

# La Corsa all'Oro

## Ciò che c'è di meglio...

di Piermaria "ainulindalë" Maraziti – 18 Aprile 1998

Consigliata ad un pubblico maturo

### Nota dell'autore

Tutti gli appassionati di **Star Trek** non potranno fare a meno di notare un chiarissimo riferimento, naturalmente voluto, ad uno degli episodi più belli della serie, oltre che l'ultimo!

Ma vi sono anche molti altri riferimenti (a film, telefilm e libri – non solo relativi a **Star Trek**), nascosti o ben evidenti qua e là, alcuni oscuri altri meno... un *bravo!* a chi riuscisse a scovarli tutti.

Ho interpretato il tema in modo un po' personale, ma penso che questo faccia parte del gioco, nonostante tutto.

### Tema della Corsa all'Oro

*Sono affascinato da sempre a storie in cui si incontrano personaggi provenienti da Altroquando, quindi: l'ambientazione deve essere il nostro mondo reale, non importa in quale/i tempo/i.*

*Ognuno dei personaggi viene dal proprio tempo, non due di loro vengono dallo stesso tempo e nessuno dalla linea temporale in cui si svolge (o almeno inizia) l'avventura. I personaggi sono stati chiamati in questa linea temporale per compiere un'impresa; l'impresa potrebbe anche richiedere scorrazzare per altre linee temporali.*

*Per intendersi con un esempio cretino: un legionario romano, un crociato, un SS e una etera greca sono assunti per liberare la Maschera di Ferro; nel farlo scoprono che egli è in realtà un giovane che vorrebbe imbarcarsi sul Titanic; ve lo conducano e salgono a bordo anche loro...*

*N.B. Non c'è nessuna limitazione sul tipo di porte temporali richieste e sul loro funzionamento.*

**Teo Mora**

### Prefazione

Questa è un'avventura estremamente interpretativa. Non conta che regolamento vogliate utilizzare perché virtualmente tutta la storia si svolgerà in un ambiente chiuso con i personaggi coinvolti in una (a volte anche feroce) discussione. Potrebbe addirittura essere giocata "dal vivo", nel senso che i giocatori potrebbero vestirsi (anche se non è detto sia una cosa molto semplice) come i loro personaggi e agire sempre in prima persona, anche nei movimenti e negli atti.

Non occorre un arbitro, o un *master*, anche se in effetti, se il gruppo non è affiatato, potrebbe servire un moderatore – e tutto sommato qualcuno che si legga tutti i profili è abbastanza indicato per dirimere eventuali diatribe.

Si potrebbe pensare a quest'avventura come ad un Gioco di Comitato, ma non sono mai stato convinto di essere un buon ideatore di GdC per cui non la considererò tale... ☺

Gran parte dell'avventura, comunque, è composta da illazioni fantastiche, da riflessioni sulla storia e sulla storiografia. Molto semplici e banali, certo, in un'avventura di poche pagine, ma uno spunto interessante, credo, per una buona discussione oltre che per l'avventura in sé.

### Introduzione

Tutti i personaggi vengono dal 31 Dicembre 2000 ma da linee temporali alternative alla nostra, che chiameremo la "realtà" per definizione e si ritrovano in una sorta di grande sala di riunioni, senza porte

ma dotata d'ogni comfort e di un *buffet* preparato e degno di un importante ricevimento. Ognuno è, in un modo o nell'altro, una persona importante nella sua linea temporale – un personaggio chiave che ha, in qualche modo, influenzato il suo corso temporale, in bene o in male, anche involontariamente, o che potrebbe farlo.

Chi abbia portato i personaggi in quel luogo non è dato sapere (similmente a chi abbia risvegliato tutti gli esseri umani nel **Mondo del Fiume**) ma una cosa potrebbe dar da pensare ai giocatori: tutte le linee temporali sono *peggiori*, in un modo o nell'altro, di quella reale: pestilenze, guerre, regimi totalitaristici, carestie e quant'altro. Gli stessi personaggi fanno di non vivere in un bel mondo, la loro storia, molto simile, fino ad un certo punto, a quella reale – e fra loro – presenta esempi di epoche molto migliori e si renderanno ben conto, parlando, che qualcosa non va.

