

I prescelti di Carafa

un gioco di Alessandro Massone, alias Caleb75

Ciò che non è assolutamente possibile è non scegliere. (Jean-Paul Sartre)



– Padre, mi perdoni, perché ho peccato. –

La voce sembrava quella di una giovane donna, ma padre Adam sapeva che avrebbe anche potuto sbagliarsi. Istintivamente aprì gli occhi, che teneva chiusi per pregare, e gettò lo sguardo oltre la grata del confessionale: nella penombra vedeva solo una sagoma indistinta che avrebbe potuto appartenere a chiunque.

– Dimmi cosa hai fatto, figliola. –

Il tono di voce del prete era pacato, compassionevole. Molti giovani credenti della città andavano a confessarsi da lui, che non diceva mai una parola di troppo né esprimeva giudizi affrettati, neppure di fronte ai peccati più gravi come l'adulterio e l'aborto.

La ragazza non parlò. Tendendo l'orecchio, Adam sentì che stava invece singhiozzando sommessamente.

– Dio Onnipotente è buono e misericordioso, – disse allora il prete, dopo un lungo momento di silenzio – qualunque cosa tu abbia fatto, Egli ti perdonerà, se sei realmente pentita. –

– Oh, padre! – esclamò la pecorella smarrita, con la voce rotta dal pianto soffocato – Il mio peccato non può essere perdonato, ed io finirò sicuramente all'inferno. –

– Perché dici così? Gesù ha perdonato persino il ladrone sulla croce; credi che non perdonerà te? –

– Ma lui si era pentito, in punto di morte. Io... io non posso pentirmi. –

– E perché mai? – Il sacerdote rifletté un istante e subito aggiunse: – Che cosa hai fatto? –

Virginia chiuse gli occhi gonfi di lacrime e strinse ancora più forte la pistola che teneva tra le mani.

Due ore prima si trovava in quel campo deserto ai margini della ferrovia, appena fuori città. Tra le mani stringeva già quella stessa pistola, e la stava puntando contro il biondino. Non aveva mai impugnato un'arma prima di allora: tremava come una foglia!

– È inutile che neghi la realtà, – le aveva detto quello, per nulla impaurito – ora che sai tutto non puoi certo tornare alla tua vita di prima. –

– Stai zitto! – aveva gridato lei a squarciagola, in tutta risposta – Chi cazzo sei tu per venire qua a dirmi cosa devo fare?! –

Il biondo era scoppiato in una fragorosa risata. Una risata folle, diabolica, e così lei aveva sparato. Non un colpo solo, ma tutto il caricatore, come impazzita, finché dell'uomo non era rimasta che una carcassa sanguinolenta accasciata sull'erba.

Tremava, Virginia, e piangeva, ma non lasciò la presa sulla pistola. Caracollò fino al cadavere. Morto. Si gettò in ginocchio, con ferocia, lasciò la pistola e perquisì il corpo. Niente. Sporca di

sangue, si nascose il viso tra le mani, e poi si passò quelle stesse mani tra i capelli, finché non divenne lei stessa una maschera di sangue come quella che giaceva morta ai suoi piedi. Si guardò le mani: anche se nascosti dal sangue e dalle lacrime, i segni erano ancora lì, in evidenza. Gridò e pianse più forte: il suo destino era segnato per l'eternità.

– Ho ucciso un uomo – confessò al prete la ragazza, cercando di controllarsi.

– C-come hai detto figliola?! –

– Ho ucciso un uomo. – ripeté – Gli ho scaricato contro l'intero caricatore della pistola che mi hanno dato. –

Padre Adam trasalì.

– Vede padre, – continuò la ragazza – è tutta una questione di scelte: se qualcuno viene da te e ti offre la verità, allora tu sei costretto a scegliere. Accettarla o non accettarla? Non c'è una terza possibilità. E se la accetti e poi scopri che non ti piace... bhe, sì, puoi scegliere di ignorarla... ma anche quella è una scelta! Capisce cosa intendo dire? Ci sono due fazioni, il bene e il male, e se non ti schieri è come se ti schierassi dalla parte del più forte. Mi capisce? Non è possibile non scegliere, non si può rimanere neutrali! –

“È pazza” pensò il sacerdote tra sé. – Non capisco di cosa stai parlando – le disse con tono tranquillo, cercando di calmarla.

