

ON STAGE! News

Newsletter sui giochi di interpretazione - numero uno - ottobre 1995

Catastrofi, disastri, sciagure, calamità, flagelli

Dies irae, dies illa...

Significa "il giorno dell'ira" ed è riferito al Giudizio Universale. E' una sequenza latina del corale medievale - attribuita a Tommaso da Celano - che rievoca tempi oscuri e terribili in cui la condanna della Chiesa sul mondo corrotto è senza appello:

"Dies irae, dies illa / solvet saeculum in favilla / Teste David cum Sybilla" ("Nel giorno dell'ira, - nel giorno segnato / Il mondo in faville - n'andrà dileguato / David, la Sibilla - L'han già profetato").

La potenza drammatica di questa sequenza è testimoniata dal fatto che da circa ottocento anni essa viene utilizzata per sottolineare visioni infernali di ogni genere: nella poesia, nella musica, nel cinema.

Nel linguaggio figurato "dies irae" sta per "resa dei conti, vendetta".

A questo significato si richiama anche la Frase Fatta di *On Stage!*, conservandone il senso di catastrofe universale. Gli esempi riportati sulla carta sono quelli classici delle calamità naturali. Però la catastrofe - in senso narrativo - è qualcosa di molto più vasto: è la soluzione improvvisa di una vicenda o un evento che interrompe lo svolgimento ordinato della storia. Il suo esito è sempre luttuoso ma il suo svolgimento può essere anche molto vario.

Troppo spesso gli attori nel descrivere gli effetti della Frase Fatta "Dies irae" invocano terremoti ed incendi, quando invece il senso della sciagura potrebbe essere meglio rappresentato da eventi più fecondi di conseguenze drammatiche come i seguenti:

Foresta, montagna, pianura

- Assalto di un branco di lupi (o altri animali, secondo l'ambientazione) ferocissimi e affamati.
- Agguato di banditi sanguinari: possono uccidere - una sciagura che rientra nelle

regole - o rapire qualcuno (il contributo "narrativo" è maggiore).

- Si alza una nebbia molto fitta, misteriosa, che porta allo smarrimento. La nebbia può essere letale di per sé, oppure può rivelare l'apparizione di creature infernali e orde demoniache.

Costa, Nave

- Attacco di navi corsare: sono fenici, vikinghi, saraceni, filibustieri. Il loro scopo è saccheggiare, depredare, uccidere, usare violenza.

- Una nave fantasma: i corpi dei marinai, in stato avanzato di decomposizione, sono portatori di una epidemia fulminante: in poche ore sopraggiunge la morte.

- Un mostro marino: una piovra, un serpente gigantesco, un'orca.

Città, piazza, strada

- Scorreria di barbari in un centro abitato: sono Unni, Vandali, Tartari. Uccidono, incendiano, saccheggiano.

- Tumulti di piazza, durante i quali gli scontri si fanno violenti. Sedata la rivolta restano a terra morti e feriti.

- Esalazioni di gas che provengono da una cisterna sotterranea, dalle fogne. Esplosioni improvvise di vapori solfurei, seguiti da un'invasione di topi dotati di una voracità eccezionale.

Interno

- Una caverna si rivela inaspettatamente come l'antro di un drago, di un'idra a sette teste, di un minotauro; oppure, più semplicemente, di una famiglia di orsi appena risvegliati dal lungo letargo.

- Nella sala di un castello viene attivata una trappola: il pavimento si apre su un pozzo profondo. Tutti precipitano; coloro che si salvano scoprono un cunicolo che porta verso il mare o il fiume.

- Ritorno di un Vendicatore inatteso, qualcuno che tutti credevano morto (come Ulisse a Itaca); con calma estrae il suo arco e comincia il massacro...

Teatro interattivo a Villa Guerrazzi

Si è concluso con grande successo l'esperimento teatrale degli "Ultimi Cavalieri", un gruppo ludico con base organizzativa nel centro Informagiovani del Comune di Cecina. Nello splendido giardino di Villa Guerrazzi il gruppo, coordinato da Massimiliano e Maurizio Roveri, ha messo in scena una serie di rappresentazioni con il metodo *On Stage!* facendo partecipare direttamente il pubblico all'azione drammatica. E' la prima volta che questa forma di "teatro interattivo", già sperimentata, con altre varianti, a Roma (da Andrea Angiolino e Marco Perez) e a Cagliari (dal gruppo "La porta d'Argento"), giunge alla vera e propria prova della manifestazione pubblica.