Scopo primario è il confronto sulle scelte dell'umanità, dell'umanità di ciascuna linea temporale, ma anche trovare un modo di "rimediare", cioè un "forse, se avessimo fatto così, se questo non fosse successo, forse le cose potevano andare meglio...". L'idea è quella di dipingere, agli occhi dei personaggi, la realtà attuale come la migliore possibile (non è che sia proprio ottimistica come previsione, ma è solo spunto per un gioco non per una disquisizione di merito).

## **Antefatto 1**

*Tutti i giocatori devono leggere quanto segue (eventualmente questo spezzone potrebbe essere fotocopiato assieme alla scheda del personaggio e dato prima dell'inizio della storia).*

È l'inizio del nuovo millennio. Altri mille anni di storia sono passati per questa umanità il cui unico scopo sembra essere sempre stato quello dell'autosvilimento, del trovare sempre nuovi modi per condannare sé stessa alle fiamme infernali... ma non nell'aldilà, come molte religioni insegnano, ma sulla stessa terra, in vita.

Mancano pochi secondi, la televisione sta trasmettendo i soliti spettacoli banali e farciti di pubblicità per il governo o qualche prodotto inutile, su Internet il conto alla rovescia virtuale è già scattato molte volte, si sa: in almeno un posto del mondo è mezzanotte, no? Beh, non proprio ma quasi. Alcuni stanno già navigando nel nuovo millennio, altri si stanno ancora preparando alla festa, ma per festeggiare cosa, altri mille anni di follie?

Cinque... Quattro... Tre... Due...

Chiusi gli occhi per un attimo, un respiro profondo quasi a farsi coraggio... ma questi ultimi secondi... nessuno ha detto Uno... Zero!!! Cosa succede?

Riaprendo gli occhi... il luogo è diverso... cosa è successo? Chi sono queste persone?

## **Antefatto 2**

*Tutti i giocatori devono descrivere il proprio personaggio (esternamente!). Se fosse possibile o si volesse interpretare questa storia dal vivo, questo è il momento in cui ognuno dovrebbe indossare gli eventuali costumi. Dopodiché i giocatori devono leggere quanto segue (potrebbe leggerlo uno a tutti, ad alta voce – il moderatore, se è stata prevista questa figura).*

Vi trovate in un grande salone, lussuosamente arredato. Per ognuno di voi c'è una poltrona, molto comoda. Accanto alle poltrone ci sono dei piccoli tavoli bassi, con appoggiati vari libri, una bottiglia di buon vino, o birra (a seconda dei gusti) nonché carta e penna.

Sulle pareti vi sono vari quadri, raffigurazioni di importanti momenti storici: la presa della Bastiglia, Garibaldi che entra a Roma, Napoleone che perde a Waterloo, Hitler suicida in un bunker, Pol Pot morto in un villaggio sperduto della giungla, Mao Tse Tung a capo della Cina, la sconfitta dell'Invincibile Armata Spagnola, i Turchi bloccati a Vienna... a molti di voi gran parte delle raffigurazioni suonano strane: i rivoluzionari francesi sono stati sconfitti da Luigi XIV, Garibaldi è morto a Marsala, Napoleone ha vinto a Waterloo, Hitler ha ottenuto la resa dei suoi nemici dopo aver lanciato le V2 con testate atomiche su Londra e Mosca, Pol Pot ha riunito il sud est asiatico ed ha ottenuto il controllo di un potentissimo impero economico che soggioga quasi tutto il mondo, Mao Tse Tung è stato sconfitto durante la sua lunga marcia, l'Invincibile Armata ha distrutto la flotta inglese ed Elisabetta d'Inghilterra è stata portata in

catene a Madrid, i Turchi hanno conquistato Vienna...

Attorno a voi un buffet molto ricco. Ogni sorta di prelibatezze, adatte ad ogni tipo di palato, abbondano su vari tavoli disposti lungo le pareti. Ma ora che ci fate caso: non ci sono porte, né finestre. Non sembra esserci illuminazione artificiale ma è tutto ben illuminato. L'atmosfera è un po' surreale e mette angoscia, anche in quelli di voi abituati a situazioni ben peggiori.

