

Domani nella battaglia pensa a me

*Un live scespiriano di Francesco Iori e Lorenzo Trenti
con il significativo contributo di William Shakespeare*



Attribuzione - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- di modificare quest'opera
- di usare quest'opera per fini commerciali

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.



Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale che trovi su www.creativecommons.it).

Domani nella battaglia pensa a me

*Un live scespiriano di Francesco Iori e Lorenzo Trenti
con il significativo contributo di William Shakespeare*

Introduzione per il Regista

Quello che state per leggere è un gioco di ruolo un po' particolare.

Innanzitutto è un gioco di ruolo *dal vivo*. A differenza che nei giochi di ruolo tradizionali, esso non si svolge seduti attorno a un tavolo. I giocatori invece stanno in piedi e, di fatto, mettono in scena ciò che prima avrebbero solo descritto. Non si limitano insomma a dichiarare all'arbitro "mi affaccio al balcone e declamo un discorso ai presenti", ma si affacciano realmente dal balcone (o dalla sedia che lo raffigura nella finzione) e arringano direttamente i presenti. Non è necessario essere attori professionisti, anzi, ma occorrono ovviamente un po' di verve e faccia tosta. Il pubblico in effetti non c'è – ogni partecipante è al contempo attore, narratore e spettatore – per quanto la metafora e il linguaggio del teatro si prestino molto bene a descrivere questa particolare forma di gioco, chiamata più semplicemente "live".

Il parallelo con il teatro poi si fa ancora più pregno, visto che *Domani nella battaglia pensa a me* è un live con un'ambientazione assai inconsueta. Abbiamo infatti messo assieme le principali tragedie di Shakespeare, intrecciando rapporti tra i personaggi principali e aggiungendo qualche elemento qua e là, ma in sostanza mantenendo una discreta aderenza con i testi originali del Bardo di Stratford-On-Avon. Nel mondo immaginario in cui si andrà a svolgere il gioco, dunque, Amleto passerà a fianco di Otello, il Mercante di Venezia farà affari con Macbeth e Giulietta potrebbe addirittura amareggiare con qualcuno che *non* sia Romeo. Lo stesso titolo, peraltro, è tratto proprio da una battuta del *Riccardo III*.

Di seguito trovate tutto il materiale necessario per giocare, compresi alcuni consigli per l'arbitro di gioco (qui chiamato, non senza un pizzico di vanteria, "Regista"). Buona lettura.

Introduzione (per tutti i giocatori)

Presto il sangue scorrerà fra l'esercito scozzese e quello inglese: venti di guerra soffiano impetuosi su Albione e da lì promettono di riversarsi anche sul resto dell'Europa.

In Scozia **Macbeth**, reso signore di Cawdor dopo una vittoriosa battaglia contro l'invasore norvegese, ha infine conquistato il trono scozzese – per sé e per sua moglie **Lady Macbeth** – dopo avere ucciso Re Duncan e tutta la sua discendenza; ora si appresta a marciare a meridione contro l'Inghilterra per unificare le corone. Il regno inglese è attualmente governato da **Riccardo III**, anziano e deforme come i suoi pensieri, che ha acquisito il potere dopo avere sterminato il fratello Edoardo e la sua stirpe.

In Danimarca, la recente morte di Amleto il Vecchio ha fatto salire al trono il fratello **Claudio** dopo che questi ha sposato la regina **Gertrude**. La tragedia avveniva tre mesi fa e da allora il giovane principe **Amleto** è rimasto segnato nel profondo da questo avvenimento, tanto che non pare più lui; a nulla sembrano servire le attenzioni di **Ofelia**, sua promessa sposa, per distrarlo dalla sua angoscia.

A Venezia il moro **Otello** è il condottiero militare che ha raccolto un successo dietro l'altro, unico motivo per cui gli è stato consentito, pur se a malincuore da parte dell'aristocrazia, di sposare la patrizia **Desdemona**, di nobilissima famiglia. Otello e il suo luogotenente **Iago** sono appena rientrati da una spedizione contro Cipro, dove la flotta turca è stata annientata da una tempesta. È tempo per la città dei dogi di tornare a commerciare: il patrizio **Antonio**, il mercante di Venezia per antonomasia, è già pronto ad aprire nuove frontiere per i propri affari. Lo stesso è per **Shylock**, il banchiere giudeo che tempo addietro aveva perso tutti i propri averi dopo una sciagurata scommessa con Antonio; ora egli, convertito alla cristianità, ha ricostituito il proprio patrimonio e si trova in una posizione di primissimo rilievo. La scena si apre a Venezia: tra le calli e i ponti sono giunti gli esponenti delle varie nazioni per vedere dove saranno condotti dal proprio destino. I due sovrani in guerra stanno infatti raccogliendo alleati per l'imminente battaglia, che si svilupperà per terra e per mare.

Nelle corti di Riccardo III e Macbeth vi sono anche due giovani dall'accento veronese, rispettivamente **Giulietta** e **Romeo**, omonimi (o forse si tratta di qualcosa di più?) dei due giovani morti tragicamente nella città scaligera tre mesi fa. Una triste storia d'amore finita male e la cui eco ha varcato i confini italiani.

Un'ultima sorpresa è data dalla nave appena sbarcata al molo. Pare che vi si trovi addirittura **Prospero**, già Duca di Milano, scomparso sedici anni or sono nel corso di una tempesta dopo che ebbe abbandonato in fretta la propria città. Ora egli è ricomparso proprio qui a Venezia, insieme a una giovane di nome **Miranda** e a un servo deforme chiamato **Calibano**, e sono in molti a chiedersi se si tratti di un'illusione o di un miracolo.

Ma non è tempo per porsi troppe domande. Presto il sole volgerà al tramonto. Come sarà l'alba per questi uomini e donne e per il mondo intero?

Come organizzare il gioco

1. Impostare lo scenario

Per prima cosa leggetevi tutte le tragedie di Shakespeare.

Stiamo scherzando... ma solo fino a un certo punto. Premesso che la lettura (o la visione) di questi grandi classici è sempre un arricchimento personale, consigliamo al Regista di recuperare almeno qualche riassunto delle opere che abbiamo intrecciato per ottenere questo scenario. Si tratta di: *Amleto*, *Otello*, *Riccardo III*, *Macbeth*, *Romeo e Giulietta*, *Il Mercante di Venezia*, *La Tempesta*. Potete familiarizzare con l'ambientazione anche leggendovi il paragrafo "Introduzione per i giocatori", che descrive la situazione attuale.

Leggete infine almeno una volta tutto questo scenario, soprattutto le schede dei personaggi. Non cercate di ricordarvi tutto a memoria, ma fatevi un'idea degli intrighi e dei segreti in gioco.

Decidete infine di quanti Registri avete bisogno: il gioco funziona anche con un solo arbitro, ma essere in due o tre permette di potersi dividere con agilità per far fronte alle richieste di più giocatori contemporaneamente.

I Registri non hanno un personaggio fisso, ma fanno parte dell'ambiente di gioco come generici servitori di corte sempre pronti a portare da bere, recapitare un messaggio, fornire delucidazioni sulla situazione internazionale e così via. Nei cartellini in appendice sono comunque forniti i badge dei cortigiani Falstaff, Rosencrantz e Guildenstern, nel caso anche i Registri volessero entrare nel gioco con un nome e un'identità più precisi.

2. Fare il casting

Domani nella battaglia pensa a me è un gioco per un numero di partecipanti da 15 a 17, più i Registri. Dovrete quindi coinvolgere nel gioco questo numero di persone; avvisarli per tempo consentirà loro di procurarsi un costume adatto, cosa utilissima per incentivare la sospensione dell'incredulità e aumentare nettamente la qualità di gioco.

Nell'improbabile caso in cui i vostri invitati non dispongano di veri costumi da teatro elisabettiano, potranno sopperire senza problemi con qualche mantello, un camicione a sbuffo, un cappello piumato o qualche altro residuo di carnevale (corone, scettri, ecc.). L'importante è che ci sia almeno un elemento di rottura nei confronti della realtà di tutti i giorni, in modo da ricordare immediatamente che quello con cui si sta parlando non è il vostro amico Mario, ma Lord Macbeth in persona.

In qualità di Registri avete anche il compito di affidare i ruoli ai diversi giocatori, un incarico gravoso e appagante al tempo stesso. È gravoso perché occorre un po' di attenzione in modo da ottimizzare l'esperienza e far divertire tutti. Ma è anche molto appagante, perché in queste veste siete letteralmente i registi e i produttori della storia che state per mettere in scena.

I personaggi, come dicevamo, sono in tutto 17. Se i giocatori sono in numero inferiore, Ofelia e Calibano possono essere lasciati da parte senza causare troppi scompensi alla struttura del gioco (ovviamente non ditelo ai giocatori, per non farli risaltare come personaggi secondari: qui sono tutti protagonisti).

In genere è fortemente consigliato affidare parti maschili agli uomini e parti femminili alle donne; ove questo non fosse possibile, alcuni personaggi possono comunque essere giocati *en travesti* senza troppi problemi o senza cadere nel ridicolo. In particolare, il deforme Calibano e l'anziano Shylock possono sicuramente essere giocati efficacemente anche da una donna.

Il casting dovrebbe tenere conto dell'apparenza fisica – arduo affidare il ruolo del giovane Romeo a un barbuto sessantenne, anche se alla bisogna tutto si fa – ma soprattutto delle attitudini caratteriali e dei rapporti tra le persone che avete invitato. Potrebbe trattarsi di perfetti sconosciuti, ovvio, e allora dovrete andare completamente a intuito, ma se si tratta di vostri amici o di persone che conoscete bene, basta avere qualche attenzione.

Per esempio, il rapporto tra Prospero e Calibano è particolarmente asimmetrico, laddove il primo è il padrone e il secondo è lo schiavo. Il giocatore che interpreta Prospero potrebbe abusare facilmente della sua posizione, e quindi occorre qualcuno di abbastanza responsabile per gestire la situazione senza ostacolare il divertimento altrui. D'altro canto, questo legame così conflittuale fornisce immediatamente un elemento di gioco per Calibano, che potrebbe essere affidato senza problemi a un giocatore anche alle primissime armi, con Prospero a fargli da tutor, per quanto a modo suo.

I personaggi dei regnanti (Macbeth, Riccardo III, Claudio, Prospero, Otello e Desdemona) hanno il vantaggio che saranno quelli maggiormente al centro delle richieste degli altri giocatori: in pratica, potrebbero starsene anche seduti, tanto saranno gli altri che faranno la fila per avere il privilegio di parlare con loro. Ciò significa che, pur nella loro centralità (o forse proprio per questo), possono essere affidati anche a giocatori non particolarmente intraprendenti. Potrebbe aiutare però un pizzico di capacità strategica, visto che i regnanti si troveranno a giocare su uno scacchiere geopolitico piuttosto complesso.

Romeo e Giulietta sono caratterizzati da una trama incentrata soprattutto sugli affetti (e come avrebbe potuto essere altrimenti?). Occorrono dunque due giocatori anche alla prima partita di gioco di ruolo dal vivo, però sufficientemente smaliziati per quel che riguarda la recitazione, così da poter sostenere un gioco incentrato in particolar modo sull'interpretazione. Anche Miranda, in misura minore, si troverà più a interpretare un personaggio che a dover intrecciare particolari complotti.

Gli altri personaggi richiedono invece una certa capacità di sotterfugio e parlantina, chi più chi meno. Di questi, Iago è quello che potrebbe rischiare maggiormente di finire ai margini della storia e va quindi affidato a un giocatore

abbastanza intraprendente, che non abbia timore di andare a bussare alla porta dei regnanti e proporre i suoi loschi affari.

Se ne avete la possibilità, potreste spedire in anticipo a tutti i partecipanti il paragrafo "Introduzione (per tutti i giocatori)", in modo che possano leggerselo con calma e familiarizzare quindi con l'ambientazione.

3. Allestire la scena

Lo spazio di gioco deve essere abbastanza grande da poter contenere le varie scenografie. Un salone è preferibile a una serie di stanzette, in modo che i personaggi che attivano il proprio monologo possano essere sentiti immediatamente da tutti.

