

Gli Abiti del Male

Introduzione

* * * * *

“Alcune di queste maschere erano figure d'arabesco, con membra e ornamenti strampalati. Altre parevano le fantasie deliranti di un pazzo. Molte altre ancora erano bellissime, molte capricciose, molte BIZZARRE, alcune terribili, e non poche avrebbero potuto suscitare disgusto.

[...]

E questo fu forse anche il motivo per il quale prima che gli ultimi echi dell'ultimo rintocco si perdessero e si smorzassero nel silenzio, più d'uno tra la folla ebbe modo di avvertire la presenza di una figura mascherata che sino a quel momento non aveva attratta l'attenzione di alcuno. Ed essendosi rapidamente diffusa all'intorno in un sussurro la voce di questa nuova presenza, si levò alfine da tutti i convenuti un fremito, un mormorio, dapprima di disapprovazione e di sorpresa... e infine di spavento, di orrore, di disgusto.”
Edgar Alla Poe – La Maschera della Morte Rossa

* * * * *

Nella lotta continua della Chiesa romana contro la decadenza dei costumi, tutti i liberi pensatori erano naturalmente presi di mira. Tantopiù erano un facile bersaglio le compagnie italiane dei comici, considerate un coacervo di puttane, ruffiani e stregoni.

Se gli spettacoli a corte mantenevano un contegno appropriato al luogo, molte compagnie si esibivano in taverne, sale pubbliche, piazze. Era lì che si esprimevano appieno, adottando il linguaggio del popolo e caratterizzandosi con una comicità bassa, corporale, senza pudori, che rendeva facile l'accostamento a pratiche giudicate peccaminose e persino diaboliche.

Ma se queste venivano condannate dalla Chiesa, erano una forte attrazione per il popolo, che si lasciava avvincere dal fascino del morboso, dell'impudico, del proibito, finanche del perverso...

La figura dell'attore aveva dunque una doppia faccia: condannato, escluso e considerato al fondo della scala sociale da un lato, diabolicamente affascinante e coinvolgente dall'altro.

I Personaggi

Ogni uomo mente, ma dategli una maschera e sarà sincero.
Oscar Wilde

* * * * *

I personaggi sono degli attori, appartenenti alla stessa compagnia che vaga di città in città, teatranti in un'epoca di guerre di religione. Ognuno ha il suo ruolo sul palco ed ognuno recita la propria parte con costanza e diligenza. La commedia dell'arte è il loro pane quotidiano, le maschere la loro apparenza, il loro aspetto unico e caratterizzante. Presenti nelle strade, nelle piazze e nei salotti di borghesi e nobili annoiati sono una piccola nota di speranza in una melodia di morte. Sorrisi, battute, frasi ironiche e talvolta grottesche affascinano e divertono gli spettatori che, rapiti, quasi dimenticano i tempi bui nei quali scorre la loro esistenza. Nonostante tutto questo le compagnie vengono prese di mira, alle donne viene dato della puttana e "stregoni" spesso gli uomini vengono chiamati. Perché? Per quale motivo? Che ci sia qualcosa di vero?

Cosa sei

Non è importante quale è il tuo nome o da dove vieni. Che vita hai vissuto o chi hai conosciuto durante il tuo vagare. Non è importante sapere quante e quali città hai sentito parlare, visitato o visto da lontano. In fondo non conta neppure il tuo nome. Sei una maschera giusto? Una maschera che porterai per sempre con te, ogni giorno della tua vita. Credi che io stia parlando del tuo ruolo nello spettacolo, nella commedia che ogni sera improvvisi assieme agli altri teatranti sul palco, vero? Ti sbagli, oh sì, ti sbagli di grosso. Tu sei...bhè sei qualcosa di difficile da spiegare. Sai che qualcosa ti spinge a fare quello che fai, sai come ti chiami, chi è tua madre, chi tuo padre, chi sono i membri della tua famiglia...ma tu chi sei? Ti ho già risposto: sei una maschera. Il tuo viso, il tuo corpo, le tue mani non sono dissimili da quelle di tutte le altre persone ma dentro sei diverso...la tua anima è diversa. Senti le passioni viscerali di ogni persona che incontri, i loro sogni più segreti, le loro aspirazioni. I loro amori. Senti l'odore nell'aria, forte, distintivo, unico. Alchimia. Sei una maschera, un'involucro che nasconde un'anima malata, marcia, che ha bisogno di far leva sui desideri di chi le sta attorno portandolo agli eccessi più estremi per riuscire a saziare quell'infinita sete che sente. Sei apparenza, ricordatelo, perchè l'apparenza è l'unica cosa che può salvarti dalla morte sul rogo, l'unica cosa che può aiutare gli altri a fidarsi di te.

