

PAROLE DEL POTERE E RUNE MAGICHE

Una panoramica sulla nuova edizione del gioco di ruolo del Signore degli Anelli

di Fiorenzo Delle Rupi

INTRODUZIONE

Penso di aver estratto il volume dall'involucro con la stessa sacralità e la stessa trepidazione con cui Gandalf e Gimli aprivano il libro di Balin nella camera di Mazarbul... Era lo scorso autunno, e la tabella di marcia dei miei impegni professionali (per la verità sempre fin troppo fitta, e altrettanto variegata!) aveva appena subito un improvviso salto qualitativo: mi accingevo ad avere l'onore e l'onere di essere il traduttore dell'edizione italiana del nuovo volume edito dalla Decipher, che avrebbe riportato la Terra di Mezzo e i personaggi creati dai Tolkien sui tavoli di giocatori e ludoteche di tutto il mondo, rimasti deserti dopo la triplice dipartita della Iron Crown Enterprises all'estero, della Stratelibri in Italia e del vecchio *GIRSA* (Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, elasticizzando un po' le iniziali, il prodotto delle due vecchie case editrici sopra menzionate).

Pochi mesi dopo quel glorioso incarico, sono stato incaricato da Franco di fare da cicerone a questo volume, compito che cercherò di svolgere al meglio delle mie possibilità, nella speranza di delineare un profilo di questo prodotto esaustivo e oggettivo.

Ma da dove cominciare? Dunque, direi che, come tutti i prodotti a carattere ludico, anche il manuale del *Gioco di ruolo del Signore degli Anelli* è composto da una duplice anima: quella di gioco vero e proprio (che sistema usa, quanto è buono, efficace e appassionante il meccanismo di gioco, come regge il confronto con altri sistemi simili, e così via) e quella di volume Tolkieniano (cosa contiene e cosa può offrire a un appassionato Tolkieniano che non mastichi o non voglia interessarsi di giochi, che fedeltà, precisione e utilità sono adottate nei confronti dell'opera tolkieniana e così via), per cui, nel guidarvi attraverso questa recensione, cercherò di illustrare il volume secondo queste due ottiche distinte e separate.

A tale proposito, rispolvererò anche la mia vetusta ma celeberrima introduzione per i neofiti relativa al mondo dei giochi di ruolo. Cos'è un gioco di ruolo, e come funziona?

Un gioco di ruolo, come tutti i giochi, è un'attività di intrattenimento definita da un insieme di regole, che simula una realtà fittizia: così come il *Monopoli* simula le lotte affaristiche per il possesso di una città e il *Risiko* simula le battaglie di un conflitto mondiale, un gioco di ruolo simula "la vita" nell'ambientazione che utilizza: la galassia di *Star Wars*, i tunnel Fantasy del mondo di *Dungeons & Dragons* o, nel nostro caso, la Terra di Mezzo di Tolkien. Questo viene fatto portando all'estremo il grado di simulazione possibile: mentre nei giochi da tavolo o di miniature il vostro "segnalino" o personaggio può compiere una serie di azioni molto limitate (solitamente muoversi, combattere, comprare/vendere, ecc.), il vostro personaggio di un gioco di ruolo può, in teoria, simulare tutte le azioni che sarebbero consentite a una persona reale: da quelle più fisiche (correre, arrampicarsi, saltare, nuotare, duellare) a quelle più concettuali (persuadere, raggirare, sedurre, intimidire). Per riprodurre in modo più verosimile possibile questa simulazione sono stati ridotti al minimo gli elementi "fisici" che rappresentano la realtà fittizia in cui si muove il personaggio (niente tabelloni, plastici, caselle, tavoli e così via), riducendo il tutto a una scheda contenente i dati che consentono al personaggio di fare tutto ciò, e sintetizzando tutto il resto in un individuo, il Master, che funge da ideatore e da arbitro delle partite, applicando le regole e sobbarcandosi l'arduo compito di descrivere tutto ciò che accade nel mondo in cui si svolge la partita.

Accanto a questa, che è la dimensione "simulativa" più vicina ai giochi tradizionali, viene abbinata un'altra dimensione che è quella recitativa: i giocatori cercano di interpretare il loro personaggio un po' come farebbe un attore radiofonico al microfono, parlando come lui, dotandolo di un carattere e di una personalità più reali possibile; tanto è vero che spesso la dimensione recitativa va oltre quella simulativa: interpretare belle scene e vivere momenti appassionanti va oltre la semplice vittoria o sconfitta, o la semplice risoluzione dell'avventura in corso, e da molti è considerato il vero successo di questo genere di giochi.