Le scenografie sono indicate perlomeno da un cartello appeso al muro e sono le seguenti:

- il molo;
- il palazzo del Doge;
- Piazza San Marco;
- i vicoli di Venezia.

Non sarebbe male comunque aggiungere qualche oggetto di scena, o più semplicemente disporre quel che si ha – tipicamente tavoli e sedie – in modo da creare un'idea di scenografia: balconate, vicoli tortuosi, banchina del molo, sala del consiglio di Venezia, ecc.

Il materiale occorrente per il live è inoltre costituito da:

- costumi appropriati per ogni giocatore;
- una campanellina per annunciare i monologhi e il cambio d'Atto;
- badge di riconoscimento con i nomi dei personaggi (li potete attaccare con un pezzetto di nastro adesivo o ancor meglio con i portatesserino in plastica, come quelli delle convention aziendali);
- contratti di approvvigionamento per Shylock e Antonio (tre a testa);
- un contratto mercenario per Iago.

Il materiale relativo a queste ultimi tre punti si trova in appendice.

Il fulcro del gioco sono ovviamente le schede dei personaggi. Basta fotocopiarle su fogli singoli e avere cura di consegnarle solo alle persone giuste, in modo da evitare letture accidentali di segreti altrui. Il retro della scheda potrebbe essere inoltre costituito dal paragrafo "Introduzione (per tutti i giocatori)", così da costituire un utile specchietto riassuntivo dei personaggi in gioco (sono i nomi evidenziati in grassetto) e della situazione attuale.

4. Si inizia!

È tutto pronto: lo spazio è allestito, gli invitati sono giunti, tutti ridacchiano alla vista dei costumi sfarzosi, ma anche un po' per la tensione del gioco che sta per iniziare. Si va in scena!

Come condurre il gioco

1. Il regolamento che non c'è

Un gioco di ruolo dal vivo prevede alcune regole sociali di base e poco altro. In generale:

- i Registri hanno l'ultima parola su tutto (se dicono a un giocatore di simulare uno svenimento, il giocatore deve eseguire);
- non è consentito effettuare azioni fisiche nei confronti degli altri personaggi (strattonare, rincorrere, ecc.);
- tutto ciò che accade, accade in gioco (se il giocatore che interpreta Riccardo III si apparta per parlare con la giocatrice che interpreta Giulietta, vuol dire che Riccardo III sta parlottando con Giulietta).

Più o meno è tutto qui. Il gioco è tutto contemporaneo, non avviene per scene prefissate: in un angolo ci saranno Amleto e Otello che discutono del futuro della flotta danese, mentre nell'angolo che raffigura il Palazzo del Doge si sta tenendo una riunione fra Claudio e Desdemona e in Piazza San Marco i due sovrani britannici, Macbeth e Riccardo III, si stanno offendendo ad alta voce con l'arguzia e l'inventiva che solo due personaggi scespiriani possono mettere in campo. Come già detto, ogni partecipante è al contempo attore e spettatore della storia, contribuendo con il suo gioco a creare un mondo fantastico in cui immergersi, un vero e proprio "teatro della mente" poggiato sulle basi della sospensione dell'incredulità.

Un'ultima nota sugli obiettivi presenti nelle schede. Shakespeare ci insegna che una storia funziona se c'è un conflitto che la mette in moto. In questo caso abbiamo diciassette personaggi, ognuno dei quali ha almeno un conflitto verso qualcun altro, e almeno un obiettivo da raggiungere entro la fine del gioco. Va ricordato che l'obiettivo è in questione è del personaggio, non del giocatore: si tratta insomma di un motore narrativo per creare vivacità nella storia, non di un meccanismo per decretare chi vince o chi perde. Vince o perde chi si diverte e ha fatto divertire gli altri con il proprio gioco, alla fine dello scenario.

2. Note particolari per i giocatori

Il live nasce in origine dalla volontà di realizzare un maxi scenario per *On Stage! – Il gioco dell'attore* in occasione del decennale del gioco, poi è evoluto in qualcosa di abbastanza diverso. Lo scenario attuale conserva comunque alcuni

elementi tipici di *On Stage!*: ecco dunque alcuni punti da tenere presente da parte dei giocatori, e che è bene i Registri esponano ai partecipanti prima dell'inizio del gioco.

- I giocatori non impersonano personaggi storici o pseudo-storici ma personaggi di *On Stage!*, appartenenti cioè a un contesto teatrale. Ci si aspetta dunque una certa teatralità nel comportamento, nei gesti, nell'interpretazione.
- L'ambientazione mescola alcune delle principali opere di Shakespeare, talvolta rimanendo fedele all'originale, talaltra incrociando o alterando le trame originali. Ciò che è noto pubblicamente dei personaggi e degli eventi precedenti l'inizio del gioco è contenuto nell'introduzione; tutto il resto andrà scoperto nel corso del live, magari chiedendolo ai diretti interessati. Quasi superfluo dire che, in linea con il teatro scespiriano, non si ricerca un perfetto rigore storico.
- Il gioco sarà diviso in tre Atti (tramonto, notte e alba) scanditi opportunamente dai Registri usando la campanellina. I tre Atti influenzano il destino di alcuni personaggi e ovviamente anche l'interpretazione dei giocatori ("Claudio, mio signore, vedo che anche voi questa notte non chiudete occhio... ditemi cosa vi turba...").
- Lo spazio di gioco non rappresenta un'unica sala ma diverse "scenografie", tutte comunque presenti a Venezia. È possibile passare senza problemi dall'una all'altra, anche se certe presenze un po' fuori luogo dovranno essere giustificate nella narrazione con un paio di battute d'ingresso: non c'è nulla che ostacoli il deforme Calibano dal frequentare il Palazzo del Doge, così come non esiste nessuna regola che vieti strettamente a una nobildonna come Ofelia di girare da sola di notte per i vicoli di Venezia, tuttavia entrambi, se interpellati, devono poter fornire una valida giustificazione della propria presenza (in maniera simile a quel che si fa in *On Stage!*).
- La maggior parte dei personaggi è caratterizzata da un destino, che è al contempo sia un obiettivo da realizzare sia un baratro a cui non è possibile sfuggire, e che si compirà entro il termine dello scenario. Ciò è ovviamente più limitante rispetto al "libero arbitrio" presente normalmente nei live tradizionali, ma è più in linea con lo spirito di una tragedia scespiriana. Ci si aspetta che la conclusione del live sia epica, o tragica, o entrambe le cose, non una partita di *Risiko* o *Diplomacy* giocata con il bilancino per trovare l'opzione più ragionata e "vincente".
- I personaggi regnanti (Riccardo III per l'Inghilterra, Macbeth per la Scozia, Claudio per la Danimarca e Prospero per l'Isola della Tempesta), oltre ai propri destini individuali, in qualità di rappresentanti della propria nazione hanno anche la facoltà di stringere accordi vincolanti con altri personaggi (relativi per esempio a commercio, rifugio politico e altri patti del genere).
- Alcuni personaggi sono dotati della possibilità di improvvisare un monologo, di lunghezza a piacere. Quando è il momento giusto, come da indicazioni della scheda, il personaggio avvisa i registi che provvederanno a suonare un campanello. Tutta Venezia si bloccherà per ascoltare. Nella storia non saranno tutti presenti alla dichiarazione, ma le voci circolano in fretta e si suppone che arrivino rapidamente in ogni angolo della città. Anche chi non ha un monologo in senso stretto, comunque (specialmente i personaggi che devono dichiarare un'alleanza militare) potrà avere un breve spazio "a solo" durante l'epilogo.

3. Gli eventi: indicazioni per il Regista

Di seguito alcune occasioni particolari che il Regista dovrebbe tenere presenti nel corso del gioco, eventi che si attivano sotto particolari circostanze e che quindi vanno notificati opportunamente ai rispettivi giocatori.

- I personaggi arrivano in scena dal molo, divisi per nazione. I veneziani saranno invece già "in scena", pronti ad accoglierli. I Registri possono annunciare i vari nomi ad alta voce con magniloquenza e solennità (serve anche per ricordare i vari nomi). L'Isola della Tempesta è l'ultima a sbarcare.
- Se Prospero non c'è già arrivato da solo, dopo un po' che parla con Antonio bisogna fargli presente che in lui riconosce il fratello.
- Dopo un po', se Gertrude e Romeo si incontrano bisogna avvertirli che riconoscono l'uno nell'altra il corriere e la destinataria dell'involto contenente i petali.
- Gertrude e Lady Macbeth, se non hanno avuto contatti significativi con Miranda entro la fine del primo Atto, devono intuire che la ragazza manifesta una forte aura magica.
- Qualunque donna parli con Giulietta per più di cinque minuti si accorgerà del fatto che ella è incinta. Anche Calibano, per il suo forte attaccamento alla terra e alle energie della natura, potrà avere un'intuizione simile.
- Nell'interfase tra primo e secondo Atto, occorre notificare due eventi ad altrettanti personaggi: Giulietta ha un conato di vomito e un leggero svenimento (in presenza di qualcun altro, con interpretazione a piacere da parte dell'attrice), mentre Miranda avverte che il potere della tempesta cala con la lontananza dall'isola.

Una nota particolare riguardante le procedure di voto dei quattro "grandi elettori" veneziani (Otello, Desdemona, Antonio e Shylock). Se le altre potenze sono rette da una monarchia, nel caso della Serenissima il voto andrà manifestato democraticamente con una votazione. Le operazioni di voto dei quattro personaggi veneziani avvengono nell'ultima mezz'ora di gioco: se i giocatori non lo hanno ancora fatto da soli, il regista li raduna "in conclave" nella zona di gioco adibita a Palazzo del Doge. Da quel momento non potranno uscire né comunicare con l'esterno finché non avranno maturato una decisione. Ci sono alcune eccezioni:

- Iago, se espressamente chiamato, può avere diritto di parola – per esempio riferendo messaggi o dando la sua opinione. In nessun caso, compresa la morte di uno dei quattro grandi elettori, Iago può votare.
- Se l'ambiente lo consente è permesso agli altri giocatori di ascoltare la discussione in corso, ma sono strettamente tenuti a non cercare di intervenire in alcun modo. L'effetto in termini di gioco corrisponde alla presenza di una spia all'interno del palazzo: chiaramente se i veneziani in conclave si accorgono di qualcuno che origlia, avranno il diritto di allontanare gli impiccioni o di abbassare il proprio tono di voce.

Come scritto nelle schede, prima bisognerà votare l'alleanza politica con la Scozia o con l'Inghilterra, e successivamente prendere la decisione se scendere in guerra a fianco dell'alleato o meno. In caso di stallo, e solo in quel caso, il Regista assumerà brevemente le vesti di un saggio conestabile per ricordare che i pareggi vengono risolti in questo modo:

- nella prima votazione riguardante le alleanze il voto di Otello vale doppio;
- nella seconda votazione relativa alla discesa in guerra, vale doppio il voto di Desdemona.

Infine, dal momento in cui il conclave si riunisce, il regista deve comunicare a Ofelia e Calibano (se presenti) che hanno la possibilità di utilizzare la propria abilità omicida. A richiesta, specificare che l'omicidio può avvenire anche contro uno dei personaggi riuniti in conclave.

4. Sequenza di Atti, monologhi e altre azioni

L'ordine dei monologhi è il seguente:

Atto 1, Tramonto:

- Eventuale monologo di Shylock (scommessa di una libbra di carne e sangue contro Antonio)
- Vedi inoltre le indicazioni per il Regista riguardanti i vari personaggi, tutti eventi che si svolgono all'interno di questo primo Atto o al suo termine.

Atto 2, Notte:

- Monologo di Riccardo III sull'eredità
- Monologo di Giulietta sul bambino
- Eventuale monologo di Desdemona sul sogno

(in un ordine a piacere ma sempre all'interno di questo Atto).