Il dono

Un giorno ti sei accorto che eri in grado di sentire le passioni delle persone e hai provato un desiderio irrefrenabile di istigare in loro la voglia di raggiungerle ad ogni costo facendogli commettere le più grandi nefandezze. Quasi d'istinto hai capito che eri in grado di mettere in pratica questo tuo desiderio, non sai come, non sai perchè. Fare leva sugli amori degli uomini per te è cosa facile. Un sussurro, uno sguardo, un cenno o un movimento e come per incanto i tuoi interlocutori si tramutano come in marionette pronte a trasformare in atto quel tuo candido ed efferato suggerimento. Corrompere è il tuo dono, il tuo nutrimento, il tuo scopo, il tuo divertimento.

La compagnia

La compagnia da qualche tempo è la tua nuova casa. Distrattamente, vagando di luogo in luogo un giorno l'hai raggiunta, come se ti stesse chiamando hai seguito inconsciamente la strada che ti ha portato a lei. Qui hai incontrato *cose* come te. Teatranti, maschere. Ti hanno insegnato a

stare sul palco, hanno affinato le tue capacità e reso ancor più forte il tuo dono. Inutile chiedersi perchè, probabilmente non troveresti neppure delle risposte. Qualcosa ti lega alla compagnia indissolubilmente, per la prima volta dopo tanto tempo sei a tuo agio. I teatranti, le maschere sono ciò che più si avvicina a quello che chiameresti famiglia.

Le Maschere

I personaggi sono membri di una compagnia della "commedia dell'arte" e si muovono sullo sfondo storico della Francia del secondo 500 negli anni successivi alla strage di San Bartolomeo. Questa compagnia viaggia per la Francia muovendosi di città in città corrompendo esclusivamente credenti di fede cattolica. Il loro scopo è portare alla decadenza morale la comunità cattolica di ogni luogo visitato usando ogni mezzo a loro disposizione.

Come riescono in questo? Ogni maschera (personaggio) è grado di percepire ogni desiderio nascosto, ogni amore, ogni passione viscerale delle persone (altre maschere escluse) che incontrano. Le maschere, inoltre, possono far leva su queste passioni per istigare il malcapitato di turno a commettere peccati di ogni sorta, dai più lievi ai più efferati come l'omicidio o lo stupro - solo per citarne alcuni. Ogni maschera ha una preferenza per uno dei sette peccati capitali che di volta in volta semina e fa germogliare nell'anima di chi l'ascolta o incontra. Nel momento in cui la compagnia giunge in una nuova città, questa diventa il palcoscenico - letteralmente - dello spettacolo di decadenza e corruzione che le maschere hanno intenzione di inscenare a spese della comunità.

Situazione storica

“Parigi val bene una messa”

Enrico di Navarra, futuro re di Francia col nome di Enrico IV

* * * * *

31 ottobre 1517: con l'affissione delle 95 tesi al portale della chiesa di Wittenberg da parte del monaco agostiniano Martin Luther ha inizio la Riforma protestante.

Negli anni a seguire il movimento si diffonde nei territori del Sacro Romano Impero, principalmente in Germania, grazie anche all'uso politico che ne fanno alcuni dei principi elettori. Successivamente diverse altre dottrine protestanti, anche con forti differenze rispetto al Luteranesimo, si affermano in altre zone d'Europa. In particolare il Calvinismo, nato in Svizzera, si diffonde in Francia, dove ai suoi sostenitori viene attribuito il nome di ugonotti.

