

ASHURA

regina delle oasi

PRESENTAZIONE DEL DOOM ROLE STORY, un Play-by-forum Narrativo
di Lunastella e Kronall



Doom Role Story permette di unire, al piacere di una bella avventura concepita dagli stessi giocatori, il fattore ludico e la casualità della Sorte, che pur non essendo espressa in termini statistico-matematici, ha comunque una certa rilevanza.

Si tratta in pratica di un Gioco di Ruolo squisitamente narrativo, progettato e calibrato per l'ambientazione fantastica di "Ashura, Regina delle Oasi".

Il Doom Role Story permette ai giocatori di essere al tempo stesso creatori e protagonisti delle avventure dei loro personaggi, poiché nel regolamento si è volutamente privilegiata la creatività individuale a scapito del realismo statistico. Lo scopo del gioco, qui, non è solo quello di "far portare a casa la pelle ai personaggi", ma anche e soprattutto quello di costruire una "buona storia" capace di appassionare chi la scrive e chi la legge.

Una descrizione ben scritta, coerente con la situazione di gioco ed emotivamente coinvolgente avrà sempre più possibilità di far crescere un personaggio rispetto al mero calcolo delle sue possibilità di riuscita. E al termine di ogni Story, il Racconto Ruolato che narra le vicende occorse ai personaggi può diventare parte integrante della Grande Saga di Ashura.

COM'E' NATO IL DOOM ROLE STORY? - di Lunastella

Mi è sempre piaciuta l'idea del **Gioco di Ruolo**, ma solitamente, quando provavo a giocare, mi sentivo a disagio rispetto all'idea che io avevo del mio personaggio e delle sue potenzialità. Molti **Master** hanno provato a spiegarmi che **numeri e statistiche** servono proprio per inquadrare tali potenzialità e che i **tratti** - se scelti bene - offrono ulteriori occasioni di personalizzazione e aggiungono efficacia in determinate situazioni.

Mi hanno sommersa di parole e concetti, ma nessuno mi ha mai "convinta fino in fondo". Sì, lo ammetto: sono una testona, ma il vero problema è che tale disagio rappresenta per me la sottile linea di demarcazione tra il divertirmi e il non divertirmi. Alla fine, ho sempre preferito **calarmi le regole come dogmi** subordinando il mio divertimento alla capacità del Master di appassionarmi con la **Storia**. In questo sono stata molto fortunata perchè tutti i master con cui ho giocato si sono rivelati **ottimi narratori**.

Sotto sotto rimango però della mia idea e le variabili infinite di **regolamenti** che cercano in tutto e per tutto di "**simulare la realtà**" continuano a starmi di traverso.



ASHORA

regina delle oasi

Indubbiamente mi rendo conto che, se tira vento, la traiettoria di una freccia potrebbe subire modifiche a favore o a sfavore, a seconda della posizione dell'arciere, del bersaglio e di mille altri fattori statistico-matematici.... ma che barba dover calcolare ogni movimento del mio personaggio non in funzione della storia, ma della velocità del vento, dei granelli di polvere che esso potrebbe sollevare e mandargli negli occhi, eccetera, eccetera, eccetera.

Cioè... a qualcuno piace, qualcun altro addirittura ne va matto al punto che, se un regolamento non tiene conto anche di quanti denti cariati ha in bocca il pg, non si diverte; io sinceramente... sbadiglio.

Quando le sessioni di combattimento durano in eterno, con gran godimento di chi gioca personaggi caratterizzati per menar le mani, il mio coinvolgimento emotivo scende a zero, tanto che - mentre aspetto il mio turno di gioco - mi leggo volentieri un libro. E sbuffando penso che se voglio combattere e far strategia, non c'è niente di meglio del vecchio caro **Risiko!**

Ebbene, lo confesso: non sono una gidierista, ma una patita dei giochi in scatola.

Detesto i regolamenti ipercomplessi e dettagliati e non amo perdermi in lunghe disquisizioni regolistiche come fanno i giocoruolisti veri. Apparentemente posso sembrare poco più evoluta dei bimbiminkia, ma ho poco tempo e preferisco dedicarlo al gioco, alla storia e alla narrazione pura. Mi piace giocare e per me in fondo le regole (e per implicito il master) sono come le leggi dello Stato: devono essere rispettate. Punto! Se non le capisco, me le spiegano, ma quelle sono e con quelle devo fare i conti. Se non mi piacciono le regole e non mi appassiona la storia, cambio gioco. Punto.