Dando uno sguardo ai libri trovate diverse opere storiche, libri di diritto, opere fondamentali del vostro tempo.

Parlando fra voi, ognuno nella sua lingua, vi rendete conto di capirvi – senza riuscire a spiegarvi come. Dove siete? Chi vi ha portato qui? Cosa vuole?

## **Personaggi**

*Vengono ora descritti i personaggi. Ognuno di questi profili deve essere dato ad un giocatore e nessun altro dovrà leggerlo per nessun motivo (anche se il giocatore ha addosso a sé quel foglio, se si vorrà giocare dal vivo, il personaggio nella realtà di gioco ovviamente non ce l'ha). Nel profilo viene anche indicato qualche esempio di libro che il personaggio troverà a fianco della sua poltrona (oltre ad un'enciclopedia storica della sua linea temporale).*

*I giocatori sono liberi di interpretare ed aggiungere a questa base, tenendo sempre presenti le premesse (fanta)storiche indicate e le loro logiche (o verosimili) conclusioni.*

*Si noti che pur se i personaggi previsti sono otto non è necessario che i giocatori siano otto – non vi sono intrecci o motivi particolari che impongano l'utilizzo di certi personaggi piuttosto che di altri, o di certe combinazioni sì ed altre no, tanto che la scelta, anche dell'associazione fra giocatore e personaggio, potrebbe avvenire del tutto a caso.*

*Sarebbe preferibile dare i profili ai giocatori con un certo anticipo rispetto allo svolgimento dell'avventura, eventualmente addirittura qualche giorno prima, per permettere loro di organizzarsi e, se preferiranno, anche documentarsi appropriatamente soprattutto sugli eventi storici che (nella loro visione di giocatori) hanno rappresentato la deviazione della loro linea temporale rispetto a quella reale e che nella realtà soggettiva del loro personaggio rappresentano il momento cardine della loro storia.*

*Il sesso dei personaggi non conta più di tanto, a parte qualche caso particolare: potete benissimo assegnare personaggi donne a donne e uomini a uomini, oppure mescolarli come volete, oppure cambiare sesso (e nome) a qualche personaggio per adeguarvi alle necessità del gruppo.*

**Joanne de la Croix,  
Marchesa di Baton Rouge  
Contessa di Dover**

**Gran Cerimoniere della Grande Francia**

Sei la prima Gran Cerimoniere donna del Grande Regno Francese. Conosci personalmente Luigi XXIV, anzi prima o poi qualcuno scoprirà che sei la sua amante segreta!

Effettivamente dopo la tentata ribellione del 1789 la Francia ha avuto grande fortuna. Antonietta, moglie di Luigi XIV (che perse la vita nei combattimenti) aprì una piccola porta ai democratici: questo calmò la popolazione e le ha fatto amare ancor più i suoi Re legittimi – naturalmente chi sta a corte sa bene che le cose sono state leggermente diverse e che in realtà il potere non è mai sfuggito di mano ai nobili. L'Inghilterra, indebolita dalla perdita delle sue colonie, stava perdendo sempre maggiore influenza in Europa e la Germania venne sconfitta e definitivamente conquistata, poi trasformata in protettorato per darle una parvenza di indipendenza, all'inizio del secolo successivo. Da quel momento in poi nulla poteva più andare male: le colonie francesi in America si estesero ad ovest sino al Pacifico e a sud sino al Rio delle Amazzoni; tutto il Sahara divenne francese, e all'inizio del XX secolo iniziò a dare i suoi frutti grazie all'irrigazione voluta dall'Ing. De Lesseps.

Alle soglie del nuovo millennio il Grande Regno Francese, e il suo Re in prima persona, controllano direttamente un terzo del mondo ed economicamente virtualmente tutto. Nessuno è in grado di opporsi alla volontà dei nobili che fanno il bello e il cattivo tempo, nonostante le elezioni "democratiche" che si svolgono ogni tre anni – ma sono elezioni dallo svolgimento ben ovvio dato che i maggiori oppositori del regime sono sempre figure meschine, scoperte da scandali, denunciati dalle loro vittime o vittime essi stessi di sfortunati incidenti. Evidentemente Dio è con il Grande Regno Francese e il Re è Re per Sua volontà!

