

KILLER

Sfida per il trono

*Uno scenario per KILLER ambientato nel medioevo,
a base di intrighi, veleni, doppiogiochi ed usurpatori...*

di Lorenzo Trenti

Sfida per il trono

di Lorenzo Trenti

Uno scenario per KILLER ambientato nel medioevo, a base di intrighi, veleni, doppiogiochi ed usurpatori...

Questo scenario per *Killer* è liberamente ispirato alle vicende di Macbeth, usurpatore del trono scozzese nell'undicesimo secolo dal quale Shakespeare trasse la tragedia omonima.

Lo scenario coinvolge da sei a otto giocatori, più un GM. E' particolarmente indicato per giocatori che abbiano un luogo di ritrovo fisso, e vuole privilegiare un'atmosfera di intrigo e doppiogioco rispetto a una di omicidio gratuito.

LA STORIA

Lo scenario simula gli intrighi e i doppiogiochi alla corte di Duncan, Re di Scozia: il re è molto vecchio, e diverse persone sono interessate a salire sul trono al suo posto... la corte è ora riunita al castello di Macbeth a Dunsinane, ed è l'occasione giusta per dare il via alle proprie trame cospirative.

Ogni giocatore impersona un nobile alla corte di Re Duncan: essi sono il Re stesso, il primogenito Malcolm, il secondogenito Donalbain e gli altri nobili del regno (Lennox, Macbeth, Ross, Macduff, Banquo). Se si gioca in meno di otto occorre eliminare i ruoli di Macduff e Banquo, a scelta. Se il personaggio viene assegnato a una donna aggiungete "Lady" al suo nome (per esempio, "Lady Macbeth").

Dopo aver scelto il ruolo da interpretare, ogni giocatore riceve un "foglio-missione", con elencate le sue priorità e i suoi scopi.

Re Duncan

Sei il legittimo sovrano di Scozia, anche se l'età comincia a farti sentire: non hai più la freschezza di un tempo, e in battaglia sei già stato sostituito dai nobili del tuo regno.

Complotti di palazzo ne sono sempre esistiti, e questo lo sai bene: ma sei venuto a sapere che uno dei tuoi due figli vuole farti incontrare prematuramente la Sinistra Mietitrice, e così usurpare il trono.

La notizia ti addolora... il sangue del tuo sangue! Ad ogni modo sei deciso a regnare finché l'ultimo afflato di vita non se ne sarà andato dal tuo corpo, e a difenderti da qualsiasi intrigo si stia macchinando ai tuoi danni.

Se la situazione si fa insostenibile puoi sempre abdicare in favore di uno dei tuoi figli.

Malcolm

Sei il figlio maggiore di Re Duncan, e anche se è terribile ammetterlo hai capito che l'unico modo per risollevare le sorti del regno è quello di salire al potere: per far questo dovrai passare sul cadavere di tuo padre. Nella linea dinastica tu sei il più anziano, quindi alla morte di Duncan saliresti automaticamente al potere.

Sei in cerca di complici che ti appoggino nella tua impresa patricida.

Donalbain

Sei il figlio minore di Re Duncan. Vuoi molto bene a tuo padre, anche se lui per motivi dinastici ha sempre preferito Malcolm, tuo fratello maggiore. Sei comunque deciso a lasciare tuo padre sul trono: regnare è un impegno notevole, e comporta grandi responsabilità... meglio lasciarle a chi ha l'esperienza. Per questo hai l'obbligo morale di sventare qualsiasi macchinazione ai danni di tuo padre: in particolar modo ti è giunta voce che Macbeth stia cospirando contro Re Duncan.

Se tuo padre dovesse morire avrai l'obbligo morale di vendicare la sua morte.

Lennox

Diciamoci la verità: Re Duncan non può più regnare. Ha già dimostrato in più occasioni di non essere all'altezza del compito di cui è stato investito, e una di queste riguarda proprio il tuo castello, preso d'assalto dal nemico durante una ritirata del vostro esercito.

Il tuo obiettivo è di mettere sul trono un nuovo Re, uno qualunque dei nobili della corte che non sia figlio di Duncan, e tentare di mantenerlo: sarà un regnante sicuramente migliore di Duncan.

