guado. I PG possono venirne a conoscenza attraverso tre tracce indipendenti.

- Una copia dell'accordo alla pieve nomina il ponte di legno e la sua riva.
- Il traghettatore ricorda la composizione conclusa quando la precedente piena costrinse tutti a passare a valle.
- Un anziano che ha partecipato alla posa del termine mostra il cippo che delimitava il diritto dell'abbazia e indica il guado oltre il limite.

Prossimo passo. Al tramonto Nando riceve uomini e un ordine di prendere un secondo animale. Un garante può ottenere la restituzione del primo mulo e la comparsa alla corte. La comunità può proporre una quota di lavoro per rifare il ponte in cambio del passaggio libero. Chi si ritira perde una tappa, ma può portare la notizia al messo.

Un segno. La campana della pieve suona quando il guado si svuota. Decidi in preparazione se la corda viene tirata dal ragazzo che avvisa i traghettatori o se la voce della campana appartiene a un annegato che chiede di ritrovare il proprio corpo. Nel secondo caso, il luogo del corpo e il suo Vincolo si scoprono anche senza Arcano.

Legami e cura. Un PG può dovere ospitalità a Bona o avere promesso di condurre il sale alla pieve. Se un ferito si ferma lì, può raccogliere le memorie del pievano, ricevere il messo o mandare avanti i compagni con un testimone. Chi offre il riparo decide che cosa chiede in cambio.

Storia. L'esempio combina poteri distinti. Il patto di Nonantola mostra come una comunità possa ottenere limiti all'azione degli agenti. La concessione padovana del 1120 mostra una ripartizione di diritti in un contesto e in una data diversi. Convenzione di Nonantola, 1058 · Concessione di Sinibaldo, 1120

CAPITOLO XI

Glossario dei termini arcaici

Storia: i termini sono riferimenti di gioco per una regione ispirata all'Italia della fine dell'XI secolo. Uso e significato variano nel tempo e nello spazio.

- **Acciarino** — ferro da battere contro una pietra dura per ottenere scintille che incendino l'esca; non è un accendino moderno.
- **Allodio** — terra detenuta senza dipendenza diretta da una concessione superiore, pur restando soggetta ad autorità e obblighi pubblici o signorili.
- **Avvocato di una chiesa** — laico incaricato di proteggere e rappresentare beni ecclesiastici, anche con la forza; titolo, diritti e abusi variano.
- **Bando / bannum** — potere di ordinare, convocare, proibire e punire; anche la proclamazione che esclude una persona dalla protezione ordinaria.
- **Beneficio** — terra, rendita o diritto concesso in relazione a servizio e fedeltà. Può essere trasmesso o consolidarsi, ma non coincide automaticamente con il feudo ereditario di una piramide universale.
- **Castrum** — luogo fortificato; può essere antico, nuovo, abitato o principalmente militare.
- **Castellano** — responsabile militare e amministrativo di un castello per conto del possessore.
- **Cattive consuetudini** — espressione polemica per esazioni e obblighi ritenuti nuovi, abusivi o contrari a un privilegio.
- **Cellario** — responsabile di scorte e approvvigionamenti in una comunità monastica; le sue attribuzioni concrete dipendono dalla casa.
- **Censo** — pagamento periodico in denaro o natura dovuto per terra, protezione o altro diritto.
- **Cocolla** — veste o copertura monastica prescritta in forme diverse secondo regola, clima e consuetudine; non indica un colore unico.
- **Comune** — forma associativa e politica urbana in formazione. In alcune città italiane compaiono assetti consolari già negli ultimi decenni dell'XI secolo, ma nel periodo predefinito sono fenomeni locali e ancora fluidi: non usare il Comune come governo standard di ogni città.
- **Curtis** — complesso fondiario con terre gestite direttamente, tenimenti, magazzini, officine e dipendenti. Nell'XI secolo può persistere o trasformarsi, ma non è il modello universale di ogni signoria.
- **Decima** — prelievo ecclesiastico teoricamente legato alla decima parte, con applicazioni, titolari ed esenzioni locali.
- **Dominicum** — parte di una proprietà riservata alla gestione diretta del possessore.
- **Fidelitas** — fedeltà giurata o riconosciuta a una persona o istituzione; contenuti e obblighi dipendono dal rapporto concreto.
- **Foresteria** — ambiente o struttura di accoglienza degli ospiti, soprattutto in una grande abbazia; non implica accesso libero all'intera comunità.
- **Gastaldo / fattore** — amministratore di una proprietà o rappresentante locale; titolo e competenze dipendono dalla regione.

