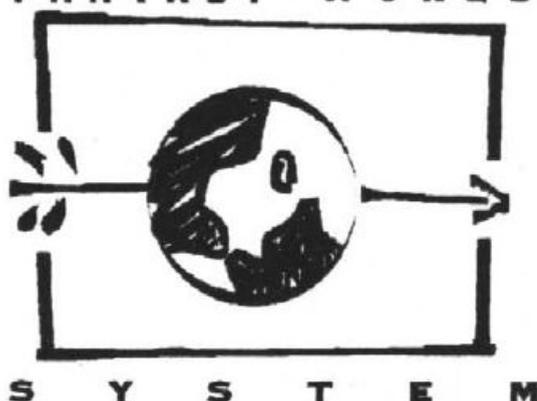




ELISH

FANTASY WORLD SYSTEM

FANTASY WORLD



Quest'opera è stata stampata in collaborazione con l'associazione culturale **Ludici Manierati®**.

"al centro dell'attività dei **Ludici Manierati®** si pone lo sviluppo della cultura ludica attraverso il gioco quale momento creativo ed educativo, strumento di aggregazione tra ragazzi, giovani e adulti senza limite di età e senza alcuna distinzione "di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni sociali." (Costituzione della Repubblica Italiana, art.3)".

Quest'opera è protetta da Copyright© esclusivamente per evitarne usi a scopo di lucro; qualsiasi brano o immagine ti piace prendila, fotocopiala ed usala, contro ogni speculazione per la libera diffusione delle idee.

Se il prezzo di questo prodotto supera L.25.000 (o L.28.000 con audiocassetta in regalo) consideralo un furto e agisci di conseguenza.

ELISH

Il Primo gioco della collana
FANTASY WORLD SYSTEM



Questo Gioco di Narrazione

è dedicato a tutti coloro
che rifuggono la stasi,
pur non temendola,
e volano ad ali spiegate
sul vento dell'evoluzione.

PREFAZIONE

Ho incontrato Vania in un sotteraneo. Era rintanato in un angolo come se volesse celarsi alla vista. Ma non era una creatura dell'oscurità. Aveva la leggerezza delle foglie che stormiscono al vento. Poi Vania è stato rapito dalle voci allegre dei bambini e mi è rimasto il suo sguardo pieno di stupore.

Un'altra volta ho incontrato Vania sulla superficie: portava su di sé il tormento dei Cenobiti, come una creatura risorta dall'inferno. Ganci, catene e sangue non potevano mutare però la sua espressione rapita di esploratore della fantasia.

Vania, Mario, Emiliano e Taiyo sono gli autori di 'Elish', un Gioco di Ruolo che porta bene impresso il marchio della loro magia di creatori di mondi e narratori di storie.

Avrebbero potuto scegliere il modo consueto degli scrittori che amano condurre per mano il lettore lungo l'unico percorso che passa attraverso il loro universo narrativo.

Invece hanno scelto la strada più difficile dell'opera aperta, e hanno spalancato liberamente le porte dei loro sogni a chiunque vorrà entrare. Il bianco e il nero delle loro invenzioni si manifesta senza pudori. Il loro gioco è indisciplinato, a volte esplosivo, sempre volubile e sovvertitore delle regole.

'Elish' non è un gioco di ruolo da prendere alla leggera. Per apprezzarlo bisogna lasciarsi sopraffare dal suo universo e dalla sua irruenza creativa. L'apprendimento dell'ambientazione è sempre faticoso senza una base letteraria o cinematografica di riferimento. Richiede tempo e affiatamento tra il Master e i suoi giocatori.

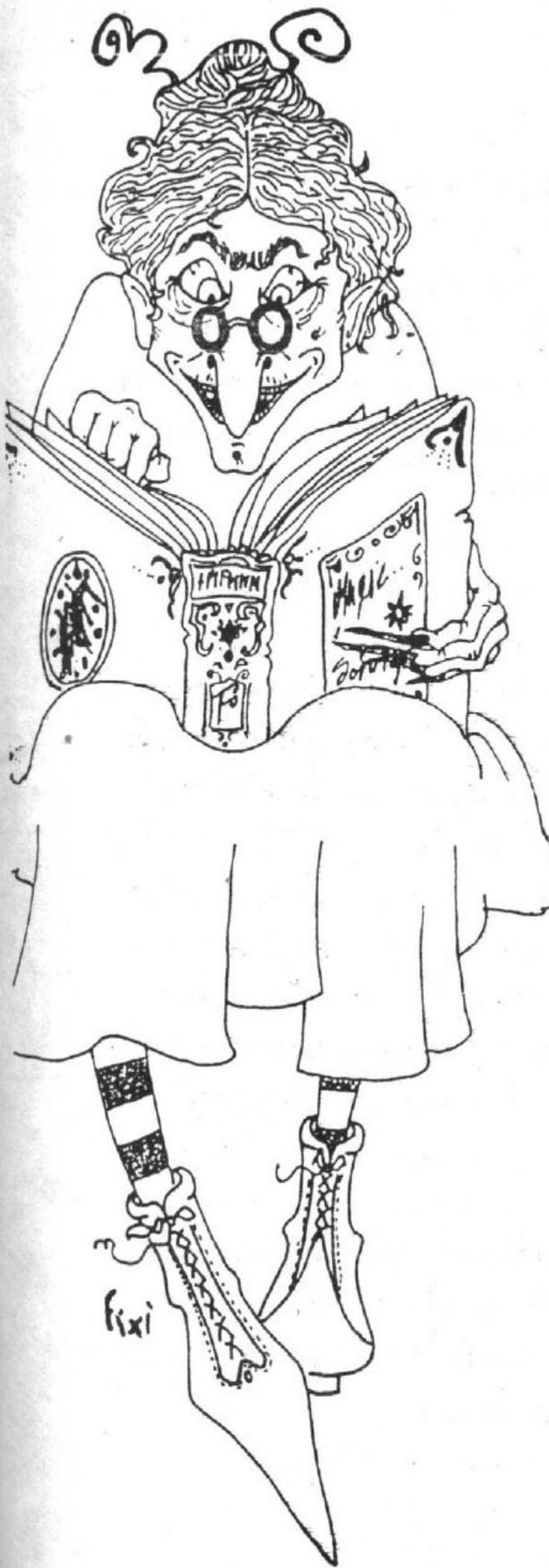
'Elish' cerca di superare queste difficoltà con una scrittura intensa, diretta e coinvolgente che ha il potere di evocare delle immagini forti, anche non meditate a volte ma proprio per questo dotate del potere di arrivare subito al cuore delle emozioni.