Nella versione degli Ultimi Cavalieri, da essi definita "Vox Populi", gli spettatori hanno la possibilità di intervenire sulla scena come attori, di votare a favore dei personaggi preferiti e di modificare lo sviluppo della trama. Tra le proposte, oltre al classico "Adombramento di Amleto", c'è stato un "Re Lear" e l'anticipazione di un nuovissimo adattamento *On Stage! Western*, con "Per un pugno di dollari", un'espansione della quale si parlerà più ampiamente dopo la sua presentazione ufficiale a Lucca Games di fine ottobre.

Il Grande Fratello è tra noi

Paranoia (di Gelber, Costikyan e altri; DaS-IGDG) è stato uno dei primi GdR (nel 1984) a non prendere troppo sul serio la simulazione, favorito dal suo tono apertamente umoristico. Per questo, oggi, può essere annoverato tra i precursori del role playing narrativo.

In un futuro alla Orwell, in cui la società è dominata da un computer onnipotente e impazzito, il cui unico

SEGUE IN SECONDA PAGINA

SEGUE DALLA PRIMA PAGINA

(Paranoia)

obiettivo sembra essere quello di difendere la civiltà dall'attacco di un nemico invisibile (i "comunisti"), i giocatori interpretano i ruoli di Risolutori di "problemi" al servizio di questa Entità Suprema

I comportamenti di tutti i cittadini e degli stessi Risolutori sono rigidamente prescritti da una serie infinita di procedure burocratiche e arbitrarie, per cui tutti vivono in una condizione di illegalità permanente. Qualsiasi comportamento irregolare - anche il più innocente - è considerato un tradimento e la punizione è immediata ed inesorabile: la pena di morte. Fortunatamente il Computer ha provveduto a generare 6 cloni perfettamente identici per ogni cittadino, pronti a sostituirlo in caso di "incidente". Il sistema è particolarmente flessibile e adatto all'incrocio di generi diversi.

Da oggi puoi andare a teatro senza biglietto né abbonamento, evitando tutte le code... arrivando direttamente sul palcoscenico.

On Stage! è un gioco di ruolo che ti proietta nel pieno dell'azione accanto ai personaggi degli autori più famosi di ieri e di oggi. Diventa protagonista assoluto. Scegli un ruolo, decidi i tuoi obiettivi ed entra in scena; prendine il controllo per decidere dove si svolge e chi vi partecipa. Scopri, atto dopo atto, gli obiettivi degli altri giocatori; usa la diplomazia per convincerli, sfidali a duello o, se sono troppo forti, confida nel fato...

On Stage! ti permette di interpretare davvero un ruolo drammatico, creando delle storie in cui trovano posto l'intrigo, la passione amorosa, l'inganno e l'avventura.

On Stage! è una esclusiva DaS Production. Se vuoi ricevere i numeri successivi di questa *newsletter* non devi fare altro che mandare il tuo nome, cognome e indirizzo completo a On Stage! News - DaS Production, Via M. D'Azeglio 14 - 50121 Firenze.

Questo numero di *On Stage! News* è stato composto da Luca Giuliano (E-mail: MC3133@mclink.it) con la collaborazione di Andrea Assorgia e Massimiliano Roveri. Distribuzione gratuita.

“Macbeth” di William Shakespeare

Adattamento per On Stage! di Andrea Assorgia

Personaggi

Ruoli principali

DUNCAN, re di Scozia
MALCOM, figlio del Re.
DONALDBAIN, figlio del Re.
MACBETH, generale dell'esercito del Re.
BANQUO, generale scozzese.
MACDUFF, nobile scozzese.
LADY MACBETH

Ruoli secondari

FLEANCE, giovane figlio di Banquo.
LENNOX, ROSS, ANGUS e
CAITHNESS, Nobili scozzesi.
LE TRE STREGHE
SPETTRI

Note per il regista

"Macbeth" è un vero dramma. Durante la rappresentazione dovranno vedersi molti tradimenti e scorrere molto sangue. Il regista dovrà utilizzare le regole opzionali sul Fato per aiutare Macbeth fino a che non sia diventato re e per abatterlo, una volta salito sul trono.

Macbeth, per la forza del suo personaggio, porta addosso una maledizione: ogni personaggio ucciso da lui o su suo ordine può ritornare sul palco, quando anche Macbeth sia presente, sotto forma di spettro, visto e sentito da lui solo, per

tormentarlo a piacere. Una volta per atto lo spettro potrà essere visto e sentito da tutti.