- **Gora** — canale che porta l'acqua a un mulino o la allontana; richiede manutenzione e può modificare diritti e colture vicine.
- **Immunità** — privilegio che limita l'intervento di funzionari esterni su terre e persone di una chiesa o di un potente; non significa assenza di ogni autorità.
- **Investitura** — consegna simbolica di carica, terra o diritto. La nomina di vescovi e abati è al centro di un grande conflitto politico nel periodo predefinito.
- **Lira / soldo** — unità di conto basate rispettivamente su 240 e 12 denari.
- **Lucerna** — piccolo recipiente che alimenta con olio o altra sostanza adatta uno stoppino acceso; forma, combustibile e uso variano.
- **Manso** — unità poderale o fiscale associata idealmente al sostentamento e agli obblighi di una famiglia; estensione e contenuto non sono uniformi.
- **Miles** — combattente professionale, spesso montato e legato a un potente. Nel tardo XI secolo acquista maggiore riconoscibilità sociale, ma non coincide ancora con un ordine cavalleresco universale.
- **Nicolaismo** — termine polemico usato dai riformatori per matrimonio, convivenza o rapporti sessuali del clero.
- **Ostaggio** — persona consegnata come garanzia di pace, obbedienza o pagamento; non è necessariamente trattata come un prigioniero comune.
- **Otre** — recipiente flessibile per liquidi ricavato da pelle preparata, in alcuni casi dalla pelle quasi intera di un animale; dimensione e uso variano.
- **Pataria** — movimento riformatore milanese attivo contro simonia e clero sposato; è un riferimento regionale, non un nome generico per ogni riformatore.
- **Pieve** — chiesa rurale principale, spesso dotata di fonte battesimale e autorità su un territorio e chiese minori.
- **Placito** — assemblea o corte pubblica in cui autorità, giudici e uomini qualificati trattano una causa e ne fanno redigere memoria.
- **Rogazioni** — litanie e processioni collettive secondo tempi e itinerari locali. Il giro completo del confine è un requisito della Grande Rogazione soprannaturale del gioco.
- **Signoria territoriale** — potere esercitato su uomini, giustizia e risorse di una zona, non soltanto sui dipendenti diretti del signore.
- **Simonia** — acquisto, vendita o concessione interessata di uffici, sacramenti o beni ecclesiastici.
- **Stoppino** — filamento che attinge combustibile dalla cera, dal grasso o da una lucerna; non sostituisce da solo l'esca per ottenere la prima fiamma.
- **Teloneo** — pedaggio o dazio su passaggio e merci.
- **Xenodochio / ospizio** — struttura di accoglienza legata a una chiesa, un monastero o un'altra fondazione, destinata soprattutto a forestieri, pellegrini e poveri e, secondo il luogo, anche a malati. Non equivale automaticamente a un ospedale medico moderno.
- **Vassallo / fedele** — persona legata a un potente da servizio e fedeltà personale; non occupa automaticamente un gradino fisso in una piramide universale.
- **Vicinia** — insieme dei vicini o aventi diritto chiamati a ricordare, testimoniare e amministrare interessi comuni; forma e nome cambiano localmente.

CAPITOLO XII

Appendice storica

Criteri e fonti storiche essenziali

Il manuale usa la storia come vincolo di plausibilità, non come pretesa di comprimere l'intero XI secolo europeo in un'unica valle. Il riferimento predefinito è circa 1075-1090, con particolare attenzione all'Italia centro-settentrionale. Quando una meccanica si appoggia a testimonianze posteriori, la nota deve dichiararlo.