'Elish' è un Gioco di Ruolo dell'ultima generazione, quella dei giochi di interpretazione, dell'approfondimento dei caratteri, della creatività collettiva, della teatralità. Ciò che affascina il giocatore sperimentato è la possibilità di rimanere nel 'cerchio magico' per tutta la durata del gioco senza spezzare l'incantesimo della finzione con regolamenti astrusi, mucchi di dadi, somme e sottrazioni. La sfida è quella di saper conciliare l'irruenza del pensiero desiderante e creativo con la necessità di un linguaggio disciplinato che permette la comunicazione e la divisione delle esperienze. Se questo accade allora si entra in uno dei quei rari momenti di fusione tra le coscienze che porta a sentirsi integrati in una comunità operante.

Mario, Emiliano, Taiyo e Vania (dei **Ludici Manierati®**), sono saliti sulla nave dei folli su cui tutti noi ci troviamo, la loro presenza ci promette una lunga navigazione controcorrente senza che alcun porto appaia all'orizzonte. Noi che non vogliamo prendere terra da nessuna parte, perchè in ogni momento vorremo essere altrove.

LUCA GIULIANO

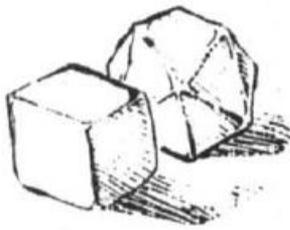
INDICE



La Risata del Destino.....	pag.1
Ambientazione.....	pag.20
Razze.....	pag.30
L'Impero del Negus.....	pag.58
L'Impero Illuminato.....	pag.71
La Zona Privhana.....	pag.89
Culti.....	pag.122
Magia.....	pag.135
Piante Particolari del Dima...	pag.186
Alchimia.....	pag.191
Mappa.....	pag.194
Creature del Dima.....	pag.195
Linguaggi.....	pag.240
Armi.....	pag.247
Armature.....	pag.261
Poteri Mentali.....	pag.263
Risate da Taverna.....	pag.265
Ringraziamenti.....	pag.267

<i>Indice</i>	pag.I
<i>Il Dado Bianco</i>	pag.II
<i>Teatralità nel Gioco di Ruolo</i>	pag.III
<i>Fantasy World System</i>	pag.XVI
<i>Autori</i>	pag.XLIV
<i>Ringraziamenti</i>	pag.XLV





II IL DADO BIANCO

“Un piccolo luogo magico si apre ad accoglierti, poco più di una stanza; è la prima volta che vi entri, eppure non ti è sconosciuta, perchè senti che il Tempo, lì dentro, è rimasto in attesa sapendo che prima o poi vi saresti finito, e tu ancora non sai dove...

Qualcuno ti guida, quasi solo una voce: una voce che non ti ricorda altre voci, eppure ti suona dentro come un richiamo.

Ti ritrovi seduto in quella che potrebbe essere una mensa: ora sai che sei stato invitato, ma non ad un semplice rituale.

Non conosci colui che ti ha invitato, ma sai che non puoi rifiutare; ora hai davanti un foglio di carta, e un lapis nella mano; qualcosa ti trema un poco, dentro, perchè sai che dal tuo cuore, dal tuo cuore soltanto dipende il tuo Karma.

Poi, come in un sogno, tutto inizia a trasformarsi: indossi abiti che non sono i tuoi e che pure ti appartengono, non sai ancora come muoverti, dove dirigere i tuoi passi, ma qualcuno ti conduce via, anche se non vuoi: la sua stretta è poderosa, ma tu senti che non ti sta facendo violenza. Nei suoi occhi, dove tu e gli altri vi trovate racchiusi in un cerchio magico, vedi passare mondi, ora distanti, ora vicinissimi, come la memoria di mille infanzie delle quali una, lo sai, è la tua.

Un desiderio di lontananza ti prende,
e ti lasci portare.....”

Teatralità nel Gioco di Ruolo

Buio.

Una fredda brezza attraversa gli umidi cunicoli.

Lo sferzare dell'aria sulla ruvida roccia e' un urlo spettrale, uno straziante lamento!

Plick!

"Basta."-Plick!

Assillante-Pluck!-Sordo-Pluck!-Angosciante

Gluck!-Profondo-Gluck!-Follià..."Vi prego basta! BASTA!!!!"

Smettila tenebroso tamburo!...Smettila incubo di seguire i miei passi!...

Ti prego fedele compagna, Thaenessa, pesante spada che ciondoli al mio fianco...

"SBATTI! FAMMI MALE! FERISCI LE MIE CARNI! ma ti imploro, copri con il tuo cigolante movimento questo assurdo...Plick!Gluck!...grondante sudore.

"Lo so! Lo so che ho paura, ma perché continuare a ricordarmelo impietosa fronte piangente?"

