

Antonio Amato

LA SPADA E GLI AMORI



MAMMUT RPG



Antonio Amato

LA SPADA E GLI AMORI

MAMMUT RPG

Prima edizione Mammut RPG dicembre 2017

Copyright © 2017 Antonio Amato. Alcuni diritti riservati.

Quest'opera è stata rilasciata con licenza *Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale*. Per leggere una copia della licenza visita il sito web:

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Questo documento è stato creato con L^AT_EX, utilizzando la classe suftesi di Ivan Valbusa. Il carattere è T_EX Gyre Pagella.

Il nostro indirizzo internet è www.mammutrpg.eu

A Martina

Indice

- 1 Introduzione 9
- 2 Il gioco 13
- 3 Impostare il gioco 21
- 4 Creare i personaggi 25
- 5 Giocare le scene 41

Nota editoriale

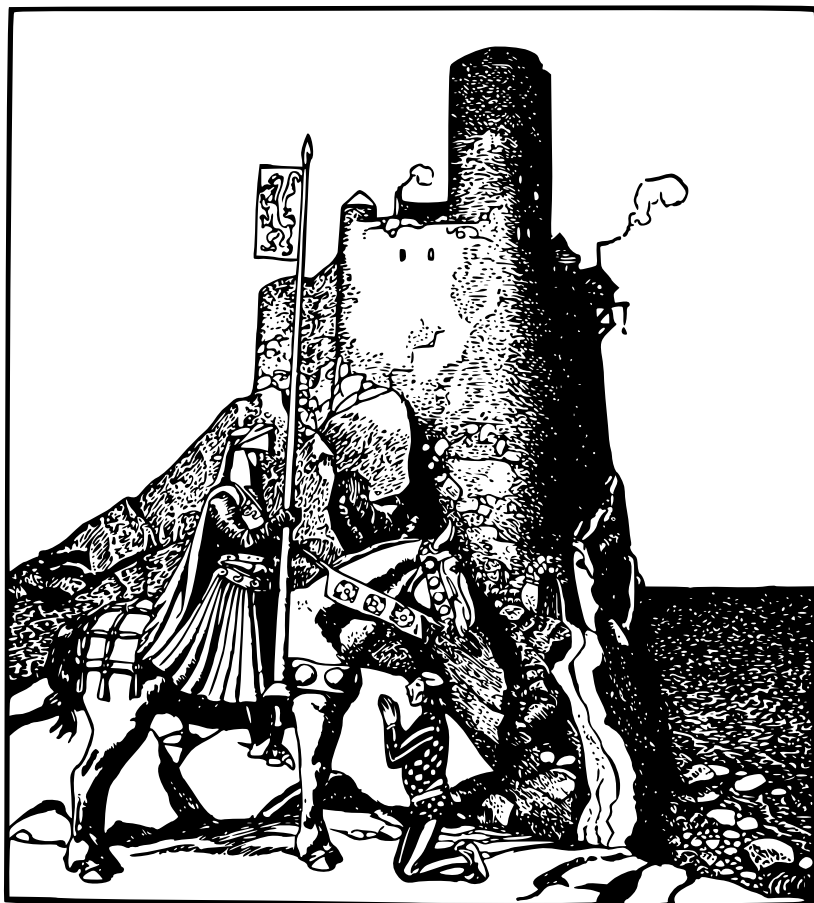
La spada e gli amori è un hack di *Archipelago III* (Matthijs Holter, 2012). L'idea iniziale del gioco risale al gennaio 2016. Dopo due anni di ideazione, scrittura e *playtest*, *La spada e gli amori* è pronto per essere pubblicato.

Le illustrazioni sono di Howard Pyle, tratte dai libri *The Story of King Arthur and His Knights* (1903), *The Story of the Champions of the Round Table* (1905), *The Story of Sir Launcelot and His Companions* (1907) e *The Story of the Grail and the Passing of King Arthur* (1909).

Le didascalie delle illustrazioni sono di Daniele Di Rubbo, al quale ho dato questo compito sapendo che «si sarebbe divertito come un bambino» (*cit.*). Il libro da cui Daniele ha preso spunto è *The Wondersmith and His Daughters*, una raccolta di racconti attribuita a Beren de Evervudd, scrittore e poeta inglese del XII secolo.

Le stanze a inizio capitolo e i poemetti degli archetipi sono di Ivan Lania.

L'approfondimento "Perché non è un gioco fantasy" è stato scritto da Francesco De Natale.



*Lo scoto Banquo, devoto quanto ignaro scudiero, supplica il Cavalier Pervinca:
«Vi prego, monsignore, non andate! Non sapete che fu predetto che nessun
uomo nato da donna lascerà da vivo la torre maledetta di Maulagel?» «Levati
da nanzi!» risponde il sire gagliardo in cuor suo, scrigno di segreti indicibili.*

*Madame, cavalieri, prendete posto!
Ecco a voi un'artistica tenzone!
Un gioco d'avventura e commozione,
degno di messer Tasso e dell'Ariosto.*



La spada e gli amori è un gioco di storie per 3–5 persone, per narrare racconti ispirati al ciclo arturiano; ogni giocatore controlla un personaggio principale in un intreccio di avventure nelle quali i personaggi metteranno a dura prova i loro valori e ciò in cui credono, per amore o desiderio.