Durante i regni di Enrico II e Francesco II hanno luogo dure persecuzioni ai danni dei protestanti, guidate dalla casa di Guisa, ma nel frattempo ha luogo l'adesione di parte della nobiltà alla religione riformata.

Il primo momento di conflitto si esaurisce con l'editto di Saint Germain, con cui Caterina de Medici, reggina reggente per conto del figlio Carlo IX, sancisce la libertà di culto per gli ugonotti al di fuori dei centri abitati. La regina tenta così una pacificazione, ma si mantiene equidistante dalle due fazioni.

Nei successivi 10 anni il protestantesimo prende piede con grande velocità, sempre più numerosi sono i nobili ed i popolani convertitisi. Il matrimonio di Margherita di Valois, erede al trono, con Enrico III di Navarra, nobile di fede ugonotta, dovrebbe sancire il nuovo predominio religioso. Proprio quell'evento si trasforma però nella più grande disfatta per il culto riformato: con una

perfetta orchestrazione, l'influente famiglia cattolica dei Guisa porta le regina madre ed il giovane Carlo IX a organizzare una strage ai danni di tutti i nobili protestanti giunti come scorta di Enrico di Navarra. A metà della notte di San Bartolomeo del 1572, al suono delle campane della chiesa di Saint-Germain-l'Auxerrois, vicino al Louvre, tutti i cospiratori abbattano i loro pugnali, lasciando in vita solamente i principi di Navarra e di Condé. Nei giorni successivi la strage si estende alle campagne circostanti e poi a tutto il regno, mandando in pezzi le speranze ugonotte. Nel decennio successivo lo scontro si mantiene principalmente politico, ma non mancano di certo scontri sanguinosi e repressioni, finché Enrico di Navarra, salito sul trono previa conversione al cattolicesimo grazie alla mancanza di eredi di Enrico III, non dichiara la libertà di culto (con poche eccezioni) per gli ugonotti, mettendo fine alle guerre di religione. E' proprio nel periodo successivo alla strage di San Bartolomeo, quando sono appena terminati gli scontri più accesi e tutto il regno è preda del terrore e dell'odio, che è ambientato "Gli abiti de male"

Narrazione

"Gli abiti del male" è un gioco di narrazione parzialmente condivisa.

L'Impresario, quello che normalmente sarebbe il Master o il Narratore, crea un canovaccio narrativo composto principalmente dalla descrizione degli elementi principali della città in cui arriva la compagnia e si svolge l'azione: chi sono i personaggi di rilievo? Quali le loro passioni? Come sono disposti i quartieri? Quali sono le attività tipiche (fiere, mercati, spettacoli, feste...)?

Sulla base di quanto preparato introduce le Maschere (cioè i personaggi interpretati dagli altri giocatori) all'ingresso nella città. Saranno poi queste ultime a dover creare il vero spettacolo, sobillando e corrompendo i cittadini con i loro poteri e la capacità di persuasione.

Se dunque il setting di riferimento è creato dall'Impresario, che interpreta anche tutti i PNG, come in un normale gioco di narrazione, non vi è da parte sua la creazione di una vera e propria trama o spunto narrativo. E' buona cosa sentire il parere dei giocatori e creare un incipit in relazione delle idee e dei desideri di tutti i partecipanti alla sessione di gioco. Difatti saranno i giocatori, tramite l'interpretazione e le iniziative delle Maschere, a mettere in moto l'azione vera e propria confrontandosi appunto con il setting.

Lo stile di narrazione che maggiormente si confà al mood decadente pensato per il gioco e all'ambientazione (un paese dilaniato dalla guerra civile, dal sospetto e dall'intolleranza) è certamente molto narrativo ed evocativo.

Altre indicazioni per l'Impresario

Sebbene non vi sia uno standard nella creazione di una città, all'interno di essa sono certamente necessari ed "obbligatori" alcuni elementi: gli antagonisti e gli oggetti.