E' finito. Dopo tanto sono giunto ad una parete. Vi e' inciso qualcosa:

R--T--MEN--ON--I--O--TO--LA--C--A--IA--N--GI--A--LO--R--O...

Il gelo rende le mie dita insensibili...e' difficile riconoscere le lettere... Ci sono riuscito:

RETTAMENTE NON MI COMPORTO
LA CORTECCIA MIA NON MANGI
MA SOLO IL TRONCO.

Deve essere qualcosa di commestibile...un animale forse?...deve avere la pelle dura!...

ma perché non si comporta rettamente?...forse e' maligno?...o...certo deve essere così!...

e' un granchio! Non e' retto perché cammina storto! Ed e' solo così che posso entrare!

"AZeeeK AblaaXAss Uri...che?...Sgorghi copioso il tuo cuore, stolto Ghunn! Perché hai sopito la lucente torcia, non hai notato che stavo apprendendo le arcane formule del grimorio di Wooltan?"

PERCHÉ IL RACCONTO (chi siamo e cosa vogliamo).

Non è pura follia ciò che abbiamo scritto, nonostante chi ci conosce ne dubiti, ma ha un profondo significato ed è in esso che si fonda tutto il nostro modo di concepire i G.d.R.

Vogliamo però avvisare il lettore, che si inoltra in questo testo, che tale filosofia di gioco è molto poco conosciuta ed utilizzata e talvolta criticata.

Tutti voi che proverete a masterizzare con questo sistema, dunque, sappiate che incontrerete grosse difficoltà ma, se vi riuscirete, anche grosse soddisfazioni.

Per farvi meglio capire ciò che intendiamo e per conoscerci meglio, dovete sapere che anche noi, per anni, abbiamo giocato ogni sorta di role playing (dal più banale Dungeons and Dragons all'intricato complesso di regole di Role Master) cercando ogni volta quello che manuali di regole non potranno mai insegnare, cioè "la Liberté Fantastique" (che comprende: coinvolgimento emotivo, realismo di simulazione e possibilità creativa).

Ed è proprio dopo i tanti travagli che scriviamo queste poche righe affinché, un maggior numero di persone possibili, possa capire, come noi, che **"la Fantasia avrà sempre più sfaccettature di un dado"** (come disse Marvan "il pazzo").

Ora che ciò è chiarito, parliamo del racconto.

Avrete notato che, in tutta la storia, non sono mai ben definiti o descritti nel loro aspetto luoghi o personaggi: si inizia con una percezione visiva, si giunge ad una uditiva, per poi trovare pochi pensieri e parole, etc.

Ma nonostante ciò queste figure e luoghi, nella mente, sembrano quasi vivi, "appaiono" senza bisogno di essere illustrati nei minimi particolari.

Così infatti agisce la nostra fantasia: un'accurata descrizione, nella nostra mente, può evocare ricordi, ma da sola è come un corpo senza anima, morto, statico; una sensazione, un sentimento, al contrario, risultano immediatamente "caldi", vivi, veri, perché rappresentano l'essenza, l'intimo di ciò che ci viene descritto, che in questo modo diviene come un "nostro" reale ricordo.

Immaginatevi ad esempio se il nostro breve racconto fosse stato narrato da un Master alla maniera di un modulo di avventura:

"Un guerriero alto e robusto (avrà tra il 17 e il 18 in Costituzione), con lo spadone al fianco, attraversa sudato un buio tunnel di un dungeon lungo 15 metri e largo 2.

Arriva davanti a una parete con un indovinello, lo risolve e attraversa il passaggio segreto.

Dall'altra parte lo attendono, in una caverna, uno stregone (forse del 15° livello) ed un orchetto servitore. Il vento che entra dal passaggio spegne la torcia della sala larga 10 metri per 8 e lo stregone, che stava leggendo un libro di magia, dice al suo servo di accendere una candela e poi di riaccendere la torcia appesa al muro; il guerriero viene scoperto ed interrogato dallo stregone."

Comprenderete senza dubbio come, una narrazione che descrive ed esplicita ogni personaggio o ambiente, come questa, sia molto più completa e universalmente valida rispetto alla nostra, ma porti l'azione ad una apatia, ad un distacco e allontanamento totali, non permettendo assolutamente al lettore di immedesimarsi nel "guerriero" della vicenda e di parlare al suo posto (come noi chiedevamo)!

E' anche evidente, però, che sarebbe impossibile masterizzare un'avventura con il procedimento del nostro racconto, tralasciando ogni particolare e utilizzando solo accenni sensoriali o emozionali, poiché ogni giocatore immaginerebbe la stanza o le figure *diversi*, creando gravi problemi di realismo.

Incominceremo allora il nostro discorso sui Giochi di Ruolo dal presupposto che, secondo noi, per un master è necessario trovare un compromesso tra i 2 moduli narrativi, alla ricerca di una vera e propria **atmosfera di gioco**.

L'ATMOSFERA (coinvolgimento emotivo)

Presupposto fondamentale, per la mediazione fra i due tipi di narrazione sopra enunciati, è lo stabilire ciò che li rende validi.

Il primo modulo narrativo, che per comodità da ora in poi chiameremo N.E.S. (narrazione-emotivo-sensoriale), presenta le seguenti caratteristiche primarie:

*Ricchezza di percezioni e sensazioni (vista, udito, tatto, fiuto, gusto, sesto senso).

*Sviluppo di uno strato psicologico (pensieri, ricordi, manie, fobie, amori, livello culturale, etc.).

*Particolareggiata caratterizzazione dei personaggi (modo di parlare, tic nervosi, mimica e tutte quelle che sono le 'maschere' di un individuo).