Atto 3, Alba (non appena inizia l'Atto):

- Monologo di Macbeth: dichiarazione di guerra e decisione sul proprio consigliere tra Romeo e Lady Macbeth

Atto 3, Alba (ultimi trenta minuti):

- Se i quattro grandi elettori veneziani non hanno già provveduto per conto loro, il Regista li riunisce in conclave finché non abbiano maturato una decisione.
- Eventuali omicidi compiuti da Calibano e Ofelia. I registi facciano presente la scadenza ai giocatori, che devono teatralizzare la cosa con un monologo o una scena ed evitare una semplice dichiarazione del tipo "ti uccido". La vittima ha la possibilità di un monologo di morte con le ultime parole: nel caso si tratti di un regnante, la sua volontà è comunque vincolante ai fini dello scontro bellico (gli eserciti partono lo stesso). Lo stesso può valere per Iago, che può decidere di far partire lo stesso la propria nave con il suo carico mortifero (ma solo se il suo contratto mercenario era già stato firmato: in caso contrario i petali dei fiori purpurei non entreranno in gioco nel conflitto).

Epilogo (partenza delle navi)

- Se non l'ha già fatto, ogni giocatore sottolinea sulla scheda il proprio destino scelto o lo comunica ai registi. Fatto ciò, i giocatori si riuniscono per fare le proprie dichiarazioni di alleanze, costituite da brevi monologhi sul proprio destino, mentre i Registri valutano l'esito dello scenario a seconda delle scelte intraprese e poi lo comunicano ai giocatori.

5. Epilogo e debriefing

Fate riferimento alle note che trovate in appendice per valutare quale sarà il destino della guerra in corso e come andrà a finire per ciascuno dei personaggi. I Registri ovviamente dovrebbero raccontare quest'ultima parte e renderla sufficientemente epica in modo che sia soddisfacente per tutti. Trattandosi della somma di più tragedie, un lieto fine per tutti sarà pressoché impossibile; ma una fine gloriosa, tragica o comunque memorabile è comunque un eccellente finale. Al termine del gioco è sempre opportuno un piccolo debriefing: ognuno rivela i suoi segreti, si condividono momenti di gioco "privato" particolarmente significativi e in generale ci si rilassa dopo un'esperienza, si spera, appagante per tutti. Un ultimo consiglio, valido anche per i Registri più scafati, è sempre quello di chiedere se ci sono eventuali consigli, critiche o suggerimenti, sia sullo scenario sia sulla sua conduzione. Non si finisce mai di imparare, e arbitrare un live è un ottimo modo per mettere alla prova questa convinzione.

Prospero

Nobile e fiero, eri il legittimo Duca di Milano. Tuo fratello Antonio cospirò per deporti; per metterti al riparo dai suoi loschi tranelli fosti costretto a fuggire per mare. Travolto da una tempesta, finisti su una misteriosa isola nei mari del Nord. Questo accadeva sedici anni fa.

Sull'isola incontrasti la strega Sycorax e il piccolo Calibano, suo orribile figlio. Eri a un tempo attratto e disgustato da lei; ti teneva come servo e prigioniero, ma all'occasione anche come amante. Miranda è per l'appunto il frutto di questa unione.

Col tempo Sycorax ti svelò i suoi segreti arcani e diventasti sempre più potente: man mano che il tempo passava eri sempre meno servo della strega e sempre più suo pari. Sycorax non ti ha rivelato tutto (come per esempio il dominio sulle tempeste), ma tu hai sviluppato una forma di incanto più placida e benigna, legata ai venti e alle nebbie. Il desiderio di riconquistare la libertà comunque cresceva: dopotutto sei un duca. Con questo desiderio aumentava anche l'odio verso Sycorax e la sua orribile creatura, Calibano, che tratti tuttora con disprezzo anche se non è privo della sua utilità come servo. Unica tua consolazione era la piccola Miranda, cui non hai mai rivelato la verità su sua madre (le hai raccontato infatti di averla portata con te da Milano quand'era ancora in fasce) e che hai sempre tenuto nel pezzetto di isola a te riservato.

Tre mesi fa trovasti la strega sulla spiaggia, ferita a morte da un colpo di spada. Facesti appena in tempo a udire questa profezia, pronunciata in un sibilo: "Se il mare si macchierà di purpureo, solo quelli come Calibano abiteranno le macerie dopo la guerra". Poi la strega spirò. Il mistero sulla sua morte è ancora tale.

Diventato d'un tratto unico sovrano dell'Isola della Tempesta, sentisti su di te tutto il peso di questa responsabilità.

Grazie al tuo dominio sugli elementi hai ascoltato la voce del vento: un vento di guerra, gagliardo e spaventoso, che sta per diventare uragano di violenza fra Scozia e Inghilterra. I sovrani si sono dati convegno a Venezia per trovare alleati e si profila all'orizzonte un conflitto di immani proporzioni, in grado di macchiare di sangue l'intero mare del Nord.

Devi fermare tutto questo, ed è per questo che sei giunto a Venezia portando con te Calibano come messaggero e come monito. Non vuoi certo che quelli come lui (qualsiasi cosa questo significhi!) siano gli unici superstiti del conflitto che tormenterà le vostre vite. E poi ne hai abbastanza di lotte di potere per quei miseri pezzetti di terra che sono le nazioni. Come sono folli questi mortali!

Con il tuo potere di nebbia e vento sei una spina nel fianco e un possibile alleato, al pari di Danimarca e Venezia, per i due contendenti principali (Inghilterra e Scozia). Unico avversario ancora in grado di spaventarti sarebbe tuo fratello Antonio, un traditore e un intrigante il cui comportamento cospirativo tuttora ti turba: ma chissà dov'è finito, ormai.

Quanto a Miranda, un tuo cruccio riguarda la pessima influenza che un ambiente corrotto come quello veneziano potrebbe avere su di lei: forse averla schermata dagli aspetti meno nobili della civiltà in cui vivete potrebbe ritorcersi contro di lei, e tu sei intenzionato a proteggerla con ogni mezzo. È stata lei a insistere fermamente per venire con te, arrivando per la prima volta a opporsi con stizza alla tua volontà. Qualcosa che ti ha molto colpito, così come ti ha colpito la tempesta che subito dopo è rimbombata nel cielo in contemporanea con le sue parole sprezzanti da adolescente ribelle.

Destino: la nebbia si leverà a un tuo comando. Durante l'Epilogo devi decidere su quale flotta calarla, smorzandone così il potenziale offensivo. È nel tuo interesse fare in modo che questa guerra sia la più ridotta possibile, in due modi: o perché vi sono poche potenze coinvolte o perché uno dei due fronti è talmente soverchiante l'altro che il conflitto si risolverebbe senza una battaglia lunga e logorante con conseguente terribile spargimento di sangue.

Miranda

Giovane e inesperta delle cose mondane, sei la figlia di Prospero. Sei sempre vissuta sull'Isola della Tempesta e hai passato i primi anni della tua giovane vita sotto le cure di tuo padre. Dai suoi pochi racconti sai che era Duca di Milano, prima di dover essere costretto a fuggire a causa della minaccia presentata da suo fratello Antonio. Tuo padre ti ha sempre raccontato di essere naufragato su quest'isola quando tu eri una bambina ancora in fasce, ma da qualche anno tu sai che questo non corrisponde a verità. Ciò accadde quando sfidasti l'autorità di tuo padre avventurandoti nella parte dell'isola a te proibita, finendo per scoprire una casa attornata da un giardino di bellissimi fiori purpurei. In quella casa hai incontrato una donna, la strega Sycorax, che dichiarò di essere tua madre. Ella ti spiegò che Prospero, alla tua nascita, era già cresciuto nei suoi poteri ed ebbe la forza di imporre la propria volontà ottenendo che tu non venissi allevata come una aspirante strega, ma come la giovane figlia di un Duca, per quanto decaduto.

Infuriata con tuo padre per averti mentito, hai deciso di accettare la proposta di Sycorax: essere tua insegnante di arti stregonesche a patto che Prospero ne fosse tenuto all'oscuro. Gli anni successivi sono stati molto intensi e faticosi per te, visto che hai dovuto imparare sia le maniere proprie di una giovane nobildonna sia le arti magiche di tua madre. Hai così appreso di avere due zie, Gertrude e Magdalena, sorelle di Sycorax: la prima sposata al re di Danimarca Amleto il Vecchio e la seconda a un nobile scozzese, Macbeth. Hai anche un fratellastro, il deforme Calibano, una creatura che serve tuo padre e verso la quale provi uno strano misto di affetto e ripugnanza. Sei infine stata messa a conoscenza del terribile potere dei fiori purpurei che crescono nel giardino di Sycorax: anche se non ne conosci di preciso le proprietà venefiche sai che non dovrebbero mai essere utilizzati.

Nonostante le istruzioni ricevute da Sycorax fossero improntate a un uso attivo e potente delle forze della natura, crescendo hai cominciato a mostrare un certo interesse per il modo in cui tuo padre interpreta la stregoneria: una visione maggiormente passiva e fluida come la nebbia, che tende più a influenzare che a costringere, e che risulta essere addirittura più potente, anche se più lenta nel perseguire i suoi scopi.

Alcuni mesi fa, nei giorni successivi al compimento del tuo quindicesimo anno, mentre ti trovavi su di una scogliera dell'isola a raccogliere alcune piante officinali hai visto una nave battente bandiera danese avvicinarsi sicura a una delle baie più difficili da raggiungere. Una scialuppa con a bordo un uomo solo si è allontanata dalla nave e si è diretta verso la spiaggia. Attanagliata da un terribile presentimento ti sei diretta verso la casa di tua madre, ma quando sei arrivata era già troppo tardi. Sycorax giaceva nel mezzo del suo giardino ferita a morte da un colpo di spada, Prospero chino su di lei in un estremo abbraccio di pietà per raccogliere i suoi ultimi sussurri. In quel momento i tuoi pensieri si sono fatti di ghiaccio: una tempesta d'odio ti ha travolto, esplodendo prima nel tuo cuore con una violenza che non credevi possibile e subito dopo riecheggiando in cielo con tuoni e fulmini.

Dentro di te sta crescendo un potere nuovo e temi che faccia parte dell'eredità di tua madre, un'eredità di odio e di tempesta, capace di scatenarsi in sintonia con la tua ira pescando dai recessi più feriti del tuo giovane cuore. Non sei sicura di ciò e anche se fosse non sai se desiderare la pesante eredità della strega, anche perché cominci a soffrire la solitudine e l'isolamento del luogo in cui abiti.

Solo un'altra volta hai avvertito una tale esplosione di potere: pochi giorni fa Prospero ha annunciato la sua partenza per Venezia, ma tu sei ti opposta fieramente alla decisione di lasciarti sull'isola aggredendolo a male parole e manifestando per la prima volta la tua ribellione. Anche allora, la tempesta scoppiata in cielo sembrava riecheggiare quella nel tuo cuore.

Una buona occasione per fare esperienza sembra essere questo raduno di sovrani a Venezia, dove avrai la possibilità di conoscere le tue zie. Potrai finalmente capire cosa significa essere una strega o una nobildonna che vive nel mondo: non vedi l'ora di immergerti nella vita delle corti europee e, chissà... magari incontrare un uomo che faccia palpitare il tuo cuore.

Meglio che Prospero resti all'oscuro: egli non sa né delle altre streghe, né dei tuoi poteri, né dei fiori purpurei, e se è per questo nemmeno del fatto che tu sai in realtà chi era tua madre.

Destino: la tua vita è a un bivio, nell'Epilogo devi decidere se immergerti completamente nella vita delle corti d'Europa (dopotutto sei la figlia del Duca di Milano) o ritornare sull'isola e proseguire il tuo cammino di strega, per approfondire lo studio delle differenze tra nebbia e tempesta.

Calibano

Sei nato su di una bellissima isola, circondato dall'affetto di tua madre e dalle creature del luogo. La tua infanzia è stata quanto di meglio un bambino potesse desiderare. Ma quell'età di innocenza è stata bruscamente interrotta il giorno in cui incontrasti Prospero, un nobile italiano naufragato sull'isola. Specchiandoti negli occhi colmi d'orrore dell'uomo ti rendesti conto per la prima volta di essere diverso: brutto, deforme, forse addirittura disumano.