*Accanto a te troverai una copia della Rinnovata Costituzione del Grande Regno Francese datata 1898. In essa si descrive un modello di Monarchia Costituzionale in cui gran parte del potere effettivo rimane comunque in mano al Re e ai nobili: la camera alta, formata da nobili di rango, può opporsi alle decisioni della camera bassa, elettiva, e i ministri devono essere scelti dalle libere elezioni solamente fra nobili di sangue da almeno tre generazioni...*

**Giuseppe Maria Odescalchi  
Cardinale di Santa Romana Chiesa**

Sei il Ministro della Comunicazione del Regio Stato Pontificio e fratello del Papa Re Paolo VIII. Controlli, con il tuo diritto di veto e il potere di messa all'indice deciso dalla commissione dei 3 saggi, i *mass media* di tutto il mondo cristiano e cattolico: tutta l'Europa, tutta le America, mezza Asia e mezza Africa (oltre all'Australia, naturalmente). Naturalmente il controllo viene effettuato anche sulle trasmissioni via satellite (ne sono già stati abbattuti diversi che dai sacrileghi regimi del medio oriente trasmettevano le parole del loro "profeta") e su *Internet*, grazie agli *hub* intelligenti che filtrano il traffico ed intercettano le E-Mail, anche quelle crittografate grazie al chip decodificatore del dott. Jadek.

I tentativi di riunificazione di un ipotetico stato italiano, iniziato a metà XIX secolo, si risolsero in un fallimento totale e ogni velleità venne cancellata dopo l'uccisione del terrorista Garibaldi a Marsala e la conquista di Torino da parte delle truppe Austriache. Gran parte degli eventi successivi non sono molto degni di nota, a parte una nuova serie di donazioni o annessioni territoriali verso lo Stato Pontificio da parte di vari nobili che seguivano i sani principi Cattolici e grazie ad alcuni lasciti ereditari di altri nobili, morti in varie situazioni particolari verso la fine del secolo.

La nascita del movimento comunista e la crisi dei valori dello Stato e della Famiglia portarono diversi governanti europei a dare un peso sempre maggiore alla Chiesa e ai suoi uomini. La Repubblica francese fece una legge che imponeva ai suoi Ministri di essere Cattolici e di rigidi costumi morali, la protestante Germania, sconfitta dopo la Grande Guerra, vide imporsi simili leggi e, senza andare troppo oltre, cinquanta anni di storia videro Gesuiti, Domenicani, Vescovi e Cardinali avere posizioni importanti, spesso fondamentali, nei governi di quasi tutto il mondo civile. Le guerre che seguirono, contro gli arabi, contro gli indù, contro i comunisti cinesi, erano sempre accompagnate dalla parola di Dio. E ora che il popolo deicida è stato eliminato grazie alle leggi imposte nel 1938 a tutti gli Stati Cattolici, Dio ha benedetto questa nuova Evangelizzazione.

*Accanto a te troverai una copia del Nuovo Catechismo Cattolico come scritta da Giovanni XXIV nel 1991. In essa vi sono ancora più forti condanne verso tutti i diversi dall'ideale Cattolico rispetto alle precedenti, mai state poi gran che tolleranti!*

### **Walter Koenig-Dumas** **Giudice Imperiale**

Sei un Giudice Imperiale. Dalle tue parole dipende la vita o la morte di grandi criminali contro lo Stato. Le tue sentenze sono finali, solo l'Imperatore, attualmente Napoleone XII, può ringraziare persone da te condannate. Sei forse uno dei più veloci giudici: quando i condannati arrivano a te già sai che sono colpevoli e già hai deciso la loro sorte: morte. In fondo i giudici prima di te non possono essersi sbagliati quando hanno dimostrato la colpevolezza delle persone no? Mancheresti loro di rispetto evidenziandone l'errore.

