

ASHURA

regina delle oasi

I TAROCCHI INTERATTIVI DI ASHURA

di Lunastella



Da buona aspirante strega, mentre aspetto di essere bruciata sul rogo della neo-inquisizione, talvolta mi accade di conversare faccia a faccia con il mio famigerato Mantello e devo dire che, per quanto se ne straparli in giro, spesso mi è di grande ispirazione, quasi come il Cappello Pensatore dell'Archimede di disneyana memoria! Di fatto è stato proprio quel lungo pastrano blu scuro ad accendere la scintilla primigenia che mi ha portata a creare i Tarocchi di Ashura.

Quel **mantello** mi accompagna da molti anni ormai ed ha vissuto insieme a me tutte le tappe dell'evoluzione che mi ha portata ad abbracciare il **Druidismo** come fonte di ispirazione primaria. Ha ascoltato con me il suono dell'arpa, delle cornamuse e dei tamburi, avvolgendo il mio corpo nella sua morbida carezza, durante le rievocazioni storiche o sotto alle fredde stelle invernali, quando intorno al fuoco si celebravano le festività della Ruota dell'Anno. Si è chinato con me, per ricevere gli applausi del pubblico, alla presentazione del mio libro e al termine delle mie narrazioni bardiche; il suo cappuccio ha protetto il mio capo dalla pioggia di Glastonbury e Stonehenge.

Solitamente, prima dell'inizio di un rito, i partecipanti sono invitati a pescare una **carta-oracolo** che aiuta a fare chiarezza sulle questioni che attraversano la loro esistenza. E spesso indossavo quello stesso mantello mentre pescavo le mie carte.

Le **carte da gioco** mi hanno sempre affascinata e in particolar modo quelle artisticamente rielaborate con immagini capaci di raccontare storie illustrate.

Mi regalarono il primo mazzo di **Tarocchi** quando ancora non praticavo la spiritualità animista. Le lame erano ispirate all'**Antico Egitto** e mi piaceva molto guardarle, anche se mi incutevano un reverenziale timore. I miei amici avevano scelto quel dono perché sono nata in Egitto ma, senza saperlo, mi iniziarono all'arte della **divinazione**. Cominciai a maneggiare i miei Tarocchi dapprima timorosa, poi incuriosita e infine con stupore, quando mi resi conto che le **storie** che le carte narravano si rivelavano **vere**.



ASHURA

regina delle oasi



Mi spaventai per quel potenziale di **indiscreta conoscenza** delle faccende altrui e decisi di lasciar perdere i Tarocchi. I profili ieratici degli Egizi rimasero ben chiusi nella loro bella scatola dorata per molto tempo: vi sarei ritornata solo alcuni anni più tardi, quando, grazie ad un libro di **Jodorowsky**, imparai ad accostarmi ad essi con la consapevolezza che non mostrano un destino scritto e ineluttabile, quanto piuttosto l'impatto che i nostri stessi pensieri hanno sugli eventi che a breve scadenza potremmo attirare nella nostra esistenza, se perseveriamo in quell'atteggiamento.

Recentemente ho ulteriormente integrato quei primi semi di conoscenza, con gli insegnamenti di **Stephanie e Philip Carr-Gomm**, Capo dell'Order of Bards, Ovates and Druids. Ma questa è un'altra storia e magari la racconterò un'altra volta perché c'entra solo marginalmente con i Tarocchi di Ashura.

Le carte mi erano comunque entrate nel sangue e così, pur avendo accantonato i Tarocchi, rivolsi la mia attenzione ad **oracoli** apparentemente meno inquietanti, pur se non meno sinceri.

Le carte del **Sentiero Sacro Lakota** furono il primo specchio che mi aiutò a fare chiarezza sui miei intenti, poi venne l'**Oracolo dei Druidi**, con le sue splendide rappresentazioni degli Animali e le citazioni delle Storie della Tradizione druidica.

