Ambientazioni, Campagne ed Avventure regola

Questo capitolo è stato scritto con lo scopo di introdurre il *Game Master* e i Giocatori alle prime esperienze ai concetti fondamentali alla base del Gioco di Ruolo: ciò che troverete qui di seguito è una raccolta di analisi, avvertenze ed osservazioni nate a seguito dell'esperienza accumulata nel corso degli anni dedicati allo sviluppo e al *test* del sistema di gioco alla base di Myst: il lettore è invitato a considerarle come tali, scegliendo con cura le indicazioni da seguire e accantonando quelle meno compatibili con il suo modo di giocare.

La scelta dell'Ambientazione

Come già spiegato nell'Introduzione a questo Manuale, in un GdR l'Ambientazione non è altro che 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, i poteri divini ed i poteri divini: l'ambientazione fornita con il presente manuale (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.Nella scelta o nel corso della creazione di un'ambientazione è fortemente consigliato decidere fin da subito che tipo di scenario si ha intenzione di adottare. Ben sapendo che la lista non sarà completa, proveremo a descrivere a grandi linee alcune tra le tipologie più note e diffuse, in modo da fornire possibili esempi a cui riferirsi.

High-Fantasy

Le ambientazioni di questo tipo, situate in mondi immaginari o paralleli, sono contraddistinte dalla forte presenza di elementi fantastici: l'esistenza di molteplici razze, creature, oggetti magici ed incantesimi influenza notevolmente la struttura sociale, producendo una realtà per forza di cose diversa ed "unica" nel suo genere. Nella maggior parte dei casi, questo tipo di ambientazione si presta a mettere in scena storie dai toni fortemente epici, in cui le azioni, le scelte e le vicende dei Personaggi, spesso coinvolti in prolungati scontri contro terribili nemici, vengono percepite come "eccezionali" e possono avere forti ripercussioni sul mondo che li circonda.

Esempio

Esempi *high-fantasy*. I romanzi del ciclo **Dragonlance**, di *Margareth Weiss & Tracy Hickman*; **Il Signore degli Anelli**, di *J.R.R. Tolkien*.

Low-Fantasy

Caratteristica principale delle ambientazioni di stampo *low-fantasy* è che al centro della scena non vengono messi i Personaggi e gli esiti delle loro azioni, ma l'ambientazione stessa e gli eventi che da essa dipendono: la forte limitazione di elementi fantastici e l'assenza di incantesimi e poteri risolutivi mettono i Personaggi alla pari con il mondo che li circonda, e nascondono le loro azioni nelle pieghe della normalità.Questo tipo di scenario, che potrà forse apparire forse troppo "grigio" per gli appassionati di storie e avventure *high-fantasy*, è ideale per i Master ed i Giocatori che abbiano interesse ad approfondire particolari aspetti della vita dei Personaggi, non più visti come eroi a guardia delle sorti del mondo ma come individui che vivono e interagiscono con l'ambiente esterno: i nemici sovrannaturali vengono quindi sostituiti (almeno in parte) con problemi legati alle malattie, al freddo, alla fame ed alla povertà; inoltre, la mancanza di strumenti miracolosi consente di sviluppare una maggiore consapevolezza rispetto ad eventi che spesso l' *high-fantasy* tende a trascurare (come le conseguenze delle ferite, dormire all'aperto, restare senza soldi, etc.), con il risultato di avere a disposizione un mondo più problematico e per questo ricco di dettagli e particolari.

Esempio

Esempi *low-fantasy*. **Le cronache del Ghiaccio e del Fuoco**, di *George G. Martin*; L'ambietazione Il Continente di Sarakon del Sistema di Gioco di Ruolo *Myst*.

Ricostruzione storica

La ricostruzione storica prende a modello un particolare periodo dell'esistenza umana e lo utilizza come scenario per ambientare avventure il più possibile verosimili e compatibili con esso. Caratteristica principale delle ricostruzioni storiche è l'utilizzo di luoghi, nomi e date reali: è necessaria dunque una certa documentazione sul periodo preso in esame, che il Master metterà a disposizione ai Giocatori avendo cura di effettuare gli aggiustamenti necessari.
Nonostante spesso venga considerata una variante in senso "estremo" del *low-fantasy*, la *ricostruzione storica* può

essere anche un semplice punto di partenza per ambientare in seguito vicende che si avvicinino più all'epos ed alla portata tipici dell' *high-fantasy*.

Esempio

Esempi di *ricostruzione storica*: **I Pilastri della Terra**, di *Ken Follett*; **Alexandros**, di *V. Massimo Manfredi*; **Q**, di *Luther Blissett*.

Futuro Prossimo

Con il termine *futuro prossimo* ci si riferisce a quelle ambientazioni ambientate in un periodo storico di poco successivo a quello attuale: una caratteristica di questo tipo di scenario è il forte legame che mantiene con le problematiche del presente, delle quali viene immaginato e messo in scena un possibile sviluppo nel recente futuro: in molti casi, a forti progressi della tecnologia e dell'informatica si contrappongono tensioni e crisi sociali ed economiche: il trionfo dell'individualismo, la cultura della moda e del consumo, la corruzione di polizia ed organi di governo, l'asfissiante e pervasiva diffusione delle multinazionali: è il caso delle ambientazioni di stampo *Cyberpunk*, in cui la ricerca di un buon equilibrio tra innovazione e degenerazione riveste un ruolo fondamentale.

