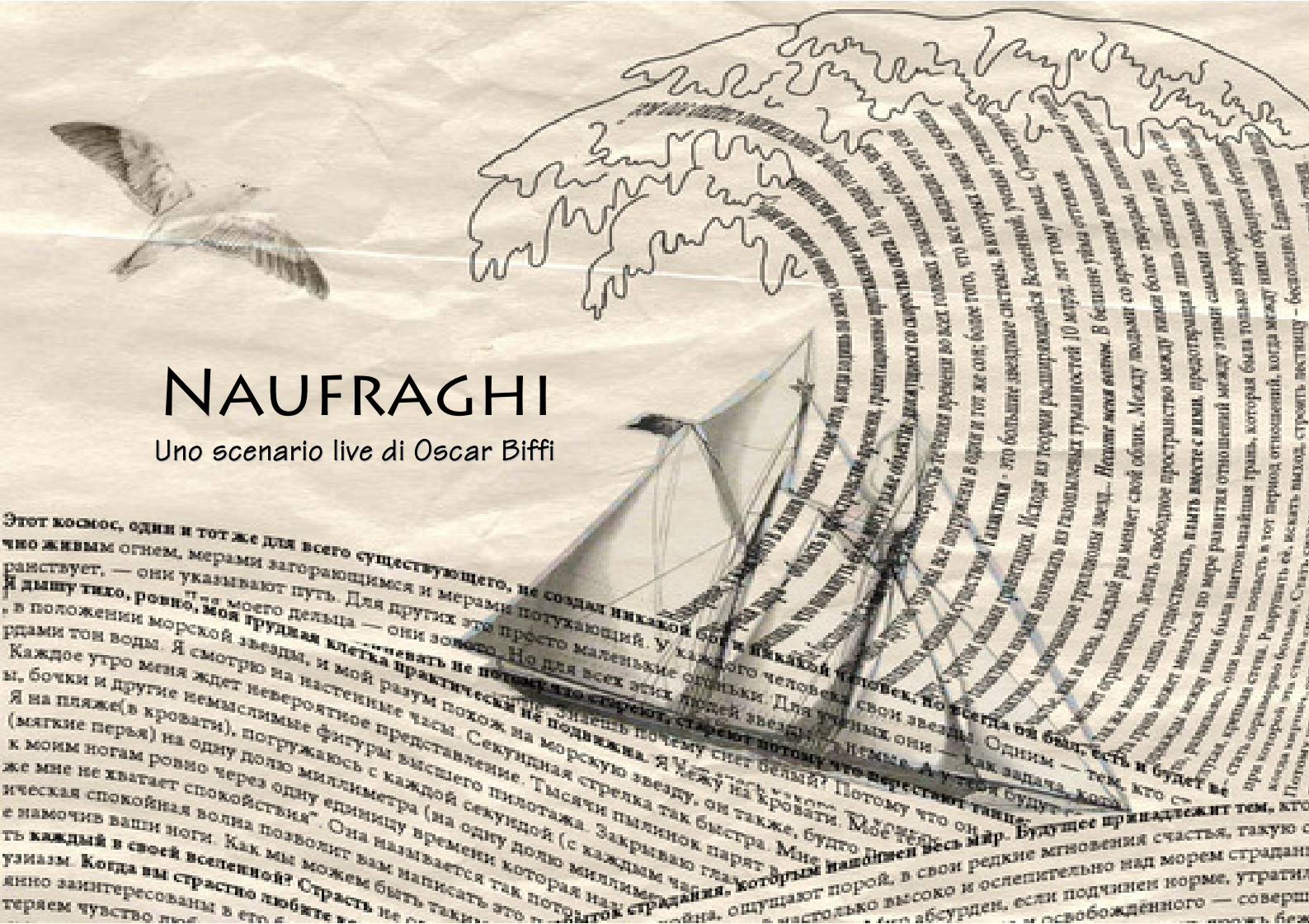
NAUFRAGHI

Uno scenario live di Oscar Biffi



Introduzione

Naufraghi è un gioco di ruolo dal vivo per 5 giocatori. Il tempo richiesto, spiegazioni comprese, si aggira intorno all'ora e mezza. Non preoccupatevi se non avete il mare o una barca a portata di mano: andranno benissimo cinque bottiglie. Basta che scriviate su ciascuna il nome di un personaggio.

L'atmosfera dello scenario vuole essere intrisa di nostalgia, mescolando nell'ambientazione elementi fantastici e suggestioni di un passato non troppo lontano. Sarete voi a rievocare la casa dei personaggi e non solo: farete tornare a galla frammenti delle loro vite. Non pensate, però, a flashback dove ciascun giocatore rivela i segreti del proprio personaggio. Tutto è già stato confessato al mare.