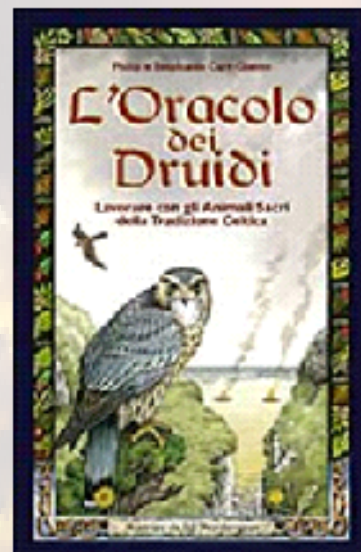
Negli anni successivi, il mio mantello mi portò a viaggiare per molte contrade e da ciascuna tornavo con un nuovo, bellissimo mazzo illustrato: le **Carte delle Fate** da Dublino, l'**Oracolo dell'Acqua di Masaru Emoto** da Chartres, l'**Oracolo delle Piante dei Druidi** da Glastonbury e molti altri ancora, trovati per caso negli scaffali nascosti di piccole librerie dimenticate.

Nel frattempo, la passione per il **fantasy** mi aveva aperto nuovi orizzonti e – insieme ad un gruppetto di amici – avevo dato vita ad un vero e proprio "**corpus mitico**" con tanto di luoghi, storia, divinità e popoli: Ashura, Regina delle Oasi, un piccolo mondo dedicato alla Fantasia e alla scrittura interattiva.

Nella foga creativa del progetto primigenio, Turpino e Sianna avevano persino inventato lo **Zodiaco di Ashura**, utilizzando – in luogo dei soliti elementi - simboli originali che rimandavano ai medesimi archetipi del tradizionale Oroscopo. Era comunque facile ravvisare il parallelismo della **Luna** con l'**Acqua**, del **Sole** con il **Fuoco**, della **Quercia** con la **Terra** e del **Fulmine** con l'**Aria**.

Personalmente, li lasciai fare e non ebbi parte alcuna in quella creazione, poi abbandonata insieme ai mille altri spunti che richiedevano pazienza, dedizione e lavoro per divenire vere e proprie parti di un'ambientazione compiuta.

Quando cominciai a comprendere che c'era una mole immensa di idee, spunti fantastici e storie originali che aspettavano solo di essere raccolte, implementate e riorganizzate per poter prendere vita, decisi di dedicare a questo progetto una fetta rilevante del mio tempo libero. Ci vorrà una vita prima che io – con le mie sole forze - riesca a portare a compimento tutto quello che gli Ashuur hanno evocato in quei primi anni di Ashura, ma sono convinta che ne valga la pena e così, giorno dopo giorno, continuo a ricamare il mio tombolo fintanto che la tela



ASHURA

regina delle oasi

completa non si sarà infine svelata in tutto il suo variegato splendore. Spero proprio che di notte non venga una Penelope a disfarla!



Durante il processo di analisi oggettiva del materiale presente nel sito, mi capitò sott'occhio lo Zodiaco di Turpino e Sianna e lo trovai incredibilmente geniale, tanto da inserirlo come **rubrica** periodica nel **Whisper's Cauldron**, la nostra trimestrale rivista elettronica.

I **simboli** che avevo disegnato continuavano però a danzarmi nella mente e alla fine il mio Mantello, probabilmente stufo di trovarseli sempre intorno a sproposito, mi suggerì la folle idea di associarli ai **semi delle carte da gioco** e di dar vita ad un **originale mazzo** di carte targato

Ashura.

Mi misi subito al lavoro e, grazie a **Photoshop**, non fu troppo difficile disegnare le quattro differenti serie numeriche: **luna** corrispondeva a **cuori**, **sole** a **denari**, **quercia** a **fiori** e **fulmine** a **picche**.

Ma, quando cominciai a lavorare alle **Carte di Corte**, realizzai che volevo qualcosa di più di un semplice mazzo da gioco poiché il mio intento era quello di richiamare gli **archetipi** associati al **mondo fantastico delle Oasi** di Ashura e ciascun elemento doveva dare un particolare significato divinatorio che tenesse conto della sua collocazione all'interno dell'ambientazione fantastica di riferimento.