Col tempo le cose sono andate progressivamente peggiorando: Prospero ha appreso le arti magiche da tua madre diventando sempre più potente, relegandovi in una piccola porzione dell'isola che un tempo era la vostra casa. Per di più ha anche giaciuto con tua madre, probabilmente seducendola con l'inganno o costringendola con la forza, e generando una figlia, la tua sorellastra Miranda verso cui provi a un tempo invidia per la sua normalità e amore per la stessa ragione.

Tre mesi fa la tragedia: hai sentito un grido straziante provenire dalla spiaggia. Sei corso in preda a un terribile presentimento, che puntualmente si è rivelato corretto: tua madre giaceva agonizzante in una pozza di sangue. Ti sei avvicinato per cercare un modo di arrestare il sangue che fluiva copioso, tuttavia le tue tozze mani non erano adatte allo scopo: maledetto il tuo corpo deforme! Improvvisamente Sycorax ha aperto gli occhi e ti ha afferrato le mani, stringendole con forza e sussurrandoti queste parole "Presto va', figlio mio, non pensare a me! Devi aiutarmi a compiere il mio ultimo dovere: torna al giardino e distruggi i fiori purpurei prima che cadano tutti nelle mani degli uomini."

Ululando di dolore hai eseguito il compito che ti era stato ordinato, non prima di notare che molti degli steli erano già stati recisi da una mano ignota.

Non sai il perché di queste ultime volontà di tua madre ma sai che non avrai pace finché anche l'ultimo petalo di fiore purpureo non sarà distrutto. Per questo ti sei messo all'umile servizio di Prospero come suo servo, per accompagnarlo sulla terraferma e proseguire la tua missione.

Destino: la tua natura ferina ti rende un formidabile assassino. Hai la possibilità di avvicinare un personaggio (uno solo) e farne brandelli. È un'extrema ratio che userai solo sull'assassino di tua madre o sul principale responsabile del furto dei fiori purpurei, o perlomeno per far sì che essi non cadano nelle mani degli uomini. Detesti quel genere umano che non ti ha mai accettato, eppure senti di doverlo in qualche modo difendere da se stesso. Questo destino di omicidio si compirà, se lo vorrai, al termine dell'alba [negli ultimi 30 minuti di live]. Contatta prima i registi.

Claudio

Fratello del precedente sovrano, Amleto il Vecchio, osasti commettere un delitto scellerato: l'uccisione di tuo fratello. Tanta e tale era la tua sete di potere che coinvolgesti nel tuo piano anche Gertrude, sua sposa, che amavi sinceramente già allora e che sembrava ricambiare. Fu lei a fornirti un veleno purpureo di indicibile potenza, che poi versasti nelle orecchie del sovrano mentre dormiva, uccidendolo all'istante.

Questo accadeva tre mesi fa. Subito dopo hai sposato Gertrude e sei diventato legittimamente Re di Danimarca: l'uomo forte di cui la tua nazione aveva bisogno, in grado di risollevarla da un destino di stagnazione, ai margini dello scacchiere internazionale.

La tua posizione comunque non è facile. Voci sibilanti percorrono il paese sostenendo che la morte del vecchio re sia stata causata proprio da te, e queste voci sono giunte anche all'orecchio di tuo nipote Amleto. L'instabilità che ne potrebbe seguire sarebbe molto rischiosa, specie perché non hai idea di quanta parte dei soldati sia fedele a tuo nipote. Il sentimento predominante che hai nei confronti del principe è soprattutto la cautela: quando lo incontri non puoi ignorare il suo sguardo d'odio capace di trafiggerti e sei perfettamente conscio del fatto che per i tuoi piani di potere può costituire una variabile impazzita. A tal proposito, ritieni che la sua melanconia e il suo recente uscir di senno siano semplicemente una posa, che Amleto ha assunto per rendere ancora più caotica la tua corte. Occorrerà dunque assecondarlo ma senza permettergli di ostacolarti direttamente. La stessa Ofelia, di cui sei tutore e protettore assieme a Gertrude, non pare essere in grado di frenarne i pensieri angosciosi.

Come se tutti questi problemi interni non bastassero, le tue fonti militari ti riferiscono che la Norvegia sta ammassando truppe e, anche se non nell'immediato, ben presto il principe Fortinbras vedrà il tuo regno come una preda deliziosa. Questa guerra fra Macbeth e Riccardo III arriva dunque come un dono del cielo. Non c'è niente di meglio che un conflitto esterno per distogliere l'attenzione dei danesi dalla tua attuale instabilità; inoltre, unirti in guerra alla fazione vincitrice ti consentirebbe di consolidare anche la tua posizione internazionale e di ottenere validi alleati in vista del prossimo conflitto con la Norvegia. Resta da vedere quale dei due alleati sia maggiormente affidabile: Macbeth è un condottiero formidabile, che ha dimostrato una tempra quasi soprannaturale e un'ambizione invidiabile, mentre Riccardo è sì anziano e deforme ma può contare su un esercito decisamente più nutrito.

Destino: hai al tuo comando l'esercito danese, che comanderai personalmente, e devi decidere se scendere in guerra al fianco di Macbeth o di Riccardo III. Non puoi non schierarti e mantenere la neutralità perché in questo momento hai un estremo bisogno di questa guerra. Farai le tue dichiarazioni nell'Epilogo.

Amleto

Sei, o forse è meglio dire eri, il figlio del precedente re di Danimarca, Amleto il Vecchio. Trascorrevi la tua vita fra una festa di corte insieme all'amata Ofelia e l'esercizio militare assieme al piccolo manipolo di soldati tuoi fedelissimi, la "brigata Elsinore" di guardia al castello. Poi, tre mesi fa, la tragedia: il tuo amato padre, sovrano giusto e potente, morì all'improvviso mentre riposava in giardino. Tutto accadde in fretta: sei rimasto molto sorpreso e addolorato dalla rapidità con cui subito dopo tua madre Gertrude sposò Claudio, tuo zio, rendendo così ufficiale la sua salita al trono danese.

Da allora non sei più tu. Il germe della follia è penetrato nella tua mente, e anche se in parte fingi l'insanità mentale per muoverti più agevolmente a palazzo, di fatto la tragedia ti ha segnato in profondità. Una cosa sai per certo: non è stato un incidente. Le guardie che ti sono fedeli ti hanno riferito infatti che dalle orecchie di tuo padre è colata una singola goccia di uno strano liquido purpureo e la terra del giardino reale su cui è caduta è diventata completamente sterile: anche se non hai le prove per dimostrarlo, hai il forte sospetto che Amleto il Vecchio sia stato avvelenato! Il tuo dubbio cade ovviamente sullo scellerato e licenzioso Claudio, capace di sedurre quella debole di tua madre senza troppa difficoltà e irretirla nelle sue trame.

Poco tempo fa ti è anche apparso il fantasma di tuo padre, che in una notte fredda come la lama di un pugnale reclamava vendetta. Forse è solo il parto della tua mente provata dal dolore, ma ormai non importa più nulla, anche perché non sei l'unico che ha intuito il tradimento di tuo zio e già circolano molte voci sul suo conto. Il malcontento del popolo danese potrebbe diventare un'onda capace di travolgere il tuo odiato zio, un'onda da governare e cavalcare. Per vendicare tuo padre sei disposto a tutto, anche tradire la tua patria e tutto ciò che hai di più caro. Claudio deve terminare la sua vita nella rovina più totale: questo incontro su suolo neutrale, a Venezia, è l'occasione buona per distruggere la reputazione di tuo zio e mostrare al mondo di che pasta egli sia fatto.

Destino: hai il comando di un contingente piccolo ma fedelissimo, la "brigata Elsinore". Sarà Claudio a guidare la flotta danese in guerra, ma tu nell'Epilogo dovrai scegliere uno fra questi due destini: restare in Danimarca a preparare un colpo di stato, oppure scendere in guerra alla testa della tua armata (ufficialmente a fianco dello zio) e pugnalarlo alle spalle i soldati tuoi compatrioti per indebolire Claudio e, magari, giustiziarlo.

Gertrude

Siete tre sorelle, tre streghe raminghe per il mondo, da Algeri alla Scozia. Siete tre sorelle e i vostri nomi sono Sycorax, Gertrude e Magdalena (ora Lady Macbeth); padrone di antiche arti e di conoscenze di erboristeria ormai perdute, avete sempre mirato al potere come fine ultimo delle vostre esistenze. La più potente fra voi era certamente Sycorax, la maggiore. Fu lei a consigliarvi di unirvi in matrimonio a nobili e regnanti, così da guadagnare con l'astuzia e con l'inganno posizioni di potere sempre più radicate. Sycorax invece preferì sistemarsi nella misteriosa Isola della Tempesta, per approfondire i suoi studi e le sue conoscenze e manifestare nel cielo le tempeste che le governavano l'animo.

Alcuni anni fa appariste in Scozia a Macbeth, reduce dalla battaglia contro l'invasore norvegese, e gli profetizzaste che sarebbe diventato Re di Scozia e di Inghilterra. Con il sostegno di Lady Macbeth e il delirio di sangue che ne seguì non fu difficile far avverare questa vostra profezia. Ora Re Macbeth si appresta all'ultima battaglia con cui potrebbe unire le corone britanniche e, secondo la profezia sgorgata all'unisono dalle vostre bocche, solo un uomo non nato da ventre di donna potrà ucciderlo.

Recentemente hai deciso di defilarti dalle macchinazioni delle tue sorelle, ufficialmente perché eri stanca di questi giochi di potere, preferendo rimanere in contatto epistolare con entrambe. In realtà la convivenza con quei deboli dei danesi ti ha nauseato: non hai mai visto in nessuno di essi alcunché che non fosse uno strumento per ottenere più potere di quanto ne stesse conquistando Lady Macbeth per sé.

Tre mesi fa hai preso contatto anonimo con alcuni mercanti veneziani, che hanno preferito a loro volta restare anonimi, e hai dato loro una mappa con l'ubicazione dell'Isola della Tempesta. Hai chiesto che ti rubassero alcuni petali del fiore purpureo, una pianta molto rara che Sycorax coltivava in gran segreto sull'isola e che è in grado di sprigionare un veleno di potenza inaudita (e che proprio per questo vi aveva espressamente vietato di far uscire dall'isola, unico posto al mondo in cui cresceva). Non ti è occorso molto per fare gli occhi dolci a Claudio, convincerlo che uccidere tuo marito Re Amleto il Vecchio era una buona idea e fornirgli il veleno che avrebbe poi introdotto nell'orecchio del sovrano. Il resto è storia: Claudio è molto più malleabile e disposto a compiere follie per compiacerti.

Ora si profila un grande conflitto all'orizzonte: c'è la possibilità di spargere fiumi di sangue innocente – unico pensiero ormai in grado di darti qualche piacere – ma soprattutto di marciare contro la Scozia e quindi contrastare Lady Macbeth. Quanto a Sycorax, da tempo è fuori dai vostri intrighi: ha uno schiavo-amante, un certo Prospero, a cui ha disgraziatamente insegnato parte delle sue conoscenze arcane. L'ultima missiva che hai ricevuto da lei diceva che si è fatto sempre più potente e presto avrebbe potuto sconfiggerla.

Destino: dovrai usare tutte le tue arti per spingere Claudio e le altre potenze ad allearti con Riccardo III contro Macbeth. In caso contrario, almeno che il conflitto sia il più sanguinoso possibile per entrambe le parti, in uno scontro lungo e logorante.

Ofelia

Giovane cortigiana al palazzo di Elsinore in Danimarca, hai trascorso la maggior parte della tua vita sotto il governo del saggio Re Amleto il Vecchio, un periodo quasi di sogno per la felicità che contrassegnava i giorni passati assieme al giovane principe Amleto, tuo promesso sposo. Poi, come tutti i sogni estivi, anche questo terminò bruscamente e giunse l'inverno.

Tre mesi fa, il sovrano morì all'improvviso mentre riposava in giardino. Suo fratello Claudio non tardò un istante a sposare la cognata Gertrude e salire quindi al trono. Contemporaneamente Amleto uscì di senno per il dolore e prese a ignorarti, nonostante le tue insistenze per provare a consolarlo della perdita.

