



RACCONTARE LE STORIE

Per passare il tempo, i Cortigiani raccontano Storie.

Raccontare storie fornisce ai Cortigiani l'opportunità di procedere verso i loro obiettivi e soddisfare le proprie Ambizioni. Quando non stanno raccontando Storie sono occupati nei loro vari compiti e, comunque, c'è sempre tempo per una storia mentre si gioca a scacchi, sui bordi di una piscina o davanti a un mucchietto di cipolle sul tagliere. Nelle Storie avete l'opportunità di insultare chiunque vogliate, criticare ciò che non vi aggrada, e mostrarvi migliori del vostro rivale. Questa è l'occasione per dare apertamente dello stupido a una persona pericolosa.

Quando è il turno del vostro Cortigiano di raccontare una storia, è il momento in cui voi siete il Narratore.

Tirate a sorte chi inizia come Narratore. Gli altri giocatori lo faranno in turni successivi. Ognuno comincia con 3 gemme, incluso il Narratore.

IL COMPITO DEL NARRATORE:


Come Narratore, fate assegnare dal vostro Cortigiano dei ruoli nella Storia ai Personaggi degli altri giocatori. Qui potete portare avanti le istanze del vostro Cortigiano: assegnate all'altezzoso Astrologo il ruolo dell'umile Pastorello, dite alla silenziosa Guardia che ammirate di interpretare la parte del nobile Signore e mettete

la Cameriera vostra rivale nel ruolo della Moglie Infedele. Quindi fate muovere e risaltare i ruoli nella Storia per sottolineare le alleanze fra i Cortigiani.

Dare inizio alla Storia è una vostra responsabilità, ma non occorre che abbiate alcuno specifico finale in mente. Inserite i Cortigiani nella Storia e metteteli in scena insieme, quindi dipanate la Storia di fronte ai giocatori - questo è il compito del Narratore.

Ricordatevi dei cinque sensi e usateli spesso durante il gioco: renderanno più ricca l'esperienza. Quando siete il Narratore date inizio a ogni Storia descrivendo l'ambientazione di partenza: l'umore a Corte, l'ambiente circostante, il tipo di luce, i rinfreschi, la stagione e l'ora del giorno. Ogni oggetto ha una forma e un colore, un peso e una consistenza; ci sono sempre un odore o un suono, o una vistosa assenza di essi.

Per l'incipit della Storia non occorre andare oltre le favole dell'infanzia. Fiabe, ninne nanne, canzoni e poesie sono a vostra disposizione per l'inizio della Storia. Non abbiate tutta la storia di Humpty Dumpty (personaggio di una filastrocca di Mamma Oca - NdT) in mente, ma solo il fatto che qualcosa è rotto e richiede, per essere aggiustato, capacità che vanno oltre quelle di tutti i presenti. Non aspettatevi che la Storia sia proprio quella di Cenerentola, ma solo che riguardi una scarpa che calzerà solo alla sposa prescelta. In questo modo avete un inizio di Storia sempre a portata di mano ma siete liberi di farla svolgere con naturalezza secondo qualunque direzione prenda.



Dare il titolo a una Storia ne stabilisce il tono “La Storia della Celebrazione del Matrimonio della Fata” sarà molto diversa da “Il Racconto di Mustapha, l’Uccisore di Demoni” o “Tre Fratelli - Un racconto Morale”. Il titolo potrebbe presentare i personaggi principali e i loro rapporti, dando ai Cortigiani un momento in cui cogliere immediatamente i loro ruoli. Chiamare una Storia “La Disgraziata storia di Hakim, il Barbiere e il suo Fido Cammello”, fa capire ai giocatori che un Cortigiano interpreterà Hakim, uno un barbiere e, plausibilmente, un altro interpreterà il cammello.

34

Iniziate con l’ambiente in cui si trovano i Cortigiani, il Nome della Storia e l’assegnazione dei ruoli nella Storia: “Il Sultano, un uomo austero, ha appena perso un’importante battaglia e il suo cattivo umore permea la Corte. Siamo in un piccolo giardino nel tardo pomeriggio. Le foglie in alto sono folte e rigogliose, le rose annuiscono nella luce intensa. Un vassoio bianco ospita argentee coppe di the alla menta e c’è un tappeto di seta sull’erba - ma teniamo le nostre voci basse. “Udite ora la Storia dell’Umile Pastore, il Nobile Signore, la Moglie Infedele e la Babbuccia Smarrita. La nostra storia inizia di mattina nella dimora del Nobile Signore. Egli ha smarrito la sua babbuccia verde ingioiellata e vuole sapere dove è finita. Guardia, tu sarai il Signore, l’Astrologo sarà il Pastore e tu, Cameriera sarai la Moglie Infedele”.

Ora attendete le azioni degli altri.

Come Narratore, risolvete ogni conflitto nella Storia secondo il capriccio e la


casualità. Prendete semplicemente una gemma qualsiasi, dichiarate i possibili risultati, per esempio: “Con 1-3 succede questo, con 4-10 succede quest’altro, con 11-12 questa terza cosa”. Potreste trovare poco pratico avere più di 3 risultati possibili. (vedi pagina 74 per l’uso di monete al posto dei dadi).