Dopo l'esilio sull'isola d'Elba Napoleone Bonaparte riuscì a rimettere assieme tutti i suoi fidi e, seppur con grosse difficoltà, grazie alla sua Guardia Imperiale, sconfisse a Waterloo i suoi nemici. Il Congresso di Parigi del 1815 chiesto dalle potenze sconfitte vide un nuovo assetto Europeo, che vedeva l'Impero Francese dominare, direttamente o tramite protettorati, mezza Europa. Il successivo sviluppo commerciale dell'Impero fece in modo che, in un modo o nell'altro, compagnie francesi controllassero gran parte delle risorse divenute sempre più importanti con la Rivoluzione Industriale (e non dimentichiamoci i grossi strateghi che, alleandosi con gli Stati dell'Unione, costrinsero Lincoln alla resa dopo le grandi battaglie di Chicago e di Springfield, accrescendo così enormemente il potere dell'Impero).

Alla fine del secondo decennio del XX secolo vi furono grandi sconvolgimenti, ed iniziò una lunga ed estenuante guerra con la Russia, ormai sotto il controllo bolscevico, terminata dopo venti anni solamente grazie al bombardamento atomico di Leningrado, Mosca e Kiev. Il dominio dell'Impero francese sul mondo ormai era a portata di mano, e grazie al suo perfetto sistema giuridico qualsiasi tentativo interno di rendere meno assoluto il potere dell'Imperatore, soprattutto durante la delicata fase della guerra, doveva fallire alla nascita.

*Accanto a te troverai la copia del Codice di Procedura Penale Imperiale, edizione Marzo 1976 (sostanzialmente immutato, comunque, negli ultimi vent'anni). È interessante notare come la giustizia Imperiale non preveda errore, la ricerca di prove a carico spetta solamente all'amministrazione della giustizia e alle forze di polizia sociale, la condanna venga decisa prima del processo e quest'ultimo serve solo a far ammettere pubblicamente la colpa e l'errore da parte dell'imputato, aiutato in questo da un tutore scelto dalla corte.*

### **Generale Hermann von Rosenbaum** **Comandante della Scuola delle SS**

Sei il Comandante della Scuola delle SS, dislocata a Berlino 2, il nuovo centro residenziale nato vicino Berlino nel 1980. Sei responsabile della scelta degli allievi, della loro formazione, della verifica della loro fedeltà agli ideali nazisti, della purezza delle loro origini razziali e della loro condotta morale. Nel corso dei due anni di formazione, dai quali i cadetti escono col grado di Tenenti – o non escono per nulla – segui personalmente ogni singolo studente e ti accerti che sarà un buon ufficiale della polizia politica. Ti interessano poco gli intrighi politici e le polemiche di stato, vuoi seguire i precetti di Adolf Hitler alla lettera e nulla più.

I tuoi allievi sono un po' più fortunati di quelli delle scuole di guerra: loro sono destinati ad andare ai fronti, in Arabia, in Cina, in India; o nelle zone occupate di recente, dense di terrorismo ed estremamente pericolose (un attentato suicida a Johannesburg giusto qualche giorno fa ha causato la morte di duecento soldati tedeschi). Gli ufficiali delle SS affiancano le forze di polizia ristrutturate dopo le occupazioni per iniziare alla nuova regione tedesca la fase di germanizzazione: le eutanassie, l'insegnamento della lingua e della cultura ai bambini, tolti alle loro madri che altrimenti ne rifiuterebbero la giusta educazione, l'inserimento dei geni ariani nella popolazione, grazie alla tecnica di trapianto cromosomico che valse il premio Nobel nel 1980 al Dottor Mengele, pochi mesi prima della sua morte. Chi era abituato alla rude occupazione di trent'anni fa, che causava molte sofferenze a tutti con la sua violenza continua, si stupirebbe di vedere, ad esempio, l'attuale Giappone: i nuovi nati, ormai la seconda generazione, non sono gran che diversi dai tedeschi migliori: la razza umana sta finalmente conoscendo la sua perfezione, e l'eliminazione delle caratteristiche delle razze inferiori ci permetterà, finalmente, di elevarci al livello degli dei!

*Accanto a te troverai una copia del Mein Kampf, libro sacro nella Grande Germania.*

**Le Quyen Ngo Dinh**  
**Controllore statale delle Zaibatsu**

Sei la Controllore statale delle Zaibatsu, le grandi multinazionali giapponesi. Dipende da te il controllo sulle loro forniture al mondo occidentale, la verifica della loro lealtà allo Stato Unico Indocinese.