Caratteristiche dei personaggi secondari

Duncan

Dibattito	Lotta	Fortuna
3	5	2

Re Duncan deve essere interpretato dal regista come uno stupido e ingenuo re che crede che tutti gli uomini del suo seguito lo amino e lo rispettino in pari misura, che la sua posizione non gli venga invidiata ma onorata e che l'ambizione dei suoi valorosi generali si limiti ad accettare i doni, pur generosi, che lo stesso re concede loro.

Fleance

Dibattito	Lotta	Fortuna
4	4	2

Lennox, Ross, Angus, Caithness

Dibattito	Lotta	Fortuna
3	5	4

Il regista potrà interpretarli come leali o traditori a seconda del momento e dell'estro.

Archetipi e obiettivi

Macbeth - Il Fatalista

Sei un nobile guerriero scozzese, fiero, onesto sincero e leale... fino a ieri!

Ora, con questa faccenda della profezia, i dubbi attanagliano la tua mente. Possibile che il destino abbia scelto di farti re? E che fare, agevolare il destino o lasciare che esso compia la sua opera anche contro la tua volontà. Persistere nella tua onestà o cedere alla tentazione di cingerti il capo della corona di un uomo che ami e onori?

Il tuo obiettivo è di diventar re. Non vi sarà nulla di disdicevole in ciò, perché è il destino che lo ha deciso, non te stesso.

Battuta

"Se il destino vuole ch'io sia re, ebbene, il destino può incoronarmi senza ch'io muova un passo".

Abilità

Duellare: Lotta + 5 nello scontro a singolar tenzone

(vedi anche il nuovo archetipo del Fatalista)

Lady Macbeth - L'Istigatrice

Sei la moglie di Macbeth. Ambiziosa e crudele quanto basta da aspirare al trono. Anche tu credi nella forza del destino, ma pensi che il destino debba essere aiutato. Quell'inetto di tuo marito è troppo rispettoso e leale per pensare di eliminare Duncan e i figli. Macbeth crede che se il regno gli è dovuto dal fato, il fato stesso si materializzerà per posargli sulla testa la corona. Occorre che tu gli dia una scossa.

Il tuo obiettivo è di diventar regina e di rimanerle, ad ogni costo.

SEGUE A PAGINA 4

Svolgimento del dramma

Prologo 1 - Le tre streghe

Sul campo di battaglia Macbeth e Banquo vittoriosi si incamminano verso l'accampamento; incontrano tre streghe che danzano e cantano, poi si fermano e si rivolgono a Macbeth:

I Strega: Salve, Macbeth! Salute a te signore di Glamis!

II Strega: Salve, Macbeth! Salute a te signore di Cawdor!

III Strega: Salve Macbeth! Che un giorno sarai chiamato re!

Poi si rivolgono a Banquo

I Strega: Salve Banquo! Inferiore a Macbeth e tuttavia più grande!

II Strega: Salve Banquo! Non come lui felice e tuttavia più felice!

III Strega: Padre di re e tuttavia non re. Salute a entrambi Macbeth e Banquo.

Poi scompaiono.

Prologo 2 - La gratitudine di Duncan

Entrano Duncan, Macbeth, Banquo, Malcolm, Donalbain e Macduff.

Il regista improvvisi una scena nella quale Duncan dimostri tutta la propria gratitudine per i prodi Macbeth e Banquo avendo cura di:

- Nominare Macbeth signore di Cawdor (posto reso vacante per il tradimento dell'ex signore di Cawdor) e principe di Cumberland.

- Indicare (anche se solo in via ipotetica) Macbeth come degno successore al trono nel caso a Duncan e ai suoi figli accadesse qualcosa.

- Annunciare che la corte si fermerà a Dunsinane, castello di Macbeth.

Altri interventi del regista

Eventualmente, una volta che Macbeth sia riuscito a diventare re, o quando egli stesso lo richieda, Macbeth potrà avere queste altre profezie da tre diverse apparizioni.

I Apparizione. Una testa armata: O Macbeth! Macbeth! Macbeth! bada a Macduff. Bada al signore di Fife.

II Apparizione. Un fanciullo insanguinato: Deridi l'uomo, / audace sii e spietato: / nessuno che di femmina sia nato / potrà offendere Macbeth.

III Apparizione. Un fanciullo incoronato: Sii fiero qual leone e non dar cura / a chi infuria, a chi frema a chi congiura: / Macbeth giammai non piegherà la testa /

finché di Birnam tutta la foresta / non muova verso lui in Dunsinane.

