

ON STAGE! News

Newsletter sui giochi di interpretazione - numero tre/quattro - aprile 1997

FIFTH AGE - SAGA

DragonLance, la più celebre e la più grandiosa saga fantasy creata all'interno di un GdR, ritorna in una veste rinnovata e con un nuovo regolamento. Si chiama "Saga Rules System" ed è un regolamento narrativo. *Dragonlance - Fifth Age. Dramatic Adventure Game* (di William W. Connors e Sue Weinklein Cook) rappresenta davvero una svolta per la TSR: il riconoscimento che questa nuova tendenza del GdR - più *role playing* e meno "regole" - ha ormai conquistato anche il grande pubblico.

Non si utilizzano i dadi ma un mazzo di carte speciali (82) numerate da 1 a 9 divise in 8 semi (Scudo, Freccia, Elmo, Spada, Luna, Sfera, Cuore e Corona) più una serie numerata da 1 a 10 in cui sono rappresentati i Grandi Draghi che devastano il continente di Ansalon.

Gli incantesimi non sono prefissati una volta per tutte ma devono essere costruiti di volta in volta secondo le necessità utilizzando un sistema molto flessibile e con ampie possibilità creative. Insomma, queste sono le novità: faranno saltare sulla sedia i puristi di AD&D, ma vale la pena di provare.

S.O.S: BYBLUM

Byblum (Circolo Culturale H.P. Lovecraft, 1996) è un GdR di Michele Widenhorn. In un certo senso è l'opposto di *On Stage!*: un "avventura tra le righe" di romanzi e racconti che rischiano di essere devastati dalle misteriose "Legioni Oscure". I PG sono i Guardiani di Byblum, difensori dell'equilibrio cosmico e del patrimonio narrativo conservato in una immensa biblioteca universale. Il loro compito è di entrare nelle storie e fare in modo che esse si svolgano così come gli autori le hanno immaginate.

Una scheda più dettagliata di queste e di molte altre novità si trovano nel sito WWW del Teatro della Mente:

<http://www.mclink.it/com/agonistika/giochidiruolo/home.htm>

LUCA GIULIANO

Chi?! Euripide?! NOOOOOOOOO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Urlarono in coro i finalisti del torneo di interpretazione, il 19 novembre 1995, quando, a sorpresa, seppero che questa era la sceneggiatura da rappresentare...

BACCANTI

di Enrico Pacciani

Personaggi

DIONISO: sedicente figlio di Semele e di Zeus

XANTIA: servitore di Dioniso

PENTEIO: re di Tebe

CADMO: padre di Agave e nonno di Penteo

AGAVE: madre di Penteo (suo marito, Echione, è morto da tempo)

TIRESIA: sacerdote di Apollo

INO: sorella di Agave, moglie di Atamante, signore di una vicina città della Beozia, ormai impazzito (pare per cause divine).

La scena è a Tebe.

Cori: coro delle Baccanti d'Asia, coro dei Saggi di Tebe, più altri a scelta.

Introduzione

Le "Baccanti" di Euripide, (rap-presentate dopo la morte dell'autore, poco dopo il 406 a. C.), sono l'ultima grande tragedia del periodo classico. Conservano ancora oggi il loro fascino, forse per la ricchezza di motivi drammatici che presentano. Lo spunto iniziale deriva da una situazione drammatica archetipa: come nei film western, tutto inizia con lo Straniero che arriva in città. La tragedia spinge poi a riflettere sul rapporto fra potere e religione, sul razionalismo e sulle irrefrenabili forze dell'irrazionale. Questo è un argomento che ha attratto l'attenzione di molti pensatori, basti pensare a Friedrich Nietzsche e alla sua interpretazione del

mondo greco come conflitto fra "apollineo" e "dionisiaco".

La tragedia come forma di teatro nasceva proprio dai culti dionisiaci, ed è curioso come proprio con le Baccanti, che mettono al centro del dramma il culto di Dioniso, si chiuda la grande stagione della tragedia classica.

Due parole sui personaggi: quello di Penteo può rimandare alle riflessioni di Platone sulla politica e sulla tirannia.

Il personaggio di Xantia deriva dalla commedia *Le Rane* di Aristofane, ma è stato reinventato. Nell'archetipo dell'Amico mi sono basato su alcuni versi della canzone "Too much heaven in their minds", cantata dal personaggio di Giuda nell'opera rock *Jesus Christ Superstar*, di Tim Rice e Andrew Lloyd Webber.

Il personaggio di Ino è liberamente ispirato ad alcuni dei miti in cui compare. Nella tragedia euripidea ella non ha un ruolo particolare, è confusa nel gruppo delle Baccanti.

Regole per il Coro

Il Coro è una sorta di voce collettiva che esprime il consenso a questo o a quel personaggio all'interno del dramma. Ci sono due cori a disposizione:

Il Coro della Baccanti d'Asia: favorevole a Dioniso.

Il Coro dei Saggi di Tebe: favorevole a Penteo.

Chi si aggiudica il Coro ha la possibilità di offrire un bonus di +1 in Dibattito e Lotta per tutto l'atto successivo a Dioniso o Penteo, secondo i componenti del Coro.

