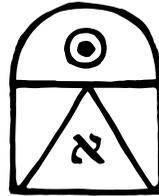


SOGNI DISTANTI



DI BENJAMIN ROSENBAUM

Dedicato a Avraham & Hanalee Lampert, Avraham & Basha Gelman, e Michael Rosenbaum, che ha lasciato lo shtetl; ed a quelli che hanno lasciato indietro.

PANORAMICA DEL GIOCO

Demoni e giullari nuziali; fidanzamenti e pogrom; ascensioni mistiche e accuse di omicidio; le figlie dei rabbini scappano per diventare attrici o fuorilegge o ragazzi soldato; i suoni dello shofar che risuona per strade anguste e fangose, o il boato di cannoni, o i passi del lupo nella pineta innevata; dimmi, «Cosa fai adesso?»

In Sogni Distanti interpreti un ebreo in uno shtetl, una piccola città di mercato, con popolazione prevalentemente ebraica, in una zona rurale dell'Europa orientale. Nelle città è iniziata la rivoluzione industriale. Prussia, Russia e gli Asburgo hanno divorato le piccole nazioni che li separavano. Circondati da una Cristianità spesso ostile, da foreste selvagge in cui qualsiasi cosa potrebbe insinuarsi e dalle creature del Mondo Invisibile - angeli, demoni, fantasmi e dybbuk - noi ebrei dello shtetl cerchiamo di superare in astuzia o in capacità di sopravvivenza coloro che vorrebbero farci del male.

Litighiamo e ci riconciliamo, contrattiamo e spettegoliamo, festeggiamo e piangiamo, e agguantiamo un po' di gioia e di amore finché possiamo. La vita nello shtetl è dolce come i pasticcini all'uvetta e amara come il rafano: voglia la Divina Volontà che duri un'altra stagione...

FANTASY EBRAICO DELLO SHTETL

Immergiti in una versione fantastica della storia.

Content warning: violenza, guerra, oppressione, antisemitismo.

Per 3-6 giocatori, durata media 3-4 ore.

VI PRESENTO LO STREGONE

Il mondo brulica di spiriti. Sussurrano nelle nostre orecchie: diavoli che ci tentano, angeli che ci calmano, fantasmi che bramano di riprendersi la vita. Tutti sentono i sussurri, che lo sappiano o meno. Lo stregone sussurra a sua volta in risposta.

*Lo Stregone è un individuo inquietante.
Il suo potere è misterioso, insidioso e ultraterreno.*

GIOCA PER SCOPRILO

- » Porterai gli altri alla redenzione o alla rovina?
- » Che prezzo pagherai per la conoscenza che cerchi?
- » Da dove vengono le tue ossessioni?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Khaya, Malka, Rayna, Shifra-Tzirel, Taibeleh,
- ♂ Khaim, Meishl, Sholom, Yosl, Zalman

SCEGLI UN LOOK

- OCCHI:** calcolatori • morti • occhi che catturano l'attenzione
• affascinanti • sinceri • terrorizzati.

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

- Pio • tormentato • cinico • Lurianista • Frankista • Sabbatiano.

SCEGLI UN'ORIGINE

- Apprendista di una strega • Hai avuto la meglio in un patto
• Hai seguito un falso messia • Hai il dono sin dalla nascita
• I sussurri di un gemello morto • Hai danzato con Lilith.

SCEGLI 2 INVISIBILI DI CUI CONOSCI I NOMI

- Il tentatore sussurrante • Il protettore del parto • Il fantasma della moglie del mugnaio • Il custode dei registri • L'aiutante dei ladri • Il principe del fuoco • Una fata pagana • L'avvelenatore dalle ali rosse • Colui che trova le cose perdute.

SCEGLI CIÒ CHE GLI SPIRITI TI HANNO RIVELATO

- Il nome dell'assassino • Il complotto dell'abate • L'ora e il modo della tua morte • Un incantesimo per indurre la passione • Il vizio segreto della rebbetzin • Il massacro in arrivo • La verità eretica.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

- Il Rabbino ti teme • Il Rebbe gode della tua compagnia • Un amante ti ha respinto • I contadini goy vengono da te • Il tuo coniuge separato ti disprezza • Un mistico rivale ti sfida.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Quale segreto ho appreso su di te, ieri?
- Perché cerchi il mio aiuto, e cosa temi ti costerà?

SUGGERIMENTI

- Trova le persone nei loro momenti di debolezza o bisogno e offri loro accordi gravosi.
- Esplora devianza, debiti e segreti.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno ti dice un segreto che ti dà potere su di lui, guadagna un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Ti muovi non visto.
- Scopri un nome segreto, umano o meno.
- Obblighi qualcuno all'obbedienza con un nome segreto.
- Perdoni qualcuno che ti ha fatto un torto.
- Chiedi: «Cosa desideri segretamente in questo momento?»
- Chiedi: «Cosa vorresti che facessi dopo?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Fissa qualcuno negli occhi senza battere ciglio.
- Ascolta i pettegolezzi degli spiriti.
- Fai un potente patto con demoni o fantasmi, con un prezzo terribile o inaspettato.
- Cerca un isolamento in intimità con qualcuno.
- Chiedi: «Chi ti desidera?»
- Chiedi: «Quale prezzo pagheresti per quello?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Provoca inimicizia, sospetto o sfiducia verso di te.
- Subisci le conseguenze della tua ingerenza nel Mondo Invisibile.
- Invita uno spirito a possedere qualcuno a cui tieni.
- Dì a qualcuno il tuo nome segreto.
- Cedi alla paura, all'avidità o alla malizia, a tuo rischio e pericolo.
- Chiedi: «Cosa mi rende vulnerabile in questa situazione?»

VI PRESENTO LO SHADKHAN

Il tuo gioco: conciliare richieste inconciliabili, trasformare i caproni in "tesori", conoscere il prezzo di tutti e il vizio di ciascuno! Lascia che i rabbini del bet din pontifichino: è il gossip della piazza del mercato e del mikveh che è la linfa vitale dello shtetl... e quello è territorio tuo.

*Lo Shadkhan è un individuo persuasivo.
Il suo potere è sociale, materiale e contingente.*

GIOCA PER SCOPRILO

- » Cosa minaccia la pace dello shtetl e il tuo ruolo?
- » Alla felicità di chi dai la priorità?
- » Semini armonia, o gelosia e discordia?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Bayla, Dvorl, Gittel, Zeld, Zusa
- ♂ Faivish, Velvel, Yonah, Zusman

SCEGLI UN LOOK

OCCHI: che ridono • acuti • pieni di risentimento • addolorati
• scintillanti • che tagliano ogni finzione.

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

Romantico • scettico • opportunista • haredi • pietista
• Musar.

SCEGLI 2 UTILI ALLEATI

Un furbo apprendista • Un fabbro innamorato • Scolarette
ridacchianti con orecchie curiose • La rebbetzin • Un ricco
mercante.

SCEGLI: 1 CHE TI MANCA E CHE DESI- DERI DISPERATAMENTE E 1 CHE HAI IN ABBONDANZA

Veri amici • Ricchezza • Cultura • Reputazione di persona
devota • Coscienza pulita • Fede nel "Mondo a Venire" • Au-
tocontrollo • Vero amore • Rispetto di te stesso.

SCEGLI COME TI CHIAMANO ALLE TUE SPALLE

Un puritano senza senso dell'umorismo • Uno sciocco
indulgente • Uno che non sa resistere a un bel viso • Volgare
e rozzo • Avaro e crudele.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

Uno shadkhan rivale ha intenzione di rovinarti • Tua sorella
conosce il tuo segreto • Tua figlia è innamorata di un goy
• Tuo figlio è stato arruolato a forza dallo zar • Devi dei soldi
al mugnaio.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Come è cambiata la nostra relazione di recente?
- Perché ultimamente ti sto studiando?
- Di cosa hai cercato di convincermi?

SUGGERIMENTI

- Usa il tuo potere sociale, la reputazione e il carisma per met-
terti al centro dell'azione.
- A volte assumi rischi folli, posizioni impopolari e scommesse
sconsiderate.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno fa affidamento su di te per mediare una
disputa o assicurarsi la felicità, ottiene un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Convinci gruppi reciprocamente ostili
- ad allearsi momentaneamente.
- Modifica l'opinione dello shtetl su qualcosa.
- Perdona qualcuno che ti ha fatto un torto.
- Disinnamorati di qualcuno.
- Chiedi: «Qual è la tua più grande paura?»
- Chiedi: «Chi o cosa ami segretamente?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Sai il valore di qualcosa.
- Infilati il naso negli affari degli altri.
- Fai presentazioni e gestisci i clienti.
- Cedi alle richieste di qualcuno.
- Chiedi: «Di cosa hai bisogno adesso?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Estraniati da delle persone rendendole tue nemiche.
- Rifiutati ostinatamente di riconciliarti,
- pagando un costo significativo.
- Vedi uno dei tuoi piani andare terribilmente storto.
- Incontra accidentalmente il Mondo Invisibile.
- Innamorati. [Mentre sei innamorato: Evita a tutti i costi di
fare qualsiasi cosa che possa provocare tristezza o sgomento
nella tua amata].
- Chiedi: «Perché provi risentimento verso di me?»

VI PRESENTO LA LEVATRICE

La nascita sta sempre nell'ombra della morte: sangue, dolore, travaglio, Lilith complotta per rubare il respiro al bambino. Eppure, in quel primo respiro, il mondo e tutta la sua gioia rinascono. Ecco dove sta la levatrice: in bilico.

*La Levatrice è una persona piena di risorse.
Il suo potere è materiale, reattivo e umano.*

GIOCA PER SCOPRILO

- » Come puoi sopportare la sofferenza di cui sei testimone?
- » Da dove viene il tuo ostinato senso della giustizia?
- » La tua vita ha un equilibrio?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Khannah, Miriam, Ruti, Tovah, Tzipporah, Zula
- ♂ Binyamin, Khatskl, Tevye, Tzvi

SCEGLI UN LOOK

MANI: forti • gentili • irrequiete • callose • ostinate

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

Pragmatica • idealista • tradizionalista • panteista • Musar • Nachmanidea.

SCEGLI 2 UTILI VANTAGGI

Un olfatto straordinario • Memoria perfetta • Forza prodigiosa • Vista acuta • Riflessi pronti • Pazienza senza fine • Espressione illeggibile • Umiltà • Un imperturbabile senso dell'umorismo.

SCEGLI QUELLO CHE HAI VISTO

Un cucciolo di lupo nato da una donna • Un brutale omicidio • Le catacombe segrete dell'abbazia • Tre corvi parlanti • Eserciti in movimento nelle vicinanze • La sposa di un demone • Una ragazza disperata • Un cottage nel profondo della foresta.

DECIDI CHI HAI FATTO ARRABBIARE

- Il consiglio rabbinico, sfidando un divieto.
- Tuo figlio, ponendo il veto a un matrimonio.
- La corporazione dei sarti, parlando a favore degli apprendisti.
- Le donne del mercato, difendendo le prostitute.
- Tua sorella, con i tuoi consigli invadenti.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

I contadini goy si rivolgono a te • Il prete goy ti sospetta • Tua figlia è scappata • Il dottore che ha studiato in una grande città prova risentimento verso di te • Sei l'unica speranza di una giovane sposa • Il tuo amante ti ha spezzato il cuore.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Per cosa sei venuto da me di recente?
- Quale terribile evento abbiamo vissuto insieme?

SUGGERIMENTI

- Quando qualcuno viene ferito o tacitato, decidi se lo guarirai, se lo sosterrai o se lo difenderai.
- A volte sii così motivata, avventata o addolorata da causare problemi a te stessa e agli altri.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno si mette sotto le tue cure, o segue i tuoi consigli, ottiene un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Salva la vita di un paziente o allevia il dolore di qualcuno.
- Riesci a sopraffare qualcuno, per il suo bene.
- Rivela che qualcuno dei presenti ha un debito verso di te.
- Innamorati. [Mentre ami: Vedi, acutamente e compassionevolmente, la vera natura della persona amata.]
- Chiedi: «Chi hai bisogno di perdonare?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Ascolta con compassione
- Prepara una bevanda stimolante / rilassante / abortiva
- Perdona qualcuno che ti ha fatto un torto.
- Annuncia una gravidanza, un aborto spontaneo o un parto.
- Chiedi: «Cosa non mi stai dicendo?»
- Chiedi: «In che tipo di guai sei?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Commetti un errore di giudizio, mettendo in pericolo qualcuno sotto la tua cura o protezione.
- Soccombi alla depressione, al senso di colpa o alla vergogna.
- Fidati di qualcuno di cui non dovresti.
- Interferisci con un alleato per scrupolo.
- Incontra accidentalmente il Mondo Invisibile.
- Chiedi: «Per quale perdita mi accusi?»

VI PRESENTO IL KLEZMER

È che spezzi troppi cuori? Troppe regole? Troppe promesse? Sei stato inseguito per le strade da cani, ebrei, goyim e dalla tua stessa natura irrequieta. Tuttavia, per ogni matrimonio e per ogni Purim, lo shtetl ha bisogno di te. Per trarre gioia dalla sua sofferenza.

*Il Klezmer è un individuo affascinante.
Il suo potere è astuto, effimero e stimolante.*

GIOCA PER SCOPRILO

- » In che modo le tue creazioni e i tuoi exploit influenzano lo shtetl?
- » Riesci a resistere alle tentazioni e alle distrazioni per concentrarti su ciò che desideri davvero creare?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Ester, Glukel, Mirl, Shayna, Shira
- ♂ Alchonon, Dovid, Mordechai, Motke, Yossi, Zelig

SCEGLI UN LOOK

MANI: agili • furtive • adorabili • ruvide • morbide • audaci.

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

Mercenario • opportunistista • filosofico • libertino • chassid • maskil.

SCEGLI 3 ARTI CHE PRATICHI

Violino • clarinetto • canto • danza • seduzione • borseggio • lusingare • corni • tamburi • balalaika • giochi d'azzardo • ricettazione • truffare • hazzan • officiare ai matrimoni • poesia • raccontare storie • giochi di prestigio • scherma • purimspiel • teatro.

SCEGLI 2 CONTATTI NEL MONDO ESTERNO

Il rebbe da Pinsk • Una banda di rivoluzionari • La regina dei banditi • Il luogotenente del reggimento • La sposa del capo dei cosacchi • Un gruppo di Rom che commerciano cavalli • Un mago itinerante • Un direttore di teatro a Odesa.

SCEGLI CIÒ CHE DESIDERI

Amore • vendetta • riconciliazione • ricchezza • avventura • rispetto • fama • ritorno a casa.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

Tuo padre, con cui hai rotto i ponti, prova risentimento verso di te • La figlia del rabbino ti desidera • Il ragazzo a cui hai spezzato il cuore vuole ucciderti • Il tuo mentore vuole controllarti • Il tuo ex coniuge ti vuole indietro.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Cosa ti ho preso in prestito di recente?
- Come ho catturato la tua attenzione ieri?
- Perché non ti fidi di me?

SUGGERIMENTI

- Persegui progetti audaci, appetiti smisurati, la bellezza più appariscente e avventure improbabili.
- Esplora le tensioni tra individuo e comunità, tra gioia e dovere.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno ti offre una nuova occasione di esibirti, o viene spinto al cambiamento dalla tua arte, ottiene un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Disinnesca una situazione tesa con battute o bellezza.
- Riesci in una impresa incredibilmente temeraria.
- Trova uno dei tuoi contatti in un luogo inaspettato
- Disinnamorati.
- Chiedi: «Come potrei farmi ammirare da te?»
- Chiedi: «Che cosa hai che potrei desiderare?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Intrattieni con una delle tue arti.
- Appari dove meno se lo aspettano.
- Menti in modo abbastanza convincente.
- Scatta verso l'uscita più vicina.
- Chiedi: «A cosa stai pensando in questo momento?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Ti trovi immischiato in una brutta situazione, totalmente im-preparato.
- Menti in modo poco convincente oppure fatti beccare senza un alibi.
- Manda a rotoli in modo spettacolare una truffa, uno scherzo o uno stratagemma.
- Incontra accidentalmente il Mondo Invisibile.
- Innamorati. [Mentre ami: fai cose sciocche e disperate per conquistare o impressionare la persona amata.]
- Chiedi: «Come mi sono guadagnato la tua ira?»

VI PRESENTO LO STUDIOSO

La Legge è un Albero della Vita per coloro che vi si aggrappano, nutrimento nel deserto. Il nostro tempio è distrutto, il nostro popolo è disperso tra le nazioni. Quello che abbiamo: la Legge, e chi la studia. La nostra gloria, il nostro fardello.

Lo studioso è un individuo acuto.
Il suo potere è discorsivo, metodico e vincolante.

GIOCA PER SCOPRIRLO

- » Sarai costretto a rivedere le tue interpretazioni?
- » Cederai alle tue tentazioni?
- » Quanto sei creativo o rigido?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Bruria, Fruma, Yentl
- ♂ Eli, Efraim, Menakhem, Mendl, Meyer, Moysheh

SCEGLI UN LOOK

VISO: austero • gioioso • severo • curioso • giovanile • stanco • pensieroso.

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

Razionalista • tradizionalista • scettico • misnagid • Maimonideo • maskil.

SCEGLI 2 AREE DI COMPETENZA

Diritto agricolo • Amuleti protettivi • Purezza rituale • Scienze dei goyim • Ascensione mistica • Diritto di proprietà • Diritto di famiglia • Macellazione rituale • Presagi del Messia.

SCEGLI 2 GRANDI TENTAZIONI

La conoscenza ultima • Fama e onori • Dimostrarti superiore ai tuoi rivali • La lussuria del corpo • La ricchezza e il potere • La disperazione e il disprezzo di se stessi.

DECIDI COSA PORTERÀ LA SALVEZZA

- Dobbiamo tornare fisicamente a Gerusalemme per pregare.
- Dobbiamo decifrare i segreti del Libro della Creazione.
- Dobbiamo patire umilmente il nostro meritato esilio.
- Dobbiamo costruire una società veramente giusta sulla Terra.
- Dobbiamo resistere ai nostri nemici con valore.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

I tuoi figli in lotta fra loro ti spezzano il cuore • Il tuo mentore cospira a tuo favore • I tuoi rivali diffondono calunnie • Il tribunale sta soppesando la tua messa al bando • La persona che ami ti ignora • Le persone cercano le tue opinioni legali.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Che problema ti ho risolto?
- Per cosa avrei dovuto chiedere il tuo perdono?

SUGGERIMENTI

- Schierati appassionatamente per i tuoi principi e le tue interpretazioni e rimprovera coloro che non li rispettano.
- Porta avanti dilemmi epistemici, etici e legali e renderli importanti.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno viene da te in cerca di conoscenza, o è guidato dalla tua interpretazione della Legge, ottiene un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Deduci una verità nascosta.
- Persuadi qualcuno usando la ragione e la conoscenza.
- Affronta o entra nel Mondo Invisibile, con determinata preparazione e conoscenza.
- Innamorati o disinnamorati. [Quando ami: fai scelte imprudenti per amore, ma perseguile con grande vigore e abilità].
- Chiedi: «Cosa vorresti che facessi dopo?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Esegui (o disprezza) i rituali quotidiani obbligatori.
- Consigliare qualcuno su un punto di fatto o di diritto.
- Cerca conforto nei rituali e nella contemplazione.
- Compi un atto di gentilezza amorevole.
- Chiedi: «Che cosa ti turba?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Ammetti le tue malefatte e chiedi perdono.
- Insisti nel dibattere in modo polemico su un punto minore.
- Ritirati negli studi, evitando responsabilità.
- Attira attenzioni indesiderate, umane o meno.
- Reagisci con rigido dogmatismo e risentimento.
- Chiedi: «A quale tentazione rischio di soccombere?»

VI PRESENTO IL SOLDATO

I goyim sono arruolati a 18 anni, gli ebrei a 12. Sei anni di esercitazioni e percorse per cercare di eliminare da te ogni traccia di yid. Oppure hai mentito per entrare nell'esercito? Poi la fame, la marcia, i corpi lacerati nel fango. Ora sei tornato, in un posto che ricordi a malapena...

*Il Soldato è un individuo perduto.
Il suo potere è violento, sospetto e duramente conquistato.*

GIOCA PER SCOPRILO

- » Riuscirai a superare il tuo passato e ritrovare la via del ritorno?
- » Sei un guardiano, un piantagrane o una scheggia impazzita?
- » Ti manca la guerra?

SCEGLI UN NOME

- ♀ Dverye, Golda, Yudit, Yael
- ♂ Avrum, Ber, Herschel, Leyb, Sasha, Shimshon

SCEGLI UN LOOK

VISO: sfregiato • vacuo • pieno di speranza • aperto • tormentato • innocente.

SCEGLI UN ATTEGGIAMENTO

Cinico • romantico • sopravvissuto • Bundista • nazionalista • proto-Sionista.

SCEGLI 3 ABILITÀ CHE LA GUERRA TI HA INSEGNATO

Senso tattico • mira eccellente • stare sveglia per giorni • passare per goy • passare per maschio • duellare • appropriazione indebita • rissa • interrogare • bere tanto • imporre la disciplina con brutalità • ispirare seguaci con l'esempio e facendo appello all'onore • saccheggiare e rovistare • gioco d'azzardo • sopprimere ogni emozione.

SCEGLI 2 COSE CHE HAI RIPORTATO CON TE

Una pistola carica • un fucile con baionetta fissa • tre libbre di schegge nel tuo corpo • una cassa di argenteria saccheggiata • incubi • il ricordo dell'amore proibito • tubercolosi • sifilide • una sciabola • un libro proibito.

SCEGLI COSA TI OSSESSIONA DI PIÙ

Il suo volto febbrile • L'attimo prima dell'esplosione • Cosa hai fatto a Sebastopoli • L'augurio di tua madre • Le urla.

SCEGLI 2 RELAZIONI NELLO SHTETL

Il tuo vero amore ha sposato un'altra persona • I tuoi fratelli sono infastiditi dal tuo ritorno • Il tuo migliore amico ha paura di te • Un amante occasionale ti sta usando • Un volto sconosciuto ti ha rubato il cuore.

SCEGLI 1 DA CHIEDERE A SINISTRA

- Perché vorresti che non fossi mai tornato?
- Come hai fatto a farmi abbassare la guardia, anche se solo per un momento?

SUGGERIMENTI

- Fai entrare in gioco i tuoi traumi e le cose rimaste in sospeso.
- Esplora i temi dell'alienazione, del rimpianto e del ritorno a casa.
- Rendi il tuo personaggio fallibile, umano e riconoscibile.

ESCA

Ogni volta che qualcuno ti dà l'opportunità di dimostrare il tuo valore per lo shtetl, guadagna un **Token**.

MOSSE FORTI

SPENDI UN TOKEN

- Sfuggi al pericolo.
- Uccidi qualcuno.
- Origlia una conversazione senza essere scoperto.
- Perdona qualcuno che ti ha fatto un torto.
- Innamorati o disinnamorati [Mentre ami: nascondi il tuo amore, correndo rischi segreti per conto della persona amata.]
- Chiedi: «In che modo sei vulnerabile nei miei confronti in questo momento?»
- Chiedi: «A cosa dovrei prestare attenzione?»

MOSSE REGOLARI

- Agisci, lasciandoti vulnerabile.
- Cerca di prendere parte alla vita normale dello shtetl.
- Usa un'abilità o un oggetto riportato dalla guerra.
- Estrai un'arma.
- Scontrati con le regole e i limiti dello shtetl.
- Chiedi: «Cosa ricordi di me, da prima?»

MOSSE DEBOLI

GUADAGNI UN TOKEN

- Ubriacati nel peggior momento possibile.
- Confondi il presente con gli orrori del passato
- Pretendi una spiegazione da qualcuno
- Incontra accidentalmente il Mondo Invisibile.
- Non reagire in un momento cruciale.
- Chiedi: «Perché ti dispiace che io sia tornato?»
- Chiedi: «Di chi dovrei prevedere le motivazioni in questo momento?»

GIOCHI ANCHE IL MERCATO

Ci è vietato coltivare, troviamo quindi altre soluzioni. Alcuni di noi servono gli interessi dei potenti - come esattori delle tasse, agenti immobiliari, finanziari, consiglieri - in modo che quando i contadini goy si sollevano contro la loro oppressione, ucciderci sazi il loro malcontento. Altri sono mugnai, sarti, calzolai, fornai, fabbri, distillatori, tavernieri, carrettieri, venditori ambulanti, straccioni, mendicanti, ladri e prostitute.

I signori possiedono la terra; i contadini lavorano la terra. Noi siamo senza terra, intermediari, viviamo di arguzia, grinta e sangue freddo. Mangiando bucce di patate e kasha, ma magari ci manca solo un buon affare dal mangiare oca e pane bianco...

CERCHIA 2 DESIDERI

Concorrenza • complicità • lusso • accordi sgradevoli • soffrire senza • il grande affare • trattare onestamente • di meno per alcuni e di più per altri • crollo delle linee di approvvigionamento.

SUGGERIMENTI

- Dimostra come le tensioni economiche e i compromessi influiscono sullo shtetl.
- Presenta clienti, fornitori, debitori, creditori e dipendenti, con i propri obiettivi, esigenze e prospettive.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Qualcuno entra nel mercato, cerca di concludere un accordo o un affare, gli manca qualcosa d'importante, o sta godendo dei frutti della propria ricchezza.

SCAMBIAMI QUANDO...

Hai bisogno di qualcosa di materiale e non sai subito dove trovarlo.

MOSSE

- Mostra qualcuno che agisce stupidamente per bisogno e disperazione.
- Presenta un'opportunità rischiosa con un incentivo allettante.
- Introduci una minaccia al sostentamento dello shtetl o alle forniture necessarie.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

Il capo della yeshiva riesce a malapena a trascinare il suo paio di stivali da contadino sul pavimento, mentre le scarpe ruvide dello studente gli stanno scivolando dai piedi nudi. Questo è tutto ciò che è rimasto della famosa yeshiva! [...] Così sia: digiunerebbero, mortificherebbero la loro carne e aprirebbero tutte le porte dell'universo, con i suoi misteri, spiriti e angeli!

— I. L. Peretz, "The Kabbalists"

Mia madre diede in pegno i candelieri d'argento del Sabbath e il suo scialle di seta, che, come ci aveva detto, era stato un regalo di nozze di sua nonna. Ha preso diversi rubli, mi ha avvolto in un vecchio cappotto di montone... e siamo partiti per la città.

— Israel Rabon, "The City Doctor"

Tra noi Tartakovsky aveva i soprannomi "Yid e mezzo" e "Nove rapine". Si chiamava "Yid e mezzo" perché nessun ebreo poteva contenere tanta insolenza e tanto denaro come Tartakovsky. Era più alto del poliziotto più alto di Odessa e pesava più dell'ebrea più grassa. Ed è stato soprannominato "Nove rapine" perché [la nostra banda] l'aveva rapinato non dieci od otto volte, ma esattamente nove.

— Isaac Babel, "In Odessa"

Preparavano samovar caldi con bicchieri di tè, zucchero e marmellate, deliziose frittate, dolci al burro freschi e profumatissimi, e poi ogni tipo di cibo, le crostate più costose, zuppe ricche e grasse, arrostiti, oche, insieme ai migliori vini e birre.

Mi sono messo da parte e mi sono meravigliato del modo in cui, kayn eyn horeh, i ricchi di Yehupetz mangiano e bevono, Dio li benedica... Le briciole cadute da quel tavolo avrebbero sfamato i miei figli per almeno una settimana fino a sabato.

— Isaac Bashevis Singer, "Tevye the Dairyman"

GIOCHI ANCHE IL MONDO INVISIBILE

L'aria è densa di terribili angeli radiosi. Su ogni spalla, un demone sussurra tentazioni in un orecchio. Le nostre anime si dividono in tre parti quando moriamo: il nefesh e il ruach indugiano, bramando la carne mortale, molto tempo dopo che il neshama è asceso alla sua ricompensa. E la Divina Volontà è fratturata, esplosa nel suo stesso esilio da se stessa. Tre dei quattro Saggi che misticamente entrarono in Paradiso finirono morti, pazzi o apostati.

Può offrire guida, protezione, trasformazione... Ma mai in modo sicuro. Che coloro che cercano il Mondo Invisibile - o che attirano la sua attenzione - stiano attenti...

CERCHIA 2 DESIDERI

Trascendenza • intimità con i vivi • giustizia implacabile • sviare dalla retta via • distruzione e trasformazione • ribellione • rivelazione cosmica • riposo eterno.

SUGGERIMENTI

- Descrivi il sottile impatto che il Mondo Invisibile ha sulle persone comuni e sui luoghi.
- Quando le persone interagiscono con il Mondo Invisibile, aggiungi dettagli sensoriali, risonanze e ricordi terrificanti, misteriosi e arcani.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Qualcuno chiama angeli o demoni, ricorda i morti o desidera qualcosa che non può (o non dovrebbe) avere.

SCAMBIAMI QUANDO...

Fai una delle cose citate sopra, o incontri in altro modo il Mondo Invisibile.

MOSSE

- Entra nelle percezioni, nei ricordi, negli appetiti e nelle associazioni inconscie di qualcuno.
- Tenta qualcuno con un sussurro impercettibile.
- Rivela qualcosa di nascosto.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

«Basta, basta, bambina! È abbastanza. Un santo rotolo non deve essere baciato troppo a lungo. Sono scritti con fuoco nero su fuoco bianco.»

— S. Ansky, “The Dybbuk”

Sonnacchiai dentro lo specchio. La rete era stata stesa; la vittima era pronta. Sbadigliando, ho considerato il mio prossimo passo. Dovrei sedurre la figlia di un rabbino? Privare uno sposo della sua virilità? Tappare il camino della sinagoga? Trasformare il vino del sabbath in aceto?

— Isaac Bashevis Singer, “The Mirror”

«Prima di uscire di casa, getta il libro di preghiere nella spazzatura e sputa sulla mezuzah... Poi vieni dritto da me. Ti porterò sulle mie ali da Krashnik al deserto. Voleremo sui campi pieni di funghi velenosi, sui boschi abitati da lupi mannari, sulle rovine di Sodoma dove i serpenti sono studiosi, le iene sono cantori, i corvi sono predicatori e ai ladri viene affidato il denaro per beneficenza. Là la bruttezza è la bellezza, e lo storto è dritto...»

«Ho paura, piccolo diavolo, ho paura.»

«Tutti quelli che vengono con noi ce l'hanno.»

— Isaac Bashevis Singer, “The Mirror”

«L'angelo che comanda a Edom ha schierato contro di te un clan di demoni. Anche Satana è in agguato. Asmodeus ti sta indebolendo, Lilith e Namah sono al tuo capezzale... Ma tu non sei solo, rabbino di Tishevit. Lord Sandalphon custodisce ogni tuo passo... Tutto è in bilico, uomo di Tishevit...»

«Perdonami, mio signore, ma ho bisogno di un altro segno... Mostrami i tuoi piedi.»

Nel momento in cui il rabbino di Tishevit pronuncia queste parole, so che tutto è perduto. Noi [demoni] possiamo camuffare tutte le parti del nostro corpo tranne i piedi. Dal più piccolo diavolello fino a Ketev Meiri tutti abbiamo tutti zampe da oca.

— Isaac Bashevis Singer, “The Last Demon”

GIOCHI ANCHE IL MONDO DEI GOYIM

Rapporti d'affari onesti, momenti di alleanza, vere amicizie: esistono tra ebrei e goyim, ma poggiano su una base precaria, come sul ghiaccio che si scioglie. In qualsiasi momento, la violenza omicida può irrompere.

Vescovo e Brigadiere, contadini e briganti, la casta badessa e la baronessa vogliosa, tutti lo sanno: che tutta la redenzione in questo mondo peccaminoso viene dal Signore Gesù Cristo. Che i Giudei, sporchi e subdoli, l'hanno rifiutato. Che l'hanno ucciso. E la cosa peggiore, ciò che è imperdonabile — la ferita segreta nel cuore della Cristianità — è che lo hanno partorito. Che Lui era uno di loro.

CERCHIA 2 DESIDERI

Supremazia universalmente riconosciuta
• gerarchia e ordine • connessione e solidarietà
• profitto • dominio militare • conversione degli ebrei • violenza catartica contro capri espiatori ed estranei.

SUGGERIMENTI

- Dai nomi ai goyim e dà ai personaggi motivi per simpatizzare con loro.
- Prendi decisioni sui privilegi, i diritti e le restrizioni che si applicano alle diverse caste della società.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Qualcuno entra in un luogo goy o attira l'attenzione dei goyim, oppure vedi un'opportunità per il mondo dei goyim d'intromettersi.

SCAMBIAMI QUANDO...

Devi avere a che fare con il mondo dei goyim, o loro vengono a cercarti.

MOSSE

- Introduci qualcuno che potrebbe aiutare lo shtetl o ha bisogno dell'aiuto dello shtetl.
- Manifesta minacce di persecuzione, sfruttamento, espulsione o violenza.
- Esponi le fazioni e le tensioni tra i goyim e fai pressione sullo shtetl affinché prenda posizione.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

Eravamo tutti in grande pericolo. Ma Rebecca era dappertutto davanti come dietro e ci diceva di non disperare: sapeva per certo che il cadavere sarebbe stato ritrovato, perché la serva aveva giurato sulla sua vita e le aveva dato tutti i particolari... La notizia si era diffusa in tutta la città e tutti i tipi di operai e [marmaglia] in gran numero si erano radunati davanti alla porta della casa dell'assassino. La folla aveva deciso: «Se gli ebrei trovano l'ucciso, sarà un bene per loro. In caso contrario, non rimarrà una pelle ebrea.»

— Glückel di Hameln, *Memorie*

L'ufficiale che li ha scortati ha detto: «Hanno raccolto un gruppo di dannati ragazzini ebrei di 8 o 9 anni. Non so se li hanno presi per la marina o per cosa, non saprei dirlo. All'inizio, l'ordine era di portarli a Perm; poi c'è stato un cambiamento e li stiamo guidando a Kazan. Li ho portati [sessanta miglia] più indietro [...] È terribile, un terzo li abbiamo lasciati per strada» (e l'ufficiale indicò il suolo). «Nemmeno la metà raggiungerà la loro destinazione.»

— Aleksandr Ivanovich Herzen,
protosocialista russo in un incontro del 1835
con un convoglio di bambini ebrei arruolati a forza

[A lato del forno, in viaggio] Gli ebrei dormivano una notte e, se capitava di passare qui le notti durante la festa invernale, attaccavano piccole candele sui mattoni mentre pregavano.

— Janis Jaunsudrabinš,
ricordando la sua infanzia nel 1880
come povero contadino lettone cristiano

«Un terzo morirà, un terzo emigrerà e un terzo scomparirà (cioè sarà convertito).»

— Konstantin Petrovich Pobedonostsev,
consigliere dello zar Alessandro,
sul suo approccio alla questione ebraica

GIOCHI ANCHE TESTI & TRADIZIONI

Quando i Saggi dell'Accademia dibatterono sulla questione del forno di Aknai, una Voce Divina parlò dal Paradiso, dicendo: «Il rabbino Eliezer ben Hyrcanus ha ragione!» Ma gli studiosi replicarono: «La Legge è stata data a noi; non è in cielo.»

La tradizione, eterna ma mutevole, è un Albero della Vita, che nutre coloro che vi si aggrappano con serenità, misericordia e saggezza. Ma esiste anche l'Inclinazione al Male, che tenta gli arroganti. Applicata senza amorevole gentilezza, la tradizione può diventare tirannia. I rami protettivi possono diventare una selva e i cercatori smarrirsi...

CERCHIA 2 DESIDERI

Infondere un senso a ogni cosa • obbedienza umana • conoscenza condivisa • epifanie • divisione del proibito dal permesso • scisma e disputa.

SUGGERIMENTI

- Presenta esperti, sapienti, fanatici, eretici e scettici – ebrei e goyim. Rendili umani e dai loro dei nomi.
- Suggestisci dettagli dei testi e delle tradizioni, affinché altri possano approfondirli.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Sorgono questioni di diritto e tradizione, c'è un dibattito su cosa è giusto o su cosa si deve fare, o hai un'idea di come le esigenze della tradizione potrebbero intromettersi nella storia.

SCAMBIAMI QUANDO...

Sei coinvolto centralmente in dibattiti, ricerche o cerimonie.

MOSSE

- Rivela dove si possono trovare informazioni preziose e gli ostacoli da superare per ottenerle.
- Dai voce alla tradizione.
- Introduci un dibattito divisivo su pratiche o su interpretazioni.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

«R. Eliezer allora disse ai saggi: “Se la legge è d'accordo con me, sia provata dal cielo.” In effetti, una voce divina gridò: “Perché discuti con R. Eliezer [...]?” R. Joshua si alzò e protestò: “La Torah non è in cielo!” (Deut. 30:12) [...] Cosa fece il Santo in quel momento? [...] Rise [di gioia], dicendo: “I miei figli mi hanno sconfitto!”»

— Baba Mezia 59b, Talmud

I profeti trasmisero [la Torah di Mosè] agli uomini della Grande Assemblea [...] Shimon il Giusto fu uno dei [suoi] ultimi sopravvissuti. Diceva: Il mondo si basa su tre cose: sulla Torah, sulla preghiera e sugli atti di amorevole gentilezza.

— Pirke Avot 1-2, Mishna

Alla vigilia di ogni sabato, Rab Hanina e Rab Hoshaiah [...] Creavano un delizioso vitello per mezzo del Sefer Yetzirah, e lo mangiavano di sabato.

— Sanhedrin 65b, 67b, Talmud

R. Kahana ha detto: Se il Sinedrio [assemblea dei giudici] all'unanimità giudica [l'imputato] colpevole, viene assolto.

— Sanhedrin 17a, Talmud

R. Tarfon [...] diceva: non è tua responsabilità portare a termine l'opera, ma nemmeno sei libero di desistere.

— Pirke Avot 2:21, Talmud

Egli [...] proclamò la pace del Sabbath. Allora [il golem] fu preso come da follia; i suoi occhi roteavano e bruciavano come ruote fiammeggianti, il suo respiro era visibile e scintillava di meravigliosi colori, e iniziò una terribile distruzione nella casa.

— Ludwig A. Frankl, Vaterländische Sagen und Legenden IV

GIOCHI ANCHE

PETTEGOLEZZI & REPUTAZIONE

I nostri Saggi insegnano che il pettegolezzo ne ammazza tre: chi parla, chi ascolta e la persona discussa; che la lingua è una freccia affilata che uccide, non solo a quaranta o cinquanta cubiti, ma attraverso i cieli e la terra.

Ma lo shtetl ha un talento per i pettegolezzi: le faccende dei nostri vicini sono gustose come il borscht. In quale altro modo potremmo sapere a chi va bene e a chi va male, chi è saggio e chi è sciocco, chi è da invidiare e chi è da compatire? Non ci è forse comandato, non solo di amare, ma anche di rimproverare il prossimo? Senza pettegolezzi, come sapremo chi rimproverare?

CERCHIA 2 DESIDERI

Comunità • intimità • onore • autodistruzione
• sicurezza • elevazione morale • giudizio
• compassione • sfida • anticonformismo
• rivendicazione • fama • gioia per le disgrazie
degli altri

SUGGERIMENTI

- Esplora le potenziali tensioni, i segreti, le delusioni e le insoddisfazioni in ogni relazione.
- Assicurati che la reputazione conti profondamente nello shtetl.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Qualcuno fa qualcosa di trasgressivo o degno di lode, sfida o sostiene le norme dello shtetl o condivide un segreto.

SCAMBIAMI QUANDO...

Fai uno qualsiasi dei precedenti, o le tue azioni o parole attirano l'attenzione dell'intero shtetl.

MOSSE

- Offri a qualcuno l'opportunità di condannare, perdonare, rimproverare, redimere o escludere.
- Metti insieme due persone sole.
- Introduci uno scandalo che altri devono decidere se rivelare o nascondere.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

Suo marito Haim-Barukh era... un vaso sacro, una benedizione di Dio. Stava seduto per ore con il Rebbe, possa vivere a lungo, senza dire una parola... Beh, parleresti con un uomo del genere di accettare un lavoro? Perché, allora, la gente... lo chiamava... "il marito di Sarah-Rivka"? Perché hanno appeso tutta la sua saggezza alla pentola di piselli con lievito che Sarah-Rivka vendeva al mercato? Era incomprensibile. Ha causato a lei, Sarah-Rivka stessa, un'angoscia terribile.

— I. L. Peretz, "The Rebbe's Pipe"

«Il sensale Berl-Mikhl mi ha detto», proseguì il nonno, «che l'hai cacciato via con rabbia per aver suggerito un incontro tra il tuo brillante fratello e uno sborshchik. Allora, lascia che te lo dica brevemente, mio caro rabbino... Scegli fra l'organizzare l'incontro o il cercati un'altra città.» Così si rivelò tutto il dispotismo e la follia del nonno. Il rabbino rimase sbalordito, bianco come il gesso.

— Yekhezkel Kotik, *Journey to a Nineteenth-Century Shtetl*

Due scandali in una volta! ...la figlia del povero cantore e il figlio dell'uomo più ricco... I negozianti chiudevano i negozi, gli insegnanti uscivano dalle aule... Tutti andavano al centro del paese a radunarsi in piccoli circoli... Sembrava proprio uno Shabbes after shul... Poi ancora un'altra persona... si fece strada a gomitate e fece una domanda sconcertante. «Com'è possibile che la nostra giovane coppia abbia deciso di scomparire lo stesso sabato sera in cui la compagnia di recitazione yiddish ha lasciato la città?»

— Sholem Aleichem, *Wandering Stars*

La lingua può essere omicida come la mano.

— Arachin 15b, *Talmud*

GIOCHI ANCHE LA FORESTA SELVAGGIA

Banditi, ovviamente. Casette solitarie di taglialegna. Rivoluzionari, e chissà se vorranno reclamare lo shtetl o bruciarlo. I Rom con i loro carri, cavalli e violini, pronti a scambiare melodie. Fate e troll e cose strane - cose che i goyim qui veneravano, prima che la Croce le trovasse - nascoste nel profondo silenzio.

Oltre i confini dello shtetl, oltre le fattorie, oltre il ruscello impetuoso, la sua ombra si insinua su ghiande e foglie cadute. Prima o poi, forse, anche tu dovrai avventurarti nella Foresta Selvaggia.

CERCHIA 2 DESIDERI

Segretezza • l'odore della paura • libertà da costrizioni e costumi • ritorno alle vecchie abitudini • carne e ossa umane • rifugio • vendetta • famiglia ritrovata.

SUGGERIMENTI

- Dai alle persone un motivo per entrare nella Foresta Selvaggia.
- Mostra l'impatto della Foresta Selvaggia e dei suoi abitanti sui piani, sulle tradizioni, sull'immaginazione e sulle risorse locali.
- Fai domande interessanti e costruisci sulle risposte che danno gli altri.

USAMI QUANDO...

Qualcuno vaga nella Foresta Selvaggia, o affronta le sue creature o abitanti, oppure vedi un'opportunità per lei d'intromettersi con i suoi viticci nella storia.

SCAMBIAMI QUANDO...

Ti avventuri oltre lo shtetl, cerchi il mondo naturale o interagisci con le creature della Foresta Selvaggia.

MOSSE

- Poni la Foresta Selvaggia sulla strada di qualcuno.
- Fai arrivare rapporti e voci dalla Foresta Selvaggia.
- Offri un'opportunità a coloro che osano allentare i loro legami con la civiltà.

Dopo ogni mossa, chiedi «Cosa fai?»

FONTI

«Probabilmente non hai mai sentito cosa è successo tra [la strega delle caverne della foresta, madre del re bandito Dobosh] e il rabbino Leib Saras. All'epoca era ancora giovane e lussuriosa, una puttana spudorata. Ebbene, al rabbino piaceva andare nel bosco e immergersi in una pozza prima di dire le sue preghiere. Una mattina alzò lo sguardo e vide la donna Dobosh in piedi nuda davanti a lui con i capelli sciolti lungo la schiena. Quando gridò il Santo Nome, un turbine la afferrò e la portò in cima a un albero. "Rabbino, sposami", gridò dal ramo su cui era seduta, "e governeremo il mondo insieme"».

— Isaac Bashevis Singer, "Tre racconti"

Una notte [i cosacchi] si avvicinarono per dare alle fiamme la città e compiere un massacro tra i suoi abitanti. Sorse un tumulto... e metà dei residenti [della città] fuggirono nelle vicine foreste. Si sentiva già la sparatoria dalla direzione di Janów... Il poliziotto municipale, un militare anziano, insieme al sagrestano del chiostro, lanciarono l'allarme. Battendo sul tamburo del chiostro, gridarono ordini ad alta voce e così facendo diedero l'impressione che fosse presente un grande distaccamento militare. I cosacchi [...] decisero di ritirarsi.

— Wincenty Dawid, ricordando la rivolta di gennaio del 1863;

molti ebrei si schierarono con i ribelli polacchi, contro l'esercito zarista e i paramilitari cosacchi Aveva appena espresso il suo desiderio quando il buon rabbino balzò fuori dalla finestra e si precipitò nella fitta foresta... E lì, iniziò a divorare la gente.

— "Il rabbino che fu trasformato in lupo mannaro", dal Mayse-Bukh (1602)

BENVENUTI NELLO SHTETL

CERCHIA 2 BENEDIZIONI

Amici tra i contadini • Un mercato vivace • Un decreto imperiale favorevole • Saggi sapienti • Leader visionari • Un prete goy comprensivo • Un benefattore segreto • Reliquie sacre • Amicizia • Solidarietà • Un'opportunità senza precedenti • Influenza sui nobili • Salute robusta.

CERCHIA 3 MALEDIZIONI

Fantasmi • Leggi oppressive • Umiliazioni rituali • Un pogrom in preparazione • Possessioni demoniache • Banditi • Guerra • Pestilenza • Un omicidio • Carestia • Perdita del raccolto • Discordia • False accuse • Confische • Cospirazioni • Qualcosa di mostruoso.

**PRENDI NOTE COME RITIENI OPPORTUNO.
DISEGNA UNA MAPPA SULLA DESTRA.**

ALCUNE COSE CHE POTRESTI DISEGNARE

- La piazza del mercato
- la sinagoga principale
- la sinagoga chassidica separatista
- la locanda e le sue stalle
- il mikveh
- la chiesa goy e il suo sagrato
- il mulino
- le capanne dei contadini
- la strada del maniero
- una guarnigione
- i confini delle foreste selvagge.

GLOSSARIO

ABATE: capo di un monastero cristiano.

ANGELO: divino messaggero; può essere terrificante o confortante.

BET DIN: tribunale rabbinico composto da tre rabbini.

BUNDISTA: appartenente a un movimento socialista ebraico.

CHASSID: devoto seguace di una dinastia ereditaria di rebbe populistici, carismatici e taumaturghi.

COSACCHI: gruppo ucraino militarizzato, originariamente servi della gleba in fuga; temuto dagli ebrei per la loro partecipazione a massacri.

CRISTIANITÀ: terre dove il cristianesimo è dominante, viste come una civiltà unitaria.

DEMON: spirito incaricato di tentare gli esseri umani e di portarli alla distruzione. Angeli e demoni rispondono alla stessa volontà Divina; alcuni demoni sono anche pii e studiosi.

DYBBUK: nella tradizione ebraica è uno spirito maligno o un'anima in grado di possedere gli esseri viventi. Si ritiene che sia lo spirito discarnato di una persona morta, un'anima alla quale è stato vietato l'ingresso al mondo dei morti, lo Sheol.

EPISTEMICO: relativo a ciò che sappiamo e come possiamo conoscerlo.

FATA: magico spirito ultraterreno delle leggende popolari europee, noto agli ebrei tramite i racconti popolari goy.

FRANKISTA: seguace segreto di Joseph Frank, un eretico ebreo e presunto messia, accusato di orge, omicidi e della denuncia di altri ebrei ai goyim.

GOLEM: un servitore magico fatto di fango.

GOY: un non ebreo, letteralmente "(altra) nazione".

GOYIM: plurale di goy.

HARED: letteralmente "timorato di Dio"; ultra-ortodosso, inflessibile di fronte alla modernità.

HASKALAH: movimento secolare che abbraccia l'istruzione e la scienza occidentali e cerca l'uguaglianza politica per gli ebrei.

INCLINAZIONE AL MALE: la naturale tentazione umana all'egoismo, all'eccesso e alla crudeltà, mitigata dalla sua gemella, l'Inclinazione al Bene; a volte vista letteralmente come un demone; ma necessaria per lottare, costruire e procreare.

KAYN EYN HOREH: "Nessun malocchio"; detto quando si elogia, per scongiurare la sventura.

KOSHER: adatto all'uso secondo la legge ebraica; la carne, ad esempio, deve essere macellata ritualmente e tenuta separata dal latte. Forma del sostantivo: kashrut.

LIBERTINO: dedito al perseguimento del piacere personale.

LIBRO DELLA CREAZIONE: testo mistico con visioni simboliche del mondo divino.

LILITH: demone delle leggende ebraiche, la prima moglie di Adamo che fuggì via per partorire mostri. Immaginata spesso mentre ruba le anime dei neonati.

LURIANISTA: seguace del mistico cabalista Isaac Luria, per il quale la fede umana ha poteri mistici che guariscono l'universo frantumato e la sua Divinità.

MAIMONIDEO: seguace del saggio medievale Moses Maimonide, che unì la filosofia razionale con la legge ebraica, considerando molti passaggi scritturali come metaforici.

MASKIL: letteralmente "illuminatore", seguace dell'Haskalah.

MIKVEH: bagno comune rituale usato per la purificazione (per esempio dopo le mestruazioni); il centro della società femminile nello shtetl.

MISNAGID: oppositore intellettuale e politico dei chassidim, sostenitore del primato degli studiosi sui demagoghi operatori di miracoli.

MOSHIACH: (o messia) non una divinità, ma un essere umano perfetto, il cui arrivo promesso introdurrà la pace universale.

MUSAR: sostenitore dell'introspezione, dell'auto-critica e dell'etica rigorosa.

NACHMANIDEO: discepolo del giurista e filosofo medievale Nachmanide, che rifiutò le spiegazioni razionaliste delle scritture, insistendo sulle interpretazioni tradizionali.

NAZIONALISTA: patriota di uno degli stati europei; per esempio la Polonia, che era stata un rifugio per gli ebrei fino alla sua spartizione da parte di Russia, Austria e Prussia.

NEFESH: uno dei tre aspetti dell'anima umana; si crede che indugi vicino al corpo per trenta giorni dopo la morte prima di partire per l'aldilà.

NESHAMA: uno dei tre aspetti dell'anima umana; si crede che lasci il corpo immediatamente al momento della morte per la presenza del Divino.

ODESSA: città sul Mar Nero, rinomata per la sua bellezza e il suo trambusto.

PANTEISTA: credente nella santità e divinità dell'intero universo, senza un Divino separato e trascendente.

PIETISTA: seguace di un movimento che enfatizza la pietà, il pentimento e la preghiera.

PINSKER: della città di Pinsk.

POGROM: un tumulto antisemita.

PROTO-SIONISTA: chi propone di risolvere l'antisemitismo europeo con un ritorno (letteralmente) a Sion (Gerusalemme).

PURIM: festa di primavera gioiosa e carnevalesca che celebra il genocidio evitato del Libro di Ester.

PURIMSPIEL: spettacoli teatrali che celebrano il Purim.

RABBINO: un esperto di diritto religioso ebraico, in grado di presiedere una comunità e interpretare la Legge. Con "Il rabbino" senza altre indicazioni si può intendere il rabbino della sinagoga principale dello shtetl, spesso un misnagid.

REBBE: un nome affettuoso per un leader rabbinico chassidico, spesso considerato dai suoi discepoli un santo taumaturgo.

REBBETZIN: è la moglie di un rabbino, spesso incaricata della supervisione della società femminile.

ROM / ROMANI: membro di un gruppo etnico semi-nomade, perseguitato dalla Cristianità; detti in maniera dispregiativa "zingari".

ROSH HASHANA: festa di Capodanno.

RUACH: letteralmente "respiro" o "vento"; uno dei tre aspetti dell'anima umana, si crede che rimanga con il corpo fino al Giorno del Giudizio.

SABBATIANO: seguace segreto del mistico Shabbetai Zvi, che sostenne di essere il messia e guidò masse di poveri ebrei europei in una marcia per reclamare Gerusalemme. Fu catturato, convertito e fatto eunuco di un harem dall'imperatore ottomano, cosa che fu interpretata dai suoi seguaci come una prova a cui venne sottoposto dalla volontà Divina.

SEBASTOPOLI: città portuale sul Mar Nero; teatro di molte carneficine, assediato per undici mesi durante la guerra di Crimea.

SHABBOS: (o Shabbes) il settimo giorno della settimana, dedicato al riposo, allo studio e alla gioia; è vietato il lavoro produttivo e l'artigianato.

SHOFAR: corno di montone, suonato come una tromba nel Rosh Hashana, e dieci giorni dopo, nel Yom Kippur, quando le Porte del Paradiso si chiudono e i destini umani sono segnati.

SHTETL: lett. "piccola città", una città di mercato di lingua yiddish nelle zone rurali dell'Europa orientale.

TALMUD: il grande compendio di leggi, dibattiti, filosofia e leggende ebraiche, composto nel 100-600 d.C.

YESHIVA: scuola superiore di cultura ebraica.

YID: la parola yiddish per ebreo, usata come termine di rispetto in yiddish e come insulto dai goyim.

YIDDISH: il dialetto del tedesco medievale, con mescolanze ebraiche, aramaiche e slave, parlato dagli ebrei dell'Europa orientale e della Russia.

ZAR: imperatore di Russia.

EBREI

♀ Baila, Bluma, Breindel, Eidel, Faigel, Freyde, Fruma, Gittel, Gluke, Golda, Henda, Henye, Kaila, Kreine, Perele, Raisa, Rayna, Rifka, Ruchel, Shaindel, Sisel, Yutke, Zeld, Zusa

♂ Anshel, Avrum, Chatzkel, Dovid, Dudel, Faivel, Fishke, Gavrel, Haskel, Hirshel, Iser, Koppel, Lazer, Moishe, Motel, Selig, Shimon, Shimmel, Tevye, Velvel, Yankel, Yudel, Zusman

COGNOMI: si formano con i patronimici bat (figlia di) e ben (figlio di), ad esempio: Freyde bat Moishe, Shimon ben Dovid

TEDESCHI

♀ Christiane, Elise, Friederike, Hanna, Henriette, Karen, Luitgard, Marianne, Marita, Raffaella

♂ Dominik, Eckehard, Franz, Gerold, Gustav, Hartwig, Matthias, Reimund, Ruedi, Timotheus

COGNOMI: Amsel, Everhart, Geiszler, Grimmelshausen, Habich, Kneib, Kunkle, Müller, Meier, Sulzbach, von Wegberg

POLACCHI

♀ Apolonia, Asia, Filipa, Gloria, Gosia, Joanna, Lucja, Marta, Otylia, Teodozja

♂ Bogdan, Konstany, Maciej, Mariusz, Przemek, Radzim, Szczepan, Teodor, Łucjan

COGNOMI: Andrysiak, Dubanowski, Dubicki, Gomolka, Jagoda, Klimek, Niemczyk, Pasternak, Slaski, Wolanski

UNGHERESI

♀ Anett, Aranka, Cecília, Erzsébet, Ilonka, Kamilla, Klára, Kornélia, Linda

♂ Alajos, Dani, Fabó, Józsi, Krisztián, Mózes, Teodor, Tivadar, Zoltán, Éliás

COGNOMI: Baráth, Dali, Jakab, Kedves, Király, Tamás, Tóth, Vastag

ROM / ROMANÌ

♀ Araunya, Begonia, Florica, Grauni, Kisaiya, Leanabel, Lela, Minditsi, Tiena, Tsura ♂ Babik, Camlo, Durril, Ferka, Lasho, Lolo, Lumas, Kem, Thurles

COGNOMI: Badi, Banga, Daniel, Holomek, Horváth, Kaleja, Karela, Tokár, Lakatoš, Mirga, Taragoš, Thuleja **SOPRANNOMI:** Neutri: Amal (amico), Bi-lasho (losco), Chavo/a (bambino/a), Godjaver (intelligente), Phuro (anziano rispettato), Pravi bal (capelli lisci), Rom Baro (leader) **Offensivi:** Baro Šero (testa grossa), Buchlo Nakh (naso grosso), Dilo (sciocco), Pušomori (ficcanaso), Šuki (magro) **AVANCES:** Husa, Papin (oca deliziosamente sexy)

RUSSI

♀ Ekaterina Ilyichna, Irina Ivanovna, Katerina Dmitriyevna, Kristina Aleksándrovna, Maria Olegovna, Raisa Ivanovna, Serafima L'ovna

♂ Alyosha Ilyich, Genya Ivanovitch, Ipatiy Dmitriyevitch, Maksim Aleksándrovich, Saveliy Olegovitch, Spartak Ivanovitch, Vitya

COGNOMI: Antonov*, Golovin*, Lebedev*, Kuznetsov*, Markov*, Nikolaev*, Pushnoy*, Ryzhov*, Sokolov*, Volkov*, Yezhov*

UCRAINI

♀ Anastasia Ivanovna, Larysa Oleksandrivna, Liliya Mykhaylovna, Natali Semenovna, Ruslana Ivanovna, Svitlana Leonidovna, Yana Mykhaylovna

♂ Alexey Ivanovich, Hryhoriy Oleksandrovich, Klim Mykhaylovych, Leonid Semenovych, Olexiy Ivanovich, Pavlo Leonidovich, Yuriy Mykhaylovych

COGNOMI: Antonov*, Boiko, Chayka, Holub*, Kohut*, Kompaniyets*, Kostyshyn*, Stasiuk*, Shevchenko, Tereshchenko, Vasylyshyn*

RUMENI

♀ Adina, Alex, Claudia, Delia, Gavril, Margareta, Natalia, Rodica, Valeria, Victoria

♂ Decebal, Haralamb, Horaiu, Neculai, Ovidiu, Simon, Theodor, Vasilica, Victor

COGNOMI: Albescu, Anghelescu, Antonescu, Constantin, Dumitru, Ilescu, Nicolescu, Sala