– Ha ragione, – ammise lei – ho fatto un gran casino, come al solito. –

Attimo di silenzio.

– Ma deve capirmi – continuò: – mi sono trovata coinvolta in tutto questo, catapultata in una nuova realtà, una realtà spaventosa, e ora mi sento così confusa... –

– Devi ascoltare il tuo cuore – si azzardò a dirle Adam, indeciso su quale sarebbe stata la mossa successiva per cercare di avere un dialogo con la giovane.

– Già – rispose Virginia, ma con tono di voce così basso che il prete non la sentì. Poi si infilò la canna della pistola in bocca e sparò.

Introduzione

Da un po' di tempo a questa parte non ti senti molto bene: a tratti è come se dovessi vomitare (ma non lo fai) e poi ti senti come se avessi perennemente un peso sul cuore. Le tue giornate trascorrono nel malumore, in una sorta di grigiore che ti avvolge invisibile. Sei diventato paranoico: scruti gli altri – tutti gli altri: amici, colleghi, parenti, sconosciuti per strada – con una sorta di diffidenza di cui non conosci l'origine. È come se fossi circondato da nemici. Anzi, no: è come se stessi cercando di individuare il tuo nemico!

Inoltre ti sono anche comparse quelle strane piaghe, sulle palme delle mani, sui piedi, perfino nel costato. Non fanno mai molto male (solo qualche volta, e non sai perché), ma ti preoccupano. Ti sei fatto visitare da tre medici diversi, ma nessuno di loro ti ha fornito una diagnosi soddisfacente, né ti sono servite ad alcunché le cure che ti hanno prescritto. Allora sei andato da un prete. Tu non sei religioso, ma da chi altro saresti potuto andare per trovare una spiegazione a queste “stigate”?

Quella è stata la svolta, la scelta che ha cambiato completamente la tua vita. Sei stato indirizzato da un altro prete, poi da un vescovo, infine da quell'eminenza grigia del clero che ti si è presentata col nome di Antonio Carafa.

– Io sono padre Carafa, discendente di papa Paolo IV e sua reincarnazione – ti ha detto come se stesse parlando della cosa più ovvia di questo mondo – e tu sei un prescelto. Il tuo compito nella vita, d'ora in poi, sarà di scovare ed eliminare eretici, streghe e diavoli che infestano questo mondo. Essi si nascondono tra noi, sotto le spoglie di gente comune, ma tu non dovrai farti ingannare né impietosire! Anche se di fronte a te avrai un vecchio amico, o un bambino, o la donna che ami, MAI dovrai fermare la tua mano, poiché da questo momento tu sei un'arma di Dio. –

E così hai scoperto l'esistenza di una vera e propria organizzazione segreta, all'interno della Chiesa Cattolica, il cui unico scopo è proprio quello di combattere la stregoneria ai tempi moderni. L'Inquisizione esiste ancora e, a quanto pare, tu ora ne fai parte!

Hai fatto molte obiezioni, naturalmente, e molte domande, ma a ciascuna di esse ti è stata data una risposta precisa e (apparentemente) incontestabile. Del resto, le stigmate che ti sono comparse non sono forse la prova più ovvia della veridicità delle parole di Carafa?

– La comparsa delle stigmate – ti ha spiegato Carafa – significa che in città è comparso un pericoloso eretico, o addirittura una strega o un diavolo. Quando lo avrai eliminato, esse scompariranno, per poi ricomparire quando un nuovo nemico farà la sua comparsa. La vicinanza del bersaglio ti farà dolere maggiormente le piaghe, ma non avrai mai l'assoluta certezza di chi hai realmente di fronte; per questo motivo, quando sarà necessario, dovrai ricorrere alla tortura, come facevano i nostri predecessori, finché il nemico non mostrerà il suo vero volto. –

– Noi ti forniremo le armi e il supporto morale, ma per il resto la tua vita e il tuo lavoro dovranno proseguire come sempre, anche per non destare sospetti. Giurerai di non mettere mai a repentaglio i segreti dell'Inquisizione, anche a costo della tua stessa vita. –

– Perché dovrei farlo? – hai domandato in tutta risposta, esterrefatto.