Il secondo modulo narrativo, N.O.D. (narrazione-oggettivo-descrittiva), invece, contiene in se 2 diverse peculiarità:

*Descrizioni oggettive (imparzialità, universalità...)

*Precisione (esposizione peculiare degli ambienti, classificazione dei personaggi e formalismi scientifici).

Finita questa noiosa analisi passiamo ai consigli pratici tenendo sempre a mente il nostro obiettivo: l'atmosfera (la creazione di quest'ultima è, infatti, per noi la fondamentale 'abilità' che deve possedere un buon Master).

Per riprodurre in una partita la N.E.S. il Master dispone di se stesso e di eventuali gadgets.

Egli, infatti, cambiando tonalità di voce, gesticolando, mimando e curando il proprio stile espressivo può dar vita alle sue creazioni spingendo i giocatori a far lo stesso con i loro personaggi; così Master e giocatori **recitando** all'unisono genereranno una miriade di soggettività.

VII

Dato che noi stessi, scrivendo queste sintesi di complessi ragionamenti, ci troviamo in difficoltà, tenderemo di proporvi un esempio chiarificatore:

Immagina di rivolgerti ad un giocatore dicendogli: "Una luce zampillante illumina l'angusto locale intorno a te; l'aria puzza di chiuso e ti senti leggermente a disagio; l'unico conforto è il calore che ti circonda.", poi, aggrottando la fronte, incupendo il volto e dopo aver dato 2 bruschi pugni sul tavolo gli urli con rauca voce: "Noioso e puzzolente vagabondo, per Kruum, vuoi sbrigarti a scegliere cosa comprare nel mio emporio?". In quale modo ti risponderà il tuo giocatore se non in prima persona, magari con voce adirata e calandosi quindi nella scena?!

Tutte le caratteristiche della N.E.S., adattabili a questa situazione, sono state adoperate, ma l'utilizzo di semplici accessori potrebbe, da una parte, aiutarti nel tuo lavoro, dall'altra, amplificare l'effetto scenico.

Nell'esempio precedente avresti potuto: mettere di sottofondo un nastro audio con inciso lo scoppiettare del fuoco nel camino dell'emporio; accendere sul tavolo incensi particolari per dare l'impressione al giocatore di trovarsi in un emporio alchemico; abbassare le luci della sala e magari tenere accesa una candela per dare la particolare sensazione di una stanza chiusa e illuminata dal fuoco o qualsiasi altra cosa che la tua mente malata voglia aggiungere a tutto ciò.

A conclusione di questo discorso sulla N.E.S., il Master sappia che il miglior modo per valutare la validità del proprio lavoro è verificare la eco ottenuta nei giocatori.

Integrare a tutto ciò la N.O.D. risulterà abbastanza semplice. Essa deve fornire quelle chiarificazioni sull'ambiente che i giocatori richiedono continuamente durante lo svolgimento delle azioni. Fare ciò in maniera accurata implica un rallentamento del ritmo di gioco. Per velocizzare la N.O.D., quindi, sarà sufficiente descrivere luoghi e personaggi in pochi fondamentali concetti, correlando a ciò, quando è possibile, eventuali accessori: disegni, miniature, foto, diapositive, plastici, costumi, etc.

Torniamo all'esempio precedente così come in una partita lo eseguiremmo: mostra al giocatore il disegno di un emporio alchemico e descrivilo a grandi linee, aggiungendovi anche particolari non presenti che hai piacere d'introdurre (ad esempio il camino). Lo stesso fai con la figura del rude uomo e se vuoi mascherati da emporista.

Concludendo possiamo affermare che l'ATMOSFERA è data dalla perfetta fusione tra N.E.S. e N.O.D. e tanto il Master sarà capace di svolgere tale funzione tanto migliore risulterà l'atmosfera del suo gioco. Un ultimo e necessario avvertimento è il ricordare che, data la scientificità del N.O.D., esso, se non perfettamente equilibrato con il N.E.S., tenderà a distruggere l'atmosfera e non a crearla.

Il massimo livello di atmosfera di gioco viene raggiunto quando i giocatori, coinvolti emotivamente, contribuiscono esattamente quanto il Master a tale equilibrio.

Perché noi crediamo che l'atmosfera **coinvolga emotivamente** i giocatori?

Semplicemente perché, come avete visto, la nostra concezione di atmosfera vuole unire il più possibile la realtà e la fantasia come se il giocatore, anche se per pochi attimi, potesse divenire il suo personaggio e provarne le sensazioni.

Il nostro sistema di gioco punta a voler creare un sogno vissuto, un ricordo reale, una sorta di realtà virtuale costruita a tavolino.

Potreste voi vivere un sogno non emotivamente?? noi crediamo di no!!

Terminiamo questo pesante e struggente capitolo (scusateci ma non abbiamo saputo fare di meglio!!) mostrando tale livello nell'esempio già utilizzato:

Il Master avvia il registratore e si ode lo scoppiettante camino, poi mostra il disegno dell'emporio: "Il locale in cui sei entrato è angusto e ciò ti mette a disagio anche se le tue carni sono rasserenate dal tepore del fuoco - il M. accende l'incenso e la candela spengendo le altre luci - il puzzo di chiuso si mescola agli strani odori provenienti dagli alambicchi alchemici sul bancone in legno a 4 metri da te; sui 4 scaffali ai tuoi lati sono posti i più variegati e strani oggetti, ammantati da un dito di polvere - il M. mostra l'immagine dell'emporista avvolgendosi in uno scuro mantello - un corpulento individuo spicca da dietro il banco e pare nervoso". Il M. aggrota la fronte, percuote per 2 volte il tavolo e urla arrabbiato: "Sporco vagabondo, muoviti a fare i tuoi acquisti prima che perda la mia pazienza!! Che vuoi dunque?".