A turno ogni giocatore dirige una parte della storia del proprio personaggio, conducendolo al punto del destino scelto, mentre gli altri giocatori interagiscono con la storia e la influenzano.

La spada e gli amori ha due illustri genitori: *I romanzi cortesi* di Chrétien de Troyes e *Archipelago III* di Matthijs Holter. L'atmosfera generale deve molto alle opere del primo, mentre le regole sono prese di peso dal gioco del secondo, pur con qualche modifica

(con il permesso di Matthijs) atta a rendere il gioco più aderente alle caratteristiche della letteratura cavalleresca.

Alcune regole, inoltre, non sarebbero esistite senza *Love in the Time of Seið* di Matthijs Holter e Jason Morningstar.

PERCHÉ NON È UN GIOCO FANTASY

Traendo il gioco ispirazione – e ludicamente esigendone – dall’immaginario della letteratura cosiddetta “cavalleresca”, cioè quel ciclo letterario prodotto nell’occidente europeo soprattutto nell’alto medioevo, quello che vogliamo sottolineare (e non per riservare il gioco solo a una improbabile cerchia di dotti) è che la letteratura cavalleresca e il genere *fantasy* non sono la medesima cosa.

Anzitutto per il valore di autentica cronaca che riveste la prima per quanto riguarda gli universi descritti, che nel *fantasy* sono solo un prodotto di gusto per la nostalgia storica e di fantasia dell’autore, ma anche secondo altri aspetti più tecnici. Brevemente, potremmo dire che la letteratura cavalleresca abbraccia quattro filoni tematici: la vita di corte, la guerra, l’amore e il fantastico.

Con “vita di corte” è inteso tutto ciò che riguarda i rapporti di fedeltà ufficiale e di lealtà spontanea all’interno del sistema feudale, così dal signore al vassallo, così dal cavaliere all’erbaiolo; e anche nell’intrigo, nell’inganno o nel fraintendimento, ma sempre facendo riferimento a quel sistema di valori e a quella cultura o ordinamento politico e sociale.

Anche il tema della guerra fa riferimento a quel sistema storico, intrecciando nella trama il registro dell’epica con quello del macabro che anche nella poesia lirica del tempo è un tema dominante: l’ossessione e la paura della morte, anch’essa filtrata in qualche modo da una lettura politica (nel senso più profondo del termine) che guarda agli uomini come a una schiera di esseri fragili, che siano re potenti o prodi paladini, davanti all’inevitabile e all’imperscrutabile.

Parlando dell’amore, la visione che ce ne offre la letteratura cavalleresca è alquanto “fantasmatica”, e cioè enfaticamente nel descrivere il raptus amoroso e la malinconia (anche erotica, nelle

sfumature) dell'amante in attesa, o del primo incontro con la dama, quasi come un sospiro che non è né triste né gioioso (*ab-joy*, dicevano i provenzali descrivendo l'animo dell'usignolo in amore), e una molteplice visione della donna come di una creatura che si erge al di sopra dell'uomo ora nel senso più positivo possibile, ora come entità fredda e ritrosa che può, col solo rifiuto, annientare un'esistenza e far smarrire anche la mente e il cuore più vigorosi («[...] quando io voglio darmi il piacere di baciarla e abbracciarla trovo la mia amica rigida come un palo e così gelida che quando la tocco mi raffredda tutta la bocca» scrive Jean De Meung).

Il cavaliere "servente", possiamo ben dirlo, dialoga più con l'immagine della donna, nonché con lo spettro mentale che è di essa, che non con la persona, in un complesso e allusivo gioco di specchi. Va inoltre sottolineato un altro tema messo in rilievo da molti autori in luogo dell'amore: l'ostacolo del potere. In effetti, il potere, è dato sia come un ostacolo esterno, cioè come un elemento terzo e di intromissione tra gli amanti, sia come ostacolo interiore o psicologico qualora sia uno degli amanti, o entrambi, a indugiare sulla discordanza fra gli obblighi civili e il piacere della compagnia.

Infine il fantastico, ossia l'inclusione di entità non-umane (siano essi maghi o draghi o folletti o fate e orchi) soprattutto nelle narrazioni di viaggi e vagabondaggi alla ricerca di qualcosa che sia allegoria della ricerca di sé stessi (sia il Graal, sia una spada appartenuta a un eroe o un qualunque oggetto che non abbia solo poteri "magici" ma anche una collocazione nella storia e nella tradizione, cristiana e non).

Pure se abbiamo tentato, non è facile offrire in così poco spazio una sintesi di un'intera tradizione che abbraccia nel tempo secoli di storia, ma tra gli obiettivi impliciti all'iniziativa nostra vi è quello di fare appassionare al genere e di stimolare la curiosità per quei volumi che, dopo infiniti inverni, parlano ancora all'oggi – senza la macchia né la corruzione del tempo – dell'unica grande verità: la misera e dolce condizione umana, l'odio e l'amore.





Sul dorso di Palostram, fido e baldanzoso destriero, il Cavalier Pervinca incrocia la spada con quella di lord Anifir, oscuro sire di Maulagel. Nulla può la virtuosa lama del cavaliere contro quella del nero signore, forgiata da arti perniciose quanto proibite. Ed ecco che – ahimè! – l'acciaio si spezza, lasciando il Cavalier Pervinca, ora timoroso, a dubitare della veridicità delle antiche profezie.