– Perché solo seguendo il tuo destino ritroverai la serenità! E ricorda: – ha concluso Antonio Carafa mostrandoti le sue piaghe – essere scelti dai Dio non è una maledizione, ma un grande privilegio. –

Il gioco

Ne “I prescelti di Carafa” (il nome deriva da quello di Giovanni Pietro Carafa, conosciuto anche come Paolo IV, il più sanguinario e spietato papa inquisitore di tutti i tempi) i personaggi sono la reincarnazione di inquisitori medievali che giurarono di combattere il male nel mondo. Naturalmente essi possono anche opporsi al proprio destino, ma in questo modo, rimanendo inattivi, divengono indirettamente complici delle efferatezze che streghe e stregoni perpetueranno nel mondo; una volta venuti a conoscenza della verità, quindi, i personaggi non possono far altro che scegliere da che parte stare, se da quella del bene o del male.

Ci sono molti modi per giocare i “prescelti di Carafa”. Il più semplice è sicuramente quello di

proporre ai giocatori dei nemici effettivamente malvagi, ma uno stile di gioco più raffinato potrebbe essere quello in cui la linea di demarcazione tra il bene e il male non è poi così netta. L'Inquisizione potrebbe essere un'organizzazione di fanatici che perseguiterà i personaggi che decidono di rimanerne fuori, ma anche no, nel qual caso saranno solo i sensi di colpa e lo smarrimento interiore a far da pungolo ai *prescelti* che rifiutano di seguire la propria strada.

I pretesti per radunare la compagnia sono molteplici: i personaggi potrebbero essere tutti *prescelti* della stessa città, e per questo conoscersi e lavorare insieme a “tenerla pulita”, oppure potrebbe essere l'Inquisizione stessa a richiedere il loro intervento laddove viene individuata la presenza del maligno. Non va dimenticato, però, che i personaggi sono persone normali, con una vita apparentemente normale (anzi, con una doppia vita che potrebbe dare spunto a molte giocate), per cui è improbabile che vengano chiamati a intervenire dall'altra parte del mondo dove – presumibilmente – dovrebbero esserci altri inquisitori da contattare (anche se la Chiesa Cattolica ha maggiore influenza in Europa che nel resto del mondo. Effettivamente al di fuori dei confini europei potrebbe esserci carenza di inquisitori e abbondanza di presenze diaboliche, e anche questo è uno spunto di gioco).

Non tutti i giocatori devono essere necessariamente inquisitori dotati di stigmate, comunque: qualcuno potrebbe ricoprire il ruolo di un amico o di un parente di un inquisitore, venuto a conoscenza (più o meno lecitamente) della sua missione divina, o vestire i panni di un sacerdote di fiducia dell'Inquisizione stessa, ad esempio.

Caratteristiche

Ogni giocatore tira 6 volte il d6 e assegna i risultati usciti alle caratteristiche del personaggio, nell'ordine che più gli aggrada. Le caratteristiche sono le seguenti:

Potenza: rappresenta la forza fisica, la buona salute, le capacità atletiche e l'abilità nel combattimento in mischia.

Precisione: rappresenta la coordinazione occhio/mano, l'abilità nei lavori manuali e con le armi da fuoco e a distanza.

Percezione: è la capacità di accorgersi dei piccoli particolari, sia nell'ambiente circostante che nell'atteggiamento delle persone; è una misura dei riflessi e di “quanto è sveglio” il personaggio.

Fermezza: rappresenta la freddezza, la prontezza di spirito, la fermezza delle convinzioni ideologiche del personaggio; è essenziale per non avere attimi di esitazione nei momenti cruciali in cui la sottile linea tra il bene e il male vacilla.

Fede: la fede in Dio e negli ideali dell'Inquisizione; serve ad utilizzare alcuni dei poteri nascosti dell'inquisitore ed anche a resistere alle possessioni demoniache.

Fortuna: una caratteristica a cui ricorrere quando tutte le altre sono inadeguate.