Il giocatore si alza furioso dal tavolo e fissando con odio il Master esclama con il tipico balbettio del suo personaggio: "C-Calmati e ab-abbassa il t-ono del-lla thua vo-voce! D-dammi due fi-fi-ale contro il ve-vele-no di sherpe-penti e MU-MUOVITI!!". Detto questo il buon giocatore estrae una manciata di spiccioli dalla sua tasca e li getta sul tavolo di gioco.

Abbiamo così raggiunto il primo punto de "la Libertè Fantastique". Poiché è stato molto difficile riassumere tutto ciò in così poche righe, vi invitiamo, per colmare i tanti dubbi che probabilmente avrete, a sperimentare tale capitolo più che a impazzire cercando di comprenderne ogni parte. Ciò risulterà molto più facile, poiché tutti i consigli che noi vi stiamo dando dovranno essere da voi personalizzati, altrimenti, se presi alla lettera come regole fisse, limiterebbero solo la vostra immensa fantasia.

Nell'atmosfera che siamo riusciti a creare *il tempo della realtà* coincide spesso con *il tempo di gioco*. Le regole, che nella realtà non sono presenti, ma sono necessarie nel gioco, in particolar modo in situazioni dinamiche (come per i combattimenti, per gli incantesimi, etc.), con il loro lento ritmo, rischiano di

spezzare l'andamento della partita e di risvegliare il giocatore dal coinvolgimento. Sarà, dunque, necessario affrontare ora questo problema complesso nel capitolo:

REALISMO DI SIMULAZIONE (regole e non-regole)

Solitamente, il concetto di 'buona simulazione' viene associato a regole enciclopediche che prevedano la risoluzione di qualsiasi situazione.

E' ovvio che, secondo tale presupposto, tanto maggiori saranno le regole tanto migliore sarà il realismo simulativo; ma teniamo anche presente che consultare molte regole vuol dire perdere molto tempo.

Esempio:

ipotizziamo di masterizzare Role Master: un nostro giocatore con il suo duellista sta tentando di colpire un minotauro con il suo fioretto magico. Risolviamo tale azione.

Taiyo (il p.g.) lancia i suoi due dadi da dieci (per simulare un dado percentuale) e fa 97 (che culo!!). Con tale tiro (chiamato nel sistema di gioco 'open-ended') egli ha diritto a rilanciare i dadi e sommarli al punteggio precedente. Con il nuovo lancio Taiyo ottiene 51, per un totale di 148 punti. A ciò deve sommare la sua abilità di scherma (+ 30) e detrarre il bonus di difesa del minotauro (33). Il totale ora ottenuto è di 145. Andiamo a consultare 'la tavola del fioretto' a pag. 43 del manuale "Arms Law and Claw Law". Poiché il nostro minotauro, come classe di armatura, ha 10, incrociamo tale valore al punteggio di 145, ottenendo il risultato di 14 punti ferita persi dal minotauro ed un 'critico di affondo' di classe E. Ma non ci scordiamo che l'arma è magica e ciò vuol dire che Taiyo infligge un secondo 'critico E' di tipo 'Disintegrazione' (tale è l'incanto dell'arma). Calcoliamo i 2 danni critici. Taiyo ritira i 2 dadi per il primo danno ottenendo 73. Andando a consultare la tab. 8.1.2 del sopraccitato manuale, leggiamo tale risultato: "colpo attraverso la parte inferiore della gamba. Il nemico è stordito e incapace di parare per 3 rounds. Muscoli severamente danneggiati. Da ora in poi il nemico combatterà con un malus di -75 alle abilità". Ora Taiyo deve calcolare il secondo 'critico' e così ritira i dadi: 41. Consultiamo ora il manuale "Companion V" nella tab. 12.2. Il risultato è questo: "Al nemico esplodono i testicoli! perde altri 17 punti ferita + altri 6 ogni rounds a causa della perdita di sangue. Il nemico avrà un aggiuntivo malus di -40 a tutte le sue azioni e resterà permanentemente sterile".

All'incirca questa semplice azione è finita, ma potete ben capire da soli quanto durerebbe un combattimento con 6 giocatori e 3 creature.

Oltre a ciò considerate che il p.g., come nella maggior parte dei Role Playing, non ha avuto neanche la libertà di scegliere dove colpire il nemico e con che tipo di colpo; infatti le sue libertà sono limitate a: "colpisco il mostro!", e i dadi cominciano a rotolare sul tavolo.

Questo secondo voi è realismo?

Noi non lo consideriamo tale. Secondo la nostra opinione, infatti, tutte queste regole sono solamente il fardello che i G.d.R. portano ancora dalle loro origini: i Wargames.