In breve, si ruppe l'incanto che fino ad allora ti aveva vista prigioniera e comprendesti d'un tratto l'amara verità: c'è del marcio in Danimarca! Claudio, è ovvio, ha ucciso in qualche modo il fratello per prenderne il posto. Gertrude, non importa che sia complice o succube di questo complotto, non ha comunque mosso un dito per difendere l'onore del regno. A peggiorare la situazione c'è la consapevolezza che Amleto è un debole, troppo concentrato su se stesso e sui suoi propositi di vendetta per accorgersi della rovina che attende la tua amata patria. Il fatto che queste persone siano rispettivamente i tuoi tutori e il tuo promesso sposo rende ancora più desolante il quadro.

Decisa a porre fine alle tue sofferenze ti sei vestita da sposa e ti sei gettata nelle acque di uno stagno nel mezzo della foresta; ma quando ormai stavi esalando l'ultimo respiro hai sentito un forte braccio afferrarti e salvarti da morte certa. Si trattava di Fortinbras, giovane principe di Norvegia. Egli rappresentava tutto ciò che non avresti mai potuto incontrare alla corte di Danimarca: l'onore, la fierezza e la ferrea volontà. Ti è bastato sentirlo parlare dei suoi progetti per una Scandinavia unita e forte sotto un'unica bandiera, per innamorarti del condottiero e della sua causa.

Da allora sei di fatto una spia dedita all'indebolimento interno della Danimarca in modo da rendere più agevole e con minor spargimento di sangue possibile l'insediamento di Fortinbras. A questo scopo hai segretamente manovrato per far sì che parte del popolo danese e soprattutto dell'esercito vedesse in Amleto un male minore rispetto a un usurpatore.

Ora che i venti di guerra soffiano sull'Europa il progetto di Fortinbras corre un serio pericolo, ma al contempo potrebbe anche essere una occasione per accelerare la formazione di un regno scandinavo e perfino di allargarne i confini a tutte le terre bagnate dal mare del Nord. Il vostro obiettivo è che la Gran Bretagna esca molto indebolita da questo conflitto, in modo da lasciare campo libero a Fortinbras nel mare del Nord. Per ottenere questo è fondamentale che il conflitto sia lungo e logorante, con due fazioni che consumino reciprocamente le forze fino all'arrivo trionfale dei Norvegesi.

Spie al servizio di Fortinbras ti hanno sussurrato della presenza a Venezia di qualcosa di pericoloso che potrebbe cambiare le sorti della guerra: può essere opportuno cercare di saperne di più. Va aggiunto a tal proposito che (senza rivelarti, se non strettamente necessario) hai il potere di rappresentare la Norvegia per eventuali accordi, come gli altri regnanti "ufficiali".

Destino: hai la possibilità di sfruttare il tuo aspetto innocente per avvicinare qualcuno (un solo personaggio) e pugnalarlo a morte. Questo destino si compirà, se lo vorrai, solo poco tempo prima della partenza delle navi [negli ultimi 30 minuti di live]. Contatta prima i registi.

Lady MacBeth

Siete tre sorelle, tre streghe raminghe per il mondo, da Algeri alla Scozia. Siete tre sorelle e i vostri nomi sono Sycorax, Gertrude e Magdalena (ora Lady Macbeth); padrone di antiche arti e di conoscenze di erboristeria ormai perdute, avete sempre mirato al potere come fine ultimo delle vostre esistenze. La più potente fra voi era certamente Sycorax, la maggiore. Fu lei a consigliarvi di unirvi in matrimonio a nobili e regnanti, così da guadagnare con l'astuzia e con l'inganno posizioni di potere sempre più radicate. Sycorax invece preferì sistemarsi nella misteriosa Isola della Tempesta, per approfondire i suoi studi e le sue conoscenze.

Alcuni anni fa appariste in Scozia a Macbeth, reduce dalla battaglia contro l'invasore norvegese, e gli profetizaste che sarebbe diventato re di Scozia e di Inghilterra. Con la tua istigazione e il delirio di sangue conseguente non fu difficile far avverare questa vostra profezia. Ora Re Macbeth si appresta all'ultima battaglia con cui potrebbe unire le corone britanniche e renderti così regina del paese più importante al mondo. Una posizione difficile da scalzare: secondo la profezia sgorgata all'unisono dalle vostre bocche, solo un uomo non nato da ventre di donna potrebbe uccidere tuo marito.

La gioia per l'imminente battaglia e per il sangue che scorrerà, di cui già pregusti il piacere, non smorzano però l'angoscia che provi nei confronti di tua sorella Sycorax. La sua ultima lettera affermava che il suo schiavo e amante, Prospero, stava diventando sempre più potente nelle arti magiche e presto ne sarebbe stata sconfitta. Sono ormai tre mesi che non risponde più alle tue lettere e dentro di te sai che potrebbe essere accaduto il peggio. Prospero sia maledetto!

Quanto all'altra tua sorella, Gertrude, ti appare evidente che il suo precedente marito è stato avvelenato grazie a lei. Ci devono essere di mezzo quegli strani fiori purpurei coltivati da Sycorax: fiori di cui era gelosissima, tanto da avervi sempre vietato categoricamente di farli uscire dall'isola. Ultimamente Gertrude ti è sembrata parecchio sulle sue, distante dai vostri piani originari di inganno e potere; sarà il caso che si rimetta in riga, perché presto sarà la guerra: e tu dovrai mettere in campo ogni risorsa – compreso, se necessario, il ricatto a tua sorella per l'avvelenamento del marito – perché tuo marito Macbeth esca vittorioso da questo conflitto di cui tu sei l'iniziatrice.

Da qualche mese infine tuo marito si è preso cura di un giovane, un certo Romeo, naufragato sulle scogliere di Cawdor di ritorno dalla Danimarca. Da allora pare avere attenzioni solo per lui e sei quasi gelosa di questo suo comportamento da buon samaritano, che potrebbe distoglierlo dalla meta.

Destino: nulla deve frapporsi fra te e il tuo destino di cingerti il capo con l'unica corona di Scozia e Inghilterra. Qualsiasi strumento, accordo o minaccia sarà lecito per trovare alleati e raggiungere questo obiettivo.

Macbeth

Anni fa aiutasti il tuo sovrano, Re Duncan di Scozia, a respingere l'invasore norvegese. Egli ti ricompensò creandoti signore di Cawdor; poco dopo, in una spelonca nebbiosa nella brughiera, incontrasti tre streghe che ti fecero due profezie. La prima era che saresti diventato Re di Scozia e Inghilterra; la seconda che solo un uomo non nato da ventre di donna avrebbe potuto ucciderti.

Turbato da queste parole, ma al tempo stesso inebriato delle loro conseguenze, iniziasti il tuo piano per acquisire il potere. Con l'appoggio incondizionato della tua amata moglie Lady Macbeth passasti a fil di spada Re Duncan, tuo ospite a Cawdor, e tutta la sua discendenza, di fatto ottenendo la corona di Scozia.

Ora solo un ostacolo si frappone alla realizzazione della profezia: quel sudicio vecchio gobbo di Riccardo III, Re d'Inghilterra. Sai che il destino di unire le corone è tuo: Riccardo è vecchio e senza eredi, la sua scelleratezza di uccisore di bambini gli ha precluso una stirpe e alla sua morte conti e baroni inglesi getterebbero l'isola nel caos. È dunque tuo sacro dovere marciare su Londra e rendere solida la Gran Bretagna sotto il tuo dominio. Sei l'uomo del destino, in tutti i sensi.

Tre mesi fa, cavalcando sulla scogliera, hai trovato una scialuppa schiantata a riva. All'interno vi era un giovane malmesso, il veronese Romeo, la cui fama era giunta fino a te: evidentemente lui e la sua donna avevano solo finto la propria morte. Lo hai preso sotto la tua custodia e lo hai curato per lunghe settimane di degenza, durante le quali hai potuto constatare la purezza del suo animo e lo splendore del vero amore. La sua nobiltà d'intenti ti ha convinto a nominarlo capitano del tuo esercito, ed egli ha giurato fedeltà come ringraziamento per le tue cure e la tua fiducia, anche se sa che Giulietta ha trovato rifugio presso la corte del tuo nemico Riccardo. Questo comportamento d'onore ti ha impressionato; qualcosa che, hai capito, non avevi mai conosciuto. A confronto, la stessa Lady Macbeth ti sembra più sinistra, come se ti considerasse solo un sostegno per la propria ambizione, per quanto tu sia ancora legato a lei da vincoli d'amore.

Destino: guiderai personalmente l'esercito scozzese e non c'è nulla che ti sottrarrà a questo destino. Quanti più alleati riuscirai ad associare alla tua causa per rovesciare l'odiato Riccardo, tanto meglio sarà per tutti.

Monologo: appena sorge l'alba devi fare la tua dichiarazione di guerra e decidere chi portare come tuo consigliere d'appoggio nell'ora più buia della battaglia: la solida Lady Macbeth (il cui aiuto ti è sempre stato fondamentale nel raggiungimento dei tuoi ambiziosi obiettivi) o il trasognato Romeo (la cui presenza ti ha tuttavia mostrato il vero significato di sentimenti come onore e amore)?

Riccardo III

Per anni il figlio cadetto della casata che regna in Inghilterra, ti eri sempre considerato il più meritevole di salire al trono, l'unico della famiglia in grado di governare il regno con rigore. Non c'era che un modo per dimostrare la fondatezza della tua ambizione: dare corso ai tuoi ideali e condurli fino alle estreme conseguenze. È così che hai conquistato il trono con l'astuzia e, all'occorrenza, con la giusta quantità di forza. Sulla tua strada si sono ammassati i cadaveri di chi ostacolava la tua ascesa, tra cui tuo fratello Edoardo e tutta la sua stirpe, compresi i bambini. Ora sei in cima a questo trono che poggia sulla pila di cadaveri dei tuoi congiunti, e questo ti causa un grande senso di colpa. Ciò che sei stato costretto a fare, infatti, ha avuto un prezzo: sei anziano e deforme e soprattutto senza eredi. Come se non bastasse, quell'intrigante di Macbeth ha eliminato il suo ospite Re Duncan e ora, dopo avere conquistato il trono di Scozia, intende marciare sull'Inghilterra per scalzarti dalla tua posizione e unire le corone. L'odiato scozzese sembra inarrestabile e ciò ti ha costretto a uscire dal tuo isolamento dorato per raggiungere Venezia e cercare alleati tra le altre potenze europee. In fondo tu sei l'aggredito e ti stai solo difendendo: e poi chi dice che Macbeth, se riuscisse a conquistare entrambe le corone britanniche, non avrebbe poi ambizioni ancora più grandi sul resto dell'Europa? Nel profondo del tuo cuore, l'odio che provi per Macbeth è soprattutto invidia perché ha intravisto prima di te questo grande disegno di potere, che in effetti fa gola anche a te.

Una cosa su cui hai meditato parecchio in questi anni è la necessità di avere un erede. I tuoi lombi – vecchiaia o maledizione del cielo a causa dei tuoi peccati? – sembrano ormai aridi, e dunque non ti resta che un'ultima, estrema soluzione: nominare ufficialmente il tuo successore per adozione. È un dono per diritto divino che puoi concedere liberamente e di tua volontà, anche contro i desideri dell'interessato (solo un erede diretto di sangue potrebbe accampare pretese maggiori).

Unica luce giunta a rischiare la tua vita è la dolce, innocente Giulietta. Ti inviò una lettera chiedendo rifugio politico per sé e per Romeo: a causa del loro amore contrastato si videro infatti costretti a fingere la loro morte a Verona per poi espatriare e ricominciare altrove una nuova vita. Unico prezzo che domandasti a Giulietta fu sfogare la tua lussuria sul suo corpo per una notte; quando tre mesi fa sbarcò sulle tue coste, da sola e senza commentare l'assenza di Romeo, ti sembrò non fosse nemmeno troppo disgustata delle tue membra deformi. Da allora non hai più osato sfiorarla, ma ti fai accompagnare ovunque da lei come se fosse la tua concubina ufficiale: dopotutto, ha giurato fedeltà alla tua corona per ufficializzare il suo esilio.