Come avviene per i giochi in scatola, anche se immagino che una tale affermazione per un gidierista rasenti la follia.

Non me ne vogliano gli inorriditi gidieristi che mi leggono: godono comunque tutti della mia simpatia e, anche se talvolta ci guardiamo reciprocamente come marziani, credo che alla fin fine giocare insieme sia non solo possibile, ma anche divertente!

Ed eccoci appunto al "mio" **Doom Role Story**.

A furia di misurarmi con regole che spesso percepivo come limitazioni alla mia voglia di scrivere e creare, ho cominciato a concepire l'idea di cercare il famoso anello mancante tra l'uomo e la scimmia, in questo caso rappresentati dal GdR e dalla libera ruolazione.

Dopo aver sbattuto il naso più volte contro la splendida utopia della **libera ruolazione**, ho capito che quella non era la strada che volevo percorrere. Sulla carta era una cosa stupenda, ma là dove dicevano di praticarla (=le cosiddette "land" virtuali), le regole mi parevano persino più limitanti di quelle del GdR classico... e non c'erano neppure narratori del calibro dei Master che avevo conosciuto!

Oppure si sfociava nella **completa anarchia**.

ASHURA

regina delle oasi

Ho voluto egualmente provare a inventare una “mia” formula di Libera Ruolazione per le **Oasi di Ashura**, ma mi sono ben presto resa conto che gli utenti si sentivano “spaesati” di fronte alla possibilità di **creare da soli le loro campagne senza l’ausilio di un Master**. Spesso non osavano neppure chiedere “e adesso cosa devo fare?” Semplicemente se ne andavano senza approfondire. Altre volte andava ancor peggio, quando arrivava il classico **bimbominkia** che, con la scusa della fantasia illimitata, cominciava a fare lo **spaccamontagne**, magari anche agendo per conto dei personaggi altrui, e facendo figurare il proprio come l’eroe invincibile e inarrivabile! Con tanti saluti alle belle storie!

Per non parlare delle **risse**, quando nel gruppo entrava il classico **PPP (=Parruccone Permaloso Presuntuoso)**, che siccome sapeva tutto lui, non tollerava di venir contraddetto in alcun modo da nessuno e se il pg orco di un altro giocatore non si rivolgeva al suo pg elfo con “educazione e rispetto”, **si offendeva e insultava tutti!**

Insomma... sembrava proprio che l’anello mancante fosse più che altro impossibile!

Ma, nonostante quegli insuccessi, non ho voluto arrendermi ed ho continuato a **sperimentare nuove formule**, fino a che tutti gli elementi non hanno trovato la loro giusta collocazione nel **delicato equilibrio tra la narrazione pura e l’interpretazione di un ruolo**.

Si chiama Doom Role Story e **nasce** dalle ceneri dell’ultima esperienza di **Ruolazione Narrativa** adottata ad **Ashura**. **E’** un ibrido tra il gioco di ruolo, il gioco in scatola, la narrazione e la libera interpretazione.

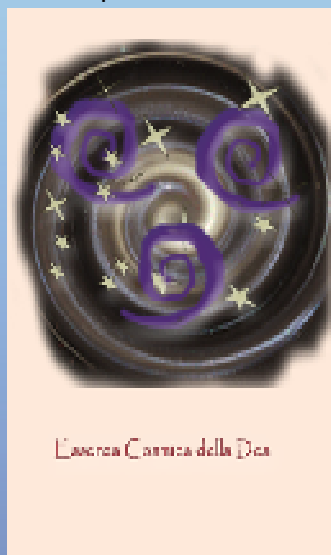
Si gioca senza un Master fisso e **tutti i giocatori sono parimenti responsabili** di portare avanti la Storia, avendo pari opportunità di incidere sulle vicende rilevanti della campagna.

