

Dadi e Fantasia



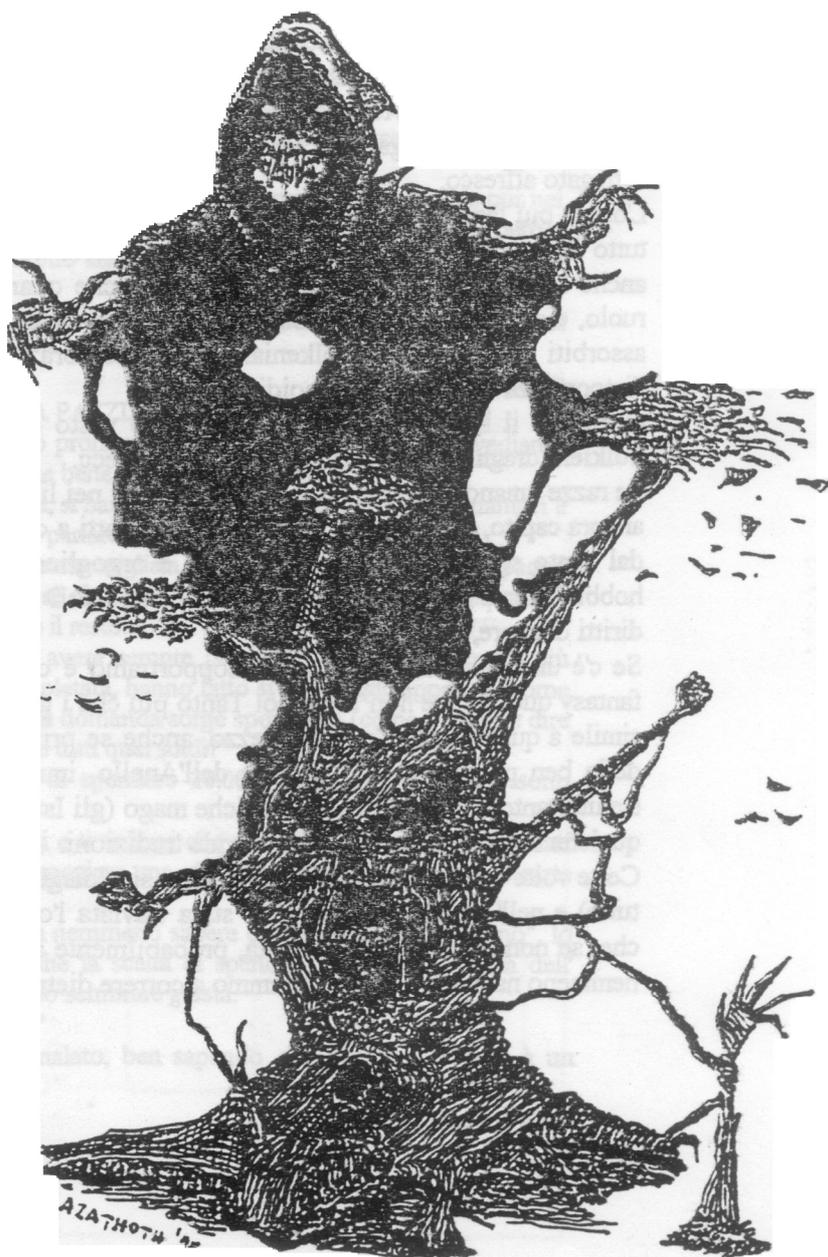
24/3/95
SPECIALE
LUCCA GAMES
N° 2

APPUNTAMENTO:
OGNI GIOVEDÌ
ORE 21:00
E
DOMENICA DALLE
ORE 15:00
PIAZZALE KENNEDY, 2
SAN MARCO LUCCA

Un sentito ringraziamento alla
Circoscrizione n°2 del comune
di Lucca che è stata per noi
una chiocciola e ci ha aiutato
tantissimo a muovere i primi
passi rendendo possibile
anche la realizzazione di questo
giornalino.

Tutto su MAGIC!!!