Nuclei di riferimento:

- **Diplomi regi e imperiali, placiti, investiture e carte italiane dell'XI secolo** — autorità, proprietà, testimonianza, notai, immunità, signoria e giustizia.
- **Editti dei re longobardi e capitolari franchi**, come tradizioni giuridiche anteriori ancora studiate nell'XI secolo — composizione, furto, lesioni, incendio e custodia; le pene scritte non descrivono da sole la pratica del 1090.
- **Documentazione su castelli e poteri signorili tra XI e XII secolo** — costruzione, trasformazione delle residenze, guarnigioni, pedaggi e controllo del territorio.
- **Registri e lettere di Gregorio VII, Pier Damiani, Bonizone di Sutri e testi della controversia delle investiture** — riforma ecclesiastica, simonia, clero, papato, impero e conflitto politico.
- **Burcardo di Worms, Decretum e Corrector sive medicus** — penitenza, disciplina, pratiche proibite, credenze e domande rivolte ai fedeli all'inizio del secolo.
- **Reginone di Prüm e il Pontificale Romano-Germanico**, come tradizioni ricevute — visite episcopali, esorcismi, benedizioni, unzioni e cavalcate notturne.
- **Costantino l'Africano, medicina salernitana e traduzioni di Montecassino** — ampliamento del sapere medico nella seconda metà del secolo, senza trasformarlo in conoscenza comune.
- **Bald's Leechbook, erbari e ricettari altomedievali**, usati come precedenti ancora trasmessi — erbe, operazioni manuali, preghiere e formule.
- **Somniale Danielis, agiografie, amuleti e manoscritti medico-magici** — sogni, nomi, scongiuri e materiali delle Vie.
- **Archeologia degli insediamenti, delle fortificazioni e delle sepolture** — case, castelli, armi, armature, dieta e trattamento dei morti.
- **Studi sulla guerra lombarda e italiana dell'XI-XII secolo, in particolare Aldo A. Settia** — rapporti tra milites e pedites, fortificazioni, assedio, armi da tiro e presenza specialistica dei balestrieri.
- **Cronache e immagini dell'XI secolo, incluso l'Arazzo di Bayeux come confronto normanno** — equipaggiamento, cavalleria, seguito, assedio e rappresentazione del potere; non sono fotografie neutrali dell'Italia.
- **Orderico Vitale**, autore del XII secolo che narra eventi dell'XI — processioni dei morti, memoria e costruzione narrativa.

- **Trattati marziali bassomedievali**, tra cui Fiore, Liechtenauer e I.33, soltanto come confronto biomeccanico posteriore per Misura, lotta e controllo delle armi: non provano l'esistenza di scuole omonime nell'XI secolo.

Le cifre economiche restano categorie e ordini di grandezza. Monete, prezzi e valore dei beni variavano per zecca, raccolto e regione; al tavolo conta soprattutto il rapporto tra cibo, bestiame, arma, cavallo, libro e protezione.

Riscontri consultabili

- Paolo Cammarosano, diritti signorili e giustizia nelle campagne — distingue signore, semplice proprietario, placito e potere coercitivo; segnala quanto siano scarse le testimonianze concrete anteriori alla metà del XII secolo.
- Convenzione dell'abbazia di Nonantola con i suoi abitanti, 1058 — patto che nomina gli agenti abbaziali e pone limiti a catture, percosse e sequestri arbitrari.
- Concessione del vescovo di Padova a un monastero, 1120 — esempio successivo al 1090 di un signore che trattiene a sé furto e rapina mentre concede altri giudizi.
- Francesca Santoni, il placito di Garfagnolo del 1098 — una controversia fondiaria, non un processo per furto, che mostra giuramenti, documenti e duello giudiziario nello stesso contesto italiano.
- Istituto per la Ricerca Medievale dell'Accademia Austriaca delle Scienze, l'incendio nelle leggi longobarde — confronto tra composizioni per furto, incendio intenzionale e danno accidentale nell'Editto di Rotari del 643.
- Federico Patetta, lezioni di storia del diritto penale italiano, edizione dell'Università di Torino — riporta la previsione di Liutprando di detenzione per furto; testo di storia del diritto da leggere distinguendo norma e pratica.
- Jean Dunbabin, *Captivity and Imprisonment in Medieval Europe, 1000–1300* — luoghi, ragioni e forme mutevoli della prigionia, inclusa la custodia in case e castelli.
- Charles West, immunità dei chierici e giudici laici nell'alto medioevo — ricostruisce le rivendicazioni ecclesiastiche e la loro rielaborazione nel tardo XI secolo senza presupporre una regola uniforme.
- Royal Armouries, Medieval German fencing manual (MS I.33) — il museo colloca il manoscritto nei primi decenni del XIV secolo. È un confronto tecnico posteriore di oltre due secoli, non una fonte diretta per la scherma del 1080.
- Musée de la Tapisserie de Bayeux, soggetto e contesto dell'Arazzo — racconto figurato della conquista del 1066, da usare con attenzione al suo contesto normanno e alla costruzione della narrazione.
- BnF, incontro di studio sul Sacramentario di Gellone — collocazione del manoscritto nella trasmissione liturgica tra età merovingia e carolingia; non prova che ogni rito del gioco fosse praticato nello stesso modo nell'XI secolo.

