

ASHURA

regina delle oasi

OMBRE A NORTGARTHEN: TIRANDO LE SOMME (Commentari a una campagna PBC durata 4 anni)

di Kronall

Quando decisi di iniziare la campagna '**Ombre a Nortgarthen**', tutto mi aspettavo, tranne che la cosa sarebbe andata avanti per così tanto tempo.

I numeri, ovviamente, c'erano tutti: tanto per cominciare il gioco era supportato dal **Dicescale**, un regolamento leggero e molto narrativo (anche se i dadi e le statistiche avevano il loro peso), quindi alla portata di tutti i Giocatori, anche quelli meno navigati; un'ambientazione ricca e dettagliata, carica d'atmosfera; e per finire, un gruppo di giocatori dotati di tanta immaginazione e voglia di giocare e divertirsi.



Nonostante ciò, ero scettico sul futuro del progetto, per via del fatto che non mi fidavo molto del mezzo '**chat**'. Ero (e sono) tuttora molto legato al contesto tradizionale dei GDR, cioè un tavolo, con attorno 4 o 5 amici, gente di cui conosci pregi e difetti, gusti e aspettative che sai come soddisfare, ludicamente e narrativamente parlando.

Diversamente, qui mi trovavo a giocare con persone di cui sapevo poco o niente: certo, **Hashepsowe** (nota come Lunastella in altri lidi) è un'appassionata di mitologia e cultura celtica, riflettevo, ma avrebbe digerito anche numeri, statistiche e dadi? **Berserk** e **Sianna** avevano molte esperienze con i GDR online (le cosiddette 'land virtuali'), ma avrebbero saputo adattarsi anche ai meccanismi un pò più complessi di un Gioco di Ruolo vero e proprio? A parte **Jarsali**, tutti i Giocatori che si sono avvicendati nella campagna, man mano che questa procedeva avevano poche o addirittura nessuna esperienza in campo GDR (e parlo ovviamente di GDR tradizionale, ignorando le varie connotazioni oggi attribuite a questo termine per via delle sue varianti virtuali, videogiochistiche e live).

Oltretutto, Hashepsowe, Admin di Ashura (che, nonostante ciò, ha sempre spinto sia me che gli altri a giocare ed è stata il vero 'catalizzatore' di tutte le mie speranze e frustrazioni legate al progetto), non mi aveva mai nascosto la sua diffidenza nei riguardi dei GDR tradizionali, anche se ciò nasceva anche da alcuni suoi pregiudizi personali e esperienze passate non molto esaltanti, con Master improvvisati e non sempre all'altezza (per sua stessa ammissione).

Naturale quindi, alla luce di quanto detto finora, che io nutrissi alcune riserve sul futuro della campagna. Tentar non nuoce, pensai. Oltre alla passione per i GDR in generale, ciò che mi spingeva era anche la volontà di **mantenere viva la community** di Ashura, in un periodo in cui quasi tutti l'avevano abbandonata e anche i pochi che restavano stavano perdendo interesse rapidamente.



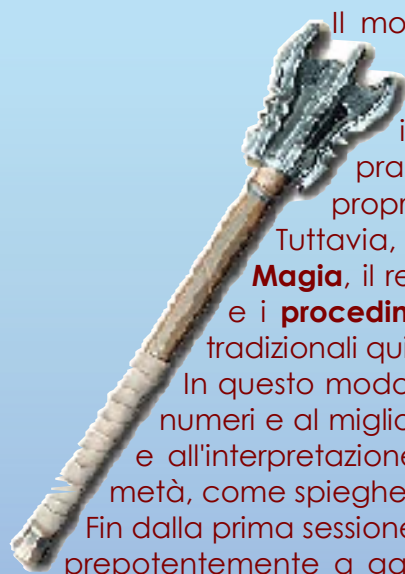
ASHURA

regina delle oasi

Oltretutto, credevo e credo tuttora nelle **grandi potenzialità dell'ambientazione**, che secondo me è particolarmente adatta ad essere utilizzata come sfondo per campagne di Gioco di Ruolo.

Non essendo un grande animatore e non possedendo né il carisma, né la propensione ai rapporti sociali e le doti comunicative di Hashepsowe, l'unica cosa che potevo fare era cercare di riunire i pochi rimasti e coinvolgerli in un'avventura che potesse in qualche modo far rivivere Ashura in maniera vivida e potente, con la speranza che ciò li convincesse del valore dell'ambientazione e li inducesse anche a partecipare un pò di più alla vita del sito.