C’è un **Master Super Partes** che interviene, a richiesta dei ruolatori, quando occorre un consiglio per superare un momento critico, o per sbrogliare **Azioni Controverse**, fare l’**Arbitro delle Disfide** e/o testimoniare il corretto rispetto delle regole, **talvolta assegnando incentivi** ai ruolatori meritevoli.

Si gioca senza i dadi, ma la Sorte ha comunque un impatto rilevante sull’andamento della campagna e le Carte dei Sogni, oltre a stabilire l’esito di un’azione, offrono spunti narrativi interessanti da cui il ruolatore può trarre ispirazione.

Si gioca senza schemi numerici e statistici, ma non è tutto permesso.

Si gioca narrando e si narra giocando, ma ogni **Story** ha un **Destino (=Doom)**, che il **Padrone della Sorte** svela consultando le Carte dei Sogni, di cui i ruolatori dovranno tener conto prima di chiudere un’Azione Controversa.



ASHURA

regina delle oasi

L'ambientazione di riferimento è vasta, ben definita e caratterizzata da differenze sostanziali tra un territorio e l'altro: i ruolatori hanno molte possibilità di trovare un'Oasi congeniale alla loro idea di personaggio in cui ambientare le sue gesta.



Ci sono **soldi** da spendere e **mercati** in cui spenderli.

La **magia** è equiparata alle altre Azioni Controverse, a meno che non rientri tra le **Caratteristiche di Eccellenza** del pg, nel qual caso può essere attivata grazie alla semplice narrazione di cause, evocazioni ed effetti.

La Story si conclude quando il **Team di Ruolo** (o uno dei componenti del team) raggiunge lo **Scopo** indicato all'inizio della campagna.

E in ogni caso, lo scopo di tutti è quello di **creare una bella storia...** una storia che entri a far parte delle **Grandi Saghe della terra di Ashura...** e le migliori potranno persino essere pubblicate come e-book.

UN DIFFERENTE PUNTO DI VISTA... - di Kronall

Di solito, quando si parla di Giochi di Narrazione (o di Comitato) la maggior parte delle persone pensa ad una enorme tavolata, con una dozzina di giocatori che contribuiscono alla creazione di una storia tramite le loro idee...

Si fa fatica a parlare di 'gioco' in questo caso: l'eccitazione deriva infatti solo ed esclusivamente dall'estro dei partecipanti e pertanto, se fossimo sfortunati e ci trovassimo a 'giocare' con persone svogliate o con poca immaginazione, ben presto il divertimento andrebbe a scemare e la storia risulterebbe quantomeno scialba.

Questo, credo, è la causa principale della scarsa diffusione dei Giochi di Narrazione, soprattutto se paragonata invece alla popolarità dei Giochi di Ruolo tradizionali che, comunque, anche in un gruppo di giocatori poco creativi, riesce sempre ad intrattenere e divertire.

Altro problema dei Giochi Narrativi, come già accennato da Lunastella prima, è quello della **confusione**. Nei Giochi di Ruolo tradizionali infatti abbiamo il **Master**, una figura che funge sia da arbitro che da narratore vero e proprio, ma il suo compito fondamentale resta quello di **dirimere le contese**.

Come stabilire se il personaggio di Tizio riesce a saltare quel fosso? Il Personaggio di Caio riuscirà a convincere la guardia del Palazzo a farlo passare?

La risoluzione delle azioni è una parte fondamentale di qualsiasi Gioco di Ruolo e, tradizionalmente, essa dipende da tre fattori: **fattore aleatorio** (lancio del dado), **fattore strategico - tattico** (le scelte del giocatore) e **fattore arbitrario** (giudizio del Master, il quale deve **sempre e comunque** tener conto degli altri due fattori).

ASHORA

regina delle oasi

Questa semplice formula ha funzionato talmente bene che, da 30 anni a questa parte, non è mai cambiata: anche i Gdr cosiddetti 'forgisti' (o forgiti, o **indie**) si rifanno in qualche modo a questo semplice schema, checché ne dicano i loro autori e ammiratori...