La politica di Pol Pot ha creato i presupposti per un movimento politico che, nell'arco di pochi anni, ha riunito governi e popoli dell'Indocina in un unico grande stato chiamato SUI. Pochi riescono, anche dopo trent'anni, a spiegarsi cosa ha risvegliato questo spirito e riunito popolazioni un po' addormentate e, spesso, ostili fra loro.

Il più organizzato e fanatico servizio segreto del mondo è poi, nei primi anni '80, riuscito a capovolgere il governo Indiano, consegnare Singapore al SUI, comprare l'alleanza economica e politica del Giappone e di Taiwan. Nell'arco dei successivi cinque anni il mondo occidentale è stato messo in ginocchio: niente più industrie di comodo che producessero i beni per loro a costi ridicoli. L'inflazione negli USA nel 1988 toccò il record del 50%, in Europa la situazione era di poco migliore, ma il colpo iniziava a farsi sentire pesantemente. Nel 1989 lo Stato Indiano cessò di esistere e venne annesso al SUI che ora comprendeva tutta la terra dall'Indo al Pacifico, a Sud fino alla Nuova Guinea, a nord sino alla Cina e contava Taiwan e Giappone alleati stretti, Cina e Australia sudditi economici. A fine 1989 Hong Kong venne annessa al SUI. L'Inghilterra gli dichiarò guerra spalleggiata dalla Francia. Ma le flotte inviate in zona avevano troppi problemi logistici e l'Australia fu costretta ad uscire dal Commonwealth per non incorrere nel taglio totale dei viveri e delle risorse, di cui ormai non poteva più fare a meno, che le forniva il SUI. Non fu mai firmata una pace o una tregua, ma la guerra non venne mai combattuta.

Nel 1995 degli ordigni nucleari disinnescati vennero fatti trovare nel Big Ben, sotto il mausoleo di Lincoln a Washington, a Piazza San Pietro, sotto la Kaba a La Mecca e sulla cima della Torre Eiffel. Il SUI aveva dato prova di potere, ma anche di disinteresse nei confronti del resto del mondo. Da quel momento il suo sviluppo non si è mai arrestato e i suoi nemici spariscono sempre misteriosamente, sia in patria che al di fuori. E si può ormai dire che Pol Pot sia padrone del mondo, che per la prima volta dopo secoli vede un calo della sua popolazione.

*Accanto a te troverai una copia delle Regole del Commercio (che prevedono un rigido controllo su tutte le esportazioni: qualsiasi tipo di fornitura agli altri paesi deve essere effettuata solo se la contropartita è molto migliore) e una copia di un settimanale americano che parla degli ultimi incidenti alle catene produttive americane, del misterioso esaurimento delle riserve petrolifere Texane e di altri fatti che costringono ancora di più il mondo occidentale ad essere schiavo economico del SUI.*

**Lara Roshenko**  
**Compagna Primo Segretario dell'ufficio per il miglioramento del Popolo**

La tua carica è una posizione di prestigio, anche nella Mosca di fine millennio. E ti impone spesso di viaggiare in tutti gli Stati Amici (sei tornata giusto in tempo per le festività di fine anno dal tuo ultimo viaggio a Londra, Madrid e Parigi – la città che di gran lunga prediligi).

Sei responsabile dell'effettiva uguaglianza del Popolo, di tutte le persone che lo compongono. Tutti, infatti, hanno diritto a pari opportunità e tutti devono essere uguali e allo stesso livello. È la cosa più naturale del mondo! Tuo compito è trovare le disuguaglianze e risolverle, non tanto nell'ambito più fisico, ormai tutti hanno una casa, tutti mangiano, tutti lavorano, quanto nell'ambito morale ed intellettuale: le deviazioni dalla norma vanno aiutate a tornare nella media. L'intelligenza è uguale per tutti, i diversi devono essere riportati al giusto livello in un modo o nell'altro, oppure causerebbero gravi deviazioni nell'ordine costituito e questo non deve essere permesso a nessun costo. È naturale che l'uomo trovi la sua donna subito dopo l'adolescenza, ed è naturale che ogni coppia abbia due figli, e per il bene della loro crescita etica, è giusto che debbano essere un maschio ed una femmina. Anche le differenze fisiche dovrebbero essere eliminate, ma questo è più complesso.