Inoltre se il giocatore non è preoccupato per la profezia fatta a Banquo gli si mostri in sogno Banquo seguito da sette figli molto somiglianti, tutti incoronati.

Il Fato

Leggendo le opere di Shakespeare si incontrano spesso profezie, maledizioni, superstizioni e simili. Per renderli in **On Stage!** ho ideato una serie di interventi che permettono di simulare la forza del destino sui personaggi delle opere giocate.

Gli interventi operati comprendono un nuovo archetipo, alcune carte e la regola sulle profezie e sulle maledizioni.

Regola sulle Profezie e Maledizioni

Quando su un personaggio gravi una profezia o sia stata scagliata con successo una maledizione il regista dovrà sempre agevolare l'avverarsi del fatto, modificando opportunamente le caratteristiche e le abilità dei personaggi con +5 o -5 e modificare piccoli dettagli di gioco in favore dell'evento. Agevolare il verificarsi di un'evento non significa farlo accadere per forza, ma ogni qual volta al regista venga posta un'alternativa tra due eventualità questi dovrà scegliere quella più favorevole al verificarsi dell'evento.

Un esempio:

A Macbeth è stato profetizzato che diventerà re. Se Macbeth si introduce nottetempo nella camera del re Duncan e al regista viene chiesto che ne è stato della guardia che era stata posta da Banquo, il regista potrà rispondere che dorme. Se un giocatore gioca *Vento di fronda* per svegliare re e guardia, Macbeth avrà comunque Fortuna modificata con +5 per nascondersi in un'angolo buio della stanza, ma se gli viene giocato sopra *Faccio l'uccello del malaugurio* o un'altro personaggio entra portando una torcia, Macbeth non potrà volatilizzarsi, ma verrà colto in flagrante. Naturalmente avrà sempre Dibattito +5 per convincere il re che era venuto ad assicurarsi che dormisse tranquillo e così via... fino a che non diventerà re.

Ad ogni modo viene lasciato ai giocatori il diritto al libero arbitrio e la possibilità di contrastare il Fato e se sono abili e fortunati potranno anche riuscirci. Se Macbeth non intraprende alcuna azione per uccidere Duncan è difficile che il re decida di gettarsi sulla propria spada e quindi Macbeth non diventerà re, ma se nella sala del trono viene giocata *Dies irae* è estremamente probabile che re Duncan venga coinvolto nel crollo del muro, con gli effetti normali della carta.

Le carte del Fato

Sono contrassegnate da una stelletta e servono a scagliare delle maledizioni sui personaggi. Le maledizioni funzionano solo se chi le scaglia ha un punteggio di Fortuna maggiore della vittima predestinata.

Ricordati che devi morire

Se la carta viene giocata con successo il regista dovrà fare in modo che la vittima muoia prima della fine della rappresentazione. Il regista potrà sfruttare un momento propizio durante il quinto atto o crearne uno ad hoc nel caso non si presenti spontaneamente un'opportunità. Naturalmente al giocatore verrà sempre lasciata la possibilità di salvarsi con l'utilizzo di carte o altro, ma il regista non dovrà comunque rendergli la vita facile.

Siamo al mondo per soffrire

Il personaggio vittima di questa carta diventa più sfortunato di Paolino Paperino e il Rag. Fantozzi messi insieme. In termini di gioco questo significa che gli viene azzerato il punteggio di Fortuna e tutte le ferite inflittegli peggiorano di un grado. In più il regista dovrà approfittare di ogni occasione propizia per fargli passare dei guai. Anche in questo caso al personaggio viene data la possibilità di evitare i guai peggiori attraverso l'utilizzo di Frasi Fatte.

Una precisazione: se si sta giocando una commedia i guai dovranno essere numerosi ma di lieve entità e non dovranno provocare la morte del personaggio. Questo per trasformare in farsa la saga del personaggio. Se invece si sta giocando un dramma si dovrà sfruttare la carta per dare un'aria di predestinazione, non si dovranno creare situazioni che inducano al riso, i guai si tramuteranno in tragedie (Es: morte dei familiari ecc.) e il tutto potrà anche preludere a una tragica e prematura fine del personaggio. Come al solito il principio del libero arbitrio regna sovrano. La forza del destino è forte ma non imbattibile.

