

# ASHURA

regina delle oasi

## PBF DRAGON ISLAND - DRAMA MASTER:

### I Sangue dell'Ombra, quando il Gioco diventa Introspezione

di Lunastella

Ashura e **Dragon Island**: due community diverse, i cui differenti indirizzi gestionali trovano sintesi e sintonia – oltre che nel paziente lavoro del web master di entrambe i siti: il grande Pandemyc, che dell'Isola è fondatore e Motore pulsante - nel comune ideale, che sta alla base dei due gruppi: la passione per il mondo fantasy e la voglia di valorizzare la creatività individuale di molti, convogliandola attraverso lo strumento del gioco.

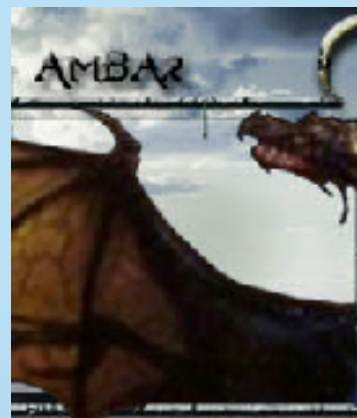
Personalmente mi riconosco nella visione romantica di chi apre gratuitamente le sue porte a nuovi amici, per offrir loro l'opportunità di vivere la magia di un mondo parallelo, fatto di valori ormai perduti come l'accoglienza, il dialogo e l'accettazione del pensiero diverso come fonte di ricchezza e crescita per tutti. Ma questi valori, seppur espressi in termini forse meno arcaici, non sono forse i medesimi che animano coloro che si ritrovano a giocare e discutere nel forum di Dragon Island come in quello di Ashura?

Il **pbf** è in effetti il cavallo di battaglia di Dragon Island ed offre agli utenti una vasta gamma di opportunità di gioco ed un buon numero di "**campagne ufficiali**" gestite da master di comprovata capacità; in tale contesto, anche noi di Ashura siamo protagonisti, con ben due campagne ambientate nelle nostre Oasi con il sistema **Dicescale Expanded** di Kronall.

In questo articolo, voglio però esaminare un fenomeno davvero particolare, a cui mi sono ritrovata ad assistere da semplice spettatore: il **Gioco di Ruolo Introspeztivo**.

A dire il vero, il **DRAMA MASTER**, la cui scintilla primigenia è nata proprio dall'appena conclusa campagna **pbf4 "I Sangue dell'Ombra"**, è solitamente classificato come "**gioco narrativo**", ma personalmente ritengo tale definizione piuttosto riduttiva.

Leggendo le entusiastiche dichiarazioni dei giocatori, che hanno portato a termine l'avventura, si percepisce una sorta di affezione morbosa nei confronti della storia, il cui epilogo porta già nostalgia nel momento stesso in cui la parola "**fine**" viene collocata in calce alle giocate. Chiunque non conosca almeno un poco i giocatori, leggendo i commenti "del dopo", ha quasi l'impressione di trovarsi in mezzo a una sorta di setta segreta, che parla in un gergo strano e difficile da comprendere.



# ASHORA

regina delle oasi

C'è magia in tutto questo, ma da dove proviene la **suggestione collettiva** che porta individui, solitamente dotati di una solida lucidità intellettuale, a parlare come se davvero



l'avventura appena conclusa avesse fatto parte della loro vita di persone? Cosa può portare un Master a cercare di **codificare le emozioni vissute**, trasferendole in un regolamento capace (forse) di riprodurre un analogo incanto?

Bene, per tentare di rispondere alla mia curiosità, non mi restava che leggere le giocate, come se fossero i frammenti composti di un canto a più voci. Detto, fatto. Ed eccomi a raccontare le mie personali impressioni al riguardo, che certo non comprendono il vissuto dei protagonisti di questa avventura, ma che tentano di analizzare il fenomeno **dal punto di vista di un lettore distaccato** ed imparziale. Filtrando il tutto attraverso le mie emozioni, naturalmente!