Per aggiudicare il Coro ai giocatori, il regista può scegliere uno dei modi seguenti:

1. Utilizzare le regole dell'Orchestra per l'Opera Lirica (supplemento di Andrea Angiolino e Laura Ercoli, "Viva Verdi!", *Kaos*, 25, febbraio, 1995). Gli interventi del Coro sono 5 (uno all'inizio di ogni atto) e vengono messi all'asta separatamente dalle scene corrispondenti. I punteggi per l'asta vanno da 1 a 20. Chi si aggiudica il coro, oltre ai vantaggi di cui sopra, può commentare quello che è accaduto durante l'atto. In questo caso, il regista, se lo desidera, può utilizzare anche la regola del Pubblico e la Frase Fatta "Chi è dentro è dentro e chi è fuori è fuori".

2. Il regista assegna per sorteggio una scena per ogni giocatore (minimo 5, massimo 7). Le scene restanti vengono messe all'asta insieme a 5 interventi del Coro (uno all'inizio di ogni atto). In questo caso i punteggi dell'asta vanno da 1 a 15 o da 1 a 13, secondo il numero dei giocatori.

Il commento del Coro può essere improvvisato dal giocatore che se lo aggiudica. Oppure si possono utilizzare i versi estratti dal testo di Euripide (riportati nel riquadro qui a fianco), declamando una strofa per ogni intervento.

Personaggi e archetipi

Diòniso: il Visionario, il Falso Profeta

Xantia: l'Amico, l'Amorale ("A" con Diòniso Visionario, "B" con Diòniso Falso Profeta)

Penteo: il Razionalista, il Tiranno

Cadmo: il Prudente, lo Scellerato

Agave: l'Invasata, la Dominatrice

Tiresia: il Devoto, lo Spiritualista

Ino: la Vendicatrice, la Conciliatrice

Coro delle Baccanti d'Asia

Beato chi riceve la grazia
di entrare nei divini misteri:
il capo cinto d'edera,
si fa ministro di Diòniso.

Ecco i doni del dio:
mescolare le risa al suono dei flauti,
truncare gli affanni,
e nei conviti ornati d'edera
il vino delle coppe avvolge gli uomini
nell'abbraccio del sonno.

Infinite
sono le speranze come infiniti gli uomini:
si compiono o svaniscono: Ma io
giudico fortunata la vita
di chi è felice giorno dopo giorno.

Il Coro dei Saggi di Tebe

Le nostre donne
hanno abbandonato il focolare,
si scatenano in falsi tripudi,
si sfrenano nei boschi ombrosi.

Bocche senza freno, stoltezza senza limiti
hanno per esito solo sventura;
ma la quieta esistenza e il saggio pensare
resistono saldi e sicuri, tengono unita la casa.

La violenza delle Baccanti
dilaga vicino a noi come un incendio:
ci copre di vergogna agli occhi dei Greci.

(tr. di Umberto Albini, Garzanti, Milano, 1987)

Nuovi Archetipi e copioni

L'Amorale

Carattere

Un uomo che vuole soddisfare tutti i suoi desideri, di qualunque natura essi siano. La trasgressione dei limiti imposti dalla società è per lui un'abitudine. Non esita a compiere atti che verranno poi condannati dai benpensanti. Tenta di seguire ogni capriccio gli passi per la testa, senza curarsi delle conseguenze. Per lui i concetti di bene e male non hanno senso.

Obiettivo

Compiacere fino in fondo ogni proprio desiderio, senza mai farsi scrupoli.

Abilità

Libertinaggio: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere nella scena un atto licenzioso o ad abbandonarsi al piacere dei sensi.

Capriccio: permette di scambiare tra loro i punteggi delle caratteristiche sulla propria scheda (si utilizza una volta sola e lo scambio è permanente).

Il Visionario

Carattere

Un uomo il cui sguardo va oltre l'orizzonte del proprio tempo e della società in cui vive. Inguaribile sognatore, tende a essere poco pragmatico, e a confondere realtà e fantasia. E' convinto di essere una persona speciale, e di riuscire a cambiare il mondo grazie al potere dell'immaginazione e delle passioni. Sembra conoscere il segreto della felicità, e vuole rivelarlo all'umanità. Possiede poteri quasi soprannaturali, che giustificano in parte l'aura di leggenda che lo circonda. Irritato da chi si oppone al suo progetto di salvezza per il mondo, tende a farsi nemici fra le persone più reazionarie e conservatrici. Ignora i propri nemici finché sono inoffensivi, ma è pronto al conflitto (anche violento) contro chi si frappone fra lui e il raggiungimento della felicità collettiva.

ON STAGE!

to) contro chi si frappone fra lui e il raggiungimento della felicità collettiva.

Obiettivo

Affermare un nuovo e migliore sistema di vita.

Abilità

Mania bacchica: Dibattito +5 per far perdere il lume della ragione a una o più persone, e far sì che obbediscano ai propri ordini (fino alla fine della scena).