Andando a traslare il tutto nel mondo Tolkieniano, la prospettiva che offre il volume del *Gioco di ruolo del Signore degli Anelli* è quantomeno allettante: creare il proprio Hobbit, Elfo, Uomo o Nano e condurlo in una serie di avventure ambientate in quel mondo che ormai conosciamo a menadito e che di sicuro tutti abbiamo desiderato, almeno una volta, poter visitare "in prima persona".

UN PO' DI STORIA...

Come era stato accennato nell'introduzione, l'attuale edizione del *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* è il secondo "universo" ludico di questo tipo ad approdare sulle rive di Arda. Oltre una decina d'anni fa circolava il *MERP* (Middle Earth Role-Playing game, trasformato in italiano in *GIRSA*, Gioco di ruolo del Signore degli Anelli), edito dalla casa editrice inglese Iron Crown Enterprises. Una minima parte della vasta collana di pubblicazioni al riguardo era stata tradotta in italiano dalla casa editrice italiana Stratelibri. Entrambe le ditte oggi non sono più in attività.

Premetto che non ho mai avuto modo di poter sperimentare di persona la vecchia edizione del gioco, se non in semplice qualità di lettore e appassionato dei moduli geografici che erano il cavallo di battaglia di quella vecchia edizione. Di quelli ricordo che mi colpivano all'epoca la minuzia e il dettaglio con cui erano curati (la regione della Terra di Mezzo che descrivevano veniva praticamente coperta metro quadro per metro quadro, ed era davvero possibile esplorare in gran dettaglio le ambientazioni specifiche che venivano trattate), e la scelta quanto meno pittoresca delle località trattate dai moduli in questione (volumetti, anche piuttosto consistenti, che avevano per argomento "Il Goblin Gate e il Nido delle Aquile" o "La città dei corsari di Umbar e l'Harad meridionale", mentre non trovavi manco a pagarlo a peso d'oro un barlume di guida alla Contea o a Gran Burrone!). Soltanto per interposta persona, invece, mi è giunta notizia del sistema di gioco vero e proprio: da alcuni (pochi) lodato per il grande dettaglio offerto nella possibilità di simulare le azioni di cui si parlava sopra, e da altri (tanti) temuto e odiato per l'infinita marea di regole, clausole, tabelle, controtabelle, postille e valori che andavano a costituire il libro delle regole e il meccanismo di combattimento; leggenda vuole che una sessione serale di 3-4 ore fosse sufficiente sì e no a coprire due - tre round di un combattimento... Confesso che dando un'occhiata ad alcune schede del vecchio sistema ho contemplato un buon mazzetto di fogli che assomigliavano più a una dichiarazione dei redditi che a una scheda di gioco, il che è stato sufficiente a scoraggiare ogni mio ulteriore approfondimento, ma se siete degli appassionati e dei sostenitori del vecchio sistema, sarà bene specificare che la mia è appunto un'opinione basata sulla quantità delle esperienze altrui che mi sono state raccontate, e non un'esperienza diretta... a questo mondo tutto è possibile!

Chiusa l'esperienza del *GIRSA*, l'ambientazione del *Signore degli Anelli* rimane priva di un suo sistema di gioco finché la produzione di un gioco di ruolo non finisce per essere inclusa nel gigantesco programma di merchandising Tolkieniano che accompagna l'uscita della trilogia cinematografica di Peter Jackson. A mettersi alle tastiere è la casa editrice americana Decipher, veterana di vari giochi di carte e nota nel mondo dei giochi di ruolo per la produzione della collana fantascientifica ambientata nel mondo di *Star Trek*. Nel Bel Paese, l'edizione italiana viene curata dalla 25 Edition di Parma, che nel corso degli anni ha gradualmente proposto al mercato italiano tutte le principali realtà del gioco di ruolo mondiale, da *Dungeons & Dragons* a *Vampiri*, fino a

giungere, appunto al *Signore degli Anelli*, diventando di fatto "il" referente nazionale in questo settore.

E detto questo, passiamo all'analisi del volume vero e proprio.