Una nota storica dovrebbe distinguere ciò che una fonte attesta nel proprio luogo e tempo, ciò che il gioco ricostruisce per analogia e ciò che rende apertamente soprannaturale. Una data precisa o un primato documentario richiedono un riferimento altrettanto preciso; una plausibilità generale non basta a dimostrarli.

Riscontri per nomi e ore canoniche

- Patrizia Corrarati, *Nomi, individui, famiglie a Milano nel secolo XI* e Olivier Guyotjeannin, studio sull'onomastica reggiana — nomi personali, parentela, provenienza e soprannomi nelle carte; campioni locali, non frequenze valide per l'intera Italia.
- Codice diplomatico della Lombardia medievale, Bergamo 1086, Bergamo 1086, altra carta e Bergamo 1074 — nomi femminili e maschili, indicazione del padre, del luogo e «Vincenzo detto Baldo».
- Morimondo, carta del 1086 e Reti Medievali, carte italiane del 1058–1075 — Anna figlia e vedova, Martino detto Nigro, nomi come Tederada, Beatrice, Matilde e Franca. *Mularo* compare nel regesto della carta di Morimondo.
- Regola di Benedetto, capitolo 8, capitoli 16–17, capitoli 41–42 e capitoli 47–48 — vigilia notturna, uffici diurni, pasti, segnale e distribuzione stagionale del lavoro. È una norma monastica, non un orario universale dei laici.
- INAF, orologio solare di Loiano e Columbia University, *The Divine Office* — ore temporali legate alla luce, scansione indicativa degli uffici e variazioni locali e stagionali.

Riscontri per lavoro e redditi

- Inventario del monastero di San Tommaso di Reggio Emilia, secolo X — traduzione della fonte pubblicata da Reti Medievali: nella corte di Enzola distingue raccolti del dominico e canoni dei coloni, con prodotti, denari e prestazioni di lavoro.
- Massimo Montanari, *Campagne e contadini nell'Italia bizantina* — confronto di canoni agrari nella Langobardia e nell'area ravennate dei secoli VIII–X; quote e contesti diversi non fissano un canone per il 1090.
- Laurent Feller, *Le salaire au Moyen Âge* — studio di sintesi su lavoro familiare, corvée e salari, anche in vitto e vesti; gli esempi di importi citati nell'articolo appartengono a luoghi e secoli differenti dal periodo del gioco.

Riscontri per pesi e misure

- Treccani, *Gli strumenti dello scambio: i sistemi di misura* — continuità dei nomi antichi e frammentazione delle misure dall'XI secolo; per il moggio altomedievale non esiste una conversione generale sicura.
- Treccani, *Metrologia architettonica* e *Miglio* — esempi di intervalli per palmo, piede e braccio, e di miglia differenti a Roma e Milano; non campioni unici del 1090.
- Marco Bolzonella, *Oltre i confini del dogado*, nota sulle misure — ricostruzioni padovane di libbre, pertica, staio e moggio in uno studio che copre più secoli: confronti locali, non valori esportabili automaticamente nell'XI secolo.
- Caroline Goodson, *Cultivating the City in Early Medieval Italy*, termini e misure — riferimenti romani e regionali per *iugerus* e *modius*, con differenze fra capacità e superficie.
- Reti Medievali, carte sulle campagne dell'XI secolo — nella carta perugina del 1058 le *moggia* sono una misura di superficie; l'inventario reggiano del X secolo citato sopra usa invece i moggi per i cereali.
- Reti Medievali, carte del 1066, 1072 e 1075 — a Milano *piedi*, *once* e *tavole* sono misure di superficie; presso Mantova si contano iugeri; a Perugia si cita il piede di Liutprando. Le carte non forniscono un campione metrico comune.