IL COMPITO DEI GIOCATORI:

Mentre la Storia si dipana potete premiare il Narratore per il buon lavoro svolto dandogli una gemma dalla ciotola, una volta per Storia. Potrebbe essere per una scena particolarmente dettagliata, per un bel risvolto della trama, per un Cortigiano Comune abilmente interpretato o qualsiasi altra cosa che ispiri la vostra ammirazione. Potete farlo a piacimento, ma spiegate il motivo.

Durante lo svolgimento della Storia, quando si crea una situazione che vi interessa, prendete una gemma dalla ciotola e mettetela sul tavolo di fronte a voi. Dichiarate cosa vi interessa: “Sono curioso di sapere se il coniglio è riuscito a scappare”, “scommetto che è stato il fratello più grande”, “dunque era l’anello perduto dalla Principessa?” È vostra responsabilità ricordare cosa avete dichiarato: non si possono prendere appunti e, se non ricordate più a quale interrogativo corrispondeva una gemma, significa che non vi interessava poi così tanto.

Ogni gemma di cui dimenticate la dichiarazione ritorna nella ciotola senza essere tirata.



Voi e un altro giocatore potete dichiarare interesse per lo stesso evento, ma solo se le vostre mani si incontrano nella ciotola.

Mentre la Storia prosegue, gli eventi naturalmente si risolveranno. Mano a mano che gli eventi che vi interessavano si risolvono, tirate la gemma corrispondente. Ogni gemma che risulti Dispari, passatela al Narratore. Ogni gemma che risulti Pari tenetela per voi. Non avete scommesso su un certo risultato, avete semplicemente investito su un punto di interesse della storia. Che il coniglio sia sfuggito o meno, che fosse stato proprio il fratello, che quello fosse davvero l'anello della Principessa - se è stato chiarito, tirate la gemma.

Una gemma sul tavolo è come una moneta per aria; quando la moneta atterra, tirate la gemma. (NdE: non si fa riferimento ai consigli di pag. 74).

In ogni momento, ciascun giocatore non può avere più di 5 gemme legate alle sue dichiarazioni. . Più di così, e gli interessi dichiarati diventano di troppa poca importanza nell'economia della Storia. Se un giocatore non riesce a ricordare la dichiarazione relativa a una delle sue gemme, questa ritorna nella ciotola del Sultano.

Ancora una volta, farete bene a tenere a mente i cinque sensi, utilizzando forme e colori, pesi e consistenze, suoni e profumi e sapori per descrivere il vostro ruolo nella Storia.

Come Narratore, potete guadagnare fino a 8 gemme da ciascuna Storia che raccontate; dopo l'ottava, rimettete tutte le gemme Dispari nella ciotola del Sultano.

Dopo che il Narratore ha ricevuto l'ottava gemma, come giocatore non potete dichiarare nuove gemme. Il Narratore deve occuparsi delle gemme dichiarate sul tavolo oppure inventare un evento a Corte che interrompa la Storia. Questo evento deve essere tale da riuscire a distogliere i Cortigiani dal loro passatempo: arriva una lettera, scoppia un litigio, improvvisamente inizia a piovere. La Storia in corso è interrotta - tutte le gemme irrisolte vanno quindi restituite alla ciotola del Sultano e si procede con la scena a Corte

Come Narratore, se scegliete di interrompere la vostra storia con un evento a Corte, dovete restituire al Sultano una delle vostre gemme.

ALLA CONCLUSIONE DI UNA STORIA, TUTTI I GIOCATORI:

Dividono le loro gemme tra Salvezza, Libertà e Ambizione. Una volta che avete diviso le vostre gemme siate espliciti su quanto siete vicini alla vittoria "Attenzione, se tutte quante risultano pari, vinco il gioco!"

Potete bloccare l'Ambizione di un altro Cortigiano - solo l'Ambizione, non la Salvezza o la Libertà - rimettendo una delle vostre gemme nella ciotola centrale, insieme a due delle gemme che l'altro Cortigiano aveva assegnato alla sua Ambizione. Più di un Cortigiano può bloccare lo stesso personaggio, ma non potete bloccare lo stesso Cortigiano due volte. Dovete naturalmente inquadrare una scena a Corte, mostrando come il vostro Cortigiano interferisce con le Ambizioni altrui.



Tirate le gemme della Salvezza: almeno una deve dare un numero Pari, o il disappunto del Sultano si rivolgerà verso il vostro Cortigiano. La prima volta che non ci sono gemme con numeri pari, il vostro Cortigiano perde il favore del Sultano; fate un segno sulla vostra scheda. La seconda volta il Sultano è seccato - fate un secondo segno. La terza volta, fate il terzo segno, e il Sultano fa decapitare il vostro Cortigiano per l'offesa ricevuta.

Tirate le gemme dell'Ambizione: per ogni numero Pari ottenuto, il vostro Cortigiano può fare un passo verso la sua Ambizione. Il vostro Cortigiano ha bisogno di 5 gemme con numeri pari durante il gioco per raggiungere la sua Ambizione.

Tirate le gemme della Libertà: prendete nota dei numeri Pari ottenuti, e sperate di arrivare a 7 gemme che diano risultati pari. Il vostro Cortigiano ha bisogno di 7 gemme pari durante il corso del gioco per ottenere la libertà di lasciare la Corte come desidera.

Scartate le gemme che hanno dato risultato pari rimettendoli nella ciotola del Sultano; tenete per voi le gemme che sono risultate dispari, resteranno a voi durante la prossima Storia e la prossima scena a Corte.