TOLKIEN
e il
Gioco di Ruolo



TOLKIEN E IL GIOCO DI RUOLO

Non era possibile che questa piccola fanzine dell'associazione D&F non dedicasse una delle sue pagine al genio tolkeniano.

Non tenteremo di dipanare la matassa che avvolge scritti come il Signore degli Anelli, il Silmarillion ecc., a questo ci ha già pensato suo figlio Christopher, il suo più grande esegeta e a volte anche il più grande "abbaruffacervelli" della terra di mezzo... ops, del pianeta Terra. Comunque pensiamo che sia indispensabile che un circolo di Giochi di ruolo si soffermi sulla figura di Tolkien, perchè, secondo noi, è lui il vero ideatore di questi giochi. E' lui che ha lanciato la piccola palla di neve che adesso è una valanga di dimensioni bibliche. Nel nostro circolo è sorto, fra una birra e l'altra, un aspro ed erudito dibattito a questo riguardo.

Sono due le correnti di pensiero che si contrappongono: quelli come noi che hanno coniato il motto "Tolkien è il dio, Gary Gygax il suo profeta" e quelli come loro, che hanno ovviamente torto marcio e sostengono che lo scrittore inglese è un semplice autore di fantasy (si ma sempre quelli che vi riportano a letto dopo la birra! n.d.r.).

Vediamo brevemente come stanno le cose. Tolkien è stato definito a ragione il creatore di una nuova mitologia, ma egli fece anche di più creando un intero mondo parallelo: la Terra di Mezzo. Egli non è stato, beninteso, nè il primo nè l'ultimo scrittore ad inventare un mondo fantastico per i propri libri, ma sicuramente tra gli autori di fantasy è stato il più grande. Nessun altro è riuscito a rendere così bene, prima di lui, un mondo fittizio qualcosa di più di uno scenario per i propri racconti, uno sfondo per i propri eroi. La Terra di Mezzo ha invece una esistenza autonoma rispetto alle storie e ai personaggi che la abitano e vi agiscono, e tutto ciò dona alle vicende un sapore più vero anche se epico, spingendo il lettore ad abbandonarsi e magari ad esplorare almeno alcuni degli aspetti di questo complesso e variegato affresco.

L'opera più famosa di Tolkien, Il Signore degli Anelli, e lo strepitoso successo che ebbe in tutto il mondo (oltre 20 milioni di copie) hanno condizionato profondamente gli autori e anche lo stesso genere fantasy. Inutile dire che quando venne realizzato il primo gioco di ruolo, cioè D&D e fu scelta come ambientazione ideale la fantasy inevitabilmente vennero assorbiti molti elementi Tolkeniani come l'esplorazione di sotterranei infestati da orchetti, l'importanza delle razze umanoidi ecc. ecc.

Oltretutto il bestiario di D&D, già troppo vasto e poco coerente ha come base quello di Tolkien: draghi, orchetti, osservatori d'acqua ecc.

Le razze umanoidi poi, sono le stesse presenti nei libri del "Poeta Vate" (per chi non lo avesse ancora capito, a noi Tolkien piace), fu lui infatti a connotare gli elfi come bellissimi guerrieri dal canto soave ed i nani come ruvidi e orgogliosi combattenti, per non parlare poi degli hobbit, i simpaticissimi mezzuomini che in D&D vengono chiamati, anche per questioni di diritti d'autore, halfling.

Se c'è una cosa che proprio non sopportiamo è che spesso i giocatori di Giochi di ruolo fantasy queste cose non le fanno! Tanto più che i giocatori si muovono in un ambiente molto simile a quello della Terra di Mezzo, anche se privo della sua coerenza, e ripetono le gesta della ben più famosa Compagnia dell'Anello, immersi in quella magia che Tolkien aveva saputo tanto bene orchestrare: qualche mago (gli Istari), qualche oggetto magico (non troppi), qualche luogo dalle oscure e profonde tradizioni.