Macbeth

Sei sempre stato fedele a re Duncan... fino ad ora.

Ma tre streghe ti hanno predetto che sarai Re e padre di Re. Questo è dunque il tuo tragico destino: cingerti il capo della corona di Scozia. Per fare ciò dovrai commettere un atto sciagurato: uccidere re Duncan, al quale sei legato da un triplo vincolo come suddito, parente e ospite. Ucciderai inoltre i suoi due figli, Malcolm e Donalbain, in modo da potere sederti sul trono di Scozia, e chiunque tenterà di ostacolarti. Per quel che riguarda la seconda parte della profezia non hai ancora discendenti... per quello ci sarà sempre tempo, una volta re. Ma saprai lavare dalla tua anima il sangue che spargerai per compiere il tuo destino?

Ross

La tua vecchia madre, pace all'anima sua, prima di morire ti ha rivelato un segreto: tuo padre in realtà è Re Duncan. Lui non sa di avere un terzo figlio, ma tu hai i documenti che lo dimostrano, e li userai al momento opportuno.

Rispetto a Malcolm e Donalbain sei il più piccolo dei fratelli, e sai di poter accampare dei diritti sulla corona solo nel caso che essi muoiano: il tuo obiettivo è quindi la loro uccisione.

Il tuo scopo, però, non è salire subito al trono: dopotutto vuoi molto bene a tuo padre, e gli succederai quando morirà di vecchiaia.

Macduff

Sei sempre rimasto fedele a Re Duncan, anche ora che non si sta dimostrando completamente all'altezza della situazione. Sai della presenza di diversi conflitti latenti, che potranno esplodere da un momento all'altro, e il tuo obiettivo è eliminare chiunque cospiri contro Re Duncan.

Se Duncan dovesse morire, puoi giurare la tua fedeltà solo a un suo discendente, e in ogni caso hai l'obbligo morale di vendicarti del suo assassino.

Banquo

Sei il figlio segreto di Macbeth, e di ciò nessuno è a conoscenza: tu stesso l'hai saputo dalla tua anziana nutrice.

Sai che tre streghe hanno predetto a Macbeth che sarà Re e padre di Re. Il tuo compito è di forzare la mano al destino: dovrai aiutare Macbeth a salire sul trono instaurando una nuova dinastia, e poi eliminarlo per impossessarti della corona.

IL CONTRATTO

In questo scenario si possono usare solo armi primitive e veleni; bombe tipo "petardo" sono facoltative, e il loro uso viene lasciato alla discrezione del GM. Si consiglia inoltre di appendere una tabella di corrispondenze nomi-giocatori a fianco del bollettino.

Il gioco dovrebbe procedere con una serie di intrighi, alleanze, patti segreti e cospirazioni tra giocatori. Lo scenario durerà un numero di giorni deciso dal GM (minimo due settimane), e alla fine si svolgerà un conteggio dei punti come segue (le tabelle non dovranno essere mostrate se non al termine del gioco).

Per *Duncan, Malcolm e Macbeth*: **5 punti** per ogni giorno, anche parziale, di regno

Per *Lennox*: **5 punti** per ogni giorno (anche parziale) di regno di colui che ha "scelto" come nuovo re (anche se è finito sul trono senza il suo contributo)

Per *Donalbain*: **5 punti** per ogni giorno (anche parziale) di regno da parte di Duncan; **10 punti** per l'uccisione da parte sua dell'assassino di Duncan

Per *Ross*: **10 punti** ciascuno per avere ucciso Malcolm o Donalbain; **2 punti** per ogni giorno (anche parziale) di regno da parte di Duncan.

Per *Macduff*: **5 punti** per ogni giorno (anche parziale) di regno da parte di Duncan

Per *Banquo*: **5 punti** per ogni giorno, anche parziale, di regno; **10 punti** per avere contribuito a mettere Macbeth sul trono.