Guarire: permette di annullare un livello di ferite su un personaggio in seguito a un confronto di Lotta o a una catastrofe (una volta per scena sullo stesso personaggio).

Baccanti

Il Falso Profeta

Carattere

Un tipo astuto e calcolatore, pronto a sfruttare le debolezze degli uomini a proprio vantaggio. Cerca solo il potere e la ricchezza, e per conquistarli è pronto a vendere un allettante miraggio di felicità.

Obiettivo

Sedurre le masse con illusioni a buon mercato, e sfruttare la loro credulità per conquistare il potere.

ON STAGE!

Abilità

Astuzia: Bonus +1 in Dibattito, Lotta o Fortuna per ciascuna Frase Fatta che viene scartata. Il bonus ha la durata di un solo confronto.

Eloquenza: Dibattito +5 nell'attirare l'attenzione dei personaggi presenti per tutta la durata della scena. Esclude altri confronti di Dibattito, ma non i confronti di Lotta.

Baccanti

Il Devoto

Carattere

Un uomo tranquillo, che sa di non dover osare oltre i propri limiti. E' convinto che l'uomo saggio debba avere rispetto per gli dei. Non è saggezza essere furbi e non nutrire pensieri umani. La vita è breve; per questo, inseguendo grandi mete, si lasciano sfuggire quelle a portata di mano. Occorre stare al proprio posto, vivendo in modo assennato.

ON STAGE!

Obiettivo

Vivere nel rispetto degli dei, prendere la vita come viene e cercare di riconquistare la semplice felicità della gente comune.

Abilità

Cooperare: ha la facoltà di entrare in scena (e di restarci) ogni volta che il suo nome viene fatto ad alta voce da uno degli altri personaggi in scena.

Mediazione: Dibattito +5 in qualsiasi trattativa di negoziazione tra due o più contendenti.

Baccanti

Il Razionalista

Carattere

Solo la ragione, che si esprime attraverso la parola, consente all'uomo di essere grande. Le passioni sono un ostacolo, costituiscono un arcipelago sconosciuto e pericoloso in cui è facile perdersi. La ragione è giustizia, la ragione è strumento per la conquista della verità. Non esistono misteri che la ragione non possa chiarire.

ON STAGE!

Obiettivo

Far trionfare la ragione.

Abilità

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

Interrogare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a rivelare un'informazione in suo possesso.

Baccanti

Il Tiranno

Carattere

Un uomo assetato di potere, che si ritiene destinato per nascita a governare su enormi masse costrette a un terrorizzato silenzio. Non accetta opinioni diverse dalla propria, poiché sa che la ragione sta sempre dalla parte del più forte. Non può fidarsi di nessuno, poiché immagina che tutti, come lui, siano interessati solo al potere, e che pertanto siano dei potenziali avversari. E'

ON STAGE!

irrimediabilmente solo, ma prova un triste compiacimento nel vedere che gli altri lo temono e dunque gli mostrano rispetto.

Obiettivo

Conquistare (o mantenere) il potere assoluto.

Abilità

Comando: Dibattito +5 nel convincere un personaggio ad eseguire un ordine chiaro e univoco nella scena in corso.

Duellare: Lotta +5 nello scontro in singolar tenzone.

Baccanti

Lo Spiritualista

Carattere

Esiste una sola verità, ed è già stata rivelata. Gli uomini dovrebbero dedicarsi di più alla ricerca dell'assoluto, piuttosto che alla frenetica bramosia di esperienze sempre più nuove e trasgressive. Solo conoscendo l'assoluto si potrà vivere felicemente e secondo giustizia, poiché al di fuori della verità divina non vi è giustizia.

Obiettivo

Garantire il rispetto della verità divina.

ON STAGE!

Abilità

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

Seconda vista: può esaminare le Frasi Fatte in possesso di un altro giocatore o conoscere in anticipo l'assegnazione di un punteggio nell'asta delle scene prima di mettere il suo (una volta per atto).

Baccanti

La Vendicatrice

Carattere

Una donna che è stata colpita nei suoi affetti più cari, e che adesso è pronta a vendicarsi dei responsabili delle sue sciagure. Fredda e determinata, non conosce pietà.

Obiettivo

Vendicare i torti subiti.

ON STAGE!

Abilità

Avvelenare: disponibilità di qualsiasi tipo di veleno o acido (una volta per Atto).

Ingannare: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a compiere una determinata azione entro la fine della scena (anche a bere "inconsapevolmente" una coppa di vino avvelenato, o a indossare una veste cosparsa di un acido mortale).

Baccanti

La Conciliatrice

Carattere

Una donna che cerca di obbedire alle leggi della famiglia, alle leggi della città, alle leggi degli dei. Quando queste leggi entrano in conflitto tra loro, cerca disperatamente di comprendere da che parte sia la giustizia. Spera sempre di evitare i conflitti violenti, e vorrebbe che tutti i problemi fossero risolti senza contrastare le autorità. Ma spesso è difficile, norme contraddittorie fanno apparire errata ogni scelta. Eppure bisogna decidere, pur sapendo che ogni alternativa condurrà a un destino funesto.