È la base: sette frasi dovete imparare!
«Descrivilo in dettaglio!», «Prova in un altro modo!»,
«Qualcosa debbo chiarificare!»
Poi tre, da usare più ammodo:
«Aiuto!», «Interludio!», «Più duro!»
E finalmente «Non sarà così facile!»
è la frase miglior, vi giuro!



Una sessione de *La spada e gli amori* è composta da diverse scene, impostate a turno dai giocatori. Nel vostro turno impostate e dirigete una scena in cui interpretate il vostro personaggio e raccontate una parte della sua storia con la collaborazione degli altri giocatori.

Il giocatore alla vostra destra ricopre il ruolo di guida (p. 19), ossia di colui il quale mantiene il focus sul protagonista, assicurandosi che la storia che si sta raccontando sia il più possibile coinvolgente.

Il giocatore alla vostra sinistra, invece, ricopre il ruolo del traviatore (p. 19), ossia di colui il quale tenta il protagonista, assicurandosi che la storia che si sta raccontando sia il più possibile drammatica.

Tutti i giocatori narrano le altre parti della storia: le azioni di altri personaggi, le descrizioni degli ambienti, gli eventi che sono oltre il controllo del vostro personaggio, ecc.

All'inizio della sessione scegliete un punto del destino scritto per il vostro personaggio da un altro giocatore (p. 38); si tratta di un evento che il protagonista si troverà ad affrontare durante la sessione. Con l'aiuto degli altri giocatori guiderete la storia del vostro personaggio verso quell'evento.

Una volta per sessione, inoltre, potete pescare una carta fato e consegnarla a un altro giocatore per interpretarla e inserire nella storia un evento casuale (p. 19).

Alcuni giocatori hanno l'autorità su alcuni elementi dell'ambientazione (p. 16). Ciò significa che hanno la possibilità di porre il veto quando questi elementi vengono inseriti nella narrazione.

LE FRASI RITUALI

Le frasi rituali rappresentano la vostra possibilità di intervenire nella narrazione, praticamente in ogni momento. Vi basta pronunciare una di queste frasi durante il vostro turno o quello degli altri e tutti sapranno cosa fare.

Tutte le frasi possono essere utilizzate più di una volta durante lo stesso turno, tranne *Non sarà così semplice* e *Mi piacerebbe un intermezzo* (le quali possono essere pronunciate solo una volta per turno).

Aiuto

Con questa frase state chiedendo aiuto al gruppo. Forse siete rimasti senza idee oppure non sapete come andare avanti; chiedere agli altri è sempre la scelta migliore.

Entra nel dettaglio

Con questa frase state chiedendo al giocatore di fornire qualche dettaglio in più a proposito di qualcosa che ha appena descritto: una persona, un oggetto, un luogo o altro. Può trattarsi di un dettaglio insignificante o di qualcosa di più sostanzioso; di fatto state chiedendo di descrivere meglio qualcosa, probabilmente perché per voi è importante.

Ho bisogno di chiarire qualcosa

Con questa frase state comunicando al gruppo di gioco che avete bisogno di ricordare o chiarire qualcosa. Non preoccupatevi di usarla spesso, a volte ci sono troppi intrighi e troppe relazioni da ricordare.

Mi piacerebbe un intermezzo

Con questa frase state chiedendo al giocatore di turno di poter narrare un breve intermezzo, subito dopo la chiusura della scena. Assicuratevi di non rubargli il palcoscenico; siate brevi e concisi.

Non sarà così semplice

Con questa frase state dicendo al giocatore di turno che l'esito dell'azione del suo personaggio non sarà così scontato. Questa frase può essere pronunciata *solo una volta per turno*. Assicuratevi di avere ben chiaro cosa il personaggio stia tentando di fare, poi chiedete al giocatore di turno di porla come se fosse una domanda e di scegliere qualcun altro per pescare una carta risoluzione e interpretarla. Eventualmente, se tutti sono d'accordo, questa frase può essere rivolta anche a un giocatore che sta interpretando un personaggio secondario; considerate però che una scelta

del genere sposterà i riflettori dal protagonista al personaggio secondario.

Più duro

Con questa frase state dicendo al giocatore di non far finire la scena con un nulla di fatto. Usate questa frase ogni qualvolta qualcuno sta chiudendo una scena in fretta per passare alla successiva ma voi non siete d'accordo e volete che, per l'appunto, ci vada giù più duro.

Prova in un altro modo

Con questa frase state esplicitando il vostro disappunto per ciò che il giocatore sta narrando. Probabilmente la scena si sta avvitando su sé stessa oppure i vostri amici hanno troppa voglia di scherzare al tavolo, oppure ancora qualcuno sta narrando qualcosa che per voi davvero non sta né in cielo né in terra. Usate questa frase per fermare il gioco, riavvolgere il nastro e ripartire con spirito rinnovato.

L'AUTORITÀ

Ne *La spada e gli amori* vi sono cinque elementi che vengono controllati attivamente dai giocatori. Un elemento non è altro che una tematica o un registro stilistico, qualcosa di veramente importante per l'ambientazione. In questo gioco, ovviamente, gli elementi sono strettamente collegati ai temi caratteristici della letteratura cavalleresca. Pertanto i giocatori controlleranno questi elementi: l'amore, la cavalleria, il fantastico, il macabro e la natura.