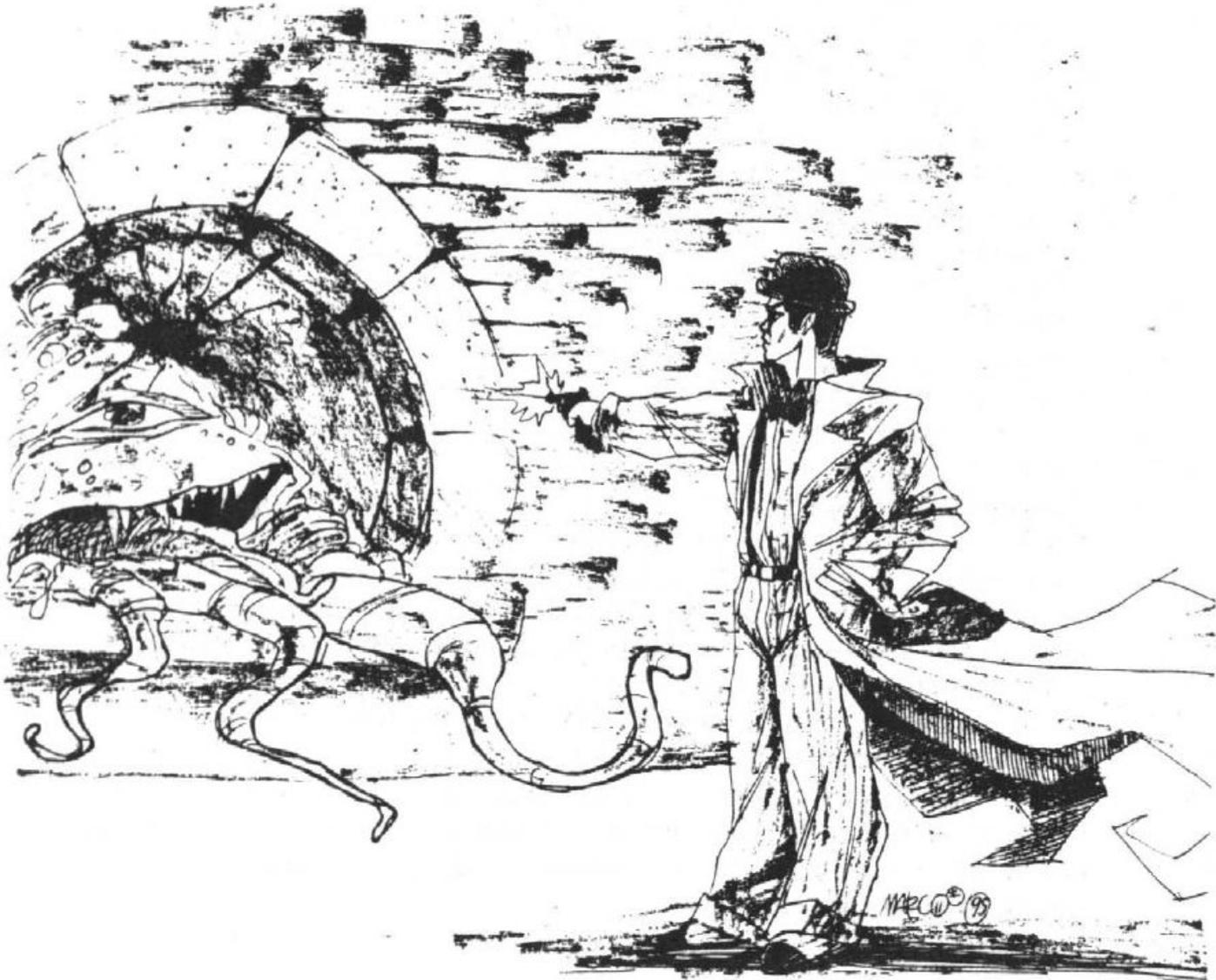
Giunti a tale conclusione, per poter ben masterizzare, bisogna trovare il solito compromesso, giacché è impossibile giocare senza nessuna regola ma è anche pesante, noioso e contrario ad ogni atmosfera recitativa giocare con tutte le regole.

Per far ciò abbiamo un unico e semplice suggerimento: laddove una regola rallenta il tuo gioco, spezza un'atmosfera o limita te e i tuoi giocatori, **ignorala!** Ricordati, infatti, che la più grande enciclopedia di regole logiche che potrai mai trovare è situata nella tua mente; grazie alla tua razionalità e fantasia raggiungerai, sicuramente, più realismo simulativo di qualsiasi manuale!

Senza perderci in inutili sproloqui terminiamo il capitolo con un ultimo esempio:

Giochiamo a Cthulhu.

Il personaggio di Simone, per aver commesso stupidi errori, è stato afferrato da una misteriosa creatura umanoide che si trova di fronte a lui. Jack (il p.g. di Simo) ha un revolver nella mano destra.



Risoluzione secondo il manuale.

Simone esclama:

"Sparo al mostro."

Il Master: "Quanto hai nell'abilità 'uso del revolver'?"

S.: "Ho 40%".

M.: "Tira i dadi!"

Simone lancia i dadi da dieci e ottiene 41%.

M.: "Mi dispiace, hai sbagliato e lo hai lisciato!"

S.: "Ma come ho fatto a lisciarlo se mi sta davanti a meno di 50cm.?"

M.: "Bhe, hai fallito il tiro!"

S.: "Va bene, allora provo a divincolarmi."

M.: "Fai un check contro la forza del mostro."

Simone fallisce del 5% sulla tabella.

M.: "Non ci sei riuscito. Il mostro ora tenta di ferirti ancora tenendoti per le spalle."

Il Master tira i dadi e riesce nella prova di attacco della creatura, poi dichiara: "Il mostro riesce ad affondare gli artigli nelle spalle."

Il Master tira 2d6 per i danni e totalizza un 11.

M.: "Leva 11 p.f."

S.: "Ma io ne ho solo 8!"

M.: "Allora sei morto!"

S.: "Ma come, mi ha ferito sulle spalle! Come è possibile che io sia morto?"

Risoluzione secondo il nostro metodo.

Simone esclama: "Poichè la creatura è davanti a me a meno di 50 centimetri, gli punto la pistola sul petto e premo il grilletto, pronto a divincolarmi appena allenta la presa."

Il Master: "Spari due colpi che penetrano attraverso le putrescenti carni dell'immonda creatura e un getto di sangue verdastro t'investe. In questo momento senti la creatura allentare la presa!"

Simone: "Cerco di fuggire!"

M.: "Tira un dado contro la forza della creatura per liberarti del tutto dagli artigli."

Simone fa 30 fallendo del 5%.