ON STAGE!

Obiettivo

Cercare di risolvere i conflitti secondo giustizia.

Abilità

Austerità: Dibattito +5 nel persuadere un singolo personaggio a comportarsi degnamente per tutta la durata della scena e a desistere dal compiere un atto scellerato o licenzioso.

Mediazione: Dibattito +5 in qualsiasi trattativa di negoziazione tra due o più contendenti.

Baccanti

L'Invasata

Carattere

Una donna sempre “fuori di sé”, secondo alcuni pervasa dalla presenza di un dio che altera il suo comportamento e lascia che le passioni più violente si scatenino senza alcuna inibizione. Lo spirito che la possiede la spinge a danzare, a compiere riti orgiastici, ed ella sostiene di poter fare ben poco per ribellarsi. Ogni tanto ha degli sprazzi di lucidità, in cui tenta confusamente e con angoscia di comprendere le azioni compiute in estasi.

Obiettivo

Cercare di vivere in un'estasi perenne, in preda alle passioni più intense, senza dover provare rimorso. Se il senso della responsabilità dovesse avere il sopravvento, sarebbe schiacciata dal peso delle proprie azioni.

Abilità

Dilaniare (è lo sparagmòs, lo sbranamento della vittima rituale): Lotta +5 per fare a pezzi una vittima del dio.

Terrorizzare : Dibattito +5 nel mettere in fuga gli altri personaggi in scena.

ON STAGE!

Baccanti

Informazioni riservate per i personaggi

Diòniso il Visionario

Tu sei Diòniso, figlio di Semele e di Zeus. Sei un dio, anche se molti miscredenti lo negano. Ma tu sei pronto a dimostrare il tuo potere, e a scatenare in loro le passioni più violente.

Sai che la chiave della felicità sta nell'oblio e nell'estasi, e che la ragione è nemica dell'uomo; solo lasciandosi trasportare dalle passioni si può conquistare la vera beatitudine dello spirito e del corpo. Sei giunto a Tebe, tua città natale, dopo lunghe peregrinazioni, in compagnia del tuo servo Xantia. Avete intenzione di diffondere anche qui il tuo credo, ma sembra che incontrerete qualche difficoltà col tiranno della città, il re Penteo. Costui opprime sotto il proprio giogo tirannico il popolo di Tebe, e ostacola il raggiungimento della felicità collettiva; spera di riuscire presto a cambiare la situazione, facendo riscoprire anche a donne, vecchi ed emarginati la gioia di vivere. Farai conoscere ai tebani l'ebbrezza del vino, la travolgente passione orgiastica delle danze selvagge sui monti. Hai già eletto il monte Citerone, vicino a Tebe, come luogo del tuo culto. I primi fra i tebani che dovrai convertire sono i membri della tua famiglia, Cadmo e i suoi discendenti. Sembrano dubitare della tua natura divina, offendono la memoria di tua madre Semele sostenendo che non fu Zeus, ma qualche vile mortale, a metterla incinta. Se non dovessero convincersi che tu sei davvero un dio, la tua punizione sarà tremenda.

Diòniso il Falso Profeta

Tu sei Diòniso, o almeno è questo che racconti in giro. In realtà non è davvero importante che tu sia o meno il figlio di Semele, l'importante è quello che fai credere alla gente. La verità non significa nulla, e in fondo nessuno vuole conoscerla. Quello che conta sono le illusioni, e sono proprio le illusioni ciò che tu vendi alla gente. La gente non ha bisogno di pensare, ha bisogno di credere. E' per questo che hai fondato un nuovo culto, basato sull'ebbrezza del vino, sulla promessa di una felicità facilmente raggiungibile. Dopo innumerevoli giornate sempre uguali, la gente ha bisogno di sfogarsi un po', senza farsi troppi problemi. Tu rendi felici le masse, e loro ti adorano come un dio. Bene, questo faciliterà il tuo progetto: prendere il potere grazie al consenso che hai ottenuto. Hai deciso di diventare sovrano di Tebe, ma prima dovrai eliminare il re Penteo, che ancora governa la città.

Speri di poter contare su Xantia, tuo servo, che da tempo ti accompagna nei tuoi vagabondaggi in cerca di popoli abbastanza ingenui da dar retta alle tue promesse di felicità. Inoltre, dovrai cercare di portare dalla tua parte i membri della famiglia reale, in modo da isolare Penteo: un nemico abbandonato dai suoi cari è assai facile da sconfiggere...

Xantia l'Amico

Da tempo viaggi con Diòniso, un grand'uomo che porta un messaggio di speranza e felicità al mondo. Nel corso dei vostri viaggi avete convertito molte persone al vostro culto, e intorno a Diòniso si è ormai creata un'aura di leggenda. Alcuni credono che egli sia un dio, che sia figlio di Zeus, ma tu temi che se si diffonderanno queste voci, il vostro sogno di un mondo nuovo si dissolverà, annientato da troppe complicazioni. Da un po' di tempo ti sembra di non capire più neanche Diòniso. Ha iniziato a credere a quello che dicono di lui, crede realmente che tutto questo parlare di dio sia vero: tutto il bene che ha fatto presto sarà spazzato via, ha cominciato a essere più importante delle cose che dice. Sei confuso, non sai cosa fare, e Diòniso sembra prestarti sempre meno ascolto. Temi che possa tradire il vostro sogno, la situazione sta diventando troppo grande per voi. Devi trovare una soluzione, a costo di andare contro Diòniso stesso.