POTENZA E MAESTA'

Iniziamo con una panoramica d'insieme, che ci conduce subito a uno dei punti di forza principali del volume: la sua veste grafica. Forse era quasi scontato aspettarselo, ma fin dalla copertina e poi via via, sfogliando le varie pagine interne, il manuale delle regole è decisamente una festa per gli occhi. Fa uso di tutto il materiale fotografico relativo all'edizione cinematografica della trilogia, ma ne fa un uso allo stesso tempo ricco e affascinante, ma discreto ed elegante. A farla da protagonisti sono senza dubbio i personaggi (se volete una buona carrellata di foto dei protagonisti questo libro è ciò che fa per voi), ma anche ambientazioni e scenari fanno capolino praticamente dappertutto (non esiste una singola pagina che non si decorata da una fotografia di qualche tipo); sul fronte del testo, i brani -sia che si tratti delle regole di gioco che di passaggi descrittivi del mondo di Tolkien- sono disposti e congegnati come se fossero delle pagine di un volume antico e ingiallito dal tempo.

L'aspetto grafico, il materiale di riferimento fotografico e la cura dei dettagli, oltre alla comodità come "manuale di riferimento pratico" per date, luoghi e personaggi (vedi sotto) sono i motivi principali per cui il volume dovrebbe essere apprezzato e gradito anche dagli appassionati Tolkieniani che non si dilettano di giochi. Per la cura e la qualità dimostrate nella realizzazione, il manuale è in sé un bell'oggetto da collezione, e dovrebbe fare la sua bella figura nella biblioteca di qualsiasi appassionato di Tolkien.

ANDATA E RITORNO

Il volume inizia con quella che è una descrizione dettagliata della Terra di Mezzo, esplorando una ad una le sue regioni, i suoi reami e i suoi scenari. A tale riguardo è stato fatto un lavoro molto certosino, in termini di ricerca e di consultazione, andando ad attingere nel patrimonio Tolkieniano originale ogni riferimento al luogo in questione e riordinandolo nella sezione a lui dedicata. Alla voce di Isengard, ad esempio, troverete la data e la storia della sua costruzione, la gestione del sovrintendente di Gondor, la sua cessione "in comodato" a Saruman e le varie trasformazioni a cui l'ha sottoposta lo stregone convenientemente ordinate. Stessa cosa dicasi per Rohan, dove potrete avere una carrellata essenziale ma ben dettagliata dello spopolamento del Calenardhon, della guerra coi Balchoth e della venuta da nord di Eorl il giovane.

Questo capitolo è senza alcun dubbio quello che più risulterà piacevole agli appassionati Tolkieniani doc al di fuori dei giocatori, venendo a formare una rapida ma completa guida ad ogni angolo della Terra di Mezzo. Ma il volume nasconde anche un altro asso nella manica, di cui ci occuperemo più sotto.

PAROLE ONESTE E DI VALORE

Il resto del volume è per lo più occupato dalle regole del gioco vero e proprio: nei capitoli che seguono compaiono regole, valori e meccanismi che governano la creazione del personaggio e la sua gestione all'interno delle avventure di gioco vere e proprie. E qui devo abbandonare temporaneamente l'orecchio degli appassionati Tolkieniani per rivolgermi a quello dei giocatori. Come funziona il sistema di gioco della nuova edizione de *Il Signore degli Anelli*?

Va innanzi tutto dimenticata ogni connessione o richiamo al vecchio sistema di gioco del *GIRSA*. Siamo di fronte a tutt'altra cosa. Anzi, in certi campi, come quello della magia, siamo dal

lato opposto dello spettro in quanto a difficoltà e meccanismi, una scelta probabilmente voluta e consapevole. Il sistema è all'insegna della rapidità, della scorrevolezza e della semplicità, come tutti i sistemi dei giochi di ruolo dell'ultima generazione. Una scelta che personalmente approvo, anche se sono ben conscio che eventuali "nostalgici" della vecchia edizione potrebbero avere difficoltà a fare tabula rasa e a ripartire da zero. Qualsiasi giocatore con un minimo di esperienza nel settore sarà familiare con la famosa terza edizione di *Dungeons & Dragons*, il gioco di ruolo più famoso del mondo che, pochi anni fa, ha adottato un sistema di gioco rinnovato e con ambizioni di uso universale, il d20 System. Il sistema di gioco del *Signore degli Anelli* richiama molto da vicino il d20 System, con la modifica di qualche regola secondaria per differenziarlo in qualche punto (come ad esempio la gestione dei danni e dei livelli di salute) e la basilare differenza che sostituisce il classico lancio del dado da 20 con quello di due dadi da 6 da sommare.