- Codice diplomatico della Lombardia medievale, Bergamo 1086 e altro atto bergamasco del 1086 — la *pertica* è superficie agraria; nel secondo atto si cita un *sestarium* d'olio. Atto cremonese del 1080: iugeri e pertiche nella misura di terreni.
- *Regesto del Capitolo di Lucca*, nn. 506–507 (9 giugno 1088) — canone di otto *sistaria* di grano al campione del mercato di Lucca.
- Codice diplomatico della Lombardia medievale, Bergamo 1074 — una penale è formulata in libbre di denari d'argento: impiego monetario, da distinguere dalla libbra di peso.
- Treccani, *Staio*, *Moggio*, *Iugero* e *Miglio* — spiegano il rapporto tra nome, recipiente, superficie agraria, giogo e distanza; sono definizioni e confronti, non prove di un identico oggetto o valore in ogni luogo dell'XI secolo.

Riscontri per la vita materiale

- Buonincontri e altri, *Multiproxy approach to the study of Medieval food habits in Tuscany* — archeobotanica e altri indizi di siti toscani dall'VIII al XIV secolo: differenze tra luoghi e gruppi sociali, non ricette individuali.
- Treccani, *La domesticazione delle piante e l'agricoltura: periodo tardoantico e medievale* e *Agricoltura* — orti, varietà dei paesaggi e strumenti, da verificare sempre per regione e secolo.
- Università di Siena, Archeodromo di Poggibonsi — ricostruzione archeologica di un villaggio toscano del IX–X secolo; confronto materiale anteriore, non copia automatica di un villaggio del 1090.
- Bosi e altri, *New crops in the 1st millennium CE in northern Italy* — dati archeobotanici: *Vigna unguiculata* attestata prima del periodo di gioco, con diffusione non uniforme.
- Myers e altri, iconografia e introduzione del fagiolo comune — evidenza sicura della sua introduzione europea nel XVI secolo; confronto per non confondere specie diverse.
- Royal Botanic Gardens, Kew, *Solanum tuberosum* e studio sulla storia del pomodoro in Europa — provenienza americana e diffusione successiva al periodo del gioco.
- Treccani, *Abbigliamento medievale* e *Tessuto* — forme, materiali, limiti delle testimonianze e differenze di rango.
- Treccani, *Abbigliamento liturgico* — distinzione degli indumenti usati nel rito.
- Regola di san Benedetto, capitoli 39–40 e capitolo 55 — prescrizioni su vitto e vesti monastiche, da non scambiare per il resoconto di ogni abbazia.
- Regola di san Benedetto, capitoli 48 e 53 e capitolo 53, continuazione — lavoro, lettura, ospiti e cucina per il superiore e gli ospiti; i capitoli sono distribuiti su più pagine della trascrizione.
- Treccani, *Battistero* e *Abbazia* — sviluppo delle chiese battesimali rurali, funzioni di un complesso monastico e differenze fra progetto ed edificio realmente costruito.
- Treccani, *Medicina e malattia in Occidente tra XI e XII secolo* — assistenza, ospizi, infermerie e medicina dotta con forti differenze d'accesso.
- Ministère de la Culture, calzoleria carolingia di Saint-Denis e London Museum, scarpa riparata — esempi comparativi di officina e riuso, non campioni esaustivi dell'Italia del 1090.
- Musée archéologique du lac de Paladru, proiettili di Colletière e collezione dell'anno Mille — reperti di archi, balestre, frecce e dardi in un insediamento francese dei primi decenni dell'XI secolo; il museo descrive anche la produzione locale delle punte di ferro.