Xantia l'Amorale (A)

Diòniso è un sognatore, un ingenuo, un pazzo: è convinto di essere un dio. Però il suo culto si basa sul libero prorompere delle passioni: ottima occasione, per te, per concederti ogni genere di svago, per soddisfare ogni tuo desiderio. Frequentando Diòniso hai la possibilità di coltivare l'arte dell'appagamento di ogni capriccio, e forse anche di convincere altri a seguire il tuo stile di vita. Vuoi forzare Diòniso a rendere il suo culto ancora più folle e trasgressivo; se quello sciocco non ti dovesse dare retta, sei pronto a eliminarlo per prendere il suo posto, e diventare il nuovo capo della setta.

Xantia l'Amorale (B)

Diòniso non è quel che sembra, e solo tu lo sai. In realtà è un grande truffatore, il più incredibile imbroglione che tu abbia mai conosciuto. Con questa faccenda del culto, della setta religiosa, sta conquistando un potere enorme. Provi una certa ammirazione per uno come lui, che riesce ad approfittare in maniera splendidamente meschina delle debolezze delle masse. Eppure nutri il dubbio che egli non sia interessato al "messaggio" della vostra religione, al trionfo delle passioni più sregolate. Tu sei entusiasta dell'idea di una setta di persone dedite alla trasgressione, e farai qualsiasi cosa perché la setta si ingrandisca e proliferi.

Se Diòniso dovesse ostacolare questo tuo progetto, in nome di qualche calcolato compromesso col potere, farai in modo che soffra atrocemente per la sua scelta.

Penteo il Tiranno

Il tuo potere a Tebe è minacciato da questo nuovo venuto, questo sedicente Diòniso, figlio di Zeus. Se egli dovesse conquistare il favore delle masse, tutto quello che hai costruito rischierebbe di andare distrutto. Non puoi tollerare interferenze nell'esercizio del potere a Tebe, e la religione è un avversario troppo pericoloso per essere trascurato. Speri che Tiresia, sacerdote del culto di Apollo, sia vicino alle tue posizioni; anche se non ti fidi troppo di lui, devi ammettere che finora ti è sempre stato favorevole.

Ma forse il bastardo non aspetta che un'occasione come questa per spodestarti, perciò devi guardarti anche da lui...

Penteo il Razionalista

Tu sei Penteo, signore di Tebe. Ritieni di essere un sovrano illuminato, che governa secondo giustizia in nome del bene comune. Adesso è giunto in città questo Diòniso, uno straniero che afferma di essere un dio, figlio della tua defunta zia Semele e di Zeus in persona!

Pare essere portatore di una nuova religione, sai che prima di arrivare a Tebe ha ottenuto un discreto successo fra i popoli barbari che abitano a oriente. Temi che egli possa diffondere anche a Tebe il suo culto, basato sul trionfo dell'irrazionalità e delle passioni incontrollate. Questo sarebbe un grave danno per lo Stato, poiché appellandosi all'irrazionalità si può commettere qualsiasi delitto.

Il popolo è incline a credere alle parole suadenti dei poeti e dei profeti di nuove fedi, ma tu non puoi permettere che ciò accada. Le religioni sono un ammasso di credenze oscure e contraddittorie, prive di qualsiasi fondamento razionale. Per il bene della città, questo Diòniso deve essere neutralizzato. Prima, però, vuoi capire che cosa esattamente egli sostenga, quali siano i principi che intende diffondere. Capisci il tuo nemico, poi rendilo inoffensivo. Speri di ottenere l'aiuto di Tiresia, sacerdote di Diòniso. Finora il culto di Apollo è servito a tenere unita la cittadinanza, poiché si appella a una Ragione superiore. Purtroppo sei costretto anche a questo, a usare la religione, follia degli uomini, come strumento di governo.

Tiresia lo Spiritualista

Sacerdote di Apollo, non tolleri "l'invasione di campo" da parte di Diòniso, araldo di una religione irrazionale e lontana dalla verità divina. Solo Apollo garantisce la verità, Egli è il signore di tutti gli oracoli. Diòniso è probabilmente un folle, certamente un bugiardo. Comunque la sua predicazione rischia di allontanare gli uomini dalla vera divinità, e questo va evitato.

Bisogna dissolvere ogni inganno, far trionfare la luminosa verità rivelata da Apollo. Tu sei cieco, ma il dio ti ha dato una seconda vista che ti consente di conoscere la verità. Dovrai usare tutte le tue risorse per ostacolare questo Diòniso, la cui follia rischia di travolgere l'intera cittadinanza di Tebe.