Controllare un elemento significa assicurarsi che venga rappresentato nel modo giusto. Ogni qualvolta se ne presenta l'occasione, descrivete il vostro elemento; in questo modo gli altri giocatori capiranno quali aspetti volete che emergano da quell'elemento e quali invece no.

Se un giocatore narra qualcosa sull'elemento che controllate e ciò che narra non vi convince, ditelo apertamente. Se vi va, siete liberi di discutere il veto con gli altri giocatori; in ogni caso,

l'ultima decisione spetta a voi, e a voi soltanto. Non preoccupatevi di intervenire: quell'elemento è vostro ed è vostro dovere fare in modo che venga rappresentato nel modo giusto.

Inoltre, controllare un elemento significa anche interpretare le carte fato (che vi verranno consegnate dagli altri giocatori) alla luce dell'elemento su cui avete autorità.

L'amore

Tutto ciò che ha a che fare con la rappresentazione dell'amore cortese, uno dei temi principali della letteratura cavalleresca. Chi controlla l'amore ha l'arduo compito di mantenere alta la tensione amorosa, di gestire l'equilibrio tra desiderio erotico e tensione spirituale. Nel controllare l'amore, tenete a mente le parole contenute nel *De amore* di Andrea Cappelano: «Quando si rende pubblico, un amore raramente dura.»

La cavalleria

Tutto ciò che ha a che fare con il sistema di valori in cui credono (e a cui sono assoggettati) i cavalieri. Virtù, protezione, verità, onore, lealtà e coraggio sono solo alcuni dei valori di un cavaliere. Il compito di chi controlla questo elemento non è verificare se i personaggi si stiano attenendo o meno al codice cavalleresco. Controllare la cavalleria non significa fare i censori; significa piuttosto assicurarsi che la rappresentazione di quei valori sia aderente alla letteratura di riferimento, anche qualora qualcuno decida di smettere di credere in quei valori.

Il fantastico

Tutto ciò che ha a che fare con il fantastico, il soprannaturale e il meraviglioso (come, ad esempio, la magia). Assicuratevi di assegnare il fantastico a una persona con un'immaginazione che rispecchi in qualche modo la sensibilità "fantastica" di tutti i giocatori, poiché trovare il giusto equilibrio non è facile. Chi controlla il fantastico di fatto gestisce l'elemento più delicato di tutto il gioco. Un buon consiglio per evitare di lasciarsi prendere

la mano è verificare sempre le facce degli altri giocatori subito dopo aver inserito un elemento fantastico: il sorriso compiaciuto è segno di approvazione, l'espressione corruciata deve servire da sprone per calibrare meglio il fantastico nella vostra giocata.

Il macabro

Tutto ciò che ha a che fare con la morte, in particolare con gli aspetti più vistosi e impressionanti della morte. Controllare il macabro il più delle volte significa inserire descrizioni spaventose e visioni truci e orride, specialmente in contesti in cui tali descrizioni possano risaltare per contrasto. Il macabro più che un elemento è un registro stilistico: osate e non ve ne pentirete.

La natura

Tutto ciò che ha a che fare con la natura, uno dei temi ricorrenti nella letteratura cavalleresca, soprattutto nelle narrazioni di viaggi e vagabondaggi. Il mondo che esplorerete con i vostri personaggi è vasto e tutto da scoprire: i castelli e i piccoli villaggi sono separati da leghe di boschi e campagne, spesso popolati da fiere e animali pacifici. Controllare la natura significa inserire descrizioni dei paesaggi bucolici, ma non siate timidi: chi controlla la natura avrà voce in capitolo più spesso di quanto pensiate.

I RUOLI

Quando non è il vostro turno, oltre a interpretare i personaggi secondari che vi vengono assegnati dal giocatore di turno, potreste avere comunque un ruolo: quello di guida o di traviatore.

Potete esercitare il vostro ruolo sempre durante il turno ma con ogni probabilità vi verrà più facile farlo quando sarete chiamati a interpretare una carta risoluzione (p. 15). In ogni caso, a guidarvi in questo compito ci saranno la speme e lo scoramento, come vedremo più avanti (p. 38).

La guida

Il giocatore alla destra del giocatore di turno è la guida. Il compito della guida è di mantenere il focus sul protagonista, assicurandosi che la storia che si sta raccontando sia il più possibile coinvolgente. Per assolvere degnamente al vostro ruolo, potrete affidarvi alle due spemi indicate sulla carta del personaggio protagonista.

Il traviatore

Il giocatore alla sinistra del giocatore di turno è il traviatore. Il compito del traviatore è di tentare i valori e la *pietas* del protagonista, assicurandosi che la storia che si sta raccontando sia il più possibile drammatica. Per assolvere degnamente al vostro ruolo, potrete affidarvi ai tre scoramenti indicati sulla carta del personaggio protagonista.

IL FATO

Una volta per sessione, potete decidere di pescare una carta fato nel vostro turno. Queste carte servono quando volete (o avete bisogno di) qualche aiuto narrativo casuale; per esempio, se notate che la storia del vostro personaggio sta annaspando o se pensate che la trama che state seguendo abbia bisogno di un colpo di scena. Le carte fato sono spesso legate alla mappa o agli elementi dell'ambientazione sui quali qualcuno possiede l'autorità narrativa.

Quando pescate una carta, non leggetela ma datela a qualcuno affinché la interpreti. Il compito delle carte è di fare in modo che il fato lanci una palla a effetto, non importa se verso il vostro personaggio o verso altri personaggi.