Il M.: "Fortunatamente la creatura è indebolita dalle ferite e così, seppur barcollante, riesci ad allontanarti con un lieve taglio sul braccio destro. Togliti il punto ferita".

POSSIBILITA' CREATIVA (improvvisazione)

Caro Master,

ti sia noto che, per giocare con il nostro metodo (Fantasy World System), dovrai assicurarti che i tuoi giocatori sappiano cosa gli stai per offrire; questo per due motivi fondamentali:

il primo, il più ovvio, è di evitare che qualche giocatore si lamenti della flessibilità delle tue regole, poiché esse non sono scritte su nessun manuale (siamo sicuri, comunque, che, se riuscirai ad essere equilibrato e razionale, nessuno avrà da ridire sul tuo operato);

il secondo, è che i giocatori siano coscienti di avere eguale possibilità creativa del Master; sappiano cioè che, sia durante la creazione del personaggio, sia durante lo svolgimento del gioco, come te, il loro unico limite sarà la logica e non un set di regole.

Ad esempio immaginiamo di assistere la creazione di un personaggio di D&D.

Il giocatore sarà libero di inventare una razza ed una classe per il suo personaggio, che però sia equilibrata con il gruppo e il mondo che lo circondano.

Prendiamo in considerazione il caso in cui un giocatore crei codesto p.g.:

"Il mio nome è Squardaan II, sono un elfo alato; ho rinnegato la magia dei miei avi e ho votato la mia vita alla distruzione della stregoneria; infatti sono un 'cacciatore di streghe'. La mia arma preferita è un'ascione bipenne a due mani."

Tu, come Master del gioco, potrai facilmente accettare la nuova razza e classe immaginati dal tuo giocatore, anche perché esse sono abbastanza originali e ben adattabili ad una ambientazione fantasy generica. Ma, constatato che Squardaan II ha un punteggio in forza pari a 10, dovrai negargli o fortemente sconsigliargli l'uso dell'arma da lui scelta (facendogli notare che, per realismo, una bipenne a due mani è un arma troppo pesante per lui e gli creerebbe grossi malus).

Fatto ciò, sarà tuo compito pensare quali peculiari caratteristiche attribuire a tale creazione, accettando volentieri qualsiasi consiglio del giocatore. Chiarito questo concetto non devi, però, sentirti privato della tua 'onnipotenza' creativa; infatti, se i giocatori collaboreranno con te, il gioco risulterà ben più dinamico e divertente per tutti.

Esso sarà una splendida polifonia di voci e menti e non un semplice acuto solista, non sarà, cioè, il *tuo* sogno ma il *vostro* sogno.

Convintoti di un tale metodo, quindi, dovrai, non solo accettare, ma spingere i giocatori, come per l'atmosfera, a collaborare nell'immaginare e narrare almeno quanto te.

Incoraggia, ad esempio, i tuoi giocatori : a creare un background del loro personaggio, a dotarlo di un denso spessore psicologico (ciò lo aiuterà a interpretarlo in partita), a descrivere accuratamente la loro creazione e magari a

XIII

disegnarla, a tenere un diario di avventura, ad accordarsi con il resto del gruppo sul motivo che li unisce e magari anche dove cominceranno le loro peripezie, etc. Tutto ciò (se ben bilanciato da te) non solo ti aiuterà nei tuoi oneri, ma ti fornirà numerosi spunti e idee sulle avventure che potresti voler creare.

Torniamo quindi a Squardaan II e alle novità che il giocatore, sotto i tuoi consigli, potrebbe aver apportato:

"Sì, è vero! Sono un fallito! Infatti la mia scelta di vita è dovuta al fatto che, come una pecora nera nel mio branco, ero l'unico del mio popolo alato a non comprendere gli arcani segreti della magia. Così, decisi che i molti che mi deridevano o che solamente possedevano quell'arte a me vietata dalla crudele natura, sarebbero periti sotto la mia impietosa lama. Nessuno avrebbe più riso di me. Così, dal giorno di tale giuramento sino ad oggi, il mio 68° compleanno, io ho fatto strage di coloro i quali avevano il maledetto dono. Ora mi trovo assieme ad altri 5 fedeli compagni; loro desiderano un regno e io la testa del mago che lo regge! Ciò ci unisce e ci unirà nella notte della morte o nell'alba della vittoria. E' il crepuscolo, presto partiremo e queste, caro diario, forse saranno le mie ultime memorie!

SQUARDAAN II

Chiaramente, nel momento in cui sia te sia i giocatori sarete entrambi Master, l'avventura, di attimo in attimo, sarà soggetta a continui mutamenti e nulla potrà essere schematizzato o progettato prima che avvenga; l'unica limitazione saranno le vostre fantasie che noi crediamo, però, essere illimitate.

Per questo motivo, in quanto direttore del gioco, dovendo essere pronto ad affrontare qualsiasi situazione ti si possa presentare davanti con sicurezza "da manuale", dovrai sviluppare, con l'esperienza e i tanti problemi che i tuoi giocatori non si faranno scrupolo di crearti, un'abilità tanto complessa quanto indispensabile, L'IMPROVVISAZIONE.

Naturalmente è impossibile, giocando con tale metodo, seguire perfettamente avventure come quelle dei moduli o crearne di simili; esse infatti potrebbero fornirci uno spunto ma non il resto.

Un utile consiglio che possiamo darvi a tale proposito è quello di creare, soprattutto, situazioni e incontri adattabili al maggior numero di occasioni possibili. Ciò vuol dire avere a disposizione una trama **interagibile** ma **non dipendente** dai giocatori e un'enorme biblioteca di idee malleabili (i gadgets-atmosfera potrebbero essere molto utili a tale scopo), che facciano credere ai tuoi giocatori che avevi già previsto ogni loro mossa.

