Ambientazione

Con il termine *Ambientazione* si intende il palcoscenico tracciato dal Master su cui si svilupperanno le vicende di gioco: essa può essere una ricostruzione (più o meno fedele) di un periodo storico, costruita sulla base di spunti presi da libri o romanzi, o creata da zero. Sviluppare una buona ambientazione è il compito principale del Master, e si tratta in ogni caso una operazione molto complessa: una volta creata, costituirà non soltanto la scenografia complessiva del gioco, ma anche la base per l'esistenza stessa di ciascuno dei personaggi (giocanti e non) che verranno costruiti al suo interno. Esempi di possibili ambientazioni sono l'Impero Romano, la Francia del XIVo secolo, la Terra di Mezzo de "Il Signore degli Anelli", e via dicendo.

A seconda del periodo storico prescelto il Master dovrà necessariamente abolire o introdurre nuove regolamentazioni relative al progresso scientifico, sociale e culturale, e stabilire la presenza o non presenza di elementi quali la magia, le creature fantastiche e i poteri divini: l'ambientazione di riferimento proposta dal sistema di gioco Myst, il Continente di Sarakon, è stata realizzata in modo da poter sfruttare tutte le regole presenti nel gioco, e costituisce un valido punto di partenza per chi si avvicina per la prima volta ad esso.

Creare (o scegliere) una Ambientazione

A tutti i *Game Master* in procinto di creare o scegliere una Ambientazione di gioco per Myst consigliamo la lettura del Capitolo Ambientazioni, Campagne ed Avventure del Regolamento. Lì, oltre a una breve guida sulla scelta dell'Ambientazione, troverete suggerimenti per il *Game Master*, informazioni sulle varie tipologie di Campagna (*aperta* e *chiusa*) ed esempi su come ideare e/o impostare la propria.

Caratteristiche Principali

Prima di addentrarci nell'analisi delle più note ambientazioni originali e di matrice letteraria è opportuno approfondire alcuni aspetti prettamente editoriali di una Ambientazione, che assumono particolare importanza per il *Game Master* che desideri scegliere il palcoscenico per la propria Campagna. Si tratta del *livello di dettaglio*, delle *versioni* e delle *linee temporali*.

Livello di dettaglio

Ciascuna ambientazione, per essere utilizzata in di un *Gioco di Ruolo*, deve necessariamente prevedere alcuni elementi fondamentali che possano fornire al *Game Master* e ai giocatori gli strumenti necessari per ambientare le proprie storie e per immedesimarsi nel contesto. Fondamentali a tale scopo sono:

- **una "mappa" più o meno dettagliata di quella che sarà la zona di gioco** , solitamente un continente, una regione, una città: in altre parole, le **caratteristiche fisico/geografiche** dell'ambientazione. La presenza di una mappa è fondamentale per visualizzare i "confini" di quello che sarà l'universo di gioco e per dare un orizzonte a quelli che saranno gli eventi. Non è ovviamente necessario *mappare* tutto l'universo di gioco: una o più cartine dei luoghi dove è ambientata la Campagna sono generalmente sufficienti per iniziare. L'importante, è che la mappa consenta di rispondere alle seguenti domande dei giocatori: *dove mi trovo? come si presenta il paesaggio? quali sono i centri abitati, e quali i territori selvaggi o non ancora civilizzati?* etc.
- **cenni sull'organizzazione politico/sociale del territorio**, volti a definire il **quadro politico/sociale** dell'ambientazione. Se la mappa è indispensabile per farsi un'idea del territorio, avere una idea per quanto vaga sui paesi in cui esso è suddiviso è fondamentale per immedesimarsi e/o per costruire storie al suo interno. Di che paese sono/saranno i Personaggi? Ci sono dei paesi alleati e/o in guerra tra loro? Anche in questo caso non è indispensabile che il livello di dettaglio sia elevato, è sufficiente che le informazioni messe a disposizione consentano di rispondere a domande come: *da dove proviene il mio Personaggio? in che modo è vissuto fino ad ora? quali sono la sua missione, il suo scopo, i suoi obiettivi?* etc.
- **una cronologia degli avvenimenti principali**, ovvero le **informazioni storiche di base** relative all'ultimo periodo (decenni, anni, mesi) dell'ambientazione. E' molto difficile costruire storie, o anche solo interpretare Personaggi, all'interno di un universo di cui si ignorano gli eventi storici recenti. Ancora una volta non è fondamentale svolgere un lavoro storicamente completo, l'importante è poter dare una risposta verosimile a domande come: *da quanti anni il territorio si trova nelle attuali condizioni politiche, sociali, economiche e tecnologiche? quando è iniziata (o quando è stata combattuta) l'ultima guerra (o rivolta) e perché? quali sono i ricordi comuni ai vari Personaggi?*, e soprattutto: *qual è la data di inizio della Campagna di Gioco?*