Il procedimento descritto sopra ha un triplice scopo: innanzitutto, fornisce una certa consistenza logica e un minimo di similitudine con la realtà alla storia (altrimenti avremmo personaggi che demoliscono intere città con uno schiocco di dita e che volano agitando la braccia); secondo, dare alle partite quel senso di incertezza e imprevedibilità che tiene i giocatori incollati alla sedia; terzo infine, impedisce ad un solo giocatore di rubare la scena agli altri (infatti, senza il meccanismo citato sopra, il suo personaggio riuscirebbe in qualsiasi azione tentata, sminuendo il valore e l'importanza degli altri membri del gruppo).

Tutto questo, ovviamente, è assente nei Giochi di Narrazione tradizionali, che (almeno nella mia esperienza) somigliano più ad una sorta di brainstorming o processo di scrittura creativa libera (dove il caos regna sovrano) piuttosto che ad un gioco.

E ora veniamo al **Doom Role Story (DRS)**.



Il DRS dovrebbe, nelle nostre migliori intenzioni, fornire la nostra risposta a questo dilemma: **come conciliare la necessità di poche regole e l'assenza di un Master (tipici dei Giochi Narrativi) con l'imprevedibilità, l'imparzialità e l'eccitazione derivanti dai Giochi di Ruolo tradizionali ?**

Per giungere a questo risultato la strada è stata lunga, come scrive Lunastella: inizialmente le regole erano poche o assenti, e ciò ha portato ai problemi di cui parlavo prima.

Pian piano però il corpus delle regole si è arricchito di clausole e limitazioni, a cominciare da quelle imprescindibili (come le norme che governano le azioni che i personaggi possono compiere), fino a comprendere anche il

fattore aleatorio rappresentato dalle **Carte dei Sogni** e quello strategico - tattico che deriva dall'uso dei **Punti Quantum**.

Proprio questi due elementi, almeno a mio modesto parere, rendono il Doom Role Story un sistema davvero originale: ci sono stati ovviamente altri giochi che hanno fatto uso di tali meccaniche (per le Carte basti pensare ad Amber, mentre per i Punti Quantum abbiamo Universalis), ma nessuno che comprenda entrambi all'interno di un sistema narrativo.

Le Carte dei Sogni inoltre, oltre all'imprevedibilità, forniscono al Master Super Partes e ai giocatori stessi uno 'spunto' per la narrazione, vista la molteplicità di significati e concetti che esse racchiudono, e ciò annulla completamente il bisogno di far riferimento a cifre e numeri: come giustificare in termini narrativi, infatti, un risultato di un dado o una misera cifra segnata sulla scheda del personaggio ? I giocatori e i master dovrebbero fare salti mortali per associare le

ASHORA

regina delle oasi

descrizioni narrative ai numeri (due concetti che non hanno niente a che vedere l'un con l'altro) senza venir tacciati di parzialità.

Con le Carte dei Sogni invece, il Master (e il giocatore) ha un appiglio consistente, rappresentato dal concetto veicolato dalla carta stessa, che senz'altro è molto più evocativo e utile di un semplice numero in termini narrativi, e inoltre si presta ad una vasta gamma di interpretazioni (elemento utilissimo nella narrazione).

I Punti Quantum dal canto loro strizzano l'occhio ai GDR tradizionali, dando la possibilità ai giocatori più attivi e creativi di modificare il corso della storia e migliorare il proprio personaggio ma senza esagerare in tal senso.

Nel Doom Role Story è comunque molto improbabile che un partecipante possa offuscare tutti gli altri e stabilire da solo il corso degli eventi: tanto per cominciare, grazie al meccanismo della **Chiusura dell'Azione, tutti i giocatori (a turno) hanno la possibilità di imprimere alla storia il corso che vorrebbero**, e ciò significa che ciascun giocatore dovrà fare i conti con gli obiettivi e le aspirazioni di tutti gli altri; secondopoi, il concetto delle **Azioni Controverse elimina del tutto il problema dei supereroi** (quei personaggi che, per dirla in parole povere, sfidano in continuazione le leggi della realtà relegando gli altri al ruolo di semplici gregari e mezze calzette).

Infine la figura del **Master Super Partes**, che ha poco a che vedere col master dei GDR tradizionali visto che non ha alcuna parte nella stesura della storia, assicura un metodo veloce e imparziale di dirimere le contese tra giocatori.