La vera storia del "Macbeth"

Macbeth, un uomo invincibile sul campo ma debole nei propositi, incontra tre streghe che gli profetizzano che diventerà re. Dapprima non osa sperare ma quando racconta l'accaduto a sua moglie, Lady Macbeth, questa lo convince ad assassinare re Duncan e a prenderne il posto. Ben presto Macbeth si trova schiavo del destino, uccide il suo migliore amico Banquo per paura che in virtù della profezia possa diventare re a sua volta, poi si barriera nel suo castello pronto ad acco-

gliere le forze inglesi giunte in soccorso del figlio di Duncan, Malcolm. Riceve una seconda profezia sotto forma di tre apparizioni e, sicuro di non poter essere battuto, attende l'evolversi degli eventi, fiducioso che il destino gli sia amico. I nemici invece, per potersi avvicinare al castello si mascherano dietro rami tagliati dal vicino bosco di Birnam, avverando la profezia della terza apparizione, e sarà Macduff (nato per parto cesareo) a ucciderlo, avverando così la profezia della seconda apparizione.

Banquo - L'Amico

Sei Banquo, un nobile scozzese, amico di Macbeth. Quanto lui valente, fiero e onesto ma non come lui ambizioso e impressionabile. Hai paura che la profezia possa suscitare in lui velleità di rivalsa sul trono. Veglierai sulle sue mosse e gli starai vicino per aiutarlo, perchè gli vuoi bene come a un fratello, ma la tua lealtà è verso re Duncan e daresti la vita pur di impedire che gli succedesse qualcosa. Per quanto ti riguarda non credi nella profezia.

Malcolm - L'Intrepido

Sei il primogenito di Duncan, re di Scozia. Alla sua morte dovrai salire sul trono e cerchi di prepararti degnamente a quel momento. Al tuo amatissimo padre devi amore e obbedienza e vorresti che il giorno della sua morte non venisse mai, tanto è il bene che gli porti, ma hai paura per lui. E' stato un valoroso guerriero e ora un monarca buono con i suoi sudditi e generoso con il suo seguito, ma, proprio a causa

della sua bontà è un pò ingenuo e gli mancano l'astuzia e la malizia per poter sedere sul trono di una grande nazione come la Scozia.

Il tuo obiettivo è di vegliare sulle azioni di tuo padre e fare in modo che non venga ingannato, plagiato o addirittura ucciso.

Donalbain - Il Ribelle

Sei il secondogenito di Duncan, re di Scozia. Reputi di essere migliore di tuo fratello e quindi più adatto a succedere sul trono di vostro padre. La quantità di amore che tuo padre dona a lui la riversa a te sotto forma di disprezzo e noncuranza. Malcolm è tutto quello ch'egli vede. Non sei malvagio ma solo terribilmente geloso di tuo fratello. Tutto quello che ti interessa è di scavalcare tuo fratello nel diritto di successione e nei favori di vostro padre.

Macduff - L'impulsivo

Sei un nobile scozzese. Devi la tua posizione, la tua ricchezza e la tua fortuna a re Duncan che ti ha voluto tra i comandanti del suo esercito. Re Duncan è inviolabile, come lo sono la tua lealtà, la tua obbedienza al trono e il tuo onore.

Il tuo obiettivo è di impedire che re Duncan e la sua discendenza possano essere minacciati.

(La sceneggiatura di "Macbeth - On Stage!" è un Copyright di Andrea Assorgia - Tutti i diritti riservati)

RICORDATI CHE DEVI MORIRE

Da giocare entro il primo atto o scartare.
Consente di gettare una maledizione su un personaggio. Se si vince un confronto di Fortuna il personaggio dovrà morire entro la fine della rappresentazione.



IN SCENA

ON STAGE!®

La Porta d'Argento

SIAMO AL MONDO PER SOFFRIRE

Consente di lanciare una maledizione su un personaggio. Se si vince un confronto di Fortuna il personaggio subirà ogni tipo di sofferenza fisica e morale, ogni volta che ne capiterà l'occasione, fino alla fine della rappresentazione.



IN SCENA

ON STAGE!®

La Porta d'Argento

Il Fatalista

Carattere

Un uomo col destino già segnato.
A volte osa ribellarvisi e pone ogni resistenza possibile, a volte si abbandona alla più cupa rassegnazione e lascia che le sue gesta siano dettate dal fato. Comunque un uomo pieno di dubbi e di incertezze.

Obiettivo

Compiere il proprio destino finché ne abbia giovamento e opporvisi quando gli si rivolti contro.

ON STAGE!®

Battute

"Ho deciso: tendo ogni energia del mio corpo a questo terribile atto."
"Il labile progetto non è mai raggiunto se l'azione non lo accompagna".

Abilità

Maledizione: Caratteristica + 5 o - 5 se serve a compiere il proprio destino.

La Porta d'Argento