Prima di lasciarvi cullare dalle onde, definite un rettangolo mettendo quattro bottiglie agli angoli e la quinta in centro: sarà la vostra vela. Ora quattro di voi provino a sedersi su due file, davanti e dietro alla bottiglia centrale, quindi allarghino le braccia in modo che una sia posata sulla spalla di chi siede loro accanto e l'altra sia protesa verso l'esterno. Infine il quinto giocatore deve provare a girare intorno agli altri, senza uscire dal rettangolo definito dalle bottiglie. Non riesce a passare oltre le braccia tese? Allora allontanate le bottiglie. Può farcela senza essere toccato? Allora stringete le bottiglie.

Quando i naufraghi seduti riusciranno appena a sfiorarlo, senza che lui possa evitarlo, allora avrete la vostra barca. È tempo di salpare.

Ambientazione

Siete abitanti dell'Arcipelago e provenite da una tra le sue centinaia di isole. Non importa sapere quale, perché per voi non è altro che l'Isola. Non è altro che Casa.

Vi conoscete tutti, ma questo non significa che siate tutti amici: vi chiamate per nome, vi date del tu e di certo avete sentito parlare l'uno dell'altro. Da tre giorni condividete ogni cosa sulla barca.

Ve ne siete andati per colpa della Guerra che da anni contrappone l'inesauribile brama di conquista della Terraferma al desiderio di libertà dell'Arcipelago, ma solo pochi giorni fa è arrivata fino alla vostra Isola. Portata dai biplani che, prima di spingervi tanto al largo, potevate ancora vedere sopra di voi.

Non c'è mai stata un esercito unito delle Isole, né macchine. Non avete mai avuto bisogno di nulla oltre al Mare e alle Parole. L'Arcipelago si regge su queste due sacre colonne; anche se solo i Confessori si spingono al largo e conoscono il segreto della scrittura. La vostra barca apparteneva a uno di loro, per questo non teme le onde, per questo i messaggi in bottiglia galleggiano intorno a voi in attesa di essere raccolti. L'Arcipelago non conosce le macchine, ma accoglie un tipo diverso di prodigi.

Ogni strega di villaggio sa blandire i venti con il canto, ogni pescatore impara dal padre i suoni per chiamare a sé i pesci, ma non c'è magia più potente della parola scritta. Tanto potente da confinare un frammento della vita di un uomo e farlo dimenticare, come se non fosse mai esistito.

Messaggi in bottiglia

Le schede dei personaggi sono divise in tre sezioni.

La prima è associata a uno dei Cinque Sensi e riguarda la Nostalgia di Casa. Racconta la vita dei personaggi nell'Arcipelago, tutto quello che forse hanno perso per sempre.

La seconda è associata a una Passione e riguarda la Guerra. Riporta in che modo ha colpito nel vivo i personaggi e quello che si aspettano succederà.

La terza è associata all'elemento di Costume che identifica il personaggio e riporta un elenco di Parole Tabù che non può pronunciare. Le labbra si ribellano e si cuciono a ogni tentativo.

Tagliate la scheda in queste tre parti, perché dovrete donarle nel corso del gioco.

Tra le righe delle Parole Tabù giace un ricordo o interi anni di vita che il personaggio ha affidato ai Confessori. Intrappolati nella Parola Scritta, hanno abbandonato i suoi pensieri.

Quando durante il gioco vi sentite particolarmente in sintonia con un altro personaggio, tanto da sentirvi pronti a confessargli le ombre del vostro passato, se solo le ricordaste e poteste pronunciarle, infilate l'elenco delle vostre Parole Tabù nella bottiglia che riporta il suo nome. Nessuno degli altri giocatori deve interrompere la libera interpretazione, ignorando di fatto questa azione.

Non appena un personaggio si accorge che la sua bottiglia è stata riempita, deve spingerla fuori dalla barca e mettere in scena l'avvistamento del messaggio. Dopo averla ripescata, solleva la bottiglia per richiamare l'attenzione e richiedere silenzio. Ora la fase di libera interpretazione è stata interrotta.

Il giocatore con la bottiglia, d'ora in avanti il Primo, sfila il messaggio e legge ad alta voce il nome del Confessato. Quest'ultimo si siede nella barca e sveste l'elemento di costume che lo caratterizza, quindi chiude gli occhi mentre gli altri escono dal rettangolo. A questo punto il Primo legge ad alta voce le Parole Tabù, dopodiché posa l'elenco insieme alla bottiglia. Infine indossa il costume del Confessato.

Un altro giocatore tra quelli con gli occhi aperti, il Secondo, raccoglie la bottiglia e mette accanto alle Parole Tabù la sezione della propria scheda dedicata alla Nostalgia: non è lì per essere letta, ma il Secondo deve annunciare quale dei Cinque Sensi riporta. Quindi la bottiglia viene di nuovo posata.

Un altro giocatore ancora, il Terzo, riprende la bottiglie e unisce la propria sezione dedicata alla Guerra al resto degli ingredienti, sempre e solo per fare presente quale Passione riporta.

Infine è l'ultimo giocatore, il Quarto, a prendere la bottiglia, sapendo che dovrà introdurre la scena che sta per avere luogo, ricoprendo il ruolo di voce narrante.