Perché allora, non creare dei **Tarocchi** originali con tanto di **Arcani Maggiori e Minori**?

Detto fatto, ripresi il lavoro, ma non era affatto semplice trovare il giusto equilibrio tra immaginazione, credibilità e fantasia.

Dovevo innanzi tutto evitare che qualcuno equivocasse su quello che doveva comunque rimanere nell'ambito del **gioco**: le Carte di Ashura NON erano progettate per diventare strumento di divinazione inerente al futuro "vero" delle persone, ma un semplice supporto ai personaggi che gli utenti potevano creare e muovere nelle Oasi attraverso i loro racconti o partecipando a qualcuna delle nostre campagne by forum o by chat.

Pensa che ti ripensa, con la testa in fiamme sotto al peso del mantello, decisi di utilizzare come **Arcani Maggiori** le **divinità** del "mio" **Tempio dei Sogni**, alcuni **luoghi sacri** di Ashura, nonché gli **alberi** e i **fiori** tipici della Valle dei Sogni; le **Carte di Corte** avrebbero invece richiamato le figure generiche di alcuni **popoli delle Oasi**.

Non fu difficile stabilire il **significato divinatorio** di ciascuna lama, ma disegnare gli Arcani Maggiori - e in particolare i volti degli dei - non fu davvero impresa semplice, anche perché non sono dotata di talento nelle arti figurative.

Ho però una fervida immaginazione e una certa padronanza del provvidenziale **Photoshop!**

Così tagliando e cucendo spezzoni di immagini, aggiungendovi effetti visivi atti a confonderne la fonte originale (che talvolta era una semplice fotografia scattata a qualche amico o parente!), lentamente riuscii a dar vita all'intero mazzo di **72 carte!**

Sull'onda dell'entusiasmo, ne feci subito stampare un certo numero di mazzi, corredati dalle loro brave note di divinazione e, quando venne Natale, molti dei miei amici le ricevettero in dono.

Le Carte dei Sogni erano ormai una realtà e sinceramente - nonostante il limite di una creazione più amatoriale che artigianale - ero piuttosto soddisfatta del risultato ottenuto.

Ora si trattava di introdurre a tutti gli effetti nel grande calderone di Ashura. Fu proprio il Whisper's Cauldron (n.d.r. il rotocalco semiserio delle Oasi di Ashura) ad accogliere una rubrica di **divinazione "della Veggente Cieca"** a cui le carte erano state narrativamente attribuite.



ASHURA

regina delle oasi

L'anno seguente cominciai a pensare ad un **regolamento GdR** narrativo ambientato ad Ashura - il **Doom Role Story** - e le **Carte dei Sogni** trovarono un ulteriore utilizzo, come strumento atto a sbloccare situazioni di stallo, risolvere contese ed azioni controverse.

L'idea, almeno sulla carta, poteva funzionare e così, nel nostro forum, abbiamo dato vita a due campagne sperimentali **DRS**: *In Viaggio per le Oasi* e *Progenie di Morte*, che con alterne fortune e diversi destini, ci hanno permesso di scoprire le debolezze e i punti di forza del regolamento.



Tra i limiti ormai accertati, quello forse più importante è legato agli inconvenienti che insorgono ogni qualvolta, per una qualsiasi validissima e legittima ragione personale, uno o più **giocatori segnano il passo**, o si **ritirano** più o meno definitivamente dal gioco. Inoltre, un ulteriore problema è rappresentato dalla **designazione del Padrone della Sorte**, il Master Super Partes che interpreta le Carte dei Sogni per risolvere contese, azioni controverse e situazioni di stallo; stando all'attuale versione del regolamento, tale persona deve conoscere abbastanza bene l'ambientazione di Ashura, ma non è facile trovare una persona disposta a sobbarcarsi la lettura di molte pagine di informazioni

sulle Oasi e sui popoli che vi risiedono. Magari qualcuno potrebbe anche trovare piacevole accostarsi all'impresa con buona volontà ed entusiasmo, ma si rischia comunque di lasciar trascorrere troppo tempo prima di dare continuità alla storia e questo, sommato ai rallentamenti dovuti alle vicende personali dei giocatori, porta spesso all'abbandono, così come di fatto è accaduto per *“Progenie di Morte”*.