Tiresia il Devoto

Tu sei Tiresia, sacerdote di Apollo. Sei cieco, ma il dio ti ha dato la capacità di intuire ciò che è giusto. Adesso è giunto in città questo straniero, Diòniso, che sembra annunciare una nuova era di speranza. Egli è certamente colui che dice di essere, un dio che può donare la felicità tramite l'estasi del vino e delle danze.

Pur continuando a rispettare Apollo, credi che Diòniso meriti l'adorazione di tutti i mortali. Temi che la presenza di questo straniero provochi dei contrasti, in particolare con il re Penteo, e hai intenzione di cercare di risolvere i problemi senza che si renda necessario il ricorso alla violenza.

Cadmo il Prudente

Da quando è arrivato Diòniso in città, hai riscoperto la gioia di vivere. Lo straniero sembra essere davvero il figlio di tua figlia Semele, è una cosa di cui ti convinci sempre di più. Se anche non fosse vero, non importa: la sua religione sembra riscuotere grandi successi, e dunque conviene stare dalla sua parte. Comunque la tua famiglia acquisirà grande prestigio se tutti crederanno che il figlio di tua figlia è un dio. Inoltre, questo nuovo culto ti sembra assai interessante: anche se sei vecchio, non importa: puoi ubriacarti insieme agli altri, puoi danzare insieme alle Menadi, e partecipare alle loro orge come se tu fossi un giovane nel fiore degli anni. Penteo sembra diffidente nei confronti di tutto questo, ma spera proprio che cambi idea. Se però Diòniso dovesse perdere credibilità, sei pronto ad abbandonarlo in favore del nuovo beniamino dell'opinione pubblica.

Cadmo lo Scellerato

Molti anni fa facesti un errore, abdicando e concedendo il regno a quell'imbecille di tuo nipote Penteo. Adesso hai l'occasione per riparare ai tuoi errori: senti la nostalgia dell'esercizio del potere, e pensi che grazie a questo straniero, Diòniso, forse riuscirai a riconquistare il governo della città. Diòniso sembra essere una pedina facilmente manipolabile ai tuoi fini: devi convincerlo a eliminare Penteo, che sicuramente è un suo nemico. Poi dovrai decidere se usare Diòniso come tuo uomo di paglia, consentendogli di diventare re della città (ma manovrandolo sapientemente secondo la tua volontà), oppure eliminare anche lui per tornare al potere in prima persona.

Agave l'Invasata

Fervente seguace del menadismo, sei pronta a fare qualsiasi cosa per Dioniso. Nelle danze orgiastiche sul monte Citerone hai scoperto la vera felicità, e stai perdendo di vista i tuoi doveri all'interno della famiglia. Ogni tanto la cosa provoca in te una certa vergogna, e sperisci di riuscire a vivere nel culto dionisiaco senza dover più provare rimorsi.

Agave la Dominatrice

Certo, la presenza di Dioniso in città non può che farti piacere. Sperisci che egli riesca ad annientare la tirannia di Penteo, così maledettamente razionale, perfetto esemplare della stupidità falloocratica degli uomini. Non hai mai accettato che il matriarcato sia stato sostituito dal patriarcato. La vita era più felice quando si adorava la Grande Madre Cibele, dea della terra e della fertilità.

Quando Dioniso avrà finito di creare scompiglio nell'ordinata città di Tebe, ti farai avanti per ripristinare l'antica istituzione del matriarcato. E se Dioniso dovesse opporsi, sei pronta a eliminarlo, al pari di qualsiasi altro ostacolo.

Ino la Vendicatrice

La tua vita è stata distrutta dalle divinità. Un tempo vivevi felice con tuo marito Atamante e i vostri due figli Learco e Malicerte ai piedi del monte Lafistio. Poi, un giorno, fosti colta da frenesia bacchica, e ti perdesti nei boschi per alcuni lunghi mesi. Quando rinsavisti, tornasti a casa. Tuo marito ti aveva data per morta, e si era risposato. La nuova moglie, Temisto, cercò di uccidere i tuoi figli, ma grazie a un tuo stratagemma furono i figli di Temisto a trovare la morte. Atamante, a questa notizia, perse il senno, certo per colpa degli dei, e prese a bersagliarti di frecce scambiandoti per un cervo. Dopo una fuga rocambolesca, ti sei rifugiata a Tebe, tua città natale. Qui è giunto Dioniso, che dice di essere un dio.

Detesti gli dei, capricciosi esseri superiori che approfittano del loro potere per tormentare i mortali.