Per l'eccezionale perfidia o doppiezza in un'uccisione: **5 punti**

Per essere morto in un modo molto realistico o "artistico": **5 punti**

Per l'uccisione di un astante: **-10 punti**

Per essere rimasto vivo alla fine del gioco: **20 punti**

Per avere abdicato: **-20 punti**

Per l'uccisione, anche involontaria, di un possibile alleato (o complice): **-20 punti** (vedi sotto)

Quest'ultima regola è inserita per evitare che il gioco diventi una mattanza indiscriminata. Il concetto di "alleato" è molto elastico, e dovrà essere giudicato di volta in volta dal Master. Per esempio, fino all'uccisione di Duncan i vari Macbeth, Malcolm e Banquo sono da considerare alleati: quando il trono risulterà vacante, Malcolm e Macbeth saranno sicuramente nemici; e se sul trono salirà Macbeth, Banquo non andrà più considerato un suo alleato. Ovviamente solo il Master sarà a conoscenza di questa situazione, e dovrà tenerne conto al momento di stilare il punteggio. Ogni attacco può essere programmato da più persone, ma solo una di esse dovrà prendersi la responsabilità effettiva.

Facoltativamente, si può aggiungere un punteggio a votazione, simile al sistema RPGA, in cui ogni giocatore valuta la qualità del gioco di ruolo dei suoi avversari. In altre parole, se i giocatori sono sette ogni giocatore avrà i punteggi 1, 2, 3, 4, 5, 6 da distribuire tra gli altri giocatori. La votazione ovviamente deve essere segreta, e va eseguita prima del conteggio finale dei punti.

ALTRE REGOLE

Per ogni uccisione non è richiesto alcun testimone, a meno che il GM non decida diversamente; anche il reclutamento non è ammesso, mentre è consentito l'uso di complici.

E' facoltativa l'applicazione delle regole su ferimento, denaro e duelli. Riguardo a questi ultimi, ricordate che il Re non può mai essere sfidato; inoltre per i duelli è più conveniente utilizzare armi da Gioco di Ruolo dal Vivo (eventualmente si possono anche usare le *regole* da GRV per gestire al meglio lo scontro).

DIRITTI DI SUCCESSIONE

Se il re muore o abdica in favore di uno dei suoi figli la linea di successione sarà la seguente: Duncan, Malcolm, Donalbain, Ross (se ha rivelato la sua discendenza), Macbeth, Banquo, Macduff (o Lennox). Se Ross non svela subito la sua identità potrà accampare diritti sul trono in seguito, in qualunque momento.

Se si giocate con personaggi femminili seguite lo stesso procedimento di linea dinastica, pur se con una piccola "licenza poetica": ricordate che la Scozia medievale, come l'Italia dei Borgia, era molto sessista, e avrebbe lasciato poco spazio ad una regina. I personaggi migliori da assegnare a giocatrici sono Lennox, Macduff, Ross e Banquo.

DISTRIBUZIONE DEI RUOLI

Il GM può decidere di assegnare i ruoli a caso, o lasciare che i giocatori si accordino tra loro. In alternativa può anche assegnare lui stesso i ruoli, a seconda delle peculiarità dei singoli giocatori. In questo modo, Duncan andrà interpretato da un giocatore abbastanza esperto, dato che sarà preso di mira piuttosto spesso, mentre sarà bene affidare Donalbain a un giocatore abile nella parlantina, data la particolare componente "ruolistica" di questo personaggio.

VARIANTI DI GIOCO

Lo scenario può essere usato una sola volta all'interno dello stesso gruppo, ma si possono introdurre alcune varianti sul tema. Con un po' di lavoro da parte del GM è possibile ridefinire gli obiettivi dei personaggi per creare nuove reti di intrighi. Alternativamente, si può giocare lo scenario come una variante de *Le guardie del corpo*, con alcuni nobili che tentano di assassinare Duncan per prenderne il posto, ed altri che invece lo proteggono; al cambio di regnante si possono ridefinire i ruoli di assassino e guardia del corpo. E' una semplificazione rispetto al precedente scenario, ma ha il vantaggio di poter essere giocato da un numero superiore di persone. Se poi i giocatori sono veramente tanti, si può incrociare lo scenario con *Il gioco dei Borgia* per dare vita a interi casati nobiliari, con gli altri giocatori che svolgono il ruolo di sicari o mercenari (peraltro presenti in massa nel dramma di Shakespeare).

Con gli opportuni adattamenti, dallo scenario può anche essere ricavata una sceneggiatura per *On Stage!*; in questo caso si consiglia l'uso delle regole presenti su *ON STAGE! NEWS* numero 1.