Dopo la sconfitta di Mao Tse Tung la Cina divenne estremamente debole e fu facile, per l'Unione Sovietica, annetterne gran parte. Ma gli Stati Uniti non potevano permetterlo ed intervennero. La guerra che ne seguì durò vent'anni e portò all'esaurimento delle forze Americane grazie alle tattiche di guerriglia usate in tutti i teatri del combattimento, soprattutto nel sud dove la guerra si estese presto. L'opinione pubblica mondiale fu sempre più contro la politica imperialista degli Stati Uniti che, alla fine, capitolarono e si ritirarono. Grazie alla sempre più forte influenza politica russa, nel frattempo, negli anni fra il 1968 e il 1973 in gran parte dei governi Europei le elezioni vennero vinte dai locali partiti comunisti. Addirittura in Inghilterra i Laburisti vinsero le elezioni grazie all'appoggio del neonato Partito Comunista Britannico e nel 1975 una legge costituzionale abrogò la monarchia. Il decennio seguente fu luminoso: quasi tutta l'Europa entrò a far parte del Patto di Varsavia, l'Unione Sovietica stessa allargava i suoi confini sino all'indocina e, a seguito di un'azione difensiva dell'esercito russo, la Persia venne annessa garantendo così uno sbocco sull'Oceano Indiano. Con gli Stati Uniti ridotti a larva ormai l'intero mondo, finalmente, era destinato a seguire gli insegnamenti di Marx e Hengels.

*Accanto a te troverai una copia delle Statistiche Ufficiali che indicano i limiti di uguaglianza che il Popolo deve osservare.*

**Teresa Maria Cristobal**  
**Rettore dell'Università dei Madrid**

Sei il Rettore dell'Università di Madrid.

Tutti gli insegnamenti dell'Università cadono sotto il tuo controllo, sei responsabile del corretto indottrinamento degli studenti, della correttezza dei professori, della corretta applicazione delle teorie. Vista la tua posizione sei controllata, in tutto il tuo lavoro, dall'Inquisizione, costantemente. Questo è un po' stressante, ma in effetti meglio questo controllo *a priori* che quello *a posteriori* che ha causato tanti problemi nei secoli passati.

Dopo la sconfitta dell'Inghilterra l'Invincibile Armata divenne padrona dei mari. Questo portò la Spagna a controllare grandissima parte dei traffici e dei commerci con gli altri continenti, tanto che, nell'arco di un secolo, virtualmente tutte le colonie europee nelle Americhe, in Africa e in Asia erano spagnole. Questo vasto dominio portò una ricchezza ed una potenza tale alla Spagna dell'Inquisizione che questa riuscì, letteralmente, a comprarsi mezza Europa. Non mancarono guerre, rivolte, rivoluzioni e, anche recentemente, atti terroristici. Ma l'Inquisizione, che dopo aver processato le streghe divenne un apparato ben più organizzato per il controspionaggio e l'amministrazione della giustizia, riuscì sempre a far mantenere al Re il controllo di tutti i suoi domini.

Il mondo attuale vede la Spagna controllare oltre metà del mondo.

*Accanto a te troverai una copia delle Direzioni per l'Acculturamento dei Giovani. In questo testo sono indicati tutti quei concetti (senza grosse spiegazioni, naturalmente!) che sono pericolosi e che non devono, quindi, essere insegnati. Vengono anche indicate le parole che non devono più essere considerate far parte della lingua neoSpagnola, alcune in effetti, dimenticate da anni: pace, libertà, arbitrio ed altre ancora.*

**Saheed Kahraman**  
**Gran Visir di Roma**

Sei il Gran Visir, il Governatore, della città che una volta era considerata il centro della cristianità. Ormai tutta la popolazione, dopo due secoli di occupazione, è musulmana e segue i precetti di Allah e del suo Profeta.

L'assedio di Vienna ebbe successo. La coalizione delle forze cristiane non riuscì a sconfiggere i Turchi. Con quella città in mano le porte dell'Europa erano spalancate e l'avanzata fu inesorabile. Lenta, per scelta strategica, ma oramai del tutto inesorabile.