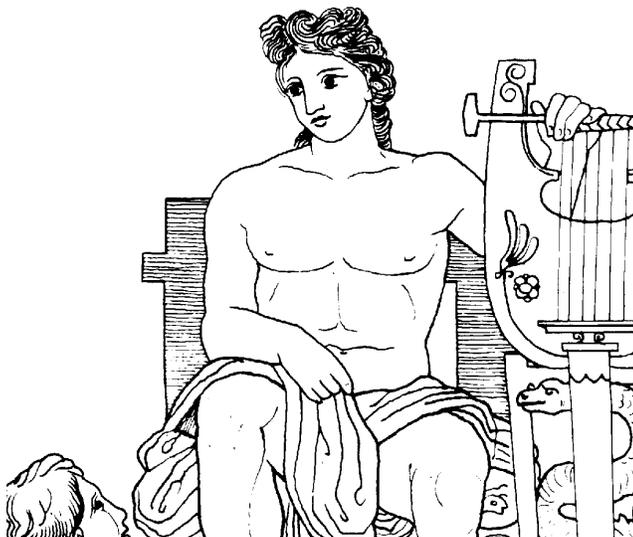
Dioniso dice di essere il dio del furore bacchico, dunque è responsabile della tua sventura. Se non fosse stato per lui, saresti ancora al fianco del tuo amato Atamante, e Temisto non si sarebbe frapposta fra voi due. Dunque Dioniso deve morire, e con lui tutti quelli che lo seguono. Hai deciso di fingerti di essere una baccante, per poter stare più vicina ai tuoi nemici.

Ino la Conciliatrice

Un tempo vivevi felice con tuo marito Atamante e i vostri due figli Learco e Malicerte ai piedi del monte Lafistio. Poi, un giorno, fosti colta da una frenesia bacchica, e ti perdesti nei boschi per alcuni lunghi mesi. Quando rinsavisti, tornasti a casa. Tuo marito ti aveva data per morta, e si era risposato. La nuova moglie, Temisto, cercò di uccidere i tuoi figli, ma grazie a un tuo stratagemma furono i figli di Temisto a trovare la morte. Atamante, a questa notizia, perse il senno, certo per colpa degli dei, e prese a bersagliarti di frecce scambiandoti per un cervo. Sconvolta, incapace di capire le ragioni di tutto quel che succedeva, fuggisti a Tebe, dove vivono tuo padre Cadmo e tua sorella Agave. Da tempo ti chiedi quale infrazione delle leggi divine ha condotto te e Atamante alla follia. Temi la punizione degli dei, e controlli ogni tua azione cercando di non suscitare la loro collera.

Ora è giunto a Tebe Dioniso, che dice di essere un dio, il dio che induce le persone a perdere la ragione. Che sia qui per proseguire la persecuzione nei tuoi confronti? Forse vuole metterti alla prova.

Sai che in città non è molto amato dalle autorità. Il re Penteo non può certo permettere che la popolazione smetta di rispettare le sue leggi. Tuttavia Dioniso dice di esser figlio della tua defunta sorella Semele, e ha diritto di trovare ospitalità presso la propria famiglia. I legami del sangue sono sacri. Se Dioniso è un dio, non dovresti contrastarlo. Ma se non lo è, come dimenticare che con le sue idee tenta di stravolgere le leggi della città, di detronizzare tuo nipote Penteo? Anche Penteo, come Dioniso, è figlio di una tua sorella. Come dare ragione all'uno, senza tradire l'altro? Dovresti cercare di appianare il contrasto fra di loro, riportare l'armonia in tutto questo caos.

**Interventi del regista durante la rappresentazione****Prologo**

Un giorno si scoprì che Semele, figlia di Cadmo e Armonia, sovrani di Tebe, era incinta. Nessuno conosceva l'identità del suo amante segreto, ma ella sosteneva che il padre del nascituro fosse il dio Zeus. Intanto si diffondevano maldicenze e pettegolezzi, e molti erano convinti che Semele tirasse in ballo Zeus per nascondere una realtà molto più banale e imbarazzante, una scappatella inconfessabile.

Una notte, durante il sesto mese di gravidanza, Semele fu ridotta in cenere da uno strano fulmine. Alcuni dissero che era la punizione di Zeus per ciò che la fanciulla diceva di lui. Nessuno mai seppe cosa era veramente successo, e i resti fumanti di Semele furono rinchiusi in un luogo sacro che il re Cadmo rese inaccessibile con un editto.

Il sepolcro di Semele non ha mai smesso di emettere fumo, come se il corpo della sventurata ancora bruciasse.

Sono passati molti anni da allora, e adesso la città di Tebe è governata da Penteo, nipote di Cadmo.

E' appena giunto in città, venendo dall'oriente, uno straniero che dice di essere Dioniso, figlio di Zeus e di Semele. Secondo la sua versio-

ne, fu Era, moglie di Zeus e gelosa della sua relazione con Semele, a instillare in quest'ultima il dubbio che il suo amante non fosse davvero un dio. Semele, per cancellare il dubbio, chiese all'amante di svelarsi in tutta la sua olimpica maestà. Zeus dapprima esitò, prevedendo atroci conseguenze; alla fine capitò, e si mostrò nel suo divino splendore. Accadde così che Semele fu ridotta in cenere, folgorata dall'abbagliante visione. Ma Zeus salvò il figlio che ella portava in grembo: lo cucì nella propria coscia, dove questi terminò l'incubazione fino al nono mese.

Questo è quello che racconta lo straniero, colui che dice di essere il figlio di quell'unione: Diòniso. Egli ha visitato molte città dell'oriente, e in tutte le città ha convinto numerose donne a seguire il suo culto e a divenire menadi, invase che danzano la notte sulla cima dei monti, e divorano bestie crude dopo averle dilaniate a mani nude. Esse sono conosciute anche col nome di Baccanti.