Quando qualcuno interpreta una carta che riguarda un elemento su cui possiede l'autorità, vuol dire che quell'elemento entrerà in gioco.





Due valorosi cavalieri si battono presso Tintagel, al cospetto del sapiente Merlino: il Cavalier Pervinca e sir Cararant, ciascuno col cuore colmo di coraggio e lealtà verso il proprio sovrano. Dei due, quello con più valentia sarà onorato con Tyrhung, la spada forgiata da Weland il Fabbro, di schiatta sassone e maggiore tra gli artefici mortali. Palostram, cavallo parlante, sussurra al mago: «Vedo quei due separati dal ferro, ma uniti dal sangue» e, in quel momento, Merlino conosce il futuro e lo prende un grande scoramento.

*Prendete la mappa e guardatela un poco:
Avalon, Camelot, e poi un regno bianco;
con ciò che volete, riempite piana ed altura.
E poi gli elementi: macabro e natura,
fantastico, amore e cavalleria;
ripartiteli fra la vostra consorteria.*



Prima di creare i personaggi è necessario occuparsi degli elementi e della mappa. Durante questa fase del gioco si applicano tutte le regole per la narrazione, quindi potete usare tutte le frasi rituali tranne *Non sarà così semplice*.

ASSEGNARE GLI ELEMENTI

Iniziate decidendo chi possiede l'autorità sui cinque elementi del gioco (l'amore, la cavalleria, il fantastico, il macabro e la natura).

Non preoccupatevi se alcuni giocatori avranno la responsabilità di un numero di elementi maggiore rispetto agli altri; preoccupatevi piuttosto di assegnare l'autorità su un determinato elemento alla persona giusta, che sia in grado di fornire integrità alla storia e visione unitaria a quell'elemento.

Subito dopo aver assegnato gli elementi, chi ha l'autorità su un determinato elemento può iniziare a esercitarla. I giocatori possono usare il veto per dichiarare che uno specifico evento o aspetto della storia, collegato all'elemento su cui hanno autorità, non va bene o non si verificherà; pertanto essi potranno chiedere di andare avanti senza quell'aspetto o quell'evento, oppure potranno creare qualcosa di nuovo che lo sostituisca. Pertanto, durante la creazione della mappa di gioco e dei personaggi, i giocatori possono intervenire per descrivere l'elemento che controllano o per mettere il veto. Ricordate: siete sempre liberi di discutere il veto con gli altri giocatori ma l'ultima decisione spetta a voi. Non dovete giustificare il vostro veto, vi basta dichiararlo apertamente.

CREARE LA MAPPA DI GIOCO

Stampate la mappa di gioco su un foglio abbastanza grande (vanno benissimo due fogli A4 affiancati, qualora non possiate stamparla su un foglio di dimensioni A3). Come potete notare, si tratta di una mappa piuttosto scarna che presenta solo due luoghi importanti per il ciclo arturiano (Avalon e Camelot). Il resto è a vostra disposizione. Ricordate anche che la mappa influenzerà le carte fato che pescherete durante il gioco ma verrà influenzata a sua volta dalle carte.

Iniziate creando un luogo a testa. Disegnatelo sulla mappa e fornitene una breve descrizione – se lo ritenete opportuno – ma non dimenticate che tra i filoni della letteratura cavalleresca vi sono l'avventura e la cerca, quindi non siate troppo dettagliati.

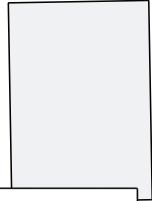




Quel è il tuo nome?
 *
 Quel è il luogo dove hai studiato?
 *
 Quel è il luogo che preferisci?
 *
 Quel è il luogo che consideri il tuo preferito?
 *
 Qual è la tua religione?

Signor
 La signora
 La signorina
 La signorina
 La signorina
 La signorina

L'ENFANT PRODIGE



11. RE

Qual è il tuo nome?

★

Quale sono coordinate invia di tuo?

Perché siete in lotta?

Dev'è conservare la Stile del Re?

Perché è racconta alla Tradizione?

★

Qual è la tua relazione-diretta?

Qual è la tua relazione-industria?

★

Spese	Scenamento
La lazzù	Il completo
La stipe	La roccia
	L'irredolità





Lady Iseullt si terge lacrime, sudore e sangue presso la fonte sacra di Iwulm mentre canta parole d'amore apprese, tanto tempo fa, dalla sua nutrice, Helaine la Fata. Lacrime e sudore sono una cosa sola con quell'acqua, un tempo santa per gli antichi, ma perché il sangue fatica così tanto ad andar via? E perché mai questo pianto, giacché ella ha vinto?

*Prendete le carte e pescate una sorte:
che trama volete narrare?*

*Un augusteo sovrano,
una pulzella errante,
una giovane amante,
o un mago assai gramo?*



Date un'occhiata alle carte degli archetipi e pensate al personaggio che vi piacerebbe interpretare; assicuratevi di farlo ad alta voce e rendete partecipi gli altri giocatori. Immaginatene le origini così come le persone importanti per il personaggio e per la storia. Non date libero sfogo alla vostra fantasia, però; concentratevi solo sull'incipit della storia e create un personaggio in grado di

fare grandi cose. In un modo o nell'altro il personaggio che create si porta dietro il proprio destino: è conosciuto e sarà sempre al centro degli eventi.