Capacità

Le capacità rappresentano le conoscenze e le abilità specifiche del personaggio. Possono assumere solo i valori 1 e 2: 1 significa che il personaggio ha conoscenze o abilità medio/buone in un certo settore; 2 significa che le sue conoscenze/abilità sono ad un ottimo livello; nessun punto assegnato non significa necessariamente il non avere alcuna competenza in un certo settore, ma anche solo l'averne di scarse.

Qualsiasi competenza specifica rientra nel campo delle capacità del personaggio, perciò qui di seguito ne elenco solo alcune, come esempio: molte altre possono essere aggiunte se necessario.

Borseggiare	Combattere in mischia	Conoscenze accademiche	Doti atletiche
Doti artistiche	Elettronica	Furtività	Guidare veicoli
Informatica	Meccanica	Nuotare	Pronto soccorso
Scassinare	Sedurre	Usare fucili	Usare pistole

Ogni giocatore distribuisce 3 punti (oppure, se si sente coraggioso, 1d6 punti) a piacimento tra le capacità scelte.

Poteri

I poteri sono capacità speciali di origine soprannaturale che l'inquisitore ha scoperto di possedere oppure ha acquisito grazie ai suoi contatti con la Santa Inquisizione. L'assegnazione dei poteri è a discrezione dell'arbitro di gioco, compatibilmente con la campagna che ha in mente di giocare. Qualsiasi *prova* necessaria per utilizzarle va fatta sulla caratteristica *fede*.

Stigmate: sono le piaghe che si manifestano per avvertire l'inquisitore della presenza di un bersaglio nelle vicinanze. Compaiono nel momento in cui un nemico fa la sua comparsa in città e scompaiono quando esso viene eliminato o si allontana. Se il nemico gli è particolarmente vicino le stigmate dolgono maggiormente, ma non tanto da essere un handicap (a meno che non ci si trovi di fronte ad un nemico di incredibile potenza e malvagità). Le stigmate non garantiscono mai con assoluta certezza di trovarsi di fronte al nostro bersaglio (magari il nemico si trova nascosto dentro l'armadio alle nostre spalle e la persona che stiamo torturando è davvero innocente). Agli occhi delle altre persone le stigmate appaiono come semplici ferite nelle palme delle mani (e fanno anche un po' schifo, a dirla tutta).

Esorcismo: è la capacità di scacciare un diavolo dal corpo di una persona soggetta a possessione demoniaca. Viene praticata tramite preghiere e rituali.

Ispirazione onirica: è il dono di sognare eventi futuri, che potrebbero accadere, o eventi passati realmente accaduti. Né i sogni premonitori né quelli relativi al passato sono mai troppo chiari.

Chiaroveggenza: è una tecnica magica che utilizza certi focus – come ad esempio sassolini colorati, dischi runici che girano in una catinella d'acqua o altri ancora (a discrezione dell'arbitro di gioco) – e che permette di interrogare la Divina Provvidenza su svariati argomenti relativi al presente o al futuro, prevalentemente per capire qual'è la scelta giusta da fare. Le risposte non sono mai lineari, ma soggette ad interpretazione.

Padronanza delle barriere: è una tecnica magica praticata vergando simboli mistici in un'area ristretta, creando in tal modo una barriera invisibile che il *maligno* ha difficoltà ad attraversare.

Proiezione astrale: è una capacità che si padroneggia tramite la meditazione e che permette di cadere in *trance* liberando così il proprio corpo astrale; il corpo astrale agisce come un fantasma, può volare, passare attraverso i muri e vedere nell'oscurità. È una tecnica pericolosa da usare, perché il mondo astrale è popolato da presenze non sempre benigne, e inoltre rimanendo troppo a lungo “fuori” del proprio corpo si corre il rischio di non riuscire a farvi ritorno.

Psicometria: è un dono che permette di ottenere informazioni dagli oggetti toccati. Non funziona a comando: solo se un oggetto è carico di energia psichica, perché usato da una persona in un momento di forte carica emotiva, il *medium* riceve una visione più o meno chiara di quel preciso momento. È molto utile per individuare, ad esempio, un'arma del delitto.