E allora, mi sono detta, perché non rendere **interattive** le Carte dei Sogni e lasciare che ciascun giocatore peschi da solo la sua carta per **risolvere** le situazioni in cui si deve misurare con la **Sorte**?

Detto fatto: la sfida era di quelle impossibili per una che a malapena mastica vaghe nozioni di html e php, eppure, con il solo aiuto di qualche istruzione da parte del nostro webmaster ufficiale, sono riuscita a venirne a capo ed oggi sono qui ad annunciare l'implementazione del **programma** “Carte dei Sogni”, che permette di creare un effetto di **pescata casuale** tramite semplice click del mouse da parte degli utenti. In calce all'immagine della carta pescata, vengono riportate le **note di divinazione** e qualche brevissima spiegazione inerente agli archetipi Ashuur. Ed è tutto fatto: basta copiare ed incollare la spiegazione in spoiler e **prendere spunto** da essa (o anche semplicemente dall'immagine riportata sulla carta) per portare avanti la storia DRS, tenendo naturalmente conto delle **accezioni positive e negative** riferite a ciascuna lama.

Provare per credere: basta cliccare sulla voce di menù “Carte dei Sogni” della schermata “home” di Ashura... e il gioco è fatto!

LA COMPOSIZIONE DEL MAZZO – GLI ARCANI MINORI

Gli **Arcani Minori**, similmente a quanto avviene nei **tradizionali mazzi regionali**, sono suddivisi in **quattro serie di dieci carte** ciascuna: sette carte numeriche più tre **Carte di Corte (Fante, Donna e Re)**. Ciascuna serie è contrassegnata da un “**seme**” che, così come nelle carte tradizionali richiama uno dei quattro elementi presenti in natura (Acqua=Cuori/Coppe, Terra=Quadri/Denari, Fuoco=Fiori/Bastoni, Aria=Picche/Spade), nell'immaginario Ashurense rimanda agli Elementi che governano lo **Zodiaco delle Oasi**, che sono comunque a loro volta assimilabili agli elementi tradizionali.

Abbiamo pertanto le carte della serie “**Luna**” che rimandano al femminile ed all'intuizione, all'acqua ed alle maree, ripercorrendo virtualmente il sentiero delle tradizionali carte di

ASHURA

regina delle oasi

Cuori/Coppe.

La serie “**Sole**” parla invece della concretezza del maschile, del ragionamento razionale e della protezione solida di quello che viene creato e costruito con le proprie mani e, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, non è associata al Fuoco ma alla Terra, poiché in tale serie si ravvisa l'archetipo del Dio solare Lugh-Lleu dalle mani abili, che nella spiritualità celtica rappresenta – oltre che l'infuocato carro del sole – i fabbri e gli artigiani. Tale seme è assimilabile ai tradizionali **Quadri/Denari** delle carte classiche.

La serie **Quercia** ci racconta invece del fuoco dello spirito, quello che anima tutto il creato e che accende di passione le giovani coppie nel tempo di Beltaine, che coincide anche con la piena fioritura. Nelle carte tradizionali, è il seme di **Fiori/Bastoni** a rivestire tale significato. Infine il **Fulmine** rimanda alla chiarezza dell'intelletto, all'illuminazione improvvisa, alla luce della Conoscenza che rischiarava le tenebre dell'ignoranza. Tale archetipo è senz'altro riconducibile all'Aria, esattamente come avviene per le **Picche/Spade** delle carte tradizionali.

