

KIDS ON BIKES

FREE CONTENT FRIDAY

05

QUALCOSA DI STRANO STA PER ACCADERE:
IL LICEO DUNSHANE

QUALCOSA DI STRANO STA PER ACCADERE: IL LICEO DUNSINANE

di Jack Bathke e Doug Levandowski

Nota di Doug: ho scritto questo canovaccio di avventura insieme a un mio compagno di giocate, che come me insegna inglese. Anche Jack lavora molto con il teatro ed entrambi adoriamo Macbeth, malgrado lui si ostini a chiamarlo Il Dramma Scozzese. Usavo sempre questi spunti alle convention, ma ora che stanno per essere pubblicati dovrò inventarmi qualcos'altro...

Contenuti Potenzialmente Problematici: avvelenamento, bullismo, relazioni tra liceali, religione evangelica, superstizioni teatrali.

INFORMAZIONI SULL'AMBIENTAZIONE

Dunsinane, Kentucky, è una cittadina piccola, con un liceo piccolissimo e una minuscola comunità teatrale, al punto tale che a Chet Barker, entusiasta coach della squadra di football scolastica e riluttante regista, capita spesso di costringere i giocatori a partecipare agli spettacoli. Tanto non sono durante il campionato, no?

Dopo anni di pressioni da parte del consiglio scolastico per “fare Shakespeare”, l'istituto ha deciso di mettere in scena Macbeth. Il Coach Barker, ignaro delle superstizioni che lo circondano, l'ha scelto soltanto perché è uno dei drammi più brevi dell'autore. I ragazzi più appassionati di teatro si sono lamentati, ma il Coach ha detto loro che non crede a quella roba.

Il primo giorno di prove, durante un lungo discorso, ha affermato che si deve pensare con il proprio cervello, senza preoccuparsi di “vecchie leggende” e “sciocche superstizioni”. Gli attori e i membri della squadra tecnica pensavano che il suo monologo non sarebbe più finito, finché non è caduto di schiena nella buca d'orchestra, rompendosi entrambe le gambe.

Beh, lo spettacolo deve continuare, perciò Helena Mandible, insegnante di inglese sulla quarantina, ha acconsentito a sostituirlo, ma ne sa talmente poco di regia che non si accorge nemmeno di non capirci nulla. Se ci si aggiunge anche che il Direttore Tex vuole censurare le scene più violente, la disapprovazione dei ragazzi che prendono seriamente la recitazione è assicurata.

Come se non bastasse, continuano a succedere cose davvero strane dietro le quinte. Che sia la maledizione? O qualcuno che semina fatiche e difficoltà? Oppure è soltanto la naturale incompetenza dei liceali? Il teatro è stato costruito negli anni '30 e non viene restaurato da allora. Forse è quella la causa di tutto?

PUNTI DI RIFERIMENTO DELL'AMBIENTAZIONE

- *Macbeth (dramma),*
- *Scotland, PA (film),*
- *Sognando Broadway (film),*
- *Smash (serie TV),*
- *Diventeranno famosi (film)*



Invece delle domande standard per la creazione della città, poni ai giocatori quelle seguenti:

- **Gruppo:** oltre all'infortunio del Coach, si sono verificati altri tre eventi strani durante le prove. Quali?
- **Gruppo:** quanto manca alla sera della prima?
- **Individuale, Condivisa:** qual è il tuo ruolo nello spettacolo?
- **Individuale, Condivisa:** se sei un attore, in che modo assomigli al tuo personaggio?
- **Individuale, Condivisa:** quale rito teatrale esegui ogni volta?
- **Individuale, Condivisa (ma si può mentire):** se sei un tecnico, cosa pensi degli attori? Se sei un attore, cosa pensi dei tecnici?

POSSIBILI PUNTI D'INTERESSE

- La Buca d'Orchestra, dove i ragazzi vanno a pomiciare durante le prove. Alcuni, però, hanno smesso di andarci, perché hanno sentito provenire strani sussurri dagli angoli più in ombra.
- La Torre Scenica, composta da passerelle e travi al di sopra del palco, è il ritrovo dei più esperti della squadra tecnica. Ultimamente hanno visto qualcun altro lassù, in punti dove nessuno di loro sarebbe riuscito ad arrivare.
- L'Ufficio della Regia, dove la Prof.ssa Mandible tiene tutti i materiali relativi allo spettacolo. È l'unica ad avere la chiave. O meglio, l'unica oltre a Miranda Black...
- L'Ufficio del Direttore Tex, dove la Prof.ssa Mandible e altri si riuniscono regolarmente per discutere di come censurare lo spettacolo.
- La Green Room (che pure, come Lucius non si stanca mai di ripetere, non è proprio verde), dove i ragazzi vanno per svagarsi, prepararsi, fare esercizi di rilassamento, provare qualche scena, raccontarsi battute e storie sconce, oppure spettegolare.

POSSIBILI MINACCE

- Il Comitato per la Responsabilità degli Artisti Teatrali, un gruppo di genitori evangelici che cerca di spingere il Direttore Tex a censurare ulteriormente lo spettacolo.
- La minaccia esistenziale rappresentata dal taglio dei fondi al programma teatrale da parte del consiglio scolastico, che non lo ritiene un'attività tanto importante da giustificare la spesa.