Così, mi misi di impegno e buttai giù un **Regolamento ex novo**, che canalizzasse quanto più possibile i pregi dell'ambientazione: non a caso ho tenuto sempre a precisare che il sistema è stato **creato 'su misura' per Ashura**.



Il motore di gioco era molto leggero, le regole erano molto poche e spesso vaghe, e il processo di **creazione del Personaggio** era **libero**; non c'erano liste di talenti, abilità o incantesimi tra cui scegliere, ma il Giocatore aveva praticamente la facoltà di creare da sé i tratti peculiari del proprio alter ego.

Tuttavia, nel caso di situazioni complesse quali **Combattimento** e **Magia**, il regolamento forniva alcune indicazioni sui **dadi** da lanciare e i **procedimenti** da applicare, e l'aspetto **'strategico'** tipico dei GDR tradizionali quindi veniva mantenuto integro.

In questo modo speravo di mettere d'accordo i giocatori più interessati ai numeri e al miglioramento del Personaggio e quelli più votati alla narrazione e all'interpretazione del ruolo... obiettivo che è stato raggiunto soltanto per metà, come spiegherò poi.

Fin dalla prima sessione, alcuni evidenti **pregi** e **difetti** del mezzo 'chat' sono venuti prepotentemente a galla: il pregio maggiore era legato al **fascino della parola scritta**, particolarmente adatta al contesto narrativo (la voce umana infatti, carica di inflessioni dialettali ed emotive 'spezza' un pò l'atmosfera e la sospensione dell'incredulità); il difetto più palese era invece legato ai **lanci di dado**, che per forza di cose dovevano essere effettuati tutti dal Master, e alla **confusione** creata dal fatto che tutti i Giocatori potevano dire la loro contemporaneamente, e mentre ciò è facile da gestire nelle classiche campagne al tavolo, nei **Play by Chat** diventa un vero inferno.

Un conto infatti è dichiarare le azioni e intavolare un botta e risposta col Master dal vivo, cosa che porta via non più di qualche minuto; un conto invece è scriverlo in una chat, dove è **facile fraintendere**, e soprattutto considerando anche il tempo necessario per farlo (scrivere una frase o un concetto **porta via più tempo**, ovviamente, che pronunciarla semplicemente a voce).

ASHORA

regina delle oasi

La questione andava peggiorando nelle **scene di combattimento**, per via del fatto che i giocatori dovevano coordinarsi tra loro, e la mancata comprensione sfociava alle volte in **azioni dall'esito disastroso**, con discussioni e litigi (anche se a onor del vero è accaduto raramente da noi).

Nonostante ciò, come ho già detto, la **creatività, l'immaginazione** e la capacità da parte dei giocatori di **immedesimarsi** nei loro alter ego superava anche le mie più rosee aspettative e, a dirla tutta, questi elementi si sono rivelati sufficienti a permettere alla campagna di prolungarsi per così tanto tempo.

Soprattutto, **l'alchimia** venutasi a creare tra le personalità dei vari Personaggi e **l'interazione/reazione** di questi ultimi con gli **eventi** da me introdotti come parte della campagna, ha dato vita ad una **storia unica e irripetibile**.

Per cui, se qualcuno mi chiedesse di spiegare in parole povere il motivo del successo di Ombre a Nortgarthen risponderei '**Coinvolgimento da parte dei giocatori**', concetto che comprende anche la **capacità del Master** di creare situazioni e scene interessanti e drammatiche, capaci di stimolare l'appetito dei partecipanti.

E' un pò come una serie televisiva: trame complesse e intricate, cariche di significati profondi, sono una buona cosa, ma non servono a nulla se gli autori non riescono a tenere lo spettatore incollato alla sedia tramite colpi di scena, Png caratterizzati e situazioni interessanti.

In questo caso gli **sceneggiatori** sono stati i **Giocatori stessi**, mentre io fornivo soltanto gli spunti e lo sfondo.

Nel mio piccolo ho cercato anche di stimolare l'interazione tra i vari membri del gruppo (parlo di Personaggi ovviamente, non di Giocatori), esaltandone le differenze di personalità e di vedute, e questo ha spesso portato a vere e proprie spaccature (che poi si sono ricucite) all'interno del party.