Destino: ti toccherà guidare personalmente l'esercito inglese, dunque dovrai avere quante più nazioni alleate possibile schierate al tuo fianco.

Monologo: durante la notte devi nominare il tuo erede. È preferibile che sia un maschio e di nobili natali, anche se la cosa non è strettamente necessaria: ciò che ti sta veramente a cuore è che sia qualcuno che possa dare stabilità al regno. Non può trattarsi ovviamente dell'odiato Macbeth o di qualcuno che gli sia fedele.

Giulietta

La contesa a Verona tra Montecchi e Capuleti non consentiva a te e al giovane Romeo di vivere serenamente il vostro amore: un sentimento puro, luminoso, brillante come il sole all'alba, con lo stesso potere di risvegliare tutte le cose. Per questo foste costretti a una scelta difficile: simulare la vostra morte per avvelenamento, espatriare e ricominciare una nuova vita altrove. L'Inghilterra ti sembrava una buona destinazione: scrivesti a Re Riccardo chiedendogli asilo politico e lui accettò, anche se chiedendoti un prezzo assai pesante: concedergli il tuo corpo per un'unica notte in cui soddisfare le sue brame lussuose. Il tuo amore per Romeo era tale che accettasti, anche se ritenesti più opportuno non rivelargli questo accordo segreto con l'anziano sovrano inglese: il giovane cuore del tuo innamorato avrebbe potuto spezzarsi se fosse venuto a conoscenza di questo patto scellerato.

Così tre mesi fa, con l'aiuto di certi mercanti veneziani che conosceva Romeo, vi imbarcaste in gran segreto alla volta dell'Inghilterra. Una volta approdati sulle coste inglesi Romeo, truce in volto, ti disse che prima di poterti raggiungere nella vostra nuova patria avrebbe dovuto allontanarsi un'ultima volta. Risalì sulla scialuppa e ripartì.

Lo aspettasti per giorni ma non tornò mai più.

Non sai se sperare che sia morto o che ti abbia abbandonato. Nessuna delle due eventualità ti piace, ed entrambe ti riempiono alternativamente di odio e di tristezza sconfinata. È con quest'ultimo umore che ti sei concessa per un'unica notte a quel vecchio deforme di Riccardo III, lasciando che facesse di te tutto ciò che voleva, senza che in fondo ti importasse più granché della tua vita.

Da allora il sovrano non ha più osato toccarti, ma ti trascina ovunque accanto a sé come se fossi la sua dama di compagnia personale: del resto, hai giurato obbedienza alla sua corona per poter vivere nella tua nuova patria. E questo è qualcosa di molto serio per te, senza il quale la tua vita smetterebbe di avere anche il poco senso che le è rimasto. Questa guerra che sta arrivando fra Inghilterra e Scozia minaccia di travolgere il mondo intero, ma la cosa ti tocca relativamente: unica tua ragione di vita era il tuo amore per Romeo. Ma sarà qualcosa che avrà ancora occasione di fiorire su questo mondo devastato dall'odio e dagli interessi di parte?

Un ultimo pensiero, infine, si è aggiunto a quelli che gravano già il tuo spirito di ragazza tradita. Sai di essere incinta al terzo mese. E sai anche che il bambino potrebbe essere di Riccardo III o di Romeo, frutto del vostro ultimo fugace incontro prima del suo abbandono. Non potrai tenere nascosta ancora a lungo questa tua condizione: le donne se ne accorgeranno e presto o tardi qualcuno si lascerà sfuggire una parola di troppo.

Destino: seguirai Riccardo III fino nel cuore della battaglia e vedrai se nell'ora più buia potrà affiorare da qualche recesso dell'umanità una luce in grado di rischiarare nuovamente la tua vita.

Monologo: durante la notte devi decidere se dichiarare il bambino come figlio di Riccardo III o di Romeo. Ciò che tu proclamerai sarà la versione "ufficiale" e incontrovertibile sulla paternità del bambino.

Romeo

La contesa a Verona tra Montecchi e Capuleti non consentiva a te e alla dolce Giulietta di vivere serenamente il vostro amore: un sentimento alto e nobile, puro come non si era mai visto al mondo. Per questo foste costretti a una scelta difficile: simulare la vostra morte per avvelenamento, espatriare e ricominciare una nuova vita altrove. L'Inghilterra vi sembrava una buona destinazione: Giulietta scrisse a Re Riccardo chiedendo asilo politico e lui accettò. Tu intanto ti occupavi del trasporto in gran segreto: prendesti accordi con alcuni navigatori veneziani, tra cui il capitano Iago. Non hai detto nulla a Giulietta per non metterle ulteriori pensieri, ma i veneziani ti chiesero un favore in cambio del passaggio. Giungete senza problemi sulle coste inglesi, abbracciati e impauriti mentre eravate nascosti in un cantuccio della nave. Appena sbarcati fosti costretto a salutare la tua amata in tutta fretta, lasciando il tuo cuore in terra inglese e promettendole che vi sareste ricongiunti nel giro di pochi giorni.

Di nuovo sulla nave veneziana Iago ti consegnò un involto, con l'ordine di consegnarlo non appena foste arrivati in Danimarca. Così avvenne: una donna velata prese il pacchetto senza dire una sola parola. Avevi sbirciato al suo interno e ti sembrava di aver visto i petali essiccati di un fiore purpureo.

Con il cuore gonfio di angoscia sei risalito sulla nave e sei stato accompagnato al largo delle coste inglesi; sei certo che il favore che ti è stato chiesto nascondeva qualcosa di losco, in cui occorresse un intermediario sacrificabile. Ma questo era l'unico compromesso possibile per poter ricominciare una nuova vita con Giulietta, e per lei faresti qualsiasi cosa. Eri in balia di questi pensieri quando una tempesta improvvisa e violentissima si abbatté sulla tua imbarcazione. Il vento ti sospinse molto lontano e finisti per sfracellarti contro una barriera di scogli.

Proprio mentre pensavi che la tua vita sarebbe finita lì, udisti lo scalpiccio di un cavallo; un uomo nobile e misericordioso ti raccolse dai rottami della barca e ti portò al suo castello, dove trascorresti le settimane successive riprendendoti lentamente dalle gravi ferite.

Solo in seguito scopristi che il tuo soccorritore era Macbeth, Re di Scozia. Un uomo complesso, a suo modo affascinante, nonostante i delitti orribili di cui si è macchiato per conquistare il trono. Gli devi la vita e hai giurato fedeltà alla sua corona; un sentimento di stima che in qualche modo pare ricambiato, visto che Macbeth ti ha nominato addirittura suo luogotenente, nonostante gli sguardi di disprezzo che sembra riservarti Lady Macbeth.

Questo di luogotenente è un ruolo che non è solamente onorario: la guerra sta per arrivare e anche tu sarai chiamato a partecipare alla battaglia. Proprio tu, che alle armi e all'acciaio hai sempre preferito l'abbraccio della tua amata. L'onore per te è tutto, ma sapere che il tuo esercito marcerà contro l'Inghilterra – cioè contro la patria dove al momento ha trovato rifugio Giulietta – ti sconsola. Certo, potresti tradire la parola data e lottare sotto le insegne di Riccardo III, ma così facendo potresti perdere l'onore e rovinare qualsiasi futuro per te e per la tua amata, che invece si è sempre mantenuta integra. La tua vita è iniziata nell'affanno (sei nato con parto cesareo, non naturalmente dal ventre di tua madre) e a quanto pare si concluderà in ambasce.

Destino: nell'Epilogo devi decidere se marciare a fianco di Macbeth come luogotenente dell'esercito scozzese o se tradire il tuo ospite e signore e schierarti con Riccardo III, perdendo però l'onore e il rispetto, in primo luogo verso te stesso.

Otello

Sei originario dell'Africa settentrionale, ma fin da giovanetto hai girovagato per il mondo, preferendo lasciare le tue terre natali ancora dominate da credenze pagane e superstizioni, come quella che racconta di tre streghe sorelle in grado di annegare nel sangue i destini del mondo. Per questo hai iniziato a viaggiare, prestando servizio in centinaia di conflitti per terra e per mare e accumulando un'invidiabile esperienza tattica e strategica nelle cose di guerra.

I tuoi viaggi sono terminati a Venezia, una città che, pur combattendo i mori come te, è anche estremamente pragmatica e ha saputo riconoscere il tuo valore di condottiero. Sotto la tua guida, infatti, le navi del Doge hanno mietuto un successo dietro l'altro. Sei un uomo onorevole, valoroso, fiero e consapevole delle proprie doti: ami la città che servi almeno tanto quanto ami la sua esponente più bella, la nobile Desdemona, tua moglie. Furono in molti a opporsi a questo matrimonio ma il vostro sogno d'amore non poteva essere fermato da squallide considerazioni di ceto, razza e religione. O forse ancora una volta il pragmatismo dei patrizi veneziani ha avuto la meglio: in fondo sei e resti il migliore condottiero sulla piazza. Anche il nobile mercante Antonio ha dovuto mugugnare il suo benessere.

Tu e l'onesto capitano Iago, luogotenente di cui ti fidi ciecamente, siete da poco tornati da una spedizione a Cipro. La flotta turca è stata spazzata via da una tempesta comparsa all'improvviso, che ha annientato l'esercito avversario lasciando indenne il vostro. Quasi un peccato non aver potuto mostrare il tuo valore in battaglia, ma in fondo meglio così: sei potuto tornare più in fretta a riabbracciare tua moglie. Al tuo arrivo però ecco giungere la sorpresa di questo insospettato concilio di guerra a Venezia. La tua esperienza ti suggerisce che Scozia e Inghilterra siano sostanzialmente alla pari e che quindi saranno gli alleati a fare realmente la differenza in questo conflitto.

Anche Venezia dovrà schierarsi, questo è fuori discussione. L'attuale ruolo che ricoprite nel panorama internazionale non può prevedere la neutralità, che potrebbe essere interpretata come un segno di debolezza da parte delle altre potenze. In particolare, tu sai scrutare i segni dei tempi e già intravedi quale sarà il prossimo conflitto: la Norvegia del principe Fortinbras non si è certo accontentata di essere ricacciata dalla Scozia anni fa e tornerà a calare in Europa, ancora più agguerrita di prima. Occorre una solida potenza nel Nord, non v'è alcun dubbio: Re Claudio di Danimarca è ambizioso ma è evidente che non ha il supporto della sua corte, e in sostanza ti appare come un disonorevole mentecatto, più adatto agli intrighi di corte che al campo di battaglia. Unire alla svelta le corone britanniche e costituire un unico regno in grado di tenere testa alla Norvegia sarebbe in effetti la soluzione ideale, ma la sola strada per arrivare a questo passa attraverso una guerra (ah, se ci fosse un modo per renderla il più veloce possibile!) e il vostro appoggio a una delle due fazioni. Resta da vedere quale garantirà una maggiore solidità.

In virtù della tua diversità di ceto, razza e religione, e del disprezzo che ciò ti ha sempre causato, hai una particolare simpatia istintiva per tutti gli altri emarginati da questo mondo ignobile: giudei, deformi, mostri e quant'altro.

Destino: scenderai in guerra in prima persona. Devi decidere se la flotta veneziana si alleerà all'Inghilterra o alla Scozia nell'imminente conflitto.

Conciliabolo: Particolarità di Venezia e della sua forma politica è che le decisioni (sull'alleanza politica e sull'entrata in guerra) non saranno prese individualmente da te, ma dai rappresentanti dei "poteri forti": l'esercito (tu), il Doge (Desdemona), la nobiltà mercantile (Antonio), la borghesia bancaria (Shylock). Confrontatevi lungo il corso del gioco ed esprimete una scelta nell'ultima parte dell'alba: prima votate se allearvi con Scozia o Inghilterra, successivamente votate se scendere in guerra a fianco del vostro alleato o meno.

Desdemona

Donna di nobilissima famiglia veneziana, mitighi la grazia del tuo sguardo e del tuo portamento con una profonda avvedutezza per le faccende umane. Del resto il Doge stesso ti tiene in gran conto e non è esagerato affermare che egli ti consideri la sua rappresentante non ufficiale, i suoi occhi e le sue orecchie tra il popolo di Venezia.