POSSIBILI PERSONAGGI CON POTERI

- La figura sulla Torre Scenica, il fantasma di uno studente morto lì durante la costruzione del teatro nel 1932. È socievole e gentile e vuole solo riuscire finalmente a recitare in uno spettacolo, così che la sua anima possa riposare in pace.
- Steph Onyeka, una ragazza del terzo anno che ha scoperto da poco di poter controllare la tecnologia con la mente. Se i suoi poteri fossero più stabili, la renderebbero un'ottima tecnica. Il problema è che, a volte, fanno cilecca...

POSSIBILI MOSTRI

- Un fantasma del teatro, forse un ragazzino ucciso nel liceo. Si diverte ad accarezzare capelli lunghi, chiamare le persone urlando e spargere il caos.
- Le Ombre, le strane figure nelle profondità della Buca d'Orchestra. Nessuno sa cosa vogliano o cosa intendano per "il finale" ma, data data la loro tendenza a possedere i ragazzi, non può essere nulla di buono.
- I Tre Spettri, delle figure che appaiono soltanto quando un personaggio è da solo, promettendo grandi cose, ma a un terribile prezzo.

POSSIBILI PNG

- **Chet "Coach" Barker**, il regista dello spettacolo, messo in panchina dopo essersi rotto entrambe le gambe cadendo dal palco. La sua preoccupazione più grande è di non riuscire ad allenare la squadra di football la prossima stagione per via dell'infortunio.
- **Lucius "Luke" Ferrel**, del primo anno, prende sé stesso e il teatro fin troppo sul serio. Tutti lo chiamano Luke, ma lui insiste per farsi chiamare Lucius, che poi non è nemmeno il suo nome. Gli piace menzionare insegnanti di recitazione (come Meisner, Strasberg, Adler e, ovviamente, Lipton) e, nonostante abbia soltanto il ruolo di Secondo Assassino, sa a memoria ogni battuta dello spettacolo. Visto che segue il metodo Stanislavskij, o almeno così dice, potrebbe anche aver pensato a dei modi per entrare meglio nella parte...
- **Dexter "Dex" Jones**, dell'ultimo anno, quarterback della squadra di football e protagonista dello spettacolo. Pur non avendo esperienza di recitazione, Dex ha una voce piacevole e forte ed è stato inserito nello spettacolo dal Coach. Le abilità che gli mancano (parecchie) sono compensate dal suo entusiasmo, che Dio lo benedica. Alla fine è anche riuscito a ricordarsi tutte le battute... più o meno.
- **Helena Mandible**, l'insegnante di inglese che ha sostituito il Coach dopo l'incidente. Pur non avendo mai fatto la regista, ha recitato in uno spettacolo al teatro comunitario circa vent'anni fa e pensa di sapere come vada gestita la situazione.



- **Miranda Black**, la direttrice di scena. È al secondo anno, si veste sempre di nero ed è convinta che non ci sia nulla che non si possa risolvere con il nastro adesivo (anzi, si irrita se qualcuno lo chiama semplicemente “scotch”). In segreto, inoltre, porta sempre con sé un mazzo di chiavi che apre tutte le serrature della scuola, anche se è restia a rivelare dove l’abbia preso.
- **Jeremy Durphman**, dell’ultimo anno. A volte recita, ma perlopiù passa il suo tempo a teatro semplicemente perché gli piace. Conosce tutti i tabù teatrali e, quando qualcuno li infrange, si arrabbia ed esige che ripari immediatamente al suo errore.
 - **P.S.:** si infuria se qualcuno scrive male la parola “teatro”.
- **Robert “Direttore Tex” Givens**, il preside. Teme che uno spettacolo in cui il re viene ucciso possa avere effetti deleteri sul corpo studentesco. Assiste a tutte le prove “solo per accertarsi che vada tutto bene”.
- **Troy Sudarshan**, dell’ultimo anno. Vive nella casa più grande della città e i suoi genitori, per i quali l’autenticità è “estremamente importante”, finanziano lo spettacolo, fornendo costumi e scenografie d’epoca. Si dice che sia stato a New York a vedere Les Misérables.

POSSIBILI SPUNTI PER LE AVVENTURE

- Se la prova generale va male, lo spettacolo sarà un successo. Durante la prova generale (o una prova qualsiasi) va tutto storto: arrivano i costumi, ma le taglie sono sbagliate; le scenografie continuano a cadere; gli attori non ricordano le battute, ecc.
- Dex non c’è. No, non solo a scuola: è proprio scomparso. È andato dietro una tenda per cambiarsi e non si è più sentito. È tipo... sparito.
- Dopo che qualcuno ha portato dei biscotti, molti attori hanno iniziato a stare malissimo. Nessuno sa chi li abbia offerti, ma tutti accusano Luke.
- I sussurri nella Buca d’Orchestra sono sempre più forti. Due ragazzi scesi laggiù per pomiciare sono tornati con gli occhi spenti e vuoti e continuano a dire che “il finale si avvicina”.
- La figura sulla Torre Scenica ha chiesto ai tecnici di aiutare la sua anima a trovare la pace. È un bravo ragazzo e sarebbe perfetto per fare l’Apparizione nella Scena 1 dell’Atto IV.
- Una sera Miranda, rimasta fino a tardi per organizzare l’illuminazione, sente chiamare il suo nome. Lo ignora, pensando sia il fantasma del teatro, ma la voce si fa sempre più forte e inquietante e la cosa non è da lui. Quando va a investigare, le luci si spengono all’improvviso e lei perde conoscenza. Il mattino dopo la troupe, al suo arrivo, trova la parola “Mani,” scritta con del nastro adesivo nero nella cabina delle luci.