Ho sempre ritenuto che uno dei punti di forza dei GDR sia proprio questa capacità di mettere in risalto le **dinamiche di gruppo**, effetto molto sottovalutato dai sistemi e regolamenti tradizionali (alcuni giochi **Indie** hanno recentemente colmato questa lacuna).

Tuttavia, ci tengo a precisare che non ho seminato zizzania tra i membri del party, nè ideato scene che mettessero i Personaggi l'un contro l'altro: mi sono limitato a porre gli eroi di fronte a **dilemmi morali** e situazioni che imponessero una **scelta radicale**, una presa di posizione di qualche tipo. Esempio classico: rischiare la propria vita per predicare i dettami della propria fede, combattendo contro l'ortodossia imperante a Nortgarthen, o fare finta di niente e assistere impotenti ai vari soprusi perpetrati dai Prelati e dagli altri ecclesiastici ?

ASHORA

regina delle oasi

Ciò ovviamente creava delle scissioni all'interno del gruppo - a sua volta composto da elementi contraddistinti da varie sfumature di moralità - ma queste fratture sono sempre nate dalla volontà del giocatore stesso, mai imposte dalla storia o dal Master. Ed eventualmente, si sono poi rinsaldate col tempo, grazie anche al chiarimento avvenuto 'in game' tra i Personaggi coinvolti.

Ovviamente non tutte le ciambelle riescono col buco, e anche Ombre a Nortgarthen ha avuto i suoi momenti 'no'...

Classificherei i **problemi** in **due categorie**: quelli **legati al gruppo di giocatori** e alla personalità di ciascuno, e quelli **legati al regolamento** vero e proprio **e alla trama**.

I primi in qualche modo sono correlati al discorso sulla personalità dei Personaggi affrontato prima, personalità che si sa, in molti casi riflette quella dei Giocatori che li muovono, per quanto questi ultimi cerchino di nascondere. Ci sono stati quindi casi (seppur rari) di rancori e scontri tra due o più Giocatori in virtù delle azioni e delle posizioni prese dai rispettivi Personaggi. Cosa questa (la sfumatura della linea di confine che separa il Personaggio dal Giocatore) che non dovrebbe mai accadere, ma che è anche sintomo di un coinvolgimento non indifferente da parte dei Giocatori. Non si tratta per forza una cosa negativa quindi, a patto che non la si accentui a tal punto da portare la campagna all'arresto definitivo. E io personalmente l'ho molto apprezzato.

Il vero punto dolente però è legato alla **comprensione/interesse dei Giocatori nei riguardi del regolamento** e anche, seppur in misura minore, in riguardo alla trama (e qui la colpa è soprattutto mia). Il sistema, come ho già accennato, era forse un pò troppo vago e indistinto, soprattutto per quel che concerne le capacità del Personaggio, che in questo gioco vengono chiamate 'Tratti' e che non sono contraddistinte da effetti prestabiliti: al Giocatore è richiesto invece di creare un Tratto e il Master deve applicare un bonus al lancio di dado per qualsiasi Test in cui quel Tratto risulta inerente. Oggi, molti Giochi di Ruolo Indie fanno uso di una meccanica simile (The Window, Dogs in The Wineryard, Donjon e molti altri), ma probabilmente questo genere di approccio non è per tutti i palati. La **natura ambigua** dei **Tratti** ha causato non poche discussioni tra noi, soprattutto per via del fatto che alcuni Giocatori pretendevano che l'**interpretazione del Master** in merito a queste caratteristiche coincidesse con la loro e ciò, naturalmente, non era sempre possibile. Troppo spesso poi alcuni membri del gruppo si affidavano ai **Tratti**, dimenticando che essi **non sono il fine**, ma soltanto **un mezzo** per arrivarci: capitava così che uno stesso Tratto venisse chiamato in causa mille e più volte da un Giocatore, anche nelle situazioni in cui la sua utilità era pressoché nulla o nei casi in cui se ne poteva benissimo fare a meno, e sopperire magari con un pò di **ragionamento** e spirito d'**osservazione**. Questo portava a **rallentamenti** del flusso narrativo e periodi di stallo.