La definizione collettiva della scena passa solo attraverso la lettura degli elementi portanti del ricordo: non c'è discussione fuori gioco e tutti restano in silenzio, aspettando che il Quarto introduca la situazione. Come voce narrante è chiamato a descrivere dove si svolge la scena, usando in maniera dominante il Senso che è stato messo in gioco dal Secondo, e ad assegnare i ruoli agli interpreti. Sempre cercando di essere evocativo, come se raccontasse una leggenda intorno al fuoco.

Il Primo fa sempre le veci del Confessato.

Il Secondo e il Terzo, in quest'ordine, devono farsi avanti ogni volta che il Quarto cita altri ruoli nella sua introduzione. Non è tenuto a dare un ruolo a tutti, se non lo desidera. Se il Secondo e il Terzo sono chiamati a interpretare un personaggio diverso dal loro, svestono il solito elemento di costume.

Il Confessato si limita ad assistere, aprendo gli occhi solo quando il Quarto tace.

Tutti gli interpreti della scena sanno di doverla costruire sulla base dell'introduzione e delle Parole Tabù, con l'intento di suscitare nel Primo la Passione messa in gioco.

Il Primo, però, non è che il simulacro del Confessato e, una volta tornati alla libera interpretazione, sarà lui a essere influenzato per il resto del gioco da quanto riemerso dal suo passato.

A mo' di monito, i pezzi di schede usati per il ricordo vengono infilati nella bottiglia: quando il Primo la rimette al suo posto nella barca immaginaria, si ritorna al presente. Al naufragio.

Lo stesso rituale si ripeterà per cinque volte, una per ogni personaggio, e ciascun giocatore ricoprirà un ruolo sempre differente. Del resto non si può riempire due volte la stessa bottiglia, né sacrificare due volte lo stesso frammento di scheda personaggio.

Lo scopo di tutto questo è rendere dinamica l'interpretazione dei personaggi per sbloccare lo stallo sulla barca. Infatti il loro non è un naufragio di fatto: possono navigare dove vogliono, ma il problema è proprio quello di compiere una scelta. Torneranno a Casa, alla Guerra? Cercheranno riparo su un'altra Isola? Sfideranno la sorte sulla Terraferma? Nessuna rotta è stata stabilita. Non ancora.

I messaggi in bottiglia vanno intesi come doni che i giocatori si scambiano per suscitare Passioni abbastanza forti da guidarli. Il loro contenuto potrebbe contrastare apertamente con quello delle schede personaggio e riscrivere il passato di ogni isolano. La coerenza non è possibile, né auspicabile, ma, se c'è un elemento del vostro personaggio che sperate sia mantenuto, l'unica cosa che potete fare è condividerlo con gli altri giocatori, mettendolo in campo durante la fase di libera interpretazione in modo da far comprendere quanto sia importante per il vostro personaggio e per la sua identità. In ogni caso la ricostruzione del messaggio è quella che conta: diventa la verità in ogni dettaglio.

Non dovete preoccuparvi di ricomporre i retroscena immaginati da chi ha scritto lo scenario, ma pensare a rende i personaggi dinamici e interessati, minandone le convinzioni o dando loro la spinta di cui avevano bisogno attraverso una scena memorabile. Il vostro regalo a un altro giocatore.

Epilogo

Quando i cinque messaggi in bottiglia sono stati messi in scena, è giunto il momento per i naufraghi di scegliere dove sbarcare. Che abbiano trovato un accordo o che qualcuno si sia imposto con la forza, la meta ultima dei personaggi deve essere dichiarata senza più esitazioni.

A quel punto la fase di libera interpretazione s'interrompe per un'ultima volta e, nell'ordine nel quale hanno l'hanno ripescata dal mare, i giocatori vanno a recuperare la bottiglia con il loro nome per consegnarla al giocatore protagonista della confessione, quello per cui hanno svolto il ruolo del Primo.

Infine ciascuno racconta come si comporta il proprio personaggio nel luogo dove sono sbarcati e definisce il finale della sua storia, utilizzando le Parole Tabù che finora si è tanto sforzato di evitare. Ogni narrazione deve essere concatenata alla precedente, come ogni cosa nel destino dei naufraghi.

Ringraziamenti

Grazie a Maria. Perché è l'ultima cosa che vorrei dimenticare.

Grazie a Susi e Fede. Perché è un privilegio scrivere sapendo che qualcuno leggerà.

Se il naufragar vi è stato dolce, potete confessarlo (senza bottiglia) a oscarbiffi@gmail.com

Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/

Alosa - La Conversa

Nostalgia di casa: VISTA

Sorelle gemelle, un portento che l'Isola non vedeva da più di un secolo.

Forse, però, i Confessori l'avevano in qualche modo predetto, perché quello stesso giorno tre di loro vennero alla casa dei vostri genitori. Vi presero entrambe, una per apprendere e l'altra per servire.