Esempio

Esempi di *futuro prossimo*: **Il Cacciatore di Androidi**, di *Philip K. Dick*; **Neuromante**, di *William Gibson*.

Realtà Alternativa

Sono riconducibili a questo tipo di scenario le ambientazioni che partono da un determinato periodo storico per poi continuarlo in modo non corrispondente a quanto verificatosi nella realtà: una seconda guerra mondiale vinta dai nazisti, o un'Europa popolata da zombie e vampiri (magari a seguito di un esperimento o catastrofe, o maledizione) sono due esempi di realtà alternative in cui ambientare una campagna.

Esempio

Esempi di *realtà alternativa*: **La Svastica sul Sole**, di *Philip K. Dick*; **Fatherland**, di *David Harris*.

Questo elenco è stato fornito con il solo scopo di fornire una panoramica, il più possibile completa, sulle varie tipologie di ambientazioni: questo non significa ovviamente che ci si debba limitare a scegliere entro tali schemi, o (errore ancor più grave) che sceglierne uno comporti necessariamente l'allontanamento da tutti gli altri. Le ambientazioni più riuscite saranno al contrario proprio quelle che riusciranno a miscelare nel modo giusto elementi e caratteristiche provenienti dalle tipologie trattate, con la dovuta attenzione e senza essere troppo ortodosse o eccessivamente omnicomprensive.

Struttura dell'Ambientazione

Una volta scelto il tipo (o i tipi) di Ambientazione a cui far riferimento, per il Master giunge il momento di metterne per iscritto i punti salienti: la scrittura vera e propria dell'ambientazione costituisce la parte più delicata dell'intero processo di creazione, poiché i Giocatori si affideranno ad essa per la creazione dei loro Personaggi, che finiranno poi con l'esserne i protagonisti o in ogni caso dei rappresentanti di rilievo.
E' importante più che mai tenere presente che il Gioco di Ruolo deve consentire ai Personaggi di spaziare liberamente all'interno dell'ambientazione: il Master non può dire "qui non si può andare" o "questo non si può fare": gli unici limiti alle possibilità dei Personaggi saranno costituiti da elementi concreti (una porta sbarrata, una persona che parla un'altra lingua), ma non ci dovranno essere limiti alle possibilità di interagire con l'ambiente circostante, di spostarsi in luoghi raggiungibili, di chiedere informazioni di qualsiasi tipo riguardo alla strutturata dell'ambientazione e delle società che essa comprende.
Attenzione, questo non significa che il Master dovrà preparare e pensare a tutti i dettagli! Un lavoro del genere richiederebbe troppo tempo, ed andrebbe in gran parte sprecato, preparando molto più materiale di quanto ne verrà effettivamente richiesto e utilizzato. Ciò che il Master deve fare, invece, è mettere per iscritto delle linee generali, degli orientamenti guida in grado di suggerire già le possibili risposte "di ambientazione" ai Personaggi.
Nel caso di Sarakon, ad esempio, anziché descrivere dettagliatamente la struttura di ogni città, si è scelto di prendere come riferimento generico l'Europa Medioevale del XIV° secolo: una volta immedesimati in tale periodo storico, i Giocatori non avranno più bisogno di farsi troppe domande, e si limiteranno a chiedere informazioni relativamente a ciò che vedono, a dove si trovano... Lasciando libero il Master di approfondire soprattutto quegli aspetti.

Esempio

Il lavoro "di preparazione" del Master quindi si può così riassumere: la stesura di alcuni "punti salienti" dell'ambientazione, con particolare riferimento alla situazione politica, alla struttura sociale ed all'organizzazione della vita nelle città e nelle campagne. Una volta fatto questo discorso generico, e dopo aver descritto sommariamente il territorio, ci si dovrà limitare a preparare degli "ingrandimenti" relativi alle zone visitate dai Personaggi, avendo cura di mantenere sempre la medesima coerenza e di collegare in modo fluido e lineare i vari luoghi che verranno via via approfonditi.

Giocatori e Ambientazione

Anche i Giocatori, che ambientano le storie dei propri PG all'interno dell'ambientazione stabilita dal Master, hanno un ruolo di primo piano all'interno dello scenario: è necessario infatti che rispettino le linee-guida tracciate dal Master, sforzandosi di non interpretarle in modo diverso da come sono state intese, e cercando sempre di costruire protagonisti e vicende consone a quel tipo di ambientazione.Questo discorso, particolarmente sentito in fase di test di questo ed altri sistemi, non si riferisce soltanto ad anacronismi o forzature (il party di donne-soldato in uno scenario medioevale/maschilista, l'esperto di arti marziali tra i vichinghi), ma anche a stonature più sottili, comunque in grado di far traballare il sistema di credenze, di onore e di ideali su cui può fondarsi un'ambientazione: ad esempio, un PG troppo irriverente in un'ambientazione fondata sull'onore e sul rispetto, o un PG esageratamente comico e burlone in uno scenario d'atmosfera, completamente basato sul senso di oppressione e di inquietudine crescente. Sono solo alcuni esempi di ruoli che, se concordati con il Master e giocati nel rispetto dell'ambientazione, possono trovare una loro collocazione senza problemi; risulteranno anzi utili per spezzare l'atmosfera o farne da contraltare. Rischiano però di diventare disfunzionali e dannosi, se giocati all'insegna dell'indifferenza e della noncuranza nei confronti del lavoro svolto dal Master. Il prossimo paragrafo, dedicato alla costruzione del Party, è strