

# INFERI IN FIERI

**di Matteo Muratore e Cristiano Mercuri**  
aggiunte e consigli di Lorenzo Trenti e Marzia Possenti

## INTRODUZIONE

**di Lorenzo Trenti**

Tutto ebbe inizio quando il Teatro della Mente, storica istituzione nel panorama dei concorsi nazionali per giochi di ruolo, decise che la finale di ogni anno sarebbe stata creata e arbitrata dai vincitori dell'edizione precedente. Un ottimo modo per ~~scaricare il barile~~ distribuire le responsabilità su giovani autori!

I prodi Matteo Muratore e Cristiano Mercuri avevano vinto l'oscar per il Migliore Evento del torneo 2005 (con il gioco di ruolo dal vivo *Calciomercato*, che tra l'altro presagiva alcuni degli scandali calcistici emersi quest'anno). Incaricati dunque di allestire la finalissima per il torneo del 2006, pur non riuscendo a partecipare alla manifestazione ModCon, sono stati così gentili da fornire comunque agli organizzatori del torneo lo scenario che trovate di seguito. Le idee erano ottime, Marzia Possenti e il sottoscritto si sono limitati a fare qualche aggiunta qua e là. Il titolo invece è di uno dei giocatori (Alessio De Carli), emerso alla fine della partita: pareva troppo azzeccato per non usarlo. Buona lettura e buon gioco!

## PRESENTAZIONE PER IL MASTER

L'Aldilà descritto da Dante è rimasto inalterato fino ad oggi, ma Qualcuno molto in alto ha deciso di cambiare. Chi ha detto che le cose eterne sono immutabili?

Un Angelo e un Diavolo hanno avuto il compito di radunare un gruppo di personaggi famosi presenti nel Limbo per decidere la nuova organizzazione dell'Inferno e Purgatorio. Sembra che la democrazia stia prendendo piede anche all'Altro Mondo ;-)

Sarà dunque compito dei prescelti dare una nuova sistemazione alle anime defunte e trovare nuove pene da infliggere loro.

## REGOLE

L'Angelo e il Diavolo (i master), dopo aver consegnato le schede dei personaggi, spiegano loro la situazione e l'obiettivo del gioco. Chiariscono ai giocatori che devono cercare di rimanere legati alla mentalità e alle caratteristiche del personaggio, che dipendono dall'epoca in cui questo è vissuto. Però nella loro permanenza nel Limbo sono a conoscenza di tutti gli avvenimenti accaduti fino a questo momento, anche se non sanno dove sono stati collocati gli altri defunti. Non hanno perciò idea se loro amici e nemici siano dannati o in Paradiso. In compenso sanno com'è strutturato tutto l'Aldilà e chi comanda (devono obbedire all'Angelo e al Diavolo). Nota: i personaggi ristruttureranno solo l'Inferno. Paradiso, Limbo e Purgatorio non si toccano! In caso di contestazioni, infine, si proceda con un voto a maggioranza secca, con l'Angelo e il Diavolo che si occupano di dirimere eventuali spareggi.

# SENECA

Tu, il grande Seneca... Lucio Anneo Seneca... durante la tua longeva vita (ben 69 anni!) hai fatto molto, soprattutto per la tua patria. Hai lasciato ai posteri grandi produzioni e soprattutto la tua grande saggezza. Verso la fine della tua vita ti sei addentrato nella politica, ma l'esilio in Corsica era inevitabile. Sei anche stato il tutore di uno tra i più famosi imperatori, Nerone. Inoltre lo hai accompagnato nei primi anni di regno, affinché potesse imparare a governare ispirandosi a principi di equilibrio e di conciliazione fra i poteri del principe e del senato. Successivamente il rapporto tra voi è deteriorato, fino a che non hai deciso di ritirarti a vita privata, dedicandoti ai tuoi studi. Però nel 65 sei stato coinvolto nella congiura di Pisone. Sei stato condannato a morte, ma hai preferito toglierti la vita da solo. Infatti Nerone ti è sempre sembrato un pazzo furioso, tanto che prima eravate in ottimi rapporti, poi ti ha condannato a morte! Inoltre nella congiura di Pisone non sei stato coinvolto a caso... vi eri invischiato in prima persona! Perché non ne potevi più di Nerone e pur di cambiare hai deciso di rischiare di essere considerato un traditore. Da lungo tempo però ti trovi nel Limbo, per fortuna senza Nerone tra i piedi! E da lungo tempo sei rimasto affascinato da questo mondo che non avresti mai potuto pensare esistesse.

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# SHAKESPEARE

Attore, impresario, ma soprattutto scrittore. Ah, come ti piaceva scrivere..Quando lo spunto arrivava, non ti fermavi più! Come drammaturgo e poeta sei stato ammirato dai tuoi contemporanei e, come hai appreso nell'Aldilà, anche nel corso dei secoli. E non solo dai tuoi connazionali. Il tuo successo ha sempre suscitato invidia e in vita c'è chi ti ha ostacolato in vari modi nella tua attività. E in effetti, con tutte le opere di successo che hai rappresentato avresti dovuto diventare ben più ricco..E dire che non sei mai stato uno spendaccione, memore delle ristrettezze in cui hai vissuto durante un'infanzia passata in una famiglia numerosa come la tua. Comunque, la fama ti ha ricompensato delle ingiustizie fatte in vita.

Hai sempre apprezzato i personaggi combattuti, non ben definiti e apertamente schierati, di cui ti piaceva indagare il travaglio interiore. Forse questa mancanza di decisione ha contraddistinto anche la tua Fede e ti ha condannato a restare all'Inferno, seppure circondato da animi magni.

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# STAKANOV

Sei stato il simbolo dell'Unione Sovietica, anche se molti altri lavoratori non ti vedevano di buon occhio, infatti provavano una profonda avversione nei tuoi confronti. A soli 29 anni hai battuto il record di estrazione di carbone in un turno di lavoro, divenendo un punto di riferimento per l'industria del Paese. Hai aperto le porte ad una via irta di difficoltà e di duro lavoro. Tu amavi il tuo lavoro e donavi tutte le tue forze per riuscirci al meglio. Eri contento di quella tua fama, perché ti permetteva di avere una buona paga e quindi di poterti divertire, quando non dovevi lavorare. Ma questa agiatezza si manifestava solo prima e dopo il lavoro, durante eri proprio... uno stakanovista! :-) Spendevi tutti i tuoi guadagni nel divertimento perché era l'unica via per togliersi di dosso tutta la stanchezza accumulata. Purtroppo, dopo ben 71 anni, è giunta la tua morte, a causa proprio del tuo lavoro, cioè del carbone. Sei arrivato da poco tempo qui nel Limbo e lo trovi un posto decisamente squallido! Il tempo libero senza lavoro non ha senso per te, perché li trovi due elementi strettamente correlati. Cosa ci può essere di peggio?

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# LUIGI XIV DI FRANCIA

Sei stato certamente un grande re di uno degli stati più potenti che la storia moderna abbia mai visto. Hai governato a lungo e in maniera assoluta. All'interno dello Stato hai, infatti, svolto una politica che accentrasse nelle tue mani tutto il potere, esautorando la nobiltà, chiamata solo a fare da cornice alla corte reale che hai trasferito a Versailles. Non è stato poi così difficile, anche se è stato necessario eliminare qualche traditore. Non hai mai amato la violenza, ma di più hai odiato chiunque si opponesse alle tue decisioni.

Tu, il Re Sole, con lo splendore della tua persona e della tua corte dovevi dare luce a tutti i sudditi e il tuo regno doveva essere la guida per l'intera Europa. In effetti, in politica estera, hai avuto vari successi ma alla fine del tuo governo hai subito delle sconfitte che hanno spezzato per sempre il tuo sogno di egemonia continentale. In ogni caso, durante il tuo regno la Francia ha vissuto un periodo di primo piano.

Solo non capisci perché, alla fine di una vita così grandiosa, tu, il Re di Francia, il cui potere derivava direttamente da Dio, sia finito nel Limbo.. Forse quel frate francescano aveva ragione: per essere salvati si deve essere meno alteri, superbi e più umili. Ma come era impossibile per te, il Sole, essere umile... Dovevi essere per forza al centro del mondo!

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# ALESSANDRO MAGNO

Così ti hanno chiamato i posteri. In effetti quello che hai fatto in vita non è cosa da tutti. Educato in gioventù nientemeno che da Aristotele, alla morte di tuo padre Filippo, avvenuta in strane circostanze, forse a causa di un greco traditore e invidioso della potenza macedone in ascesa, sei diventato re di Macedonia. Sconfitti a Corinto ateniesi e tebani, ti sei fatto assegnare il titolo di comandante supremo delle forze elleniche per una missione contro i Persiani, nemici storici del mondo greco. Hai completato così il progetto di tuo padre, ma sei andato molto più in là: sconfitti per la terza volta e definitivamente i Persiani a Gaugamela, hai conquistato il trono e l'immenso regno di Dario. Hai cercato tra molte difficoltà di creare un impero in cui potessero convivere in pace greci e popoli orientali, ma sia gli uni che gli altri ti si sono opposti. Spinto da un'insaziabile sete di conoscenza, curiosità e dotato di una inesauribile energia, ti sei diretto verso i confini del mondo allora conosciuto, verso l'India. Ma ti sei dovuto fermare, perché l'esercito era stanco di tanti anni di guerra e marce sempre più lontano da casa. Non capivano..Neppure i tuoi amici. Sei stato costretto a tornare a Babilonia, dove l'anno successivo sei morto per un'improvvisa febbre, che i medici non sono riusciti a curarti..e forse anche tu non avevi più le energie e la voglia di guarire.

Solo 33 anni, ma una vita molto intensa: tante vittorie, alcune ferite, molte, troppe feste. Ti piaceva bere e mangiare, soprattutto dopo aver conquistato una nuova città. Purtroppo il vino non ti lasciava sufficientemente lucido e in uno dei tuoi famosi scatti d'ira (quando capitavano era meglio non essere nei paraggi) hai ucciso uno dei tuoi più vecchi amici che faceva parte della guardia reale. Lo conoscevi dall'infanzia, ma ti ha accusato di essere la metà di tuo padre e di avere ereditato i suoi difetti, di essere avaro e voler tenere tutto per te (non è vero, sei sempre stato generoso, l'avarizia anzi ti dà fastidio) e l'alcool ha fatto degenerare la lite. E' stato il momento più nero della tua vita.. Ora sei da secoli nel Limbo, una dimensione che non pensavi esistesse, e decisamente noiosa rispetto alla vita terrena..

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# TUTANKHAMON

Sei stato faraone nel grande regno d'Egitto ancora parecchi secoli fa. In vita ogni tuo gesto era un ordine e non c'era nessuno sopra di te. Con il solo schiacciare delle dita potevi decidere della vita di un suddito. Anzi, spesso provavi gusto a vederli supplicare e a farli torturare, soprattutto i traditori. Un'altra razza di uomini che non gradivi affatto erano coloro che invidiavano la tua condizione di Dio in terra. Dopo la morte, hai capito che non sarebbe stato più così, purtroppo.

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# KANT

Sei stato un grande filosofo dell'età moderna, a cui hanno fatto riferimento molti studiosi venuti dopo di te. Alcune tue teorie, come la distinzione tra fenomeno e noumeno, o definizioni, come i giudizi analitici e sintetici, a priori e a posteriori, o come le forme a priori, sono state la base di discussioni per vari anni. Le tre Critiche, della ragion pura, della ragion pratica e del giudizio, sono state lette, rilette, studiate e commentate da generazioni e generazioni.

Tutto questo ti è stato riferito o lo hai comunque saputo rimanendo chiuso nel Limbo, non sono certo manie di grandezza. Infatti sei stato sempre una persona modesta, moderata nelle parole e nei comportamenti, razionale in tutto. Pensare che è passata alla storia la tua abitudine di uscire per una passeggiata alle 6 del pomeriggio, abitudine sulla base della quale i tuoi vicini regolavano gli orologi di casa, e che non hai rispettato solo il giorno in cui ti arrivarono notizie da Parigi riguardo la rivoluzione in atto. Hai cercato sempre di evitare gli eccessi e hai disprezzato chi ne veniva trascinato. In particolare chi a causa di questi perdeva la razionalità a rassomigliava più ad una bestia, come le persone troppo amanti del cibo e del vino o come i sanguinari e i violenti.

Forse l'unico difetto che riesci a trovarti era un eccessivo controllo quando si trattava di spendere, ma si trattava più di innate "braccia corte" che di avarizia. Il denaro non era il tuo interesse, ma lo studio.

Il solo utilizzo della logica umana non ti ha permesso di andare in Paradiso, della cui esistenza non potevi essere sicuro razionalmente, però la vita nel Limbo non è così male e ti ha permesso di continuare a fare filosofia con altri Spiriti Magni, anche del passato. Solo che non succede mai niente e anche una persona lineare e regolare come te vorrebbe una novità ogni tanto..

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# GABRIELE D'ANNUNZIO

La tua persona, in vita, è stata un esempio di come godere della vita ogni singolo attimo. Hai fatto tutto ciò che desideravi fare, nulla ti creava ostacolo. Sperperavi il denaro per i tuoi capricci e i tuoi interessi, non conoscevi la parola "risparmio" e mai hai voluto conoscerla. Sempre circondato da molte donne e da fastosi banchetti in onore della vita. Sei stato molto soddisfatto quando nel 1919 hai occupato la città di Fiume, in quanto fu l'evento che servì a condurti all'apice della fama. Sei sempre stato anche molto gentile con tutti quanti fossero meritevoli di questa tua bontà. Guai infatti a prendersi gioco di te, diventavi l'opposto! Ora che sei nel Limbo ti diverti moltissimo... a non fare niente. Vai a zonzo a fare due chiacchiere con tutti, qualche volta ti capita anche di scherzare con Caronte... te la spassi! La tua filosofia è: se tanto devo rimanere qui per l'eternità, tanto vale renderla meno noiosa, no?

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# ⊕TIER⊕

Su di te e sulla tua vita è stato detto e scritto tanto nel corso dei secoli, come hai avuto modo di apprendere nel corso dei secoli passati nel Limbo, durante i quali vari artisti e scrittori sono venuti a vederti con i loro occhi e ti hanno fatto mille domande. Sembra che tu sia diventato quasi una leggenda, come le storie che hai narrato e consegnato ai posteri.

Sei nato in un casetta di pastori vicino Argo e hai girovagato per molti anni, mantenendoti con elemosine e cantando le gesta di eroi, semidei e dei dell'Olimpo. Non eri cieco come si dice, ma in età avanzata (sei morto a settant'anni, traguardo invidiabile per i tuoi tempi), la vista non poteva essere certo delle migliori!

Ah, come era bello il mondo che descrivevi nei tuoi poemi: grandi condottieri ed eroi, (in particolare Ulisse era il tuo preferito, con la sua astuzia, i mille tranelli e la capacità di convincere le persone a fare ciò che voleva), addirittura dei (anche se falsi, come hai poi scoperto), grandi gesta, grandi emozioni...non come i nullafacenti degli uomini moderni, la maggior parte dei quali resta tranquilla nella sua casa, senza far nulla di buono o di cattivo, niente che sia semplicemente degno di nota! Non ci sarà mai un tuo degno erede, purtroppo!

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# LEONARDO DA VINCI

Inutile dire la grandezza del tuo nome. Non esiste anima che non ti conosca. Tutti sono a conoscenza della tua vita e delle tue innumerevoli invenzioni, ricerche e non di minore importanza gli studi compiuti. Come hai potuto notare dal Limbo, sei stato un cardine della storia e dell'evoluzione dell'uomo, i tuoi 67 anni di vita sono stati molto fruttuosi. Però non eri un tipo da rompersi la schiena per il lavoro, infatti alle volte ti prendevi anche intere giornate di ozio. Ma nell'ozio riuscivi a trovare la concentrazione necessaria per le tue scoperte. Erano gli altri a non capire! In più, eri un tipo umile, modesto, anche se avevi delle idee geniali. Proprio per questo eri alquanto infastidito da quegli individui altezzosi che si credono Dio e che pensano di avere il potere sufficiente per fare qualsiasi cosa! E ancora meno coloro che usavano la violenza per raggiungere i loro scopi. E' indegno alzare le mani su dei simili. Ora sei nel Limbo, dove la tua anima vagherà per l'eternità alla smaniosa ricerca del... nulla! In effetti non hai proprio nulla da fare o da scoprire...

Oggi un Angelo e un Diavolo hanno preso te e altri personaggi del Limbo e vi hanno riuniti in una stanza particolare per un compito speciale che vi verrà comunicato a momenti. In ogni caso sarà bello spezzare la monotonia a cui eri destinato per l'eternità :-)

# SUGGERIMENTI E AGGIUNTE

di Marzia Possenti e Lorenzo Trenti

Quando abbiamo proposto questo scenario alla finale del Teatro della Mente 2006, abbiamo applicato qualche aggiunta e personalizzazione, che vi riportiamo di seguito.

Intanto abbiamo fornito i sei giocatori di una mappa dell'inferno dantesco, fotocopiata da un libro di testo del liceo, e di cartellini con i nomi di ognuno. Quanto ai due master, ci siamo presentati dicendo che eravamo un Angelo e un Diavolo, ma lasciando volutamente nell'ambiguità su chi dei due fosse il celestiale e chi l'infernale (anzi, confondendo apposta le idee). Ovviamente domande di chiarificazione in tal senso sono state guardate con uno sguardo di altera superiorità ("così tanti anni nel limbo e ancora non siete in grado di distinguere un angelo da un diavolo?!? bah!"). Anche altre osservazioni e domande di matrice vagamente teologica, tipo "ma esiste solo l'inferno cristiano o ci sono anche quelli delle altre religioni?" andrebbero liquidate con una secca alzata di spalle in quanto non pertinenti!

Il gioco è di fatto una cosa a metà fra un "gioco di conversazione" e un esercizio di narrazione condivisa e collaborativa; richiede quindi qualche appiglio per i giocatori, in modo che non si facciano prendere dal panico del "foglio bianco".

Noi abbiamo iniziato dicendo che le Alte Sfere richiedevano una riduzione dei peccati capitali da 7 a 5, unita a una semplificazione generale dell'Inferno (i fondi aziendali sono quelli che sono...). Uno dei peccati doveva restare dalla lista precedente – in ossequio alla tradizione – mentre un altro doveva essere l'esatto opposto, così da rimarcare il tenersi al passo coi tempi.

Ciò detto, abbiamo chiesto di organizzare una struttura generale degli inferi, ripercorrendo passo dopo passo l'iter compiuto dal dannato a partire dal suo arrivo nell'oltretomba.

Abbiamo poi focalizzato il gioco sulla descrizione delle singole pene associate ai vari gironi, facendo alcune richieste specifiche e spacciandole come provenienti dalla linea telefonica diretta con le Alte Sfere:

- una delle pene deve essere particolarmente pulp;
- una delle pene deve fare uso di tecnologia moderna o addirittura fantascientifica;
- una delle pene deve essere socialmente utile;
- occorre mandare in pensione Cerbero e trovare un impiego per un'altra figura mitologica classica (il sindacato mostri sta facendo molte pressioni...);
- bisogna trovare un posto di rilievo per Lucifero.

Abbiamo infine lasciato spazio per massimo tre "situazioni speciali" che esulassero dalla struttura schematica fin qui adottata.

Da parte dei master è opportuno avere un'attenzione particolare al ritmo del gioco, in modo che la conversazione non si impantani in ingarbugliate discussioni teologiche ma resti focalizzata sull'esercizio creativo. E' bene anche che tutti i giocatori parlino, dissuadendo con fermezza quei giocatori prevaricatori che non fanno parlare gli altri. La durata complessiva del gioco potrebbe essere di un'ora o più, ma la cosa può ovviamente cambiare a seconda del gradimento e del coinvolgimento da parte dei giocatori. Tenere traccia – anche con schemi e diagrammi – di ciò che emerge da parte dei giocatori, e fornire diversi riassunti via via che gli inferi prendono forma, è infine un'accortezza indispensabile.

A titolo di esempio, riportiamo qui le idee (molto divertenti) proposte dai giocatori durante la partita del Teatro della Mente 2006. Il team di creativi dell'aldilà ha innanzitutto deciso che i peccati della nuova cinquina dovessero essere: salutismo (in opposizione al vecchio "gola"), mediocrità, avarizia, meschinità, irrispettosità. La struttura dell'inferno sarebbe stata a stella; presso ognuna delle cinque punte si sarebbe trovato il girone riservato a ognuno di questi peccati. Caronte verrebbe impiegato come ascensorista infernale, mentre Minosse sarebbe riciclato come addetto all'ufficio informazioni ("seguite le linee colorate fino all'apposito girone!"). Ed ecco le pene previste:



- i *salutisti* (che comprendono gli ossessionati dalla linea perfetta, dal cibo sano e gli intellettualoidi in genere) sono seduti per l'eternità davanti a un televisore che trasmette a ciclo continuo i programmi di Maria De Filippi. Come se non bastasse, sono obesi – pur non mangiando, e anzi avendo anche un discreto appetito – ma hanno l'illusione periodica di dimagrire;
- i *mediocri* si ritrovano invece all'interno di un ministero kafkiano, un incubo burocratico simile alla "Casa che rende folli" de *Le dodici fatiche di Asterix*; allo sportello informazioni c'è nientemeno che la Sfinge (!), la quale divora i suoi utenti in modi assai pulp e sanguinolenti;
- gli *avari* si dividono in avari di denaro (sprofondati in un mare di carte di credito taglianti, eventualmente sponsorizzate) e in avari di sentimenti (condannati in una sala ologrammi alla ricerca ossessiva di qualcuno non corrisposto);
- i *meschini* comprendono invidiosi, bugiardi, spergiuri, malelingue, adulatori e ipocriti: a tutti costoro vengono imposte pesanti umiliazioni fisiche, all'interno di una catena di montaggio in cui vengono frustati a ripetizione dai diavoli infernali;
- gli *irrispettosi* infine possono aver mancato di rispetto verso l'ambiente (e in questo caso vengono impiegati nel riciclaggio dei rifiuti infernali – auguri!) o verso le persone; questi ultimi fanno da inservienti presso una *beauty farm* dedicata ai diavoli del girone dei meschini, in riposo dalla catena di montaggio.

Un posto particolare sarà dedicato infine a Lucifero, portato in spalla su un enorme baldacchino in un tour perenne fra i vari gironi. Il baldacchino sarà portato da una categoria di peccatori molto speciale, costituita dai politici corrotti e dai politici italiani in genere...

I giocatori si sono anche proposti come responsabili, a turno, delle varie sezioni dell'inferno, in modo da uscire dalla noia del Limbo. Qualcosa che l'Angelo e il Diavolo, pur andando contro le regole, hanno concesso loro per ringraziarli delle eccellenti idee e della squisita interpretazione dei personaggi!





#### Attribuzione - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

##### Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera
- di modificare quest'opera
- di usare quest'opera per fini commerciali

##### Alle seguenti condizioni:



**Attribuzione.** Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.



**Condividi allo stesso modo.** Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.

**Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.**

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale che trovi su [www.creativecommons.it](http://www.creativecommons.it)).