Prove

Quando un personaggio tenta un'azione il cui esito è incerto, esso viene stabilito effettuando una prova di caratteristica. Il giocatore tira 1d6: se l'azione tentata presuppone una preparazione specifica (come riparare un motore), per avere successo egli deve ottenere un numero inferiore a quello della propria caratteristica; se invece non la presuppone (come scalare un albero) è

sufficiente ottenere un valore inferiore o uguale a quello della caratteristica. Al tiro del dado, se ciò è conforme alle circostanze dell'azione, si può aggiungere il punteggio di una delle proprie capacità (se stiamo cercando di sparare a qualcuno, ad esempio, tiriamo 1d6, aggiungiamo il punteggio in “usare pistole” e dobbiamo ottenere un valore inferiore o uguale a quello della nostra “precisione”). Per azioni più o meno difficili, l'arbitro di gioco può applicare un bonus o una penalità da 1 a 3 punti sul tiro del dado.

Nel caso di azioni contrapposte (come ad esempio una rissa tra due persone), ciascun contendente tira 1d6, aggiunge una caratteristica appropriata e, se possibile, una capacità. Il confronto tra i risultati ottenuti determina chi dei due ha avuto il sopravvento sull'altro; lo scarto numerico stabilisce anche, se necessario, quanto la vittoria sia stata schiacciante.

Nel caso di azioni contrapposte in cui un contendente sia avvantaggiato rispetto all'altro (come ad esempio una rissa in cui uno dei due impugna un coltello e l'altro no), l'arbitro di gioco concede un bonus da 1 a 3 punti a colui che si trova in vantaggio.

Combattimento

Un combattimento non è altro che una serie di prove contrapposte, come si è già capito. La differenza tra i risultati ottenuti ai dadi nell'ambito di un singolo scontro/round si va a sottrarre ai punti vita del perdente. Ciascun personaggio inizia il gioco con 6 punti vita (che potrà recuperare, nel caso li perdesse, con il riposo e le cure mediche). Chi perde tutti i punti vita è morto o svenuto (a seconda delle circostanze).

Una combattimento (o una qualsiasi azione frenetica) che coinvolge più di due persone inizia sempre con un tiro di iniziativa; l'iniziativa si ottiene tirando 1d6 e aggiungendo il proprio punteggio di *percezione*; i personaggi coinvolti nella lotta dichiarano le proprie azione in ordine a partire da chi ha ottenuto l'iniziativa maggiore; in caso di risultati uguali, fa la dichiarazione per primo chi ha il punteggio di *percezione* maggiore (in caso di punteggi uguali, le azioni sono simultanee). Ognuno può dichiarare una sola azione a round.

Le armi da fuoco infliggono 1d6 di danni, a meno che non si abbia mirato ad un punto vitale o si stia utilizzando un'arma particolarmente letale (tipo un bazooka). I giubbotti anti-proiettili assorbono 2 punti danno (le corazze di piastre, se servisse saperlo, ne assorbono 3, le cotte di maglia 2, i corpetti di cuoio 1). Il vantaggio/svantaggio nello scontro all'arma bianca viene valutato in base alle dimensioni e alla pericolosità dell'arma: piccola +1 (coltello a serramanico, spranga), media +2 (machete, mazza chiodata), grande +3 (spada).

Nemici dell'Inquisizione

Qui di seguito elenco una serie di possibili avversari su cui l'arbitro di gioco può costruire una campagna: sette sataniche, inconsapevoli reincarnazioni di eretici medievali, consapevoli reincarnazioni di stregoni del passato, streghe benigne o maligne, nuovi movimenti ereticali come ad esempio il catarismo (questo è uno spunto particolarmente interessante, secondo me), vampiri, fantasmi, creature delle tenebre, emissari di Satana, serial killer, personalità di spicco guidate dal demonio, persone con le stigmate che rifiutano di diventare inquisitori, giornalisti ficcanaso, eccetera eccetera eccetera.

Conclusioni dell'autore

È stata dura riempire queste poche paginette in un giorno solo: onestamente non l'ho trovato un tema particolarmente facile. Spero che il mio “I prescelti di Carafa” vi piaccia, comunque. Buon gioco!