Una breve nota sugli archetipi e sulla rappresentazione di genere

Ne *La spada e gli amori* vi sono dieci archetipi: quattro maschili, cinque femminili e uno unisex (*L'enfant prodige*). Essi sono ispirati alle figure letterarie del ciclo arturiano. Tuttavia ho provato a smussare gli angoli delle figure più controverse, in particolare di quelle femminili, descritte nella letteratura di riferimento come maliziose e dedite agli inganni. L'archetipo de *La damigella errante* è il mio tributo d'onore per la figura femminile fuori dagli schemi e dai pregiudizi dell'epoca.





*Un bivio tremendo
m'appare di fronte:
Onore o Amore?
Che triste orizzonte!*

GLI ARCHETIPI

L'amante sconsiderata

Scegliete questo archetipo se vi piace l'idea di un personaggio femminile travolto dalla passione e incurante delle conseguenze.

L'archetipo è ispirato alle figure di Morgause, moglie di re Lot, e di Ginevra, moglie di Artù e amante di Lancillotto.

Ecco alcuni esempi:

- una regina il cui amore per un cavaliere è così forte da rischiare di trascinare il regno in una spirale di rovina e distruzione;
- una moglie che si concede subdolamente ai nemici del marito per manipolarli e ottenerne favori;
- un'amante che pretende dal proprio amato prove terribili, al fine di dimostrare il suo amore.



*Fra monti e foreste
in cerca di sfide,
galoppo io lesto.
La sorte m'arride!*

Il cavaliere errante

Scegliete questo archetipo se vi piace seguire le vicende di un cavaliere in viaggio in cerca di avventure che gli permettano di dimostrare il proprio valore.

L'archetipo è ispirato in parte alla figura di Lancillotto, uno dei cavalieri della Tavola Rotonda (il più valoroso, secondo alcuni), costretto a fuggire in esilio dalla gelosia di Ginevra.

Ecco alcuni esempi:

- un cavaliere destinato a recuperare un oggetto dai poteri magici o taumaturgici;
- un cavaliere che ama i *pas d'armes* e si sposta incessantemente da un punto all'altro del regno per sfidare altri cavalieri;
- un cavaliere costretto a vagare senza meta da un incantesimo che verrà spezzato solo da una donna o dalla morte.



*Dell'orfano lo scudo,
del regno protettore,
son servo del sovrano,
del Mal castigatore.*

Il cavaliere leale

Scegliete questo archetipo se intendete narrare le gesta di un cavaliere leale al proprio re e agli altri cavalieri, difensore dei più deboli e delle donne.

L'archetipo è ispirato alla figura di Gawain, nipote di Re Artù e cavaliere della Tavola Rotonda.

Ecco alcuni esempi:

- un cavaliere imbarcatosi in un'impresa per restituire l'onore a una damigella della corte;
- un cavaliere costretto dagli eventi a proteggere un sovrano dispotico e crudele;
- un giovane cavaliere la cui lealtà viene messa a dura prova a causa di un fratello che si è dato alla macchia.



*Io manco di spada
o cumuli d'oro
ma ho mente affilata:
il più grande tesoro.*

La dama astuta

Scegliete questo archetipo se intendete narrare le gesta di una dama di corte, astuta e calcolatrice.

L'archetipo è ispirato alla figura di Viviana, la Dama del Lago. Ecco alcuni esempi:

- una dama che dispensa doni preziosi ai cavalieri per poterli controllare in qualche modo;
- una donna abile negli intrighi di palazzo che riesce a sfruttare cavilli e dicerie;
- una dama importante ritenuta la favorita di Dio poiché sopravvissuta a un naufragio.



*Di spade ed amori
ho letto sin troppo!
Un'anima affine
mi cerco al galoppo.*

La damigella cortese

Scegliete questo archetipo se vi piace l'idea di un personaggio femminile alla ricerca dell'amore, avvezzo ai fasti e ai rituali della corte.

L'archetipo è ispirato in parte alla figura di Enide, la moglie di Erec.

Ecco alcuni esempi:

- una delle damigelle di una corte d'amore con il compito di ascoltare un "caso di amore" e dare consigli in base alle regole dell'amore;
- una damigella in grado di strappare promesse importanti a impavidi cavalieri di passaggio;
- una damigella famosa presso la corte per la sua avvenenza e per i suoi modi evasivi.



*La patria ho lasciato
e cinto le armi:
guerriera io sono,
chi osa sfidarmi?*

La damigella errante

Scegliete questo archetipo se vi piace l'idea di un personaggio femminile in cerca di avventure e gloria.

L'archetipo è ispirato alle figure di Éowyn – nipote di re Théoden e coraggiosa fanciulla dello scudo, creata da J. R. R. Tolkien – e di Giovanna D'Arco.

Ecco alcuni esempi:

- una fanciulla fuggita nottetempo dal castello per sottrarsi a un matrimonio d'interesse;
- una damigella in grado di rivaleggiare con valenti cavalieri nell'utilizzo della lancia;
- una giovane donna d'umili origini destinata a condurre il proprio esercito in battaglia.



*Son prole del Maligno,
benedetta dal Signore;
pel mondo vo soligno
in cerca del mio onore.*

L'enfant prodige

Scegliete questo archetipo se vi piace l'idea di un personaggio dalla giovane età, predestinato a compiere grandi imprese o connesso in qualche modo a un prodigio.