Non sapresti dire per quale ragione, ma dopo l'infanzia sei stata designata per il secondo compito. Da allora hai speso tutte le tue giornate, tutte le tue settimane, tutti i tuoi mesi e tutti i tuoi anni all'Approdo, il solo rifugio per i Confessori in questo angolo dell'Arcipelago. Hai sempre considerato un privilegio poter restare sull'Isola e continuare a vivere tra la gente, soprattutto dopo che hai imparato a conoscere i Confessori: uomini solitari e silenziosi, con lunghe barbe incrostate di sale. Sapienti e santi, non c'è dubbio, ma rapiti da una missione che li rende ciechi a tutto il resto.

In questi anni sei stata l'ancora di salvezza di tua sorella. Anche se per pochi istanti, sai di essere la maggiore e ti sei sempre comportata come tale. Ricordi le notti passate a cullarla, quando le era concesso di tornare a terra; ricordi come sussurravi per placare gli incubi di tempeste, con il Mare che saliva a inghiottirla. Amava tanto ascoltarti mentre descrivevi le meraviglie delle stagioni che si avvicendano sull'Isola, giorno dopo giorno. Povera, piccola Aguglia, chiamata a un compito così grande.

Oltre che la sua protettrice, però, sei stata anche sua complice nell'unica trasgressione che si sia mai concessa. Ti ha insegnato a leggere e a scrivere. Non hai mai capito fino in fondo perché si sia macchiata di questo sacrilegio, forse per condividere il fardello, forse solo per sdebitarsi con un dono.

Di certo è stato il più grande che tu abbia mai ricevuto, un'infinita fonte di meraviglia che ha sollevato il tuo spirito da una vita di servizio. Non hai mai voluto che ti mostrasse le Confessioni della gente dell'Isola, né ti sei mai cimentata con il vero potere, ma del resto a te bastava far sbocciare i fiori sulla collina dietro l'Approdo, o sentirti artefice degli infiniti colori del cielo, o anche solo modellare la sabbia con il vento, lasciando che la forza del Mare cancellasse la prova della tua vanità.

Tuttavia lo stesso potere che ti rende completa ha terrorizzato tua sorella. Una notte si è infilata nel tuo letto, tremante di paura, e ti ha raccontato di come i Confessori l'abbiano mandata su una minuscola isola, dove nessuno di loro osava sbarcare. Volevano che trovasse e leggesse una pergamena lasciata un secolo prima da una donna che sostenevano essere lei stessa, in una vita passata. Aguglia avrebbe voluto obbedire, come sempre, ma quelle parole erano troppo grandi e terribili da immaginare: per la prima e unica volta aveva osato riportarle alla vita solo con il pensiero e non con le labbra.

Non le ha condivise con te, naturalmente. Ma negli incubi di quella notte l'hai sentita vaneggiare di una tempesta colossale e dell'onda di tutte le onde. Tanto immensa da poter annegare persino la lontana Terraferma. Povera, piccola Aguglia, schiacciata da un compito così grande.

Alosa - La Conversa
La Guerra: Compassione

I Confessori hanno previsto la Guerra, gridando ai quattro venti che i sacrileghi uomini della Terraferma sarebbero arrivati fino all'Isola. Ma nessuno li ha ascoltati. Del resto cosa avrebbe potuto fare la vostra gente, fatta di pescatori e caprai, contro un odio così scellerato?

Per te il dolore è stato immediato: hanno colpito subito al cuore, all'Approdo. Il Mare ha voluto che tu fossi sulla collina nel tragico istante del bombardamento. Lo stesso Mare, però, ha fatto sì che tra le macerie restasse seppellita tua sorella, insieme a un altro Confessore. Hai cercato di trascinare via il suo corpo, sforzandoti di non distogliere lo sguardo dal viso martoriato un tempo identico al tuo, ma poi è piombato su di te Notacanto, l'orribile storpio che vive sullo scoglio vicino all'Approdo.

Hai ceduto all'orrore, fuggendo sulla spiaggia, e proprio allora l'assordamento bombardamento è ricominciato. Quando pensavi che non avresti più sentito voce umana, qualcuno ha urlato il tuo nome e, tra le lacrime, hai visto la barca di un Confessore. Sei salita a bordo, senza esitare. Hai perso i sensi.

Al risveglio non hai trovato accanto a te un sant'uomo, ma una strega, un noto brigante, un carpentiere straniero... E l'odioso mostro. Avresti voluto metterti a urlare, ma hai ricordato a te stessa l'umiltà del servizio. Li hai ringraziati per averti salvata e da allora ti sforzi di concentrarti sulle loro ferite, per dimenticare le tue. Ma ti senti come una brocca rotta che tenta di svuotare il Mare.

Alosa - La Conversa

Costume

Cintura da Conversa

Parole Tabù

Gemella

Rinnegare

Scambio

Dovere

Sacrilegio

Notacanto – Il mostro
Nostalgia di casa: Udito

Tutti sull'Isola credono che la tua grottesca esistenza inizi e finisca su uno scoglio. In solitudine. Grazie al Mare si sbagliano. Certo, finché il sole mette a nudo il tuo aspetto orrendo e la tua camminata sbilenca, c'è poco che tu possa fare se non pescare, con un bastone affilato o con le tue dita nodose. Dopo la brutalità del giorno, però, viene sempre la misericordia della notte.