E con l'esercito Turco vennero portati in Europa anche i valori del Corano. E poi convertirsi era estremamente conveniente: si guadagnava rispetto, si potevano fare affari: erano molto pochi i musulmani, e certo nessuno fra i turchi, a voler fare affare con gli infedeli – in alcuni casi agli infedeli non venivano nemmeno venduti i generi di prima necessità, e trovare un lavoro era impossibile. L'aspetto religioso divenne sempre più importante e anche il progresso tecnologico, soprattutto all'inizio del XX secolo, fece in modo che l'espansione fosse sempre più forte. Nel 1950, con l'annessione dell'India, si poteva ben dire che oltre metà della popolazione mondiale fosse musulmana e suddita del Sultano.

*Accanto a te troverai una copia del Corano.*

## **Svolgimento**

I personaggi dovrebbero, passato il primo momento di sconcerto, cercare di capire il perché delle loro grosse diversità. Da dove vengono, cercare di spiegare agli altri cosa sia successo.

Da qui l'interazione è totalmente a carico loro. Non do suggerimenti proprio perché dovrebbero essere loro a pensare cosa ci sia di strano o "sbagliato" nelle varie linee temporali, soprattutto l'uno rispetto agli altri. Tutto il gioco che si svolgerà deve proprio vertere sulle varie interpretazioni, anche etiche e morali, che ogni personaggio potrebbe astrarre sugli altri.

Ovviamente parte della discussione potrà anche, quando appropriato, vertere sull'esame di punti salienti della storia reale... in questo è opportuno che i giocatori riescano ad astrarsi dalle loro conoscenze, soprattutto quelli i cui personaggi appartengono a linee temporale che hanno iniziato a divergere prima da quella reale.

## **Conclusione**

Ogni personaggio dovrebbe riuscire ad ammettere gli errori della sua linea temporale, cosa avrebbe potuto portare il mondo ad essere "migliore" (dove "migliore" significa più vicino a quello reale – anche se questo è un concetto che astrae dai personaggi stessi).

L'idea è quella di arrivare ad un certo punto ad un accordo, ma si potrebbe anche, semplicemente, porre un limite di tempo.

Al termine dell'avventura tutti e otto i personaggi torneranno al conto alla rovescia di fine millennio. Per loro questo sarà stato un sogno, una visione di un attimo. Sarebbe interessante, però, che ciascun giocatore dica come l'esperienza ha colpito il proprio personaggio, e cosa, eventualmente, lui cercherà di fare per cambiare le cose oppure, anche, se in effetti non farà nulla perché si è convinto che meglio di così non potesse andare!

## **Postfazione**

È abbastanza ovvio che tutte le interpretazioni fantastoriche che ho fatto siano personalissime, che molti degli eventi avrebbero potuto svolgersi in modo ben differente (alcune delle linee temporali non sono per nulla verosimili) e, soprattutto, che in nessun caso voglio dare giudizi *a priori* sui movimenti politici o religiosi che ho coinvolto. Comunque lo specifico qui, in postfazione, a beneficio di chi possa non immaginarlo da solo!

È altresì abbastanza evidente che non spero realmente che questo in cui viviamo sia il mondo migliore in assoluto, poteva andarci peggio, come questi otto personaggi ci dovrebbero aver mostrato, ma avrebbe anche potuto andarci meglio! In parte questa avventura vuole proprio far riflettere su questo, e vuol far riflettere i giocatori. E vuole anche far riflettere su cosa significa "migliore" in senso storico: ognuna delle linee temporali degli otto personaggi può essere considerata buona da alcuni punti di vista, per lo più molto distorti, ma sicuramente qualcuno che la pensa così esiste.

## **Ringraziamenti**

Ringrazio Flavia per le correzioni, in parte di carattere storico (soprattutto sulla parte di Pol Pot e di Mao Tse Tung) in parte sulla prosa, che a volte tendo a mantenere un po' troppo convoluta!

## **Nota sulla fine millennio**

Come mi fece notare Luca Giuliano (anche io sbagliavo) il terzo millennio inizierà il 2001, non il 2000! Il primo va dall'anno 1 al 1000, il secondo dal 1001 al 2000. L'anno 0 non esiste, all'1 a.C. segue l'1 d.C.!