ASHORA

regina delle oasi

I Giocatori erano anche scontenti del modo in cui avevo gestito l'**aspetto magico** del regolamento. Gli **incantatori** nel Dicescale avevano un grande **potere**, quello di poter **creare da sé i propri incantesimi**, i quali non **riuscivano** automaticamente, ma soltanto **previo Test effettuato con successo** (come qualsiasi altra attività nel Dicescale). La difficoltà era stabilita dalla potenza e dall'efficacia della magia, che poteva essere 'calibrata' dal Giocatore tramite una lista di variabili abbastanza completa. I Giocatori dovevano fare **attenzione a non osare troppo**: se il Test magico fosse fallito, i Personaggi avrebbero perso un certo quantitativo di Punti Vita (proporzionato all'entità del fallimento), oltre a non poter portare a termine l'Incantesimo. In sostanza, si trattava di trovare un compromesso tra efficacia e difficoltà dell'incantesimo.

Gli unici due **Giocatori** i cui Personaggi **facevano uso di magia contestarono** spesso questo **metodo**, che, a parer loro, relegava gli incantatori a semplici comprimari dei Personaggi combattenti, i quali invece (sempre a loro modo di vedere) riuscivano sempre a vincere i combattimenti da soli. In sostanza, essi **sostenevano che gli incantatori** nel mio gioco **erano inutili**.

Per sistemare la cosa, mi suggerirono di fare in modo che la magia non necessitasse di alcun Test per avere effetto, ma che semplicemente prevedesse un costo da pagare in Punti Vita (o Mana) proporzionato alla potenza. L'idea non era malvagia, ma mal si adattava al regolamento così come l'avevo concepito io: se un guerriero poteva fallire in un atto così 'mondano' e quotidiano come menare un fendente, perchè mai un incantatore, che invece era capace di creare fuoco e gelo dal nulla, avrebbe dovuto farcela automaticamente?

Ma soprattutto, i Giocatori si erano rifiutati di adattarsi a quella che era la **filosofia** di un regolamento magico libero, sottovalutandone il maggior pregio: quello di poter creare sul momento qualsiasi incantesimo venisse loro in mente, senza doverlo studiare o apprendere preventivamente, e ottenendo in tal modo una versatilità invidiabile. Questa caratteristica non è stata mai ampiamente sfruttata dai Giocatori, e se lo era non veniva percepita come un vantaggio.

Parlando **in termini generali**, i **Giocatori non erano interessati alle regole**, per quanto queste fossero semplici e intuitive... la maggior parte delle azioni si risolveva infatti con un unico lancio di dado, eccetto il combattimento.

Anche su quest'ultimo elemento ci furono **lamentele**, per via della (appurata) **lentezza degli scontri**.

Si tratta di un male necessario nei Gdr, e da sempre, perchè un combattimento (a differenza di una qualsiasi altra scena) non si può risolvere con un solo lancio di dado; invece, bisogna lasciare ai Personaggi la possibilità di fuggire se le cose volgono al peggio, cambiare atteggiamento tattico nel corso dello scontro, muoversi, e via dicendo. Tutte cose che non puoi comprendere in un solo tiro di dado, che in questo modo potrebbe decretare da solo la morte dell'intero party.

ASHURA

regina delle oasi

La **trama**, che faceva da sfondo alla campagna, d'altra parte, era davvero **intricata** (o come ama ripetere Hashepsowe: 'cerebrale'); ciò deriva in gran parte dalla mia attitudine a stratificare trame e sottotrane, che **spesso improvviso** durante il gioco. La struttura base è da me stabilita nero su bianco fin dall'inizio e seguita fino alla fine, ma mi piace poi arricchirla di ramificazioni, **colpi di scena e eventi inaspettati**, il cui duplice scopo è quello di **disorientare** e confondere il Giocatore e allo stesso tempo dargli la sensazione di trovarsi all'interno di qualcosa di **vivo e dinamico**.

Il lato positivo di tutto ciò risiede nell'imprevedibilità del tutto e ovviamente nel maggior **coinvolgimento** da parte dei Giocatori; quello negativo naturalmente è insito nell'**eccessivo accumularsi di particolari e dettagli** che, se trascurati dai Giocatori, potrebbero influire negativamente sulla loro comprensione del tutto.