- London Museum, punta di freccia con immanicatura e ricerca sperimentale sulla rigidità delle aste — confronto materiale datato XI–XII secolo e studio moderno della compatibilità tra arco e asta, non misure obbligatorie delle frecce italiane del 1090.
- ERPAC Friuli Venezia Giulia, acciarino di Mossa — ferro battuto catalogato X–XI secolo, reperto frammentario conservato al Museo archeologico nazionale di Aquileia.
- Science Museum, *Ways of Catching a Spark* — ferro, pietra, esca e passaggio dalla scintilla alla fiamma; l'articolo confronta anche oggetti di molte epoche, da non attribuire tutti all'XI secolo.
- English Heritage, lucerna di Pevensey — esempio inglese di fine XI secolo con combustibile e stoppino; storia delle fonti di luce per confronti medievali più ampi.
- Museo storico svedese, acciarino e selce da Birka e pietra focaia — immagini e misure di oggetti datati 800–1100; confronti scandinavi, non modelli italiani obbligatori.
- Science Museum Group, acciarino e selce affiancati — confronto visivo della coppia di oggetti, senza datazione specifica al 1090.
- British Library, manoscritto con l'itinerario di Sigerico — l'elenco di soste compare ai fogli 23v–24r di un manoscritto inglese dell'XI secolo; non descrive le razioni né l'equipaggiamento del comune viandante.
- Università di Modena e Reggio Emilia, *Cucurbitaceae e archeobiometria* — semi di *Lagenaria siceraria* in depositi romani e medievali emiliano-romagnoli; presenza della pianta, non prova diretta dell'uso come borraccia personale nel 1090.
- Parco archeologico di Sepino, fiasca da viaggio — recipiente italiano **tardomedievale** con corpo, collo e anse, usato soltanto come confronto posteriore.
- Museo etnografico di Premana, otre di pelle di capra e Catalogo generale dei Beni Culturali, otre calabrese — esempi etnografici recenti per pelle quasi intera, chiusura, trasporto e capacità; non testimonianze archeologiche dell'XI secolo.
- Treccani, *Il documento medievale* e Archivio di Stato di Firenze, Diplomatico — materialità della carta e documentazione italiana.
- Library of Congress, iron gall ink e British Library, wax tablets — materiali della scrittura; confronti tecnici e cronologici da usare con prudenza.

Riscontri per armi, riti e movimento

- Landolfo Seniore, la difesa di Milano del 1037 — cronaca posteriore ai fatti. La traduzione distingue più tipi di proiettili e descrive un contesto urbano e d'assedio.
- Ingo Petri, ricostruzione dell'uso delle spade altomedievali — reperti e prove biomeccaniche per spade dell'Europa settentrionale e orientale.
- Dirk H. Breiding, balestre e dispositivi di caricamento — confronto tecnico. Staffa, gancio e altri dispositivi richiedono riscontri propri per luogo e data.
- Gregorio Magno, Dialoghi II, 16 — precedente agiografico della liberazione e della ricaduta condizionata di un posseduto.
- Science Museum Group Journal, amuleti — esempi di membrane di nascita e usi di periodi diversi.
- Ricerca sul movimento del cavallo al passo e al trotto — confronto biomeccanico moderno per distinguere le andature. Le distanze degli Scambi sono riferimenti tattici.

Limiti cronologici

Nel periodo predefinito non compaiono come elementi normali:

- patate, pomodori, mais, peperoncino e fagiolo comune americano nei pasti;
- fiammiferi a sfregamento, accendini moderni e meccanismi di armi da fuoco confusi con l'acciarino da mano;
- carta comune per ogni atto rurale, quaderni economici e libri personali nelle case contadine;
- armature a piastre o protezioni articolate degli arti;
- grandi elmi completamente chiusi;
- araldica sistematica;
- tornei cavallereschi maturi e ordini cavallereschi religiosi;
- longbow inglese trecentesco e balestre pesanti ad argano;
- spade a due mani tardomedievali, pollaxe e martelli d'arme specializzati;
- comuni, podestà e corporazioni politicamente maturi;
- università organizzate nel senso del XIII secolo;
- francescani, domenicani e inquisizione papale;
- abbazie cistercensi già diffuse nella regione prima della fondazione di Cîteaux nel 1098;
- confessione annuale obbligatoria;
- compagnie di ventura e condottieri;
- fazioni guelfe e ghibelline già strutturate;
- Prima crociata prima del novembre 1095;
- una piramide feudale universale e ordinata.

Questi limiti non rendono il mondo più povero: lo rendono specifico. Castelli, balestrieri, milites, mercati, notai, monasteri riformati e città in crescita offrono già abbastanza varietà senza anticipare i secoli successivi.