Versioni

Il lavoro sulle **caratteristiche fisico/geografiche**, sul **quadro politico/sociale** e sulle **informazioni storiche** di un'Ambientazione viene solitamente sviluppato dal *Game Master* nel corso del tempo e, non di rado, durante lo sviluppo della stessa campagna di gioco. Accade di frequente che a una prima, generica e poco approfondita "bozza" iniziale si succedano revisioni via via più complete volte ad aggiungere o modificare territori, paesi e informazioni a

seguito dell'allargarsi della campagna, del susseguirsi di varie campagne consecutive e così via. Nella maggior parte dei casi queste modifiche non provocano scompensi nei riguardi dello *status quo* e vengono introdotte in modo compatibile con le storie ed avventure narrate in precedenza: si tratta semplicemente di "zone sconosciute" della mappa che vengono scoperte o definite e/o di punti "oscuri" della storia del territorio che vengono determinati o chiariti.

Soltanto quando queste modifiche sono tali da stravolgere lo *status-quo* dell'ambientazione, modificando alcuni elementi fondamentali ovvero entrando in contraddizione con storie o avvenimenti narrati in precedenza, è consigliabile creare una nuova *versione* e "ripartire da zero" provocando ciò che, per utilizzare un termine noto all'industria mediatica, viene sovente definito *riavvio (o reboot)*: una storia riveduta e corretta all'interno di un territorio riveduto e corretto.

Effettuare un *reboot* è nella maggior parte dei casi una decisione "forte", in alcuni casi persino dolorosa. Ripartire da zero significa rompere con il passato, tagliare i ponti con quanto è stato scritto/narrato in precedenza. Del resto, **effettuare il"reboot" di un'ambientazione significa in buona sostanza cambiare ambientazione**, e quindi rivoluzionare il proprio gioco.
Nel cinema e nella letteratura il *reboot* è spesso indicativo di un cambio di un certo rilievo rispetto al passato, e avviene in conseguenza del passaggio di consegne tra l'autore originario e un nuovo regista o scrittore e/o della necessità di quest'ultimo di svincolarsi da ogni legame con il passato.

Linee Temporali

Nota anche come *timeline* o *realtà di gioco*, la *linea temporale* rappresenta una serie completa di eventi collegati tra loro che avvengono da un dato momento - solitamente fissato alla data di inizio della prima Campagna di gioco - in avanti. Due avventure facenti parte della stessa campagna appartengono necessariamente alla medesima *linea temporale*: lo stesso dicasi per due campagne che riguardino gli stessi Personaggi, siano collegate tra loro o che, più semplicemente, condividano la medesima realtà di gioco.
Se cambiare ambientazione (o effettuare un *reboot* della stessa) costituisce una rivoluzione per il proprio gioco, cambiare *linea temporale* è al contrario, nella maggior parte dei casi, una cosa molto semplice. Cambiare *linea temporale* all'interno della stessa ambientazione significa, banalmente, creare una "realtà parallela" a partire da un dato periodo cronologico dell'ambientazione stessa - solitamente la data d'inizio della Campagna precedente. L'ambientazione, fino a quel momento, resta del tutto identica: a cambiare è unicamente il "presente", gli eventi che accadono da quella data in poi.
Si tratta di un'espediente comunemente adottato da chi, pur volendo mantenere la stessa ambientazione, non ha interesse a collocare le varie campagne nel medesimo universo di gioco.

