

ASHURA

regina delle oasi

EASY FANTASY QUEST - l'Allocco Bianco dei Ghiacci (Prime impressioni sul nuovo Play-by-chat)

di Kronall



Per un **Master**, trovarsi dall'altro lato dello schermo - ovvero, vestire i panni del **Giocatore** - è sempre difficile; e maggiore è il tempo che uno ha trascorso a masterare, più arduo risulterà l'adattamento al nuovo ruolo. Specie poi se il 'nuovo Master' è inesperto.

Si è sempre sul punto di intervenire, con **consigli** e **suggerimenti**, quando invece bisognerebbe soltanto lasciare che la natura faccia il suo corso e dare al neofita il tempo di padroneggiare i tempi narrativi da sé, con gradualità.

Personalmente, non ho mai avuto questo problema: quando passo 'dall'altra parte',

dimentico di essere stato un Master e mi concentro esclusivamente sul mio **Personaggio**. Non intervengo nemmeno per correggere eventuali errori grossolani dell'attuale Master, consapevole del fatto che il ritmo è tutto nei GDR e mandare il gioco in stallo, per via di qualche regola interpretata male, non vale la candela. Meglio, al limite, parlarne dopo a quattr'occhi con il diretto interessato.

Così è stato anche in occasione della **nuova campagna By Chat Ashura**, masterata da **Hashepsowe** (in altri lidi Lunastella) su **YouRole**, tutti i **mercoledì sera**.

Dopo un inizio un pò lento, si è finalmente entrati nel vivo del gioco con l'ultima sessione, dove il **gruppo di aspiranti eroi** (o aspiranti mercenari, a seconda dei punti di vista) ha avuto l'occasione di potersi riunire in quel del **Tempio dei Sogni**, il centro della spiritualità Ashuur. C'è un pò di tutto: dalla **candida e misteriosa Elfa** alla ricerca di antichi tomi dimenticati (interpretata da **Jarsali**) alla **Hobbit pasticciona** (giocata magistralmente da **Sianna**), fino alla scorza dura del party rappresentata dal **coriaceo Nodrak** (uno con cui non vorreste avere a che fare neanche se vi pagassero) e dal **Centauro Rhocus**, i quali sanno ben cavarsela in battaglia; passando per il mio Personaggio, **Malek**, un tipo difficilmente inquadrabile (l'unica cosa che si sa di lui è che ha una certa predilezione per il denaro sonante...).

Come dicevo prima, la campagna è iniziata un pò in sordina, i nostri Personaggi separati e impegnati in altrettante 'mini imprese' correlate ovviamente al loro background.

Da **narratrice di talento** qual'è, Hashepsowe/Lunastella non si è risparmiata nel descrivere con **dovizia di particolari** l'universo in cui si muovono i Personaggi e le figure che lo

ASHORA

regina delle oasi

popolano... forse ha anche **ecceduto** nel processo, se devo essere sincero. Infatti, soprattutto all'inizio, una descrizione eccessivamente minuziosa **rallenta il ritmo narrativo** e toglie tempo ai Giocatori, i quali ovviamente non vedono l'ora di entrare in azione con i loro Personaggi. Naturalmente poi, ogni Master ha il suo stile e la soluzione migliore resta sempre quella di **trovare un compromesso con le aspettative dei Giocatori**, cosa che Hashepsowe ha sicuramente fatto.

Già dalla seconda sessione il gioco scorreva infatti molto più fluidamente e tutti hanno avuto modo di giocare le proprie carte.

Personalmente, ho apprezzato lo sforzo fatto da Hashepsowe nel **concatenare tra loro i background dei vari Personaggi** e la pazienza dimostrata nel gestire un gruppo di 5 Giocatori: per un Master alle prime armi, questo è senz'altro un impegno non da poco conto, ma esclusi alcuni piccoli problemi iniziali, Hash ha dimostrato di sapersela cavare egregiamente e il gioco è andato avanti **senza intoppi** di sorta.

E' ancora troppo presto, ovviamente, per parlare di tono e atmosfera della campagna, visto che abbiamo giocato soltanto 3 sessioni: la mia impressione comunque è quella di trovarmi catapultato in una **grande saga epica**, che come tutte le saghe degne di questo nome parte in sordina, ruotando intorno a fatti quotidiani come il furto di un misterioso tomo, per poi coinvolgere l'intero destino del mondo... ovviamente, potrò aver conferma di ciò soltanto man mano che la campagna procederà!

Il sistema usato, **Easy Fantasy Quest** (creato da Hashepsowe stessa) non è ancora stato 'rodato' a dovere, dato che finora siamo dovuti ricorrere ai dadi soltanto un paio di volte; il regolamento comunque, almeno sulla carta, favorisce un gioco fluido, dove l'attenzione è più incentrata sulla gestione delle risorse da parte dei Giocatori (intese come quantità di **Punti Resistenza** e **Punti Mana**, rispettivamente la riserva fisica e spirituale del Personaggio) piuttosto che sull'uso di poteri e abilità.

Occorre in pratica non solo preoccuparsi di **COSA fare**, ma anche **se sia davvero NECESSARIO** farlo, col rischio di spendere Punti per azioni futili e trovarvi poi a secco nelle situazioni che contano davvero.