Allora vaghi libero, signore e padrone dell'Isola, tanto svelto e sicuro da avvicinarti alle case e ai loro abitanti. Puoi trascorrere ore ad ascoltare il suono delle parole, avido di origliare anche la più semplice delle conversazioni. Non ti senti affatto in colpa, ma a volte un nodo di malinconia ti stringe la gola e allora corri via, verso la scogliera per ascoltare il vento e le onde, oppure verso il bosco dove il canto degli uccelli notturni si staglia su un fruscio di sussurri e mormorii.

Una volta un pastore, dopo averti battuto con un bastone, ti biasimò per non avere il coraggio di farla finita. Tu invece ami la vita, anche questa vita, e non potresti sopportare di non udire più il tuo cuore battere nel petto, insieme a cento e più canzoni che premono per arrivare fino alle labbra.

Nonostante il tuo aspetto ripugnante, possiedi una voce magnifica e non sei tu a dirlo. È Alosa.

Una notte ti ha sentito cantare e si è affacciata alla finestra dell'Approdo, il rifugio dei Confessori che è chiamata a custodire. Tu l'hai vista subito, così liscia e perfetta nella luce nella luna, e hai esitato quanto bastava perché anche lei ti vedesse. Non ha urlato, non ha nemmeno sbattuto le imposte: invece è scesa da te e siete diventati amici. Lei sa leggere, non dovrebbe eppure può, te l'ha confidato come segno di fiducia. Sua sorella infatti è una dei Confessori, sempre a solcare il Mare.

La fiducia di Alosa ti ha reso più sicuro e persino temerario, spingendoti a sfidare sassi e insulti pur di cercare la compagnia di altri uomini. Se non fosse stato per lei, non avresti mai incontrato Smeriglio. Lui è uno straniero e spesso, nei sussurri notturni e meschini, l'hai sentito chiamare sciocco o persino folle. La maldicenza non ha fatto altro che darti l'ultima spinta che ti serviva: hai atteso fuori da casa sua nell'oscurità e in pieno giorno l'hai seguito fino alla spiaggia, dove stava per mettere in mare una barca che aveva intagliato per mesi. Quando si è accorto di te, ti ha sorriso e invitato a brindare con a lui ad Altavela. Non ricordi di aver mai festeggiato il battesimo di una barca prima d'ora.

Dopo qualche incontro, Smeriglio ti ha confidato che gli avrebbe fatto comodo un aiuto, soprattutto per procurarsi il legname. Hai accettato subito, pensando che la forza per abbattere un albero non ti mancata di certo. Solo in seguito ti sei reso conto che questo significava inoltrarsi in pieno giorno nel bosco della Strega. Alla fine, però, il desiderio ti sentirti utile ha avuto la meglio: ora hai un incarico per impiegare le tue giornate e degli amici per dare un senso alla tua vita. Sei felice.

Notacanto – Il mostro

Guerra: Speranza

Smeriglio è stato il primo a parlarti dei biplani. Ricordi di aver pensato che fossero un'invenzione meravigliosa. Hai dovuto cambiare idea, quando sono calati sull'Isola in una pioggia di esplosioni.

Quando hai sentito la terra tremare, il tuo primo pensiero è stato per Alosa: hai corso con tutta la rapidità delle tue gambe storte fino all'Approdo e il tuo cuore ha mancato un colpo, quando hai visto le macerie. Poi, però, l'hai trovata. Ti si è stretto il cuore quando hai capito che stava trascinando il cadavere martoriato di una donna, ma non hai esitato ad avvicinarti per aiutarla. E lei è scappata. Ti ha chiamato mostro ed è fuggita. Proprio come tutti gli altri. Questo ti ha sconvolto più delle bombe.

Stavi ancora vagando intontito sulla spiaggia, quando hai sentito Smeriglio che gridava il tuo nome. Era su una barca, non una delle sue, insieme a un altro uomo... E alla Strega. Anche se non ha protestato quando si sono accostati per raccoglierti, quella donna ti ha raggelato con lo sguardo. C'è mancato poco che non ti accorgessi nemmeno di Alosa, rannicchiata in un angolo. Priva di sensi.

Tu non sai niente della Guerra e non vuoi capirla. Sai solo che ora siete salvi. Che i tuoi amici sono salvi. Alosa si riprenderà, ti spiegherà e curerà anche l'ultima ferita del tuo animo. Sarete felici.