- Helena Mandible decide di ambientare l'inizio dello spettacolo su un vero e proprio campo di battaglia, disseminato di resti umani (una gamba, un piede, un occhio, ecc.), pensando che questo dia la giusta verosimiglianza alle streghe. Va quindi dal macellaio locale e compra un enorme femore di manzo, lo porta a teatro e lo lascia dietro le quinte, senza trattarlo. Dopo un po', l'odore si fa strada in sala...
- Jeremy è sempre più strano: non solo perché insiste a voler praticare rituali contro le superstizioni, ma anche, cosa più preoccupante, per quello che essi comportano. Fino a dove si spingerà per portarli a termine? E saranno solo riti di protezione?
- La Birnam Wood Lumber Company ha alzato il prezzo del legname, costringendo Helena e i ragazzi a trovare altri modi per costruire le scenografie. Perciò, un giorno, Miranda prende l'ascia del padre e sparisce nei boschi.
- Troy non dorme da molte notti per assicurarsi che i costumi dello spettacolo siano storicamente accurati. Inizia a fare strani sogni in cui incontra Shakespeare, Richard Burbage o Giacomo I, che gli racconta la verità dietro la maledizione che ha colpito il dramma. Prova a dirlo al resto del cast, ma sfortunatamente, vedendo come è ridotto a causa della mancanza di sonno, nessuno gli crede.

MODIFICHE ALLE REGOLE

Regola Aggiuntiva: Tipi Teatrali

Ogni giocatore deve in qualche modo partecipare allo spettacolo. Durante le domande, ognuno sceglie se essere un attore o parte dello staff tecnico. Altrimenti, si può interpretare un insegnante attivamente coinvolto nella rappresentazione, ma qualsiasi ruolo un giocatore scelga, deve trovarsi in teatro per tutte le prove e gli spettacoli.

Regola Aggiuntiva: Inventare un Background (attività al tavolo)

Quando si decide il background del personaggio, si comunicano al tavolo due cose che lui o lei afferma di aver fatto e che siano legate al teatro. Gli altri giocatori non devono essere in grado di verificarle. Poi, di nascosto, si effettua una prova di caratteristica di difficoltà 8 per entrambe con una Decisione Avventata, usando caratteristiche diverse.

In caso di successo, i fatti narrati sono successi davvero; in caso di fallimento, il personaggio ha mentito.



Poniamo, ad esempio, che Miranda sia un PG e che affermi di aver baciato Intira Kulap, una ragazza super sexy che si è diplomata il giorno dopo lo spettacolo dell'anno scorso. Tira quindi il suo dado di Simpatia, un d10. Se ottiene 8 o più, la cosa è successa veramente: anche se gli altri non ci credono, l'anno scorso ha decisamente baciato Intira. Se ottiene 7 o meno, invece, l'affermazione è falsa; Miranda potrebbe averci provato, ma essere stata respinta. Nessuno lo sa per certo.

Regola Aggiuntiva: Deus Ex Machina

Ogni giocatore ha a disposizione un "Deus Ex Machina", da spendere per risolvere senza pericoli qualsiasi problema incontri. Se qualcuno dichiara di volerlo usare, il GM narra di come l'universo, in modo totalmente inaspettato, incredibilmente strano, ma assolutamente efficace, sistemi le cose. Se tutti i giocatori ritengono che la soluzione non sia abbastanza assurda, il GM deve tornare indietro e riprovare.

Regola Aggiuntiva: Superstizioni Teatrali

Quando un personaggio deve affrontare una prova di caratteristica particolarmente difficile, i suoi compagni attori possono aiutarlo usando le superstizioni teatrali. In questo modo, si può dare a un giocatore un bonus +3 in una prova di caratteristica per una Decisione Avventata. Ogni superstizione può aggiungere +3 solo una volta per avventura. A livello narrativo però, è probabile che i personaggi, vedendo che un gesto scaramantico funziona davvero, lo usino di nuovo in futuro anche se non apporta alcun vantaggio relativo alle meccaniche di gioco.

Alcune superstizioni teatrali: mai indossare il viola; dire "merda" o "in culo alla balena" prima di andare in scena; lasciare sempre una luce accesa in teatro, detta ghost light; mai far cadere il copione, e se cade occorre sbatterlo tre volte a terra; se la prova generale va male, la rappresentazione sarà un successo; e, ovviamente, la più antica di tutte, cioè mai nominare il titolo o citare battute del dramma "Macbeth".