Funziona? Alla prova pratica, con la specifica di alcune clausole di cui è bene essere consapevoli, il sistema si rivela efficace e, soprattutto, adattissimo all'ambientazione della Terra di Mezzo. Per tutto quello che riguarda i combattimenti, i viaggi, la magia e la salute è quanto di più fedele allo spirito Tolkieniano originale si possa avere. Bella, ad esempio, è l'idea di fare a meno, fatta eccezione per uno o due casi speciali come l'*athelas* o Gran Burrone, di tutte le forme di guarigione o di recupero di salute legate alla magia. Un personaggio che vada all'avventura nella Terra di Mezzo ha poche probabilità di venire gravemente ferito, ma se ciò accade, la guarigione e il recupero saranno affidate esclusivamente a mezzi naturali e richiederanno un lungo periodo di tempo.

Al fine di applicare questa scelta, le probabilità sono state regolate considerevolmente a favore dei giocatori nei combattimenti, e questo probabilmente viene a costituire uno dei pochi possibili difetti del sistema: fin dai primi livelli, un personaggio è in grado di farsi strada allegramente tra un gruppo di orchi armati di tutto punto senza subire neanche un graffio... Ora, questo ancora una volta è senz'altro fedele a quanto accade nel romanzo (come citano gli autori stessi del volume, fatta eccezione per Gandalf e Boromir (e ovviamente Frodo), in cui tra l'altro le ferite riportate hanno una valenza principalmente narrativa e simbolica, il resto della compagnia attraversa tutta l'avventura della guerra dell'Anello senza neanche un graffio); tuttavia, in termini di gioco, diventa progressivamente più difficile porre delle sfide adeguate in termini di combattimento, e il fattore rischio associato a ogni scontro diminuisce col passare del tempo.

Il che conduce a quello che è probabilmente il secondo fattore da tenere in considerazione nell'usare il sistema de *Il Signore degli Anelli*: questo rapido sistema di avanzamento e di potenziamento dei personaggi si presta ad essere utilizzato in campagne dall'arco narrativo ben determinato e mai di durata eccessiva. L'ascesa al 20° livello tipica dei personaggi di *D&D* qui va dimenticata... un personaggio porta a compimento il suo "arco vitale" molto più rapidamente.

Qui si esauriscono i possibili elementi "a rischio" del sistema di gioco: il resto è davvero ben fatto, e in uno o due punti sorpassa anche in praticità e verosimiglianza quelli che sono i limiti innegabili del suo cugino più grande, il d20 system. La ripartizione dei punti ferita di un personaggio in vari "livelli di salute" che applicano delle penalità graduali alle prove è geniale, ed è la soluzione ottimale per porre rimedio a quell'effetto da "videogame" tipico di *D&D* in cui fino a 1 punto ferita il personaggio combatte come nuovo, per poi cadere fulminato al colpo successivo. Molto bello è infine anche il sistema utilizzato per gli incantesimi, lineare e di facile applicazione, ma, soprattutto, rispettoso dello spirito originale della magia così com'è concepita nella Terra di Mezzo, vale a dire potente, sì, ma "nascosta", impercettibile, invisibile. Traspira nella terra, nell'aria e nelle radici degli alberi, ma difficilmente genera palle di fuoco, crea allucinazioni di massa o evoca mostri. E tale fedeltà allo spirito Tolkieniano originale merita un esame più ravvicinato...

LA SAGA E L'EPICA

Gli ultimi capitoli del volume sono dedicati non tanto al giocatore, bensì al narratore, ovvero colui che ha il compito di dirigere il gioco e di ideare le storie da far vivere ai giocatori. Metà del materiale proposto in questa sezione è di nuovo relativo alle regole. Torna invece ad essere di fondamentale interesse per l'appassionato Tolkieniano la sezione relativa appunto alla creazione di temi narrativi di stampo Tolkieniano. Il pretesto è quello di aiutare il narratore a costruire storie e saghe fedeli allo spirito del romanzo originale, e a tale scopo viene presentata una dissertazione molto ordinata e interessante di quelli che sono i temi ricorrenti, le tecniche narrative, gli elementi tipici e quelli invece da evitare per creare una saga vicina in spirito alla Terra di Mezzo. Ovviamente tale dissertazione è di sicuro interesse non solo agli aspiranti giocatori, ma è materiale ottimo anche per gli aspiranti scrittori, disegnatori, artisti, lettori e critici che orbitano attorno al mondo di Tolkien. Certo, non ci si deve aspettare di trovare approfondimenti e studi superiori a quelli che l'appassionato Tolkieniano medio non conosca già a menadito ma, come nel caso della guida ai luoghi della Terra di Mezzo, fa comodo avere i temi di base della narrativa Tolkieniana ordinati e chiaramente esplicitati l'uno a fianco dell'altro. Inoltre, è una piacevole sorpresa trovare sezioni e capitoli dedicati alla natura, al problema del male, al fato e al libero arbitrio in quello che fondamentalmente dovrebbe essere un manuale di gioco per ragazzi: segno che chi ha concepito il prodotto non ha pensato soltanto all'intrattenimento, ma vi ha unito una componente di educazione e di cultura che va soltanto lodata e apprezzata.