Unico colpo di testa che tu ti sia mai concessa è costituito dalle spalle larghe di Otello, il moro. Non credevi possibile che proprio tu ti saresti innamorata di un uomo da cui sei divisa per ceto, razza e religione. Eppure è andata così: e solo la vostra influenza congiunta – per le grazie del Doge nei tuoi confronti e per gli innumerevoli successi militari di Otello – vi hanno consentito infine di sposarvi, sottraendoti a partiti ben più tradizionali.

Amministrare la città, pur se in modo relativamente indiretto attraverso i consigli che fornisci quotidianamente al Doge, non è facile. In tempi recenti, in particolare, ha fatto molto scalpore la scommessa tra Shylock e Antonio relativa a una libbra di carne da pagare nel caso di mancata restituzione di una ingente somma di denaro. Un comportamento vergognoso proporre un sanguinoso scambio del genere da parte del banchiere giudeo: quando però la scommessa gli si è rivolta contro a causa di un cavillo di forma, Shylock ha dovuto versare gran parte dei propri beni ad Antonio. Ciò comunque non lo ha messo da parte e anzi, dopo una conversione alla cristianità che puzza di opportunismo, il banchiere giudeo ha non solo ricostituito il proprio patrimonio, ma lo ha anche aumentato considerevolmente. Provi invece sentimenti di fiducia nei confronti di Antonio: sai che anch'egli è di una antica famiglia milanese e mostra questa sua nobile origine nella larghezza d'animo, nelle donazioni generose e nell'interesse per gli affari cittadini. Il conflitto fra Antonio e Shylock è dunque riflesso dello scontro fra nobiltà mercantile e borghesia bancaria, che rischia di spaccare a metà la tua amata città. Ed è una cosa che ovviamente non vuoi, così come non vuoi che Venezia partecipi a questa guerra solo per ragioni economiche: siete la civiltà più evoluta d'Europa, non una nazione di avvoltoi pronti a pasteggiare sulle carogne altrui.

Poco tempo fa Otello e il suo fidato capitano Iago sono partiti per Cipro: tuo marito può dire quel che vuole, e anche se il suo valore sul campo è fuori discussione, ogni volta che salpa per la guerra resti in angosciata attesa finché non vedi nuovamente le sue vele attraccare al porto. Quest'ultimo scontro navale con i turchi in realtà non è avvenuto, e ciò a causa di un'improvvisa tempesta che li ha spazzati via. Una tempesta ben più grave però si agitava nel tuo cuore la notte di questa battaglia: in sogno hai visto infatti Otello issare la bandiera della vittoria sulla propria nave, al largo delle coste britanniche, per poi perire tra i flutti di un mare tinto di sangue purpureo. Qualcosa che finora hai preferito non rivelargli; ma questa notizia della guerra imminente sul suolo britannico sta trasformando i tuoi timori in orribile realtà! Devi fermare questa guerra, o perlomeno fare in modo che Venezia non vi partecipi, altrimenti le conseguenze per tuo marito potrebbero essere tragiche.

Destino/Monologo: devi decidere se rendere pubblico questo tuo sogno durante la notte. Se dovesse rivelarsi concreto, Otello godrebbe di un appoggio nella battaglia (dopotutto lo hai visto vittorioso) ma potrebbe altresì perire tra i flutti. Conciliabolo: Particolarità di Venezia e della sua forma politica è che le decisioni (sull'alleanza politica e sull'entrata in guerra) non saranno prese individualmente da te, ma dai rappresentanti dei "poteri forti": l'esercito (Otello), il Doge (tu), la nobiltà mercantile (Antonio), la borghesia bancaria (Shylock). Confrontatevi lungo il corso del gioco ed esprimete una scelta nell'ultima parte dell'alba: prima votate se allearvi con Scozia o Inghilterra, successivamente votate se scendere in guerra a fianco del vostro alleato o meno.

Antonio

Sei il fratello di Prospero, colui che un tempo era Duca di Milano. Sei un uomo ambizioso, che desidera primeggiare in tutto ciò che fa; sei dotato di intelligenza e carisma e non hai mai accettato il fatto di essere nato dopo tuo fratello, sognatore e dedito più agli studi che alla politica. Per questo, sedici anni fa, iniziasti a cospirare per prendere il suo posto. Facesti in modo che gli pervenissero una serie di malcelate minacce relative alla sua persona: Prospero raccolse l'antifona e dimostrò come avevi previsto il suo carattere di pusillanime, tanto che si imbarcò da solo per fuggire via mare. Ciò che non avevi calcolato era che egli sarebbe scomparso tra i flutti, probabilmente perdendo la vita in un naufragio o un affondamento. Questo ha posto un ostacolo alla tua ascesa al ducato: ti sei guadagnato una fama di spietatezza e lo sfavore popolare. Così anche tu hai dovuto espatriare: hai lasciato Milano per recarti a Venezia, dove ricominciare una nuova vita nonostante l'amaro in bocca (e, forse, anche un sottile senso di colpa) per tutto quello che era accaduto.

Nella città del Doge non ti è stato difficile guadagnare in fretta una posizione di rilievo tra i nobili mercanti, grazie alla tua esperienza, all'ambizione e all'abilità. Il vero colpo da maestro è stato l'inganno ai danni del giudeo Shylock: lo convincesti a scommettere una libbra della tua carne se non fossi riuscito a rifondare il prestito che ti aveva fornito, ma l'odiato strozzino non calcolò che per prendere la tua carne avrebbe dovuto anche versare il tuo sangue. E questo avrebbe significato la sua morte! Fu così costretto dal tribunale a versarti metà delle sue ricchezze.

In seguito egli si è convertito alla cristianità ed è riuscito a ricostituire e addirittura ad aumentare il proprio patrimonio, diventando l'esponente più in vista della borghesia veneziana. È in grado di rivaleggiare perfino con te e questo ti lascia un profondo senso di ingiustizia. Non provavi un sentimento del genere da quando l'aggraziata Desdemona, su cui pure tu avevi puntato gli occhi e che ancora ti fa battere il cuore, sposò il moro Otello: davvero un colpo fuori da ogni logica sociale.

Ora comunque è tempo di guardare al di fuori di Venezia. Venti di guerra stanno arrivando dal Nord anche sulla città del Doge e tu sai benissimo che ogni conflitto militare è una grande occasione per stringere accordi e fare affari d'oro. Quanto più lungo e logorante sarà il conflitto, tanto più i contendenti avranno bisogno dei tuoi servizi di approvvigionamento: se dunque Venezia potrà spingere in questa direzione, tanto meglio. Se poi in tutto questo ci sarà anche l'occasione per causare la disfatta definitiva del turpe Shylock e fare più affari di lui, non ti tirerai certo indietro.

Destino: ognuna delle nazioni coinvolte (esclusa Venezia) potrà firmare in ogni momento del gioco un contratto per approvvigionamenti e masserizie fornite da te. Questa darà un sostegno nel corso della guerra anche se rischia di avere forti costi successivi a conflitto terminato: si tratta comunque di un "foglio informativo" che sei obbligato a mostrare.

Conciliabolo: Particolarità di Venezia e della sua forma politica è che le decisioni (sull'alleanza politica e sull'entrata in guerra) non saranno prese individualmente da te, ma dai rappresentanti dei "poteri forti": l'esercito (Otello), il Doge (Desdemona), la nobiltà mercantile (tu), la borghesia bancaria (Shylock). Confrontatevi lungo il corso del gioco ed esprimete una scelta nell'ultima parte dell'alba: prima votate se allearvi con Scozia o Inghilterra, successivamente votate se scendere in guerra a fianco del vostro alleato o meno.

Shylock

Di antica e onorata famiglia giudea (onorata almeno tra la gente del tuo popolo, non certo fra questi idolatri lontani dalla vera fede!), hai trascorso un'intera vita ad accumulare denaro. Ti stabilisti a Venezia, città che aveva fama di essere larga di vedute e accogliente anche verso altre razze e religioni. Non è esattamente così, visto che hai trovato fin da subito un acre astio nei tuoi confronti; ma almeno gli affari, quelli sì, erano fiorenti.

Qualche anno fa facesti una sciagurata scommessa con Antonio, il più importante mercante di Venezia. Fu lui, quasi per gioco, a suggerire che avresti potuto sottrargli una libbra della sua carne, vicino al cuore, se egli non ti avesse restituito in tempo la somma che gli avevi prestato. Altrettanto per gioco accettasti, anche se poi l'odio con cui ti trattava il patrizio Antonio ti spinse a rivendicare legalmente quanto ti spettava: una serie incredibile di coincidenze remò infatti a sfavore di Antonio. Solo un ultimo cavillo legale gli permise di salvarsi: per prendergli una libbra di carne avresti dovuto versare anche il suo sangue, cosa illegale, specie per uno straniero come te. Ci fu uno scandalo, dovesti versare metà del tuo patrimonio all'odiato Antonio e, per placare gli animi, fingere pure di convertirti alla cristianità.

Da allora covi rancore e curi la pianta velenosa della vendetta come altri curerebbero un figlio; hai peraltro il forte sospetto che tutta la storia sia stata orchestrata proprio da Antonio per impossessarsi delle tue ricchezze e mandarti in rovina. Così non è stato: non sei rimasto con le mani in mano, e anzi non solo hai ricostituito il tuo patrimonio, lo hai addirittura aumentato e hai raggiunto una posizione di prevalenza in seno alla borghesia veneziana che controlla banche e istituti di credito. In città c'è un folto gruppo di persone aduse a maneggiar soldi, persone che non vantano blasoni e nobili natali e proprio per questo vedono male lo strapotere dei patrizi come Antonio e Desdemona: non hai fatto altro che metterti alla testa di questa fazione e ottenere così anche un discreto potere politico in città. Sai di poter contare anche sull'appoggio del moro, Otello, non fosse altro perché siete entrambi due reietti.

Ora comunque è tempo di guardare al di fuori di Venezia. Venti di guerra stanno arrivando dal Nord anche sulla città del Doge e tu sai benissimo che ogni conflitto militare è una grande occasione per stringere accordi e fare affari d'oro. Quanto più lungo e logorante sarà il conflitto, tanto più i contendenti avranno bisogno dei tuoi servizi di approvvigionamento: se dunque Venezia potrà spingere nella direzione di uno stallo e di un lungo conflitto, tanto meglio. Devi assolutamente primeggiare su Antonio, che non sospetta l'esistenza del tuo servizio mercantile parallelo. Assieme al capitano Iago hai inoltre avviato un servizio mercantile di piccola portata, parallelo a quello ufficiale dei grandi mercanti. Sai che tre mesi fa c'è stato un certo traffico fra Verona, l'Inghilterra, la Danimarca e una quarta destinazione sconosciuta, ma i preparativi per l'imminente guerra non ti hanno permesso di approfondire i dettagli dell'operazione.

Destino: ognuna delle nazioni coinvolte (esclusa Venezia) potrà firmare in ogni momento del gioco un contratto per approvvigionamenti e masserizie fornite da te. Questa darà un sostegno nel corso della guerra anche se rischia di avere forti costi successivi a conflitto terminato: si tratta comunque di un "foglio informativo" che sei obbligato a mostrare.

Conciliabolo: Particolarità di Venezia e della sua forma politica è che le decisioni (sull'alleanza politica e sull'entrata in guerra) non saranno prese individualmente da te, ma dai rappresentanti dei "poteri forti": l'esercito (Otello), il Doge (Desdemona), la nobiltà mercantile (Antonio), la borghesia bancaria (tu). Confrontatevi lungo il corso del gioco ed esprimete una scelta nell'ultima parte dell'alba: prima votate se allearvi con Scozia o Inghilterra, successivamente votate se scendere in guerra a fianco del vostro alleato o meno.

Monologo: prima che termini il tramonto puoi pronunciare una vera e propria scommessa ad alta voce, riguardante il pagamento di una libbra di carne e sangue (questa volta non ti farai fregare!) per chi, tra te e Antonio, sarà il più importante mercante di Venezia. Antonio non può rifiutarsi: di fatto questa sfida c'è già, ma si tratterebbe solamente di alzare ulteriormente la posta.