Certe volte verrebbe da urlare per quanto sia "disgustoso" vedere alcune partite di D&D (non tutte) e nell'osservare quanto sia stata traviata l'opera Tolkeniana, soprattutto se pensiamo che, se non fosse stata realizzata, probabilmente associazioni come la nostra non sarebbero nemmeno nate e non ci divertiremmo a correre dietro ad un master impazzito.

Frodo e Bilbo

ABBASSO MAGIC !

C'è qualcosa che distingue l'uomo comune dal genio, la stessa differenza che passa fra il giocatore di Tre Sette e quello di Magic, la pazzia. Già la pazzia!

Pur giocando a Magic ho avuto la fortuna (almeno per me!) di non farmi prendere dalla mania di quelle stramaledette carte: collezioni infinite per portafogli illimitati. Ma quello che è peggio è che una figurina, a volte nemmeno disegnata bene, con frasi rubate ai mostri della letteratura (per esempio Edgar Alan Poe che si sta rigirando nella tomba mentre migliaia di giocatori "lo pescano" dal grimoire) uccidono la libertà di azione, la fantasia, il divertimento dell'improvvisare.

Senza parlare della mania che prende "l'appassionato" come la definisce il compagno Frizzi o del drogato, come dico io, in cui lo sventurato rinuncia ad uscire il sabato sera per due mesi "perché a marzo esce la nuova collezione" per cui deve risparmiare, dello sguardo rapito e avido delle centinaia di persone che camminano qui per il Lucca Games che non gli importa nulla se qualcuno gli pesta un piede, o peggio, perché deve aprire il nuovo mazzetto.

Non mi interessa niente del valore che moltitudini di folli danno alle singole carte, fidandosi ciecamente di tariffari preparati da commercianti e case editrici (e non certo a scopi assistenziali!).

Per me lo Shivan Dragon rimane un pezzo di carta e 20000£ sono il prezzo della discoteca o della serata al pub o del cinema con la ragazza e 50000£ non riesco nemmeno a guadagnarle in una settimana, lavorando un'ora e mezzo al giorno, e 500000£ è la cifra che sto cercando di mettere da parte per andare in vacanza con gli amici.

Quello che non mi piace in Magic è la logica di egoismo e di possessività che riesce ad innescare, addirittura nelle più consolidate amicizie, secondo la quale diventa un "buon affare" dare la fregatura all'altro, accaparrarsi della carta che manca all'amico per finire la collezione, per poi poter dettare le condizioni di scambio in posizione di preminenza.

Inoltre non mi diverte nemmeno essere imprigionato in norme, leggi, decreti e regole cavillose che schematizzano fino a soffocare la gioia di mettersi ad un tavolo con gli amici a parlare, parlare, parlare e poi viaggiare in un mondo irraggiungibile se non per chi è capace di liberarsi e librarsi al di sopra della quotidianità, della normalità, della noia. Cosa di meglio che impugnare le armi del mercenario, sfogliare libri di incantesimi, cavalcare esseri alati dimenticati da secoli...

Aprire la mente ed essere libero, non più chiuso nel proprio mazzo, uno "nemico" dell'altro, se pur nel gioco, perché vince chi sopravvive; ma, insieme ad altri amici, uniti, pur sempre nel gioco certo, però a combattere un destino comune, dove la salvezza non può che derivare dalla solidarietà e dalla forza di gruppo.

Libero di pensare, giocare, ma soprattutto di divertirsi con un vecchio, sano ma mai noioso Gioco di Ruolo!

Nicola Pelleriti

ELOGIO ALLA PAZZIA

"Magic the gathering". E' un logo che spesso sentiamo pronunciare negli ambienti ludici, che vediamo scritto su migliaia di bustine nei negozi specializzati, che bene o male conosciamo tutti.

Quando una moda prende piede in maniera totalizzante, si hanno due "correnti di pensiero": i maniaci e i demolitori del fenomeno. E anche di Magic possiamo parlare in questi termini.

Magic, una vera e propria novità nel suo genere, ha attratto migliaia di curiosi rivelandosi un compagno (perché no!) intelligente di svariate partite e di molte ore di gioco. Il gusto per la collezione, gli scambi, le infinite combinazioni di gioco e strategia hanno fatto il resto.