LA PAURA E L'OMBRA

Non potrei concludere questa carrellata finale se non dedicassi almeno un paragrafo a quelli che potrebbero essere gli elementi che non mi hanno convinto nel volume. Di quei pochi elementi che considero dei possibili difetti a livello di sistema di gioco ho già parlato. Rimangono due altri punti che non considero veri e propri difetti, bensì delle perplessità che il futuro e le scelte editoriali della Decipher potrebbero confermare o fugare.

Il primo è relativo alla scelta dell'abbondante uso di materiale fotografico del film come riferimento e come supporto in termini d'impaginazione e d'illustrazione. Nulla di male in questo, anzi, come si diceva in apertura, le foto sono molte e di ottima qualità, ma mi viene da chiedermi che intenzioni abbia la Decipher per il futuro. È ovvio che questa collana, come tutte le linee di ogni sistema di gioco, avrà fortuna se sarà supportata da un sufficiente numero di espansioni e di materiale nuovo con uscite regolari che mantengano la linea viva e costante. A tale scopo, sarà necessario, e nemmeno troppo tardi, sconfinare oltre i confini della pellicola cinematografica ed esplorare il resto della Terra di Mezzo. A livello di testo e di gioco questo non è un problema, in quanto gli autori del volume, pur facendo uso delle foto del film, seguono (bravi!) l'ambientazione, i personaggi e gli eventi del romanzo originale. Ma mi riesce facile pensare a un futuro in cui queste due realtà entreranno in contrasto. Probabilmente non si arriverà ai paradossi della vecchia edizione del *GIRSA*, che magari pubblicava un volume di 80 pagine su Pietraforata sui Bianchi Poggi, ma prima o poi si renderanno necessarie (e auspicate) espansioni sul Bosco Atro, la Montagna Solitaria, la Vecchia Foresta e i Tumulilande, e quant'altro la pellicola di Jackson non ha toccato. Quando (e se) così sarà, sarebbe molto strano vedere volumi e pubblicazioni che differiscono interamente da quanto pubblicato in precedenza.

Il secondo dubbio, null'altro che un'estensione del primo, è sulla presunta longevità della serie. I giocatori odiano spendere denaro ed energie in un sistema di gioco che rimane attivo per un anno o due e poi scompare. Quanto pubblicato finora dalla Decipher è di ottima qualità, e il materiale offerto di per sé si merita e garantisce un grande successo di vendite e di pubblico. Questo stretto legame a doppio filo con le sorti delle pellicole cinematografiche mi impensierisce un po': del resto, l'avventura su celluloidi di Peter Jackson quest'anno volgerà al termine, e sarà interessante scoprire se e come la linea del gioco di ruolo saprà svincolarsi dalla paternità della

produzione cinematografica e proseguire per il suo cammino, come credo che il materiale proposto meriti senz'altro di fare.

CONCLUSIONI

Giunti infine in conclusione di questo primo assaggio, non posso che caldamente consigliare questo volume non solo ai giocatori, ma anche agli appassionati Tolkieniani: è un prodotto di qualità, che oltretutto la Twenty-Five Edition riesce ad offrire a un prezzo contenutissimo (29 Euro) sia rispetto ad altri manuali simili che agli stessi volumi in edizione originale. La semplice opportunità di poter tornare a percorrere le vie della Terra di Mezzo con un paio di dadi in mano dovrebbe inoltre farne un acquisto pressoché obbligatorio per ogni giocatore di ruolo. E in termini di contenuto, sia a livello di testo che a livello di illustrazioni (ah, dimenticavo di menzionare la cartina della Terra di Mezzo "in versione antica" che abbellisce le pagine centrali del volume... un must!) è veramente come sentirsi a casa...e poi, beh, sono arrivato fino in fondo senza neanche menzionare una sola volta la qualità dell'adattamento e della traduzione in italiano!

Per ulteriori informazioni:

www.25edition.it

www.decipher.com