Note

Per facilitare la comprensione dei concetti di *Livello di dettaglio*, *Versione* e *Linea Temporale* suggeriamo di ricorrere a questo esempio. Immaginate l'ambientazione come una bottiglia di plastica trasparente. La sua forma (più o meno dettagliata) corrisponde alle caratteristiche fisico/geografiche, mentre la sua etichetta (anch'essa più o meno particolareggiata) corrisponde al *quadro politico/sociale* e alle *informazioni storiche di base*. Quando cominceremo a utilizzarla, verseremo al suo interno un liquido colorato che corrisponderà alla *Linea Temporale* degli eventi narrati dalle nostre storie. Quando vorremo aumentare il *livello di dettaglio* potremo farlo alterando la forma alla bottiglia facendo pressione con le mani e/o a modificando quanto scritto sull'etichetta, ma dovremo stare attenti: modifiche troppo drastiche rischierebbero di rompere la plastica o di rendere le scritte illeggibili, nel qual caso si renderà necessario un *reboot*. Quando vorremo modificare la Linea Temporale a partire da un dato momento (o crearne una nuova) ci basterà svuotarla del tutto o in parte (o acquistarne un'altra, identica e vuota). Qualora, infine, volessimo semplicemente continuare a raccontare eventi facenti parte della medesima Linea Temporale, tutto ciò che dovremo fare sarà continuare a riempirla con le nostre storie.

Ambientazioni sviluppate appositamente per Myst

Segue un elenco dettagliato delle ambientazioni originali sviluppate nel corso degli anni dalla community di Myst: ciascuna di loro è stata utilizzata come teatro di una o più Campagne concluse con successo. Il *Game Master* non è obbligato a farne uso, in quanto Myst è un sistema di gioco che può essere utilizzato con qualsiasi ambientazione. E' comunque consigliabile, specialmente per i giocatori alle prime armi con il regolamento, acquisire una certa familiarità nei riguardi dell'ambientazione di riferimento (Il Continente di Sarakon) e osservare come è stata realizzata: una volta comprese le sue caratteristiche principali sarà possibile adattare al gioco qualsiasi ambientazione originale o di matrice letteraria.

Il Continente di Sarakon

E' la prima Ambientazione ad essere stata realizzata appositamente per il sistema di gioco Myst e prende il suo nome dal continente omonimo che racchiude alcuni tra i Paesi più importanti di cui si compone: il Granducato di Greyhaven, l'Impero di Delos, il Sultanato di Abbùl, gli Emirati di Zedghast, la Repubblica di Lankbow, le Tribù Nomadi, il Dominio di

Nair-Al-Zaurak e altri. L'ambientazione è stata sviluppata a partire dal 1994 e, giunta alla sua terza *versione*, è ancora oggi utilizzata dalla community di gioco come scenario della maggior parte delle Campagne. Si tratta di uno scenario *low-fantasy* di stampo medioevale le cui atmosfere sono vagamente ispirate all'Europa degli anni intorno al 1200. Tutti i contenuti, le mappe e materiali di gioco sono interamente contenuti in questa "Wiki" e possono essere consultati e utilizzati liberamente.
Per maggiori informazioni consultare la voce relativa al Continente di Sarakon.