L'archetipo è ispirato in parte alla figura di Artù e in parte alla figura di Ambrosius, un ragazzo con doti profetiche, considerata la prima forma letteraria del saggio Merlino (*Historia Brittonum*, Nennio).

Ecco alcuni esempi:

- una giovanissima principessa nata durante un'eclissi di luna e perciò in grado di *sentire* l'oscurità nel cuore degli uomini;
- un bambino nato dall'unione tra una donna e una creatura fantastica;
- una piccola contadinella molto sapiente in grado di rivaleggiare con valenti bardi in canzoni, motti e sberleffi.



*Temi il Popolo Piccolo
del quale son figlia:
è nostra l'Inghilterra,
che ci rassomiglia.*

La fata

Scegliete questo archetipo se intendete narrare le gesta di una creatura sovrannaturale dedita alla magia.

L'archetipo è ispirato alla figura della fata Morgana, sorellastra di Artù e antagonista di Merlino.

Ecco alcuni esempi:

- una fata virtuosa appartenente al popolo dei tumuli;
- una donna sfuggente e pericolosa che utilizza la propria arte magica per destabilizzare il regno;
- una creatura magica in grado di irretire e catturare valorosi guerrieri al fine di sottrarsi a un'antica maledizione.



*Iddio m'ha incoronato
sul popolo governo;
eppure affaticato,
non reggo il mio fardello.*

Il re

Scegliete questo archetipo se vi piace l'idea di un personaggio gravato dal fardello di un regno da governare e di un popolo da guidare.

L'archetipo è ispirato alle figure di Artù e di suo padre, Uther Pendragon.

Ecco alcuni esempi:

- un sovrano dedito a conquistare nuovi territori per compiacere la propria regina;
- un re costretto a difendere il proprio popolo dagli attacchi di armate nemiche;
- un sovrano con un seguito di cavalieri valorosi e fedeli pronti ad aiutarlo nelle questioni importanti per il regno.



*Sapiente in ogni arte,
maestro di consigli,
m'insidia Tracotanza,
maggiore dei perigli.*

Il vecchio saggio

Scegliete questo archetipo se intendete assumere le sembianze di un uomo anziano e saggio, inquietante e calcolatore, dedito alla conoscenza e ad arti più oscure.

L'archetipo è ispirato alla figura di Merlino, saggio e consigliere di Uther Pendragon e di Artù.

Ecco alcuni esempi:

- un consigliere del re assunto a tale posizione grazie a un incantesimo;
- un mago in grado di compiere grandi imprese pur nella segretezza e nella discrezione;
- un chiaroveggente proveniente dalle zone più remote del regno e tenuto in gran considerazione dalla regina e dalle sue damigelle.



I LUOGHI

Create due luoghi per il vostro personaggio: per farlo, potete rispondere alle domande contenute sulla carta del personaggio o inventarli di sana pianta, se avete qualche idea. Date nomi ai luoghi e alle altre cose presenti sulla mappa: boschi, villaggi, strade, ecc. Fornite qualche dettaglio sui luoghi, se lo ritenete opportuno.

LE RELAZIONI

Ogni personaggio deve avere due relazioni: una diretta con un personaggio secondario e una indiretta con un personaggio principale. Deve trattarsi di legami forti e significativi per il personaggio.

Con relazione diretta si intende che i personaggi sono emotivamente legati tra loro. Con relazione indiretta, invece, si intende che entrambi i personaggi sono emotivamente legati a un terzo personaggio, oppure a un evento, un luogo o un altro elemento.

LA SPEME E LO SCORAMENTO

Ogni archetipo è caratterizzato da cinque suggestioni: due spemi e tre scoramenti. Queste due tipologie di spunti saranno utili rispettivamente al giocatore che detiene il ruolo di guida e al giocatore che è investito del ruolo di traviatore.

IL PUNTO DEL DESTINO

All'inizio di ogni sessione, ogni personaggio ha bisogno di un punto del destino. Si tratta di un evento che si verificherà nella vita del personaggio, qualcosa di drammatico, significativo, probabilmente qualcosa che gli cambierà la vita.

Non dovete scrivere un punto del destino per il vostro personaggio, bensì per quelli degli altri. Create dunque un punto del destino per ogni altro giocatore al tavolo. Siete liberi di scrivere ciò che volete, così come gli altri sono liberi di ignorare il punto del destino scritto da voi, se a loro non piace. È il punto del destino che avete scelto per il loro personaggio; può essere usato così com'è o può essere gettato via. Inoltre, se un punto del destino riguarda altri personaggi principali, tutti i giocatori coinvolti devono essere d'accordo nell'usarlo.

Quando tutti hanno finito di scrivere, scegliete uno dei punti del destino che gli altri giocatori hanno proposto per il vostro personaggio.

Come usare i punti del destino

Il punto del destino è un evento molto importante per il personaggio ma è anche un obiettivo del giocatore. La regola principale da seguire per usare al meglio il punto del destino è: giocate in modo tale da raggiungerlo!

Non sarete soli in quest'impresa. Gli altri giocatori (soprattutto quello che ricopre il ruolo di guida) vi aiuteranno a raggiungere il punto del destino. Ricordate però che, tra l'inizio di un'avventura e la sua fine, vi è una storia da narrare; quindi non abbiate fretta e prendetevi il tempo di cui avete bisogno, sempre tenendo a mente il destino del vostro personaggio.