Ma non tutti si sono lasciati incantare. Il gusto di avere sempre più carte, un mazzo sempre più vincente, e di vedere la tanto agognata collezione completata, hanno fatto sì che Magic apparisse come un gioco dove è obbligatorio spendere sempre di più; la domanda sorge spontanea (come potrebbe dire un certo signor Lubrano): "Chi ve lo fa fare di spendere tutti quei soldi?"

Per me la risposta è molto semplice: se io decido di spendere 20.000, 50.000, o 500.000£, sono esclusivamente fatti miei.

Se non hai voglia di tirare fuori di tasca più di tot soldi e ti accorgi che con i tuoi mezzi magici limitati non puoi competere con me, possiamo comunque ingaggiare una sfida ad armi pari limitando le carte secondo numero, rarità etc.

Ingiustificabile è l'osservatore che, dall'esterno, senza nemmeno sapere cosa sia questo "giochino", lo definisce stupido e dispendioso, senza considerare che la scelta di spendere tanti soldi è tutta dell'appassionato e, dal suo punto di vista, questa scelta può sembrare giusta.

A volte, mentre giochi, ti senti dire alle spalle: "Pazzo!"

Beh, preferisco farmi definire pazzo, o addirittura malato, ben sapendo che, chi me lo dice, è un "allergico"!

Fabrizio "Frizzi" Fabbri

L'importanza di un' associazione del gioco di ruolo

Tre anni fa il nucleo storico di Dadi e Fantasia, scacciato a calci dai vecchi "pater familias" dal focolare domestico ha "supplicato" il nostro amato presidente di Circoscrizione ottenendo una stanza in cui potersi liberamente trovare, incontrare altri insani contaminati dal pericoloso virus che è il Gioco di Ruolo, conoscere nuovi giochi e fare perchè no opera di proselitismo per ciò che sta rivoluzionando e in parte ha già rivoluzionato il modo di pensare il gioco.

Dopo tutto questo tempo ci sembra giusto fare un bilancio della nostra attività.

Mi sento di porre al primo posto la funzione socializzante che sta svolgendo l'associazione che consente di conoscere continuamente nuove persone e che ha permesso il formarsi di non poche amicizie sincere; cosa di importanza fondamentale in un momento in cui si tende al contatto superficiale e occasionale, la comunicabilità è divenuta completamente sterile, i divertimenti sono preconfezionati e preordinati (ahimé anche nel gioco stesso).

Il gioco di ruolo, in quanto tale, consente però di rompere schemi imposti e di far viaggiare la fantasia, di "liberarsi".

Impersonarmi in un guerriero che spacca teste a destra e a sinistra, cavalca una chimera, si comporta come gli passa per la testa senza obbedire ad alcuna regola in un' anarchia orgiastica significa liberare le inibizioni, le catene che pesantemente ci tengono prigionieri ad una realtà aliena ed alienante.

Il gioco fa viaggiare dentro se stessi e al contempo fa stare in rapporto con gli altri in un mondo di collaborazione e non di antagonismo e concorrenza.

L' impostazione data all' associazione in cui niente è imposto e ognuno fa i giochi e le iniziative che e come vuole senza censure o costrizioni è un piccolo segno della possibilità di far vivere un sogno, una fantasia anche nel reale.

Certo, tutto costa fatica e tempo: nel mettere insieme un giornalino, o nello stare dieci ore di seguito al salone dei Comics mangiando un panino allo stand in fretta e furia, o nel masterizzare più di dieci gruppi in quattro giorni per il torneo di D&D.

Ma la gioia riempie me come gli altri quando vediamo prendere forma e delinearsi il nostro sogno e ciò ci sprona ad andare avanti.

Siamo riusciti a trasformare l' enorme energia che è in tutti noi nel piccolo atomo che è il progetto Dadi e Fantasia. Chissà che un giorno ben più grandi e importanti utopie possano anch' essi divenire realtà. Almeno in linea teorica si può fare .

E noi non smetteremo mai di crederci.

Peste