Iago

Il distillato essenziale del male, il coacervo più sordido e al tempo stesso più puro di tutt'altro che è la rovina del prossimo. Questo sei tu.

Una vita vissuta da sempre all'ombra di personaggi più potenti di te ti ha reso meschino e rancoroso. Sempre con un raggianti sorriso sulle labbra, certo; sempre accomodante e servizievole, tanto da esserti guadagnato il soprannome di "onesto Iago". Ma nel cuore, nel pozzo più nero di quella che gli altri chiamano anima, tu hai solo odio e distruzione. L'amore mai confessato per la dolce Desdemona reso impossibile dalla vostra differenza di ceto sociale; la tua carriera di capitano e condottiero ridimensionata a fare da numero due dell'ultimo arrivato, Otello; l'accordo di comodo con quell'infedele giudeo traditore di Shylock, cui presti talvolta le tue navi per piccole spedizioni commerciali parallele a quelle ufficiali dei patrizi come Antonio. Sono solo gli aspetti più evidenti di un astio che, ormai, è l'unica cosa che ti tiene in vita.

Eppure la tua posizione di capitano di mare, impegnato con Otello durante la guerra e con i commerci semiclandestini di Shylock in tempo di pace, ti ha permesso di conoscere meglio questo mondo. Tre mesi fa ti si prospettò un incarico interessante: una giovane coppia di Venezia, Romeo e Giulietta, volle fingere la propria morte a Verona ed espatriare in Inghilterra. Frugando tra le lettere di Giulietta scopristi il suo segreto: Riccardo III avrebbe concesso l'esilio solo a patto che la giovane veronese gli concedesse il proprio corpo per una notte, e a quanto pare Giulietta accettò, probabilmente senza rivelare nulla al suo amato. Li conducesti a destinazione senza problemi ma chiedesti a Romeo, come pagamento, il favore di fare da corriere in Danimarca per un carico di piccolissima entità che ti era stato commissionato.

Un'anonima cliente danese si era infatti rivolta al vostro servizio per ottenere alcuni fiori purpurei che crescono solo in un'isola non segnata sulle carte nautiche, di cui vi fornì le coordinate. Trovasti l'isola – un posto strano e lussureggiante, circondato di nebbie e sferzato da venti di tempesta – e raggiungesti la baia nascosta come ti era stato indicato; per sicurezza pensasti bene di mascherare le vostre insegne sfoggiando una bandiera danese, giusto nel caso qualcuno vi avesse visto. Mentre stavi raccogliendo i fiori purpurei a piene mani, una donna di aspetto mediterraneo cercò di fermarti, dicendo che non sapevi quel che facevi e che stavi maneggiando un'arma dal potere terrificante. Per dimostrare che invece sapevi benissimo cosa stavi facendo la uccidesti a fil di spada senza nemmeno pensarci un attimo. Poi, colpito dalle parole della donna, raccogliesti una cassa di fiori e la riportasti con la scialuppa a bordo della nave.

Eri sempre più convinto che scegliere Romeo come corriere sacrificabile fosse un'ottima mossa: evidentemente quei fiori non erano destinati a un collezionista di piante rare, e quando pochi giorni dopo la consegna il vecchio Re Amleto morì all'improvviso, ti sembrò ovvio che le due cose fossero collegate. Ad ogni modo Romeo ritornò indenne senza nemmeno sapere cosa avesse consegnato in quel pacchettino, e tu come da accordi lasciasti la sua scialuppa nei pressi della costa inglese.

Di ritorno a Venezia ti togliesti anche lo sfizio di entrare di soppiatto nella camera da letto della dolce Desdemona, sussurrandole nel sonno come un serpente che presto il suo adorato Otello sarebbe morto in battaglia e causandole, ne sei sicuro, sogni assai agitati.

Tutto questo accadeva tre mesi fa. In questo tempo hai maturato la convinzione di possedere, in quella cassa, un'arma dal potere indicibile in grado di sconvolgere qualsiasi conflitto, un veleno mortifero in grado di avvelenare frecce e spade, acque e pozzi, aria e terra, persone e bestie. Si tratta, soprattutto, della chiave del tuo potere: i sovrani e i governanti, compresi quelli di Venezia, dovranno concederti una posizione di potere per garantirsi l'onore di averti come generale assieme ai petali velenosi dei fiori purpurei, l'unica arma in grado di distruggere interi popoli.

Destino: il tuo godimento maggiore è causare distruzione e morte, zizzania e divisioni, meglio se rovinando le persone che sono la causa dei tuoi insuccessi. Inoltre, in qualsiasi momento del gioco venderai l'arma che hai a disposizione al miglior offerente, in cambio di una posizione di potere consona alle tue qualità. Il contratto ovviamente è uno solo e non può essere ritrattato, quindi sfruttalo a dovere.

Chi vince e chi perde, chi vive e chi muore

Ecco qui qualche linea guida per valutare il destino finale dei personaggi e quindi del mondo intero. Ovviamente i punteggi restano completamente "trasparenti" ai giocatori e sono appannaggio esclusivo dei Registri.

1. I due omicidi

Innanzitutto bisogna eliminare dal conteggio i personaggi ucciso da Calibano e/o da Ofelia. Notare che Macbeth non può essere ucciso in questo modo: solo un uomo non nato da ventre di donna può eliminarlo definitivamente. Nella tragedia originale si trattava di un nobile nato con parto cesareo, una caratteristica che qui abbiamo attribuito a Romeo.

2. Gli eserciti

Cominciate a sommare su due colonne i vari bonus relativi agli eserciti e agli alleati. Avete sicuramente da una parte l'Inghilterra e dall'altra la Scozia. Le altre potenze nel mezzo hanno facoltà di incidere sul punteggio finale dei due schieramenti. Tracciate alcune frecce o cerchiate in un unico blocco le potenze alleate tra loro.

<ul style="list-style-type: none">▪ Esercito Inglese: 4▪ Riccardo III, se ancora vivo: +1	<ul style="list-style-type: none">▪ Flotta Veneziana: 2▪ Otello, se ancora vivo: +2▪ (se Desdemona ha pronunciato la sua profezia: ulteriore +1)▪ Flotta Danese: 3▪ Claudio, se presente: +2▪ (se Amleto tradisce il proprio stesso esercito, -2 all'esercito: il destino di Claudio dipende dall'esito della parte che egli appoggia)▪ Nebbia di Prospero: -4 all'esercito o flotta su cui cala▪ Fiori purpurei di Iago: +10	<ul style="list-style-type: none">▪ Esercito Scozzese: 2▪ Macbeth, se ancora vivo: +3▪ (se Romeo decide di cambiare schieramento e tradire Macbeth, quest'ultimo muore)
--	--	---

Ogni esercito e/o flotta che gode di un approvvigionamento fornito da Antonio o Shylock: +2

3. L'esito della battaglia

A questo punto dovrete avere due blocchi contrapposti, ognuno dei quali caratterizzato da un numero che ne rappresenta la forza militare. Più è alto questo valore e più la coalizione è agguerrita. Un Regista in gamba saprà trasformare questi sterili numeri in un resoconto appassionante di battaglie.

- *Se lo scarto tra le due fazioni è di 3 o meno, la battaglia è lunga, logorante e sanguinaria. Idem se lo scarto è di 4 o meno e Macbeth ha preso con sé Lady Macbeth, che causa atrocità e massacri.* -> In questo caso il bagno di sangue indebolisce l'intera Europa e il norvegese Fortinbras avrà gioco facile a spazzare via ciò che rimane. Tutti muoiono o vengono deposti.
- *Se invece lo scarto tra le due fazioni è di 4 o più (5 o più in caso Lady Macbeth sia in campo a fianco di Macbeth), lo scontro è relativamente veloce. Il vincitore unifica le corone e lo spettro di Fortinbras resterà lontano ancora qualche anno. I perdenti muoiono, i vincitori regnano.*

4. I fiori purpurei

Se vengono usati i fiori purpurei, il mare è avvelenato almeno tanto quanto il cuore degli uomini. In termini moderni, le conseguenze sono le stesse dell'impiego di armi nucleari su vasta scala. Morte e desolazione calano su tutta la Gran Bretagna; morte automatica di tutti i personaggi coinvolti nel conflitto (compreso Macbeth: i fiori purpurei sono davvero un'arma di distruzione di massa!). Unico a salvarsi sarà Calibano, la cui deformità era appunto originata dalla vicinanza ai fiori. Fortinbras, dal canto suo, si terrà saggiamente alla larga da questa devastazione.

5. Morte dei condottieri

- Se la profezia di Desdemona è stata pronunciata, Otello muore indipendentemente dall'esito del conflitto.
- Fatto salvo l'intervento di Romeo (unico in grado di ucciderlo) o dei fiori purpurei (che sono una magia anche più potente della profezia), Macbeth non può morire in battaglia, nemmeno se la sua fazione perde. In quest'ultimo caso comunque viene accecato e fatto prigioniero per il resto dei suoi giorni. Non lo aspettano giorni felici.

6. La Danimarca

- Se Amleto scende in guerra, egli e Claudio hanno destini agli opposti: se Claudio vince il conflitto, Amleto perde e muore, se Claudio perde muore e vince invece Amleto, che con il nome di Amleto II governerà la Danimarca.
- Se Amleto invece resta a casa a preparare un colpo di stato, Claudio viene comunque deposto subito dopo il suo eventuale ritorno dalla guerra. Se la Danimarca ha vinto la guerra Amleto viene comunque associato alla vittoria degli alleati; in caso contrario la Danimarca non ha nemmeno un riconoscimento internazionale e diverrà facile preda di Fortinbras.

7. Venezia e i contratti

Se tre nazioni vanno in bancarotta a causa dei contratti firmati con Antonio e Shylock (vedi le clausole), Venezia diventa la nuova potenza e le altre nazioni – anche le vincitrici – ne sono comunque suddite da un punto di vista economico. Il prossimo conflitto europeo su vasta scala sarà sicuramente tra Venezia e Norvegia: quest'ultima vede nella città lagunare una preda troppo ricca per lasciarsela scappare.

Quanto ai due mercanti, se Shylock ha pronunciato la sua sfida il perdente morirà esattamente come secondo i patti, perdendo una libbra di carne e sangue sottratta dall'altro contendente.

8. Gli eredi

L'ultimo calcolo da fare riguarda l'erede di Riccardo III e il destino di Giulietta e Romeo. Se la fazione di Riccardo III è vittoriosa, il regno passerà alla sua morte, come da copione, all'erede, chiunque esso sia. L'erede di sangue (se Giulietta attribuisce il pargolo a Riccardo III) ha sempre e comunque la priorità su un figlio adottivo, ma non è escluso che certi personaggi si facciano avanti per eliminare il pargolo, o Giulietta stessa mentre è incinta.

Giulietta e Romeo potranno riunirsi solo se Romeo avrà tradito Macbeth: in caso contrario, tra i due, l'innamorato presente nella fazione perdente muore in guerra, mentre l'altro si suicida per il dolore. Se comunque Romeo tradisce il proprio ospite, i due saranno costretti a una vita raminga, marchiati dal disonore.

Ringraziamenti

Il gioco non avrebbe potuto esistere senza *On Stage! – Il gioco dell'attore* di Luca Giuliano, un metodo di improvvisazione teatrale che sconfina spesso nel gioco di ruolo puramente interpretativo, e viceversa (alla faccia di chi vuole stabilire confini precisi in un'arte così magmatica e indefinibile come la nostra). Senza gli spunti, il mondo e lo stile di gioco che Luca ci ha regalato in questi anni, *Domani nella battaglia pensa a me* non esisterebbe nemmeno. Un ringraziamento particolare, quindi, va a chi ha di fatto inventato il nostro hobby.

E un grazie infinito ai giocatori di *Ambercon2006* che hanno giocato lo scenario e ci hanno regalato preziosi consigli, ma soprattutto una sequenza di monologhi e interpretazioni davvero impressionante. Sul sito www.flyingcircus.it trovate anche qualche fotografia dell'evento. Grazie!

Castelfranco Emilia (MO), aprile-maggio 2006