Dopo che il vostro punto del destino è stato raggiunto, potete decidere di concludere la vostra storia per questa sessione. Se decidete in tal senso, parteciperete ancora alle storie degli altri come sempre ma, quando verrà il turno di interpretare il vostro personaggio, semplicemente lo salterete.

Quando tutti i personaggi hanno affrontato il proprio punto del destino, probabilmente è il momento giusto per terminare la sessione.





Lady Iseullt piange sir Cararant, in fin di vita, dopo averlo essa stessa trafitto col ferro, sotto le mentite spoglie del Cavalier Pervinca. Ahi, guerra infida, che separi gli amanti traendoli con catene che per anelli han corone di re!

*Dicasi scena un terzetto di bardi:
la speme è un angelo guardiano,
lo scoramento un nemico marrano,
infine l'eroe affronta gli azzardi.*



Durante il vostro turno, il vostro personaggio è il protagonista indiscusso. Fate dunque le seguenti cose:

- impostate la scena;
- interpretate il vostro personaggio;
- se volete, pescate una carta fato (una volta sola a sessione);
- terminate la scena quando siete pronti.

Nel turno degli altri, oltre a usare le frasi rituali, potete fare le seguenti cose:

- creare o interpretare un personaggio secondario;
- descrivere gli eventi e l'ambiente;
- usare la vostra autorità ed eventualmente porre il veto sulle narrazioni altrui legate agli elementi che controllate;
- interpretare le carte risoluzione e le carte fato.

IMPOSTARE LA SCENA

All'inizio del vostro turno descrivete dove si trova il vostro personaggio e cosa sta succedendo. Siete voi a impostare la scena, quindi potete chiedere che siano presenti altri personaggi secondari e saranno gli altri giocatori a interpretarli nonché a descrivere l'ambiente intorno al vostro protagonista. Potete anche essere espliciti sullo scopo della scena: per esempio se si tratta di un ricordo, di un flashback, di un evento corrente, ecc.

Lo scopo della scena

Un buon consiglio è quello di assicurarvi che ogni scena abbia uno scopo. Questo vi permetterà di fornire ai vostri compagni di gioco una traccia da seguire. Così come il punto del destino vi assicura un obiettivo a medio termine per la sessione che state giocando, allo stesso modo lo scopo di una scena permette a tutti di essere sulla stessa pagina. Questo, ovviamente, non significa avere in mente tutta la scena e seguirla pedissequamente (anzi, è bene che sappiate che in quel caso il gioco vi renerà contro).

L'unica regola da seguire in questa fase è: assecondate i vostri personaggi, permettete loro di seguire i propri desideri e soddisfare i propri bisogni.

TERMINARE LA SCENA

Quando vi sentite pronti, potete terminare il vostro turno e passare la palla al prossimo giocatore. La scena termina quando vi sembra più appropriato (probabilmente quando lo scopo della scena viene meno), a meno che qualcuno non vi dica *Più duro*.

CREARE O INTERPRETARE UN PERSONAGGIO SECONDARIO

Potete interpretare un personaggio secondario in ogni momento, sia che qualcuno ve lo chieda sia che si tratti di una vostra iniziativa. Il giocatore di turno può dire *Prova in un altro modo*, ovviamente, il che significa che o cambiate la vostra rappresentazione del personaggio o interpretate semplicemente un personaggio diverso. Nessuno possiede i personaggi secondari; chiunque può prenderli in consegna in ogni momento.

DESCRIVERE GLI EVENTI E L'AMBIENTE

In qualsiasi momento potete narrare eventi, descrivere l'ambiente, e così via.





Lady Iseullt supplica, presso il desco imbandito di un banchetto privato, sir Kay, siniscalco e primo cavaliere di re Artù, perché persuada il sire loro ad avere pietà di sir Cararant, ferito e prigioniero a Camelot. Come può la vergine guerriera sapere che Helaine la Fata, sotto le mentite spoglie dell'abate Atelstano, ha stregato il cavaliere perché si innamorasse di lei? «Giammai, madonna! Le vostre premure per sir Cararant vi tradiscono, e forse tradiscono anche il vostro re» s'infuria sir Kay, enfio di quella gelosia che malcela più amore per sé che per chi si crede di amare.

Ringraziamenti

Se *La spada e gli amori* ha finalmente visto la luce, il merito è degli amici che mi hanno aiutato a realizzarlo. Ringrazio, quindi, Daniele Di Rubbo per l'amicizia e il supporto impagabili, Ivan Lanà per le osservazioni e la passione per la poesia, Loris Casagrandi per le revisioni sempre puntuali e attente.

Ringrazio Brie Sheldon per la cura e la professionalità dimostrate nell'editing del testo inglese.

Un ringraziamento speciale va a Matthijs Holter per avermi permesso di "giocare" con la sua creatura, e a Francesco De Natale, senza il quale questo gioco sarebbe stato privo di spunti interessanti e probabilmente non esisterebbe neanche.

Ringrazio anche i giocatori che per primi hanno provato il gioco: Andrea Faenza, Anna Koprantzelas, Daniele Di Rubbo, Daniele Mezzaroma, Davide Beretta, Davide Falzani, Enrico Pasi, Francesco De Natale, Ivan Lanà, Jessica Lumassi, Laura Enria, Luca Maiorani, Manuela Zanotti, Marco Andreetto, Martina Guarrera e Simone Micucci.