E così infatti è stato per Ombre a Nortgarthen, da un certo punto in poi della storia, che è iniziata in modo molto semplice e diretto, per poi prendere le sembianze di una mostruosità dalle mille facce.

Alla fine è frustrante non riuscire ad arrivare a capo del tutto, e io credo di aver percepito questa **frustrazione** nei Giocatori. Ciascuno di noi trae piacere e soddisfazione dal risolvere un mistero, trovare da soli il bandolo della matassa, capire chi è l'assassino nel libretto Giallo che stiamo leggendo: idem dicasi per i partecipanti di una campagna Gdr. In Ombre a Nortgarthen, non mi sono preoccupato abbastanza di questa necessità e non ho fatto altro che mettere altra carne al fuoco. I miei riferimenti non erano nemmeno chiari e distinti. Faccio spesso uso di allusioni, dialoghi surreali e scene visionarie durante la narrazione, tutti elementi che non potevano che confondere ulteriormente i miei Giocatori, che spesso cadevano letteralmente dalle nuvole, trovandosi sballottati qua e là dai marosi della mia perversa costruzione narrativa.

Nonostante ciò, voglio ribadirlo, essi hanno sempre deciso da sé il proprio destino e per parte mia non li ho mai forzati - direttamente o indirettamente - a scegliere una strada invece che un'altra; anche se poi alla fine, sappiamo tutti che il libero arbitrio è e rimarrà un'illusione nei Giochi di Ruolo, a meno di non progettare una campagna stile 'sandbox' dove ai Giocatori non è fornito alcuno spunto prestabilito, ma bensì soltanto una mappa con mille locazioni da visitare senza un ordine prestabilito (anche lì però, per evitare la noia e la dispersione, prima o poi il Master dovrà progettare eventi e accadimenti prestabiliti, ed ecco che l'illusione del libero arbitrio andrà sfaldandosi come una statua di fango).



ASHURA

regina delle oasi

Un problema correlato alla complessità della trama è la **lunghezza della campagna**: da questa esperienza ho imparato che, soprattutto se parliamo di Play By Forum e Play By Chat, una campagna dovrebbe essere suddivisa in molte mini-avventure, in modo da dare ai Giocatori la sensazione che essi stiano procedendo verso la meta, seppur lentamente. Mai, invece, dare subito un obiettivo a lunghissimo termine e far trascorrere anni e anni prima che gli eroi possano portarlo a termine. Meglio fornire più obiettivi, concatenati o meno (le cosiddette **side-quests**) in modo che i Giocatori sentano di aver concluso qualcosa.

In conclusione, come commento finale a quanto è stato detto finora, vorrei ribadire che, nonostante i problemi di cui parlavo, l'esperienza è stata appagante, divertente e soprattutto molto coinvolgente: personalmente il contributo dei Giocatori mi è stato di grande utilità nel fare chiarezza sui numerosi elementi e appunti relativi a Nortgarthen e a tutto ciò che la caratterizza, oltre a darmi nuovi spunti; secondariamente, ho avuto l'opportunità di esprimere loro quella



che è la mia visione del fantasy e di Ashura, e spero di averla anche resa più interessante agli occhi di chi invece l'aveva trascurata e liquidata troppo precipitosamente.

In ultimo, mi ha fatto piacere constatare come Hashepsowe abbia cambiato parzialmente idea sui Gdr proprio in virtù dell'esperienza di Ombre a Nortgarthen, ed abbia poi deciso ella stessa di cimentarsi nella stesura di regolamenti e nella gestione di campagne.

Ciò che invece non ho gradito è stato lo scarso interesse da parte dei Giocatori riguardo al regolamento, perchè se di Gdr si parla, il sistema di regole dovrebbe godere della stessa considerazione cui è stata fatta oggetto la parte narrativa e interpretativa: questo avrebbe arricchito la loro esperienza di gioco e evitato loro molti guai, oltre a farci risparmiare tempo prezioso nelle scene di combattimento e in quelle d'azione concitata. Non ultimo, ciò avrebbe contribuito a creare quella sensazione di **'controllo'** sul destino dei Personaggi, sensazione che può venirsi a creare solo qualora i Giocatori lancino di propria mano i dadi relativi ai Test dei loro Personaggi e decidano da sé le implicazioni di certe scelte tattiche, invece di lasciare tutto nelle mani di una fantomatica terza persona.