Notacanto – Il Mostro

Costume

Bastone e andatura sbilenca

Parole Tabù

Mostro

Potere

Maledizione

Voce

Rivalità

Smeriglio – L'intagliatore di barche

Nostalgia di casa: Tatto

Anche se vivi da anni sull'Isola sei uno straniero. Non ti permetteranno mai di dimenticarlo, ma ciò non toglie che questa sia la tua casa. L'hai battuta palmo dopo palmo, passeggiando sulle spiagge e correndo giù per le colline. La sensazione del vento sulla faccia, sputato dal Mare o alzato dalla corsa, è la tua ragione di vita. Per questo molti sull'Isola ti chiamano sciocco. E hanno ragione.

Non puoi negare che ti sia sempre piaciuto ridere e scherzare, a costo di sottrarre ore al sonno o al lavoro. Per intagliare una barca ti prendi tutto il tempo necessario, cacciando a pedate i pescatori troppo impazienti. Eppure li hai visti tornare immancabilmente da te, come capre dal pastore.

Da qualche tempo hai stretto amicizia con Notacanto, uno storpio che vive sugli scogli nemmeno fosse un mitile. Non c'è da sorprendersi se alla brava gente dell'Isola piace ancora meno di te, ma forse è proprio questo ad averti spinto a dare una possibilità al mostro, quando è venuto a farti visita.

Mai decisione fu più azzeccata: è forte come un toro e può andare avanti a spaccare legna per un giorno intero. Così a te resta il lavoro di fino, quello che preferisci, e più tempo per vagabondare.

Più tempo per dedicarti anche a un altro genere di affari.

Infatti la tua più vecchia conoscenza sull'Isola è Lanzardo, brigante, contrabbandiere, ma prima di tutto grande marinaio. Solca di continuo l'Arcipelago, arrivando a spingersi fino alle Isole Interne, quelle assoggettate alla Terraferma, e torna sempre con la merce più bizzarra. Diavolerie meccaniche perfino. Gli offri volentieri ospitalità in cambio di storie, ma non hai mai accettato niente in dono. Gli orizzonti lontani ti affascinano e ti spaventano al tempo stesso: a te basta l'Isola.

Nemmeno qui, però, la vita scorre sempre placida e tranquilla. Un paio di settimane fa è venuto da te un Confessore, governando a stento la sua barca squarciata da uno scoglio. Si dice che quelli come lui perdano dimestichezza con i suoni delle parole, tanto sono concentrati sulla scrittura, ma gliene sono bastate poche. Voleva che riparassi la barca e hai accettato senza esitare, perché non ne avevi mai vista una più bella. Sai che avresti anche potuto chiedergli una confessione, ma non c'è niente della tua vita che tu voglia dimenticare e così ti sei accontentato di conoscere il nome della barca: Alalunga. Quando stavi già pensando a come scoprirne i segreti per introdurli nei tuoi progetti, il Confessore ha parlato un'ultima volta, per chiederti di tenere il mostro alla larga dall'Approdo.

Che interesse poteva mai avere Notacanto per il rifugio dei sant'uomini? Non hai impiegato molto a capirlo: in questi casi c'è sempre di mezzo una donna. La sua si chiama Alosa ed è la serva dei Confessori. Anche se l'hai incontrata una volta soltanto, ti è sembrata una ragazza davvero gentile e assennata. Confidi che sia anche abbastanza scaltra da non far soffrire il tuo amico.

Smeriglio – L'intagliatore di barche

Guerra: Paura

Ti trovavi in collina, quando hai sentito il rombo dei biplani. Sei rimasto a guardarli, incantato come un bambino, chiedendoti quanto potesse essere felice un uomo capace di volare.

Quando le bombe hanno infranto il sogno a occhi aperti, sei corso alla tua capanna e lì, grazie al Mare, hai trovato Lanzardo. Ti ha ordinato di aiutarlo a spingere in acqua la barca del Confessore e tu hai obbedito, lasciando che prendesse il timone mentre restavi pietrificato dal terrore. Hai capito subito che la Guerra avrebbe distrutto la tua vita sull'Isola. Niente sarebbe stato più come prima.

Senza spiegartene la ragione, Lanzardo ha costeggiato l'Isola fino ad avvistare il bosco e una volta lì è sbarcato per andare a prendere la Strega. Vederla ti ha subito ricordato i racconti di Notacanto, perché quella donna lo spaventa a morte. In un attimo di lucidità, hai chiesto a Lanzardo di passare dallo scoglio dove abita lo storpio, vicino all'Approdo. È stato così che siete incappati in Alosa, distesa sulla spiaggia come una bambola di stracci. L'avete tratta in salvo e finalmente avete trovato anche Notacanto, imbrattato di sangue. Non suo, grazie al Mare.

Dopo quell'attimo di sollievo, però, la rassegnazione è ripiombata su di te. Avete solo rimandato l'inevitabile: senza l'Isola, siete perduti. Nessuno può sperare di nascondersi dalla Terraferma.

Smeriglio – L'intagliatore di barche

Costume

Cappello di foggia straniera

Parole Tabù

Soldato

Biplano

Tradimento

Rimorso

Nemico

Lanzardo – Il contrabbandiere

Nostalgia di casa: Olfatto

Non sei mai stato capace di farti bastare l'Isola. Per te il Mare non è un limite, bensì una strada da percorrere. Pericolosa e capricciosa, certo, ma del resto non ci sarebbe gusto altrimenti.