Di fatto, le storie che si sviluppano attraverso il gioco di ruolo raramente divengono opere di elevato spessore narrativo; persino le famose "**Cronache di Dragonlance**", per quanto siano ben strutturate e a tratti gradevoli da

leggere, risultano nel complesso piuttosto indigeste e poco fluide.

Di solito, chi gioca si concentra su un'interazione veloce, fondata sulle azioni e lascia al master il diritto/dovere di svelare a poco a poco le carte della trama. Spesso chi scrive tanto (o peggio si esprime in modo poetico ed introspettivo) viene addirittura sopportato a fatica dai compagni del party! Ovviamente, questo approccio produce racconti mediocri o, nel migliore dei casi, a malapena leggibili, tra uno sbadiglio e l'altro.

Chiaramente, come si deduce da quanto sopra esposto, nell'accostarmi alla lettura del pbf4, ero semplicemente curiosa e certo non mi aspettavo un miracolo letterario!

Ho pertanto cominciato a leggere le giocate **con una punta di scetticismo**, tenendomi a debita distanza tanto dai facili entusiasmi, che dal mio personale pregiudizio a proposito delle trame "**confittuali**", che vedono i giocatori ruolare "**tutti contro tutti**" e che non sono tra le mie preferite.

Ebbene, se anche non mi sono del tutto ricreduta a tal proposito, **ho comunque provato piacere** nella lettura di **brani che sfiorano la poesia**, con **immagini chiaroscure**, che corrono su binari paralleli senza mai incontrarsi nè toccarsi, infilate come perle l'una accanto all'altra, **senza che mai avvenga un vero contatto**: ogni personaggio, in effetti, anche quando interagisce con gli altri, si muove all'interno della propria **introspezione persolale**.



# ASHURA

regina delle oasi

A conti fatti, gli entusiasmi esagerati dei giocatori superstiti non sono frutto di retorica stereotipata, poiché il loro **coinvolgimento emozionale** è davvero stato **elevatissimo**, tanto da rasentare l'autoanalisi. Le emozioni si leggono, si respirano, penetrano nel cervello come un tarlo che corrode fino al parossismo ogni brandello di lucido raziocinio. Eppure una **trama** tanto lucida, **disincantata e priva di eroismo** non l'avevo mai letta in un gioco di ruolo!

Lo spirito della storia è in qualche modo correlato al film "**Matrix**" ed i protagonisti entrano ed escono da una **dimensione onirica**, che somiglia fin troppo all'incubo del vivere reale del nostro tempo. L'introspezione è vissuta profondamente e proietta, tra le righe convulse dei giocatori, una **visione apocalittica**, fatta di **sensi di colpa e ricordi**, che forse non appartengono soltanto ai personaggi!

Ecco... questo è il punto, il difetto che mi tiene distante dalla meravigliosa sintonia, che certo hanno vissuto i giocatori che sono riusciti ad arrivare fino in fondo alla campagna: la **paura...**

la "mia" paura di quelle che potrebbero essere le **ricadute, sul "mio" vissuto reale**, di un tale percorso emozionale sperimentato dal personaggio.

Se il gioco diventa così vero da creare dipendenza, se non c'è neppure bisogno del master per **ruolare il proprio subconscio**, allora non si può più dire che "è solo un gioco".

Il mondo onirico non è meno reale del vissuto quotidiano e tutto ciò che la nostra immaginazione "vive" attraverso le emozioni ha impatti concreti su ciò che attiriamo nella nostra esistenza.