Il Regno Santo di Alkmaar

Ambientazione di stampo *low-fantasy* medioevale dalle atmosfere gotiche. I territori di un vasto continente simile all'Europa sono suddivisi in una serie di feudi più o meno sviluppati e caratterizzati da un cupo oscurantismo religioso.
Ideato per la Campagna di Havel, il Regno Santo di Alkmaar è stato successivamente utilizzato come ambientazione di riferimento per la Campagna di Tepesti, nota anche come Il Volo del Corvo.
Per maggiori informazioni consultare la voce relativa al Regno Santo di Alkmaar.

Il Regno di Leben

Il Regno di Leben è un paese immaginario immerso in un Continente che ricorda l'Europa dell'anno 1400. E' stato utilizzato come scenario per la suggestiva Campagna di Leben, ispirata al fenomeno della Caccia alle Streghe.
Per maggiori informazioni consultare la voce relativa al Regno di Leben.

Ambientazioni di Matrice Letteraria

Qui sono raccolte le ambientazioni di matrice letteraria o relative ad altri Giochi di Ruolo che sono state utilizzate per ospitare campagne di Myst.

La Terra di Mezzo (Middle-Earth)

Lo storico universo immaginario dove lo scrittore inglese J.R.R. Tolkien ha ambientato i suoi romanzi e cicli di storie più famosi. La Terra di Mezzo è un continente di Arda, il mondo immaginario dove gli angelici Valar, gli Elfi, i Nani, gli Uomini e i loro alleati combattono l'eterna battaglia contro il male, rappresentato prima dal demoniaco Melkor o Morgoth (e poi, alla sconfitta di quest'ultimo, dal suo luogotenente Sauron) e dai suoi oscuri servitori, per lo più Orchi, Draghi e Uomini corrotti dal male o schiavizzati. La Terra di Mezzo è un'ambientazione *High-Fantasy* il cui tema ricorrente è il conflitto per il possesso o il controllo di preziosi o magici artifici. La Prima Era è incentrata sulla ricerca dell'Elfo Fëanor e la maggior parte del suo popolo Noldorin per recuperare tre preziosi gioielli chiamati Silmarilli che Morgoth rubò loro (leggende narrate ne *Il Silmarillion*). La Seconda e Terza Era sono incentrate sulla forgiatura degli Anelli del Potere e sulle determinazione del destino dell'Unico Anello forgiato da Sauron, il quale da al suo portatore il potere di controllare o influenzare coloro che indossano gli altri Anelli del Potere (cronache narrate prima in *Lo Hobbit* e successivamente nel ciclo del *Signore degli Anelli*).

Per maggiori informazioni, consultare la voce relativa alla La Terra di Mezzo su Wikipedia.

Cyberpunk v2

Ambientazione in gran parte originale, fortemente basata sulle opere degli scrittori *William Gibson*, *Bruce Sterling* ed altri esponenti del movimento cyberpunk degli anni '80 e '90. E' stata realizzata nel tentativo di superare i limiti formali insiti nell'interpretazione data dal Gioco di Ruolo Cyberpunk 2020 (ed. *R. Talsorian Games*, in Italia edito da *Stratelibri*), volta ad enfatizzare più lo stile che non la sostanza delle storie, e di ottenere una maggiore verosimiglianza rispetto agli avanzamenti tecnologici e sociali teorizzati per rappresentare il XXI secolo.
Il taglio poliziesco e *hard-boiled* delle vicende narrate nelle Campagne e nelle Avventure, così come la poca presenza di dispositivi tecnologici particolarmente avanzati a disposizione dei Personaggi, hanno contribuito a caratterizzare l'ambientazione in senso *low-cyberpunk*.

Altre Ambientazioni

Questa sezione raccoglie una serie di altre ambientazioni originali originariamente sviluppate per altri motivi, che sono state utilizzate con successo dai giocatori della community per ospitare campagne di Myst. Se sei a conoscenza di ambientazioni non presenti in questo elenco, o desideri inserire la tua, contattaci a questo indirizzo e inviaci i materiali del caso.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.