I primi sono coloro che si oppongono alle Maschere. In particolare gli antagonisti tipici dell'ambientazione sono i membri del clero ed in particolare dell'Inquisizione da una parte e gli agenti dei Guisa (la famiglia nobile a capo dello schieramento cattolico nella Francia del '500) dall'altro. Tutti costoro, pur non avendo un'idea precisa di chi siano i membri della compagnia e di cosa stia accadendo, si rendono conto che un flagello si sposta di città in città, corrompendo le anime e portando spesso a degli ingiustificati bagni di sangue a danno dei cattolici. Si prodigano

dunque con tutte le energie per individuare e combattere questa “peste ugonotta”.

Gli oggetti sono invece i membri eminenti (e possibilmente corrotti) della città. Coloro con cui più probabilmente le Maschere avranno a che fare e che devono essere descritti con maggior dettaglio, anche nelle relazioni (che siano di alleanza o di scontro) che li legano.

Meccaniche

Ogni giocatore ha a disposizione una scheda in cui deve compilare 3 sezioni: dati generali, peccati ed apparenza. Nella prima sezione vanno inseriti semplicemente il nome del personaggio (maschera), quello della compagnia di cui fa parte (comune a tutto il gruppo) e il suo peccato di riferimento. Questo è il peccato al quale sarà più facile per la Maschera spingere un umano, ma al contempo il suo punto debole, la tentazione a cui indulge con maggiore facilità. Ogni qual volta la maschera fallirà una prova di corruzione dovrà indulgere forzatamente indulgere nel suo peccato per assopire la propria frustrazione. Ma fate attenzione all'inquisizione e ai Guisa...

Nella seconda sezione viene indicata la capacità di corrompere un umano portandolo a compiere un determinato peccato capitale. Nel momento in cui viene creata la Maschera, il giocatore può distribuire 11 punti tra i 7 peccati (al massimo 4 in uno stesso peccato).

Nella sezione dell'apparenza il giocatore dovrà descrivere con 3 descrittori (piccole frasi o aggettivi) l'apparenza della Maschera. L'apparenza determina alcuni degli elementi da tenere in considerazione durante le scene narrate (nelle quali non sarà necessario effettuare alcuna prova) che dovranno, appunto, tenere conto della sezione apparenza. Ad esempio se si è scelto “enorme” non sarà adeguato descrivere una scena in cui la maschera sguscia agilmente tra la folla.

Personaggi non giocatori

Ogni personaggio non giocatore sarà così costituito:

- avrà una apparenza (3 descrittori)
- un punteggio di fede (da uno a sette)
- una o più passioni

Prove di corruzione

Le prove di corruzione sono prove contrapposte alla fede del png che si vuole corrompere. Si sceglie il peccato che si vuole istigare e somma un d6 al suo valore. Stessa cosa si fa con la fede del png che deve essere corrotto. Se la maschera vince il png è stato corrotto ed il giocatore che controlla la maschera implicata nella prova decide cosa accade narrando lo sviluppo dell'azione intrapresa. Al contrario se la maschera perde allora l'impresario descrive ciò che accade. Ricordo che una volta fallita una prova di corruzione la maschera deve soddisfare il proprio peccato di riferimento scelto durante la creazione della scheda.

Veto

In questo gioco si effettueranno solo ed esclusivamente prove di corruzione, per tutte le altre azioni non vi sarà bisogno di effettuare alcun tiro. Ogni altra fase di gioco è a discrezione dell'impresario che narrerà le vicende delle maschere tenendo bene in conto ciò che gli altri

giocatori suggeriranno lui. Nel caso in cui vi siano fasi nelle quali i giocatori non fossero soddisfatti della narrazione dell'impresario, questi possono porre veto alla narrazione. A questo punto tutti i giocatori dovranno decidere assieme come dovrebbe svolgersi la scena per poi narrarla una volta trovato un accordo che soddisfi tutti.

Punti peccato

Ogni due sessioni di gioco ogni maschera riceverà un punto peccato che potrà spendere per far aumentare di uno il punteggio di un peccato a sua scelta.