Non si può parlare di gioco, quando qualcuno **mette "in gioco" tutto se stesso**, con il sentimento di un alter-ego che al tempo stesso è maschera e carceriere: la **sofferenza del personaggio** diviene tensione autentica per chi lo muove, preso da un **ingranaggio di vita parallela** portato al parossismo. Il tocco introspettivo porta in luce cose sepolte, che forse qualcuno potrebbe scegliere di non condividere quando "sta solo giocando", tant'è che, del gruppo iniziale, soltanto due giocatori hanno portato a termine la campagna, nonostante l'**elevato spessore** dei brani scritti da chi ha lasciato, tra cui ho trovato particolarmente potenti quelli di **Raguèl**, che l'autore ha mosso su un filo sottile, **sospeso tra follia e lucida crudeltà**, fino forse a prendere in se quella morte non-morte di cui ha narrato... e **scegliere di scomparire** prima che la sua stessa esistenza fosse fagocitata da **Batthya**.

Leggere le giocate di questa campagna ha smosso qualcosa anche dentro di me, che non vi ho preso parte, ma non è affatto una sensazione piacevole: ciò che emerge dal pozzo oscuro della mia mente porta disperazione e sconforto, nella consapevolezza che sempre e comunque ci sia qualcuno che gioca con i nostri sentimenti, le nostre vite, le nostre aspirazioni.



# ASHORA

## regina delle oasi

Il cerchio dell'evoluzione risulta sempre incompleto e pertanto è destinato a ripetersi all'infinito, sempre uguale a se stesso, come un disco rotto. Un incubo da cui non c'è ritorno e che mi spaventa, ben più di quanto non farebbe un semplice "gioco di ruolo".

Spero di cuore che coloro che hanno vissuto in prima persona quel gioco, nel **chiudere il cerchio della trama**, abbiano trovato infine quella parte di se, che forse stavano cercando, tornando ad essere padroni del loro potere di scelta, ciascuno nel proprio vivere quotidiano.... Giusto per non dar vita eterna a un tale incubo!

E' come se il master, a un certo punto, si fosse ritrovato tra le mani una creatura che ormai **viveva di vita propria** e di cui doveva di tanto in tanto spostare l'oscillazione da una parte o dall'altra per restituire equilibrio al mondo che aveva generato.

Pandemyc è stato **bravo a dire "fine", quando ancora i giocatori si trovavano immersi** nella Matrix di questa storia. Ha chiuso il cerchio, là dove un nuovo inizio riproduce i semi che hanno generato il mostro. Ma forse... "forse", questa volta cambierà qualcosa e il filo sottile della speranza rimane tenacemente avvinto al futuro.

Certo **l'esperienza** è stata **unica** e forse irripetibile. Ma probabilmente è un bene che lo sia, perché – a mio avviso – certe **dinamiche** sono molto **pericolose** se non opportunamente **padroneggiate da persone** adulte, **mature** e **consapevoli**.

Pandemyc è stato bravo e tutto si è concluso nel modo più **emotivamente appagante** per i giocatori, che sono riusciti ad arrivare alla parola "fine", ma la magia sta proprio nella straordinaria unicità che è propria di ogni singolo attimo di vita, ma che assai di rado riusciamo a cogliere nella sua interezza.

Altri meno esperti ed equilibrati, che cercassero di imitare lo schema dei Sangue dell'Ombra, potrebbero non avere i medesimi risultati. Il **rischio di incaglio** e di **eccessiva animosità** nei confronti degli altri giocatori era più che concreto anche nelle battute iniziali di questa campagna ed il sistema narrativo – in generale - lascia spazio a **confondimenti tra personaggio e giocatore** che, se non vengono in qualche modo risolti, rischiano di degenerare.

Inoltre una campagna di tale natura non è certamente per tutti e soltanto i giocatori dotati di maturità, spirito di adattamento ed equilibrio possono uscire indenni dall'introspezione indotta di Batthya.

La **lettura trascina** e indubbiamente, dal punto di vista **narrativo**, si tratta di un **risultato qualitativamente buono**: poco scorrevole e a tratti fin troppo lento, nel dipanarsi degli eventi, ma questo è proprio delle cose **profonde**, che non possono essere lette in un fiato, ma che inducono il lettore a scendere nel pozzo della propria anima, alla ricerca dei pezzi perduti del mosaico infinito che compone il "se".