Una citazione a parte meritano inoltre le cosiddette **Carte di Corte**, che nel nostro mazzo Ashurense, rappresentano, oltre alle abituali figure del giovane guerriero (il Fante), della Regina e del Re, alcuni personaggi tipici delle Oasi di Ashura, il cui significato simbolico viene pertanto sovrapposto a quello tradizionale inerente alla posizione numerica della carta.

I Fanti sono pertanto associati ai seguenti **archetipi** Ashuur:

- **Amazzone dei Ghiacciai Arcobaleno**, per il seme di Luna,
- **Paladino del Territorio dei Paladini**, per il seme di Sole,
- **Folletto dell'Oasi della Musica Perenne**, per il seme di Quercia
- **Bandito di Ciudad Oeste**, per il seme di Fulmine.

Le Regine rimandano invece alle seguenti figure:

- **Sacerdotessa del Tempio dei Sogni**, per il seme di Luna,
- **Fata del Karen's Wood**, per il seme di Sole,
- **Sacerdotessa di Karanda** dell'Isola delle Nebbie, per il seme di Quercia,
- **Vampiressa dell'Antro delle Anime di un Tempo**, per il seme di Fulmine.

Per quanto attiene infine ai Re, abbiamo le seguenti associazioni:

- **Elfo dei Giardini d'Argento**, per il seme di Luna,
- **Stregone del Picco Iridian's**, per il seme di Sole,
- **Dracoide delle Isole dei Draghi**, per il seme di Quercia,
- **Demone della Montagna Sperduta**, per il seme di Fulmine.

GLI ARCANI MAGGIORI:

Gli **Arcani Maggiori** delle Carte dei Sogni rappresentano i **capisaldi narrativi delle Oasi** di Ashura e ripercorrono pertanto il cammino spirituale delle popolazioni e delle razze, i luoghi che rivestono particolare rilevanza nella Storia della Oasi e alcune piante officinali presenti nella Valle dei Sogni.

Nel dettaglio troviamo quindi:

- **quattordici figure** che rimandano a quello che è forse ancor oggi il culto più diffuso nelle Oasi: gli Dei e semidei del **Pantheon Onirico**;
- **quattro figure** che rappresentano i principali **Organismi di Culto** presenti nelle Oasi: il Tempio dei Sogni Nuovi, il Tempio di Yar, il Tempio di Epona e la Chiesa dei Nove;
- **quattro lame** che raffigurano i **luoghi** maggiormente dotati di significati storici, mistici e/o esoterici;
- **una lama** che raffigura la razza immortale dei **Guardiani dell'Arcobaleno**, che



ASHURA

regina delle oasi

nell'antichità di Ashura ebbero un ruolo fondamentale nella civilizzazione delle Oasi;

- **sette lame** che raffigurano alcune delle **piante officinali** che i Sacerdoti del Tempio dei Sogni Nuovi utilizzano come ingredienti per i loro famosi elisir terapeutici.



DOOM ROLE STORY: RIFLESSIONI E RINNOVAMENTO

Come dicevo prima, le due **campagne sperimentali** che ci hanno permesso di testare il regolamento Doom Role Story hanno conosciuto diverse fortune e differenti destini.

La prima delle due (**Progenie di Morte**) era partita da uno spunto narrativo del buon pandemyc, instancabile appassionato di Gioco di Ruolo, che con entusiasmo si era calato nel personaggio di **Anima Nera**, uno spirito inquieto animato da un odio inesauribile per i Sacerdoti del Tempio dei Sogni. L'essere, pur non essendo dotato di sostanza corporea, riesce egualmente ad infiltrarsi tra gli umani, sotto forma di un letale

morbo con cui infetta i bambini della Valle dei Sogni. I sacerdoti, consapevoli della natura dannata del morbo, esorcizzano la prima vittima, solo per vederla spirare tra le braccia dei genitori. Poi è la volta di Iago, un piccolo orfano di Lula, che rimane per lunghi giorni tra la vita e la morte, in preda a violenti accessi di collera alternati a lunghi momenti di catalessi, durante i quali Anima Nera può avvalersi del suo corpo per osservare ed ascoltare i sacerdoti.