ASHORA

regina delle oasi

Il **concetto** che sta alla **base** di quest'idea è (a detta della creatrice in persona), è che i **Personaggi non dovrebbero compiere miriadi di imprese, senza risentirne a livello fisico e/o spirituale**, il che non può che piazzare l'Easy Fantasy Quest a **metà strada** tra due delle tre categorie con cui oggi si suole classificare un GDR: '**Gamistico**' e '**Simulazionistico**' (la terza, per la cronaca, è 'Narrativista' ma le meccaniche dell'Easy Fantasy Quest sono tutto fuorché incentrate sulla narrazione).

Da una parte infatti, è evidente l'intento da parte dell'autrice di introdurre un tocco di **realismo** tramite la spesa di Punti Resistenza e Mana correlati alle varie azioni, non soltanto magiche e straordinarie, ma anche quelle comuni (come correre e saltare); d'altra parte questa stessa meccanica sa molto di '**gioco da tavolo**' e come accennavo sopra, spinge i Giocatori verso un'**oculata gestione delle proprie risorse**. Se esageriamo nel fare gli eroi, infatti, potremmo ben presto ritrovarci a corto di Punti Resistenza o Mana, e ciò significa essere tagliati fuori dal gioco!

A mio parere questo è l'elemento caratteristico del sistema e ciò che lo distingue maggiormente dai suoi consimili; per il resto, abbiamo **Tratti, Livelli, Incantesimi** e **Punti Esperienza**, nella migliore tradizione dei GDR **Fantasy classici stile D&D**.



Grande cura è stata posta da Hashepsowe nella delicata fase di **creazione del Personaggio**, che in Easy Fantasy Quest è possibile personalizzare liberamente tramite scelta di **Razza, Oasi d'origine, Personalità** (Combattente, Furtivo, Mistico e Magico), **Sensi** (che aggiungono un tocco di profondità al tutto) e infine **Tratti**, le vere e proprie 'capacità speciali' del Personaggio. Tutti elementi che ci permettono di dar vita a figure uniche e molto differenti dal classico nano, elfo o guerriero stereotipati.

Le **opzioni** sono **molte ma**, nonostante ciò, **il processo di creazione risulta fluido e rapido**, in contrasto con il trend attuale dei GDR Fantasy (che richiedono ore di tempo per dar vita ad un Personaggio): questo perchè gran parte delle qualità disponibili sono descritte per mezzo di una o due brevi frasi, e spesso il nome dice tutto... non è necessario specificare a cosa possa servire un Tratto come 'Mira Eccellente', no ?

I nostri eroi (o combinaguai... a seconda dei punti di vista) non hanno ancora avuto occasione di prendere a calci qualche cattivone, ma il **sistema di combattimento** sulla carta sembra davvero **semplice** (forse anche troppo per i miei gusti):

l'ordine di azione è stabilito tramite il semplice lancio di d20 per ciascun combattente, e dopo una consultazione strategica tra i membri del gruppo, si passa alla dichiarazione di intenti. Gli attacchi sono risolti

ASHURA

regina delle oasi

confrontando il risultato del tiro di Forza dell'attaccante con quello del difensore: lo scarto rappresenta il numero di Punti Vita persi dalla vittima.

Ovviamente i risultati possono essere influenzati da magia, pozioni, ambiente e tattica impiegata, ma il lancio resta uno e uno soltanto; non bisogna tirare una seconda volta per stabilire il danno, per dire, né si ricorre a lanci aggiuntivi su tabelle di colpi critici o test di armatura. **Un solo lancio per stabilire se il colpo va a segno** o se verrete colpiti a vostra volta, oltre alla gravità della ferita inflitta o subita (ricorda molto il vetusto Tunnels & Trolls).

Questo, se da una parte **risolve l'annoso problema della lentezza dei combattimenti**, comporta uno svantaggio non da poco, che è rappresentato dall'**elevata importanza del fattore casualità**: basta infatti un solo lancio sfortunato per ridurre a malpartito anche il vostro guerriero superaccessoriato; lo stesso vale per i nemici, e potrebbe capitare che il grande Arcimago (dal quale ci si aspetta uno scontro epico, il climax della saga) venga messo al tappeto da un unico lancio fortunato ai dadi.

Difficilmente un Personaggio scarso in combattimento si arrischierà ad entrare in mischia, anche contro un misero goblin, perché oltre alla possibilità di mancare il colpo, esiste anche quella di venire colpiti a propria volta, e il guaio è che dipende tutto da quell'unico lancio di dado: in D&D invece, tanto per fare un paragone con un *gioco sconosciuto*, se fallite il vostro Tiro Per Colpire non è detto che il mostro durante il proprio turno azzechi il suo! Avete ancora una chance per mettervi in salvo, mentre nell'Easy Fantasy vi becchereste una ferita; e se siete sfortunati o a corto di PV, quella sarà l'ultima ferita che subirete in vita vostra. Tenete conto poi del fatto che **ogni attacco richiede un dispendio di Punti Resistenza** e concorderete con me che nell'Easy Fantasy Quest bisognerebbe ricorrere alle armi solo se non si ha altra scelta !

Questa prerogativa del sistema di combattimento non dev'essere vista come un difetto, ma a taluni potrà ovviamente non piacere.