Anche se tuo padre non era un grand'uomo, né gentile, né ambizioso, sapeva piegare una barca ai propri voleri ed è riuscito a insegnartelo. Eri ancora ragazzo, quando hai lasciato per la prima volta l'Isola e, di fatto, non sei mai tornato davvero. L'odore della salsedine, l'aroma delle spezie e il profumo delle donne, sono questi i poli che attraggono l'ago della tua bussola. Portandoti sempre più lontano.

Così ti sei spinto fino alle Isole Interne, dove gli uomini della Terraferma dominano incontrastati. Non c'è nulla che invidi di loro, non le macchine, non le signore dai volti pallidi e smorti, ma non puoi negarne la ricchezza. Questa gente ha troppo, si è presa intere isole pur avendo paura del Mare, e ti sei scoperto in grado di alleggerire le loro borse senza rimpianti. Per te stesso e per chi ti va a genio.

In poco tempo tutti i loro gendarmi hanno imparato a conoscerti. Nel giro di qualche anno a temerti. Più la Terraferma avanzava nei suoi proposti di conquista, rubando un pezzo d'Arcipelago dopo l'altro, più tu le rendevi la pariglia. Non hanno mai avuto speranze di prenderti. Non sul Mare. Non a casa tua.

A volte ci sono andati dannatamente vicini, però. Non potrai mai dimenticare quando hai dovuto saltare da una scogliera, confidando soltanto nella fortuna dei malandrini. Non ti ha mai abbandonato, né l'hanno fatto i tuoi complici sparsi per tutto l'Arcipelago: su ogni isola c'è una capanna disposta a nasconderti. La vostra gente non ha mai trovato il coraggio di mettere insieme un esercito per opporsi alla Terraferma, eppure il desiderio di essere parte della tua leggenda è più forte di ogni timore.

Per quanto i tuoi compatrioti amino raccontare storie su di te, il tuo amico più fedele sull'Isola dove sei nato è uno straniero: anche se il sole lo accarezzasse per cento anni, Smeriglio resterebbe sempre un pallido uomo della Terraferma. Per questo e per i suoi modi bizzarri non è molto popolare tra la gente dell'Isola, ma non si può dire che gli manchi il fegato, né il talento nel costruire barche.

E come dimenticare Remora, la temuta Strega del bosco? Avete passato un intero inverno insieme, burrascoso e magnifico come ogni cosa di lei. Poi, però, la fiamma della passione si è spenta, perché ti sei reso conto che lei voleva davvero un pezzetto di te. Non che pretendesse amore eterno o simili sciocchezze da contadina, ma hai maturato la convinzione che cercasse di modellarti, quasi fossi una barca da spingere verso una meta. Tu invece sei un uomo libero, lo sanno tutti sull'Arcipelago.

Tuttavia con il passare del tempo l'orizzonte verso il quale fuggire si è fatto sempre più ristretto. La Terraferma avanza, isola dopo isola, e il cappio si stringe, mentre tu puoi solo ridere e urlare più forte per tentare di dimenticarlo. Non ti avranno mai, continui a ripeterlo. Non ti avranno mai.

Lanzardo – Il contrabbandiere

Guerra: Rabbia

Alla fine i biplani sono arrivati fino all'Isola e la sorte ha voluto che tu fossi presente per assistere. Non puoi neanche escludere che ti abbiano seguito, visto che sono apparsi all'orizzonte proprio mentre tu sbarcavi in una caletta tra gli scogli. La tua barca è stata la prima vittima del bombardamento.

È stata la furia a preservarti dal panico, la consapevolezza che non avreste mai dovuto limitarvi ad aspettare l'inevitabile, come un capretto con il macellaio. Sei corso subito verso casa di Smeriglio, ma sulla strada hai incrociato un uomo ricoperto di sangue che si trascinava a riva. Un Confessore, le viscere già sparse sulla sabbia. È riuscito solo a biascicare due parole: "Prendi. Aguglia". Non appena hai visto la sua barca all'orizzonte, hai obbedito più che volentieri: non ne hai mai vista una più bella.

Per prima cosa hai recuperato Smeriglio, terrorizzato come non mai, quindi hai salvato Remora, che invece non ha esitato a far soffiare un vento incantato nelle vostre vele. Il tuo amico ha insistito perché caricaste a bordo una donna svenuta sulla riva e persino un mostro raccapricciante. Almeno lo storpio sembra forte, ma la ragazza è una serva dei Confessori. Inutile su una barca. Anche se non puoi contare sulla ciurma migliore, te la caverai anche stavolta: vivrai per vendicarti della Terraferma.