Più il Master dimostrerà la sua sicurezza, meno i giocatori si sentiranno liberi di metterlo alla prova e di forzare il gioco; un Master debole, al contrario, sarà continuamente messo sotto pressione.

Possiamo finalmente concludere la definizione di "Libertè Fantastique" cominciata dal principio di questo capitolo:

LIBERTE' FANTASTIQUE (il principio della teatralità)

Giunti sin qui, dopo aver illustrato ampiamente ogni volto della Libertè Fantastique e di come essa si amalgama e migliora ogni Gioco di Ruolo, giustamente ti potresti domandare:

"Per quale motivo questo lungo capitolo s'intitola 'Teatralità nel G.d.R.' e parla di tutt'altro?"

Hai perfettamente ragione se ti sei posto tale domanda, poiché noi, volutamente e sin dal principio, siamo stati poco chiari su questo punto.

Ma la risposta al tuo interrogativo è più che semplice: la Libertè Fantastique è esattamente ciò che crea 'teatralità nel G.d.R.'.

Il motivo di ciò è chiaro; anche il più semplice tra i sistemi d'arte teatrale deve almeno ottenere 3 risultati: *coinvolgere emotivamente* lo spettatore (attraverso *l'atmosfera* drammatica), donare l'impressione che ciò che avviene sulla scena possa accadere o essere *realmente* accaduto ed infine fare esprimere al meglio *la creatività* degli attori.

Come vedete, il contesto è un altro ma i concetti e i termini utilizzati sono i medesimi, con la sola eccezione che, dove nel teatro vi sono spettatori e attori, nei Role Playing vi sono solo i giocatori che assolvono contemporaneamente entrambi i ruoli.

E, alla luce di tale paragone, tu che sei il Master diverrai contemporaneamente: regista, scenografo, soggettista, etc.

Probabilmente ora penserai che noi valutiamo il teatro alla pari di un semplice gioco. Tutt'altro!

Pensiamo, semplicemente, che, come il teatro non è solo spettacolo ma può andar ben oltre, così il G.d.R. (come noi lo intendiamo) può avere una funzione molto più complessa e profonda di quella unicamente socializzante e ricreativa.

LE NOSTRE ASPIRAZIONI (psicodramma)

Spesso si comincia a giocare ai Giochi di Ruolo per puro divertimento, poi alcuni iniziano a giocarvi anche per catarsi (sfogando a tavolino con gli amici le proprie rabbie e frustrazioni, magari massacrando un esercito di indifesi goblin); dopo ciò, avvolti nelle spire del gioco, sia il Master che i giocatori, volentieri ricercano in esso una vera e propria fuga dalla realtà; sfruttano, cioè, la fantasia per trasformarsi in ciò che vorrebbero essere ma non sono, in un mondo di avventura che la collettività reprime.

Tutti questi schemi di gioco sono estremamente semplici e istintivi, tant'è vero che ricordano molto i giochi fatti in età infantile (l'unica differenza è che al posto di Mazinga troviamo un mago del 18° livello oppure un killer professionista della Yakuza).

Molti, se non tutti, si fermano a questo tipo di gioco, non vedendo come esso sia solo il primo gradino di una lunga scala che porta al nostro IO.

Le nostre aspirazioni puntano, invece, ai gradini più alti, e la creazione del **Fantasy World System** nasce proprio da esse.

Il giocatore-attore sostiene 'lo spettacolo' in una finzione raccontata e rappresentata.

Egli, all'inizio del gioco, nella sua scheda, compie una *sintesi* tra il personaggio di fantasia e la sua determinata persona, cercando un'abile mediazione e compiendo quella che, in teatro, viene chiamata 'metamorfosi di progressione o regressione artistica'.

Un processo, questo, condizionato da svariati elementi soggettivi: il temperamento, il carattere, le proprie qualità fisiche e mimiche, la propria categoria sociale, la cultura, la tradizione etnica e la condizione psicologica.

Fondamentalmente l'attore-giocatore, per un buon gioco ed una reale emozione, dovrà però rispettare l'abito che si è costruito, altrimenti non raggiungerà mai il segreto dell'anima collettiva e della propria soggettività.

Può sembrare, infatti, contraddittorio, ma portare una maschera da P.G. permette al giocatore di vedere, come riflesso in uno specchio, i propri volti e di analizzarsi e di autocriticarsi.

Nello specchio, se il giocatore vorrà, potrà mirare i suoi difetti e paure, e, con l'aiuto dei suoi compagni, prenderne '*conoscenza*' e correggerli.

Così tra i giocatori, che agiscono in nome proprio sotto mentite spoglie, si stabilirà un flusso psicanalitico.

A tutto ciò non sfugge di certo il master, il quale compie le medesime azioni dei giocatori non una ma migliaia di volte. In ogni P.N.G. ed in ogni mondo, da lui creato, egli può trovare una parte di se stesso, ma poiché gli specchi in cui riflettersi per lui saranno molti potrebbe utilizzarli anche per nascondervisi.

Può essere molto costruttivo trovare se stessi ma, poiché in ognuno di noi ci sono lati oscuri, ciò può rivelarsi spiacevole e terribile; così, spesso, giunti ad un tale gradino la paura ed il terrore potrebbero spingerci a regredire e a fuggire.

Oltre a ciò il Master dovrà sopportare il fardello di essere spettatore attento dei volti (EGO) dei suoi giocatori e di poterli influenzare più o meno positivamente con i propri messaggi impliciti o espliciti.

Così, in conclusione, tutta sua sarà la responsabilità di mantenere in equilibrio la partita che oramai si è tramutata in un autentico **psicodramma di gruppo**, nella quale egli è palcoscenico e regista.