La storia è proseguita per alcuni mesi, con l'apporto di diversi giocatori che via via si univano al team narrativo, da una parte o dall'altra della barricata. Il primo cattivo ad unirsi a pandemyc era stato Davamros, mentre sul fronte opposto scendeva in campo nientepodimenoche il Conte Barimoor in persona. Poi ambedue scomparvero senza dare spiegazioni e, nel frattempo, anche pandemyc conosceva un momento di forzata riduzione della sua presenza sul web. Seppi poi che il buon Conte era tormentato da problemi di lavoro piuttosto gravi, ma intanto ci avevano raggiunto Nolorin e Dracodraconis, uno per parte. Per qualche tempo, messer Kronall, agendo come Master Super Parties, si prese cura di Anima Nera, ma infine il buon pandemyc tornò alla base, proprio mentre il regolamento DRS veniva finalmente perfezionato e madama Kestrel si univa al party. Purtroppo, fu proprio allora che alcuni **limiti** del sistema vennero alla luce, producendo una **discussione** mai del tutto conclusa, a causa della reiterata **latitanza** di tutti i giocatori, ciascuno dei quali, era costretto a badare ai propri pressanti problemi lavorativi e quotidiani.

La **campagna** è là, **congelata** nel limbo delle cose che meriterebbero forse di tornare alla luce, ma se e quando questo avverrà non è dato sapere. In ogni caso non si butta via niente e questa esperienza ci ha senz'altro fornito un ottimo spunto per cercare di migliorare il regolamento, di cui vedrà presto la luce la **revisione 2**.

Assai diverso è stato invece il destino de "**In Viaggio per le Oasi**", storia che di fatto era già attiva nel nostro forum anche se era nata come semplice racconto a due mani tra Kronall ed il mio secondo personaggio Ashurensense: Aldebaran Centauri. Poi, con l'avvento della prima revisione del DRS, decidemmo di trasformare il racconto in gioco narrativo ed aprimmo le porte a messer Dracodraconis e madamigella Silmarien. La storia proseguì a gonfie vele per qualche tempo, fintanto che, a un certo punto, la giovine elfetta non ci comunicò la sua volontà di ritirarsi, chiedendoci però di "congelare" il suo pg in una **quest collaterale** da cui le fosse possibile eventualmente riprenderlo in futuro. Inutile dire che non è andata così, ma noi altri continuammo imperterriti a portare avanti la storia, raggiunti in tempi recenti dalla brava Lavinia, il cui ingresso ha dato una bella svolta alla storia. Ma proprio mentre Lavinia entrava alla grande, messer Dracodraconis scompariva nel nulla, a causa dei medesimi problemi che lo avevano indotto a lasciare "Progenie di Morte".

Credo che comunque riusciremo a portare avanti questa storia, anche se, problema non di poco conto, al momento siamo privi di un Padrone della Sorte, dacché quel ruolo era ricoperto da

ASHURA

regina delle oasi

Pandemyc, le cui problematiche personali lo inducono a tagliare drasticamente la sua presenza in rete, limitandola alla sola gestione della sua amata isola.

Peraltro, in questa storia, non ci sono mai state discussioni rilevanti inerenti al regolamento e i giocatori si sono limitati a scrivere e narrare, senza ricorrere alla parte ludica della campagna. Ma anche su questo fronte urge comunque un correttivo che consenta ai "superstiti" di proseguire senza lasciarsi condizionare dalle assenze e dagli abbandoni.

E' proprio dalla necessità di fornire una buona motivazione narrativa all'abbandono di Dracodraconis che nasce l'idea di rendere **interattive le Carte dei Sogni**: vedremo come butta nel prossimo futuro, ma intanto il nostro **Viaggio prosegue** e, in attesa del rinnovamento del sistema DRS, le avventure si susseguono l'una all'altra.