Lanzardo – Il contrabbandiere

Costume

Un flauto

Parole Tabù

Eroe

Egoismo

Resistenza

Codardia

Unione

Remora – La strega

Nostalgia di casa: Gusto

Sei la depositaria di un sapere antico e ne vai fiera. La gente dell'Isola ti teme, ma nell'ora del bisogno viene a cercare i tuoi rimedi: sanno che nessuno può mettere a frutto la ricchezza del bosco meglio di te. Che sia resina o radice, ne conosci il sapore e le proprietà. Più di tutto, però, conosci il sapore delle parole. La tua arte non è quella rigida e terribile dei Confessori, non puoi sollevare un'onda immane o strappare a un uomo il ricordo di anni di vita, ma non lo vorresti nemmeno. Le tue parole sono volatili, libere come il canto, eppure il loro potere è più che sufficiente per riparare o rovinare una vita.

È successo allo storpio che vive su uno scoglio nei presi dell'Approdo: sai che era lo stregone di un'altra isola, noto in tutto l'Arcipelago per la forza della sua voce, e non è raro che il potere conduca a spingersi troppo oltre. In verità, anche se conosci la strega che l'ha punito, non sei stata messa al corrente delle sue colpe, ma sei certa che nessuna di voi elargirebbe una maledizione con leggerezza.

Per questo non hai mai tentato d'infrangerla, continuando a rivolgere tutta la tua attenzione alla preoccupante avanzata della Terraferma. Pur senza abbandonare il tuo bosco, hai scambiato molte parole con le tue sorelle e i tuoi fratelli di altre Isole, consultandoti persino con i Confessori. Invano.

Nessuno che si possa chiamare saggio mischierebbe la magia con la guerra, la fonte di ogni equilibrio con la lurida incarnazione della prepotenza. Tuttavia, quando ormai disperavi di trovare un giusto modo per intervenire nelle vicende del mondo, all'ombra dei tuoi alberi si è presentato Lanzardo.

Nonostante la solitudine del bosco, il suo nome era già arrivato alle tue orecchie: brigante diceva il vento della Terraferma, eroe rispondeva la gente dell'Arcipelago. Hai voluto giudicarlo da te e così, dopo averne curato le ferite, hai trascorso l'intero inverno con lui. Non avevi mai condiviso tanto tempo con qualcuno dai tempi dell'infanzia, ma ti è servito a capire perché quest'uomo è avvolto da un alone di leggenda. È un sciocco, come tutti coloro che non praticano la magia, eppure la sua spensieratezza, il suo ardire e la sua spassionata generosità rappresentano appieno il cuore della gente dell'Arcipelago, così come la disciplina degli eserciti e la precisione delle macchine sono la bandiera della Terraferma.

Per questo hai cercato di guidarlo, di pungolarlo, di ultimare la trasformazione del brigante in eroe. Quando infine ti sei illusa di aver toccato a fondo il suo cuore, l'hai lasciato andare per poi seguirne da lontano le imprese. L'hai ammantato di buona sorte, traendolo in salvo persino quando si è gettato da una scogliera per sfuggire ai gendarmi. Ma alla fine il tuo incantesimo è andato in frantumi, senza nemmeno che te ne accorgessi. Non appena la gente ha cominciato a riunirsi intorno a lui, Lanzardo ha avuto paura di perdere la sua libertà. Questa sua codardia, unita alla completa vanità dei tuoi sforzi, ha spalancato le porte alla Terraferma. Fino alla tua Isola.

Remora – La strega
Guerra: Disprezzo

Speravi che i tuoi occhi non avrebbero mai visto i biplani solcare il cielo dell'Isola, speravi che ci fosse tempo per trovare una soluzione diversa dalla brutalità della Terraferma. Hai sperato invano.

Lanzardo è venuto a salvarti dalle bombe, con una barca rubata a un Confessore. Non riesci a essergli grata, fatichi persino a guardarlo in faccia sapendo quanta responsabilità di tutto questo ricade su voi due. Vi accompagnano tre sciocchi: un carpentiere amico di Lanzardo, il mostro maledetto e infine una serva dei Confessori. Nessuno dotato di un briciolo di potere.

Forse gli altri pensano che questa patetica fuga possa essere una soluzione, ma la Terraferma non sprofonderà soltanto perché voi lo desiderate. Non sei riuscita a trovare una soluzione che preservi l'equilibrio e per questo detesti te stessa. Anni di apprendimento in solitudine, di sacrifici, di fedeltà ai precetti della magia... E per cosa? Ora vuoi solo che tutto finisca, in un modo o nell'altro.

Tuttavia, come una naufraga a un relitto, ti sei aggrappata al ricordo di un'antica profezia dei Confessori. Li hai sentiti parlare di una pergamena su un'isola remota, di un potere capace di mettere fine alla Guerra. Ora che i tempi sono così disperati, forse potresti convincere uno di loro a ricorrere a questa soluzione... Se solo conoscessi le rotte di questi dannati vagabondi del Mare.

Remora – La strega

Costume

Collana di conchiglie

Parole Tabù

Solitudine

Inverno

Fiducia

Salvezza

Amore