Atto I, scena 3

Un messaggero annuncia che sulle pendici del Monte Citerone si sono accampate schiere di donne giunte dalla Lidia al seguito di Diòniso. Alcuni maggiorenti della città di Tebe sono già andati a rendere omaggio a quello che alcuni definiscono come un esercito e altri come un devoto pellegrinaggio. Si teme per la sorte della città.

Atto III, scena 1

Uno dei sacerdoti di Apollo riferisce a Tiresia o a Penteo (chiamati eventualmente in scena dal regista) che diversi prodigi si sono manifestati nella città: la terra ha tremato, le statue hanno pianto lacrime di sangue e una fiamma si è formata sulla tomba di Semele.

Atto IV, Scena 2

Un pastore riferisce a Penteo (che entra in scena chiamato dal regista) di aver assistito alla celebrazione dei misteri sul monte Citerone: "Mio signore, io non posso dire di aver visto atti licenziosi, ma numerosi prodigi: di questi sì che sono stato testimone. Ho visto le donne allattare cuccioli di lupo al loro seno, e poi battere con le dita sul terreno facendone zampillare vino e ambrosia. Quando hanno notato la mia presenza si sono gettate al mio inseguimento tra urla e strepiti, e non potendomi raggiungere si sono scagliate con furore sulla mia mandria e l'hanno fatta a pezzi..."

Epilogo

Chiude il dramma il Coro delle Baccanti, se ha prevalso Diòniso, o il Coro dei saggi di Tebe, se ha prevalso Penteo.

Baccanti © Enrico Pacciani, 1995 - Hanno partecipato al Torneo: Leonardo Donnini (Cadmò, miglior interpretazione), Ilaria Ravarino (Ino, miglior contributo narrativo), Alessandro Ciuffa (Diòniso); Renato Nonno (Tiresia), Luca Mazzamuto (Agave), Fabio Terzigni (Penteo), Simone Faccio (Xantia). Regista: Luca Giuliano. Giudici: Alessandra Areni, Fabio Galimberti, Mauro Teragnoli.

LO TEMPS DELS TROBADORS

Un jòc de ròtle occitan

Perqué *Lo Temps dels Trobadors*?

Causigueri aquest nom perqué las reglas son destinadas a simular d'aventuras al temps dels trobadors, es a dire al debut del segle tretzén.

Los jogaires podon aver de personatges occitans: trobadors, cavalièrs, mercadièrs, nòbles, soldats, mètges... que se baton per la libertat de las tèrras occitanas amenaçadas pels Croats franceses e lors mercenaris flamencs e alemands.

Las reglas son especialament engenhadas per simular d'aventuras a-n-aquela epòca eroïca e son plan simplas.

Diferencias amb un jòc de ròtle "classic"

Dins los jòcs de ròtle mai classics, lo MJ prepara una aventura plan detalhada (istòria, personatges segondaris, eveniments condicionals, plans) per la far jogar als jogaires qu'an tanbén de personatges plan detalhats (las fuelhas de personatge dels jòcs de ròtle son plan longas!).

Lo Temps dels Trobadors es un jòc que diferís bravament.

Lo MJ prepara simplament un sinopsis de l'istòria, mas deu èsser plan preparat per improvisar segon çò que fan los jogaires.

Los jogaires an de personatges pauc detalhats. Atal, an pas d'autres limitas que lor imagina-

cion: son pas blocats per las caracteristicas dels personatges!.

Lo MJ conta son istòria; los jogaires l'escotan. Tot còp, lo MJ pòt decidir qu'è a un eveniment que requerís d'accions dels personatges. Aladonc, los jogaires tiran de cartas, cambian la valor segon los traits dels personatges, e lo MJ decidís, segon aquestas valors modificadas, lo resultat de las accions. E lo jòc contunha... I a tanbén de cartas especialas que permeton als jogaires d'influenciar un pauc lo cors de l'istòria.

Oblidetz pas! *Lo Temps dels Trobadors* es un jòc de "story telling" ont se conta una istòria: lo mai important es de s'amuser ensems e de conèisser melhor l'istòria de l'Occitania!

GIANNI VACCA

Se questa lingua antichissima che sa di Medioevo vi affascina, se siete attratti dall'ambientazione storica, se amate *Ars Magica* e siete in cerca di idee, dovete assolutamente andare a questo indirizzo: <http://www.geocities.com/Athens/7156/joc.html> e fare il download del gioco di ruolo di Gianni Vacca, un amico italiano residente a Parigi che ha osato l'inosabile.

Questo numero di *On Stage! News* è stato composto da Luca Giuliano (e-mail: MC3133@mlink.it) con la collaborazione di Enrico Pacciani e Gianni Vacca. Distribuzione gratuita a chi ne fa richiesta. *On Stage!* Il gioco dell'attore © L. Giuliano 1993 - DaS Production 1995 - *On Stage!* è un marchio registrato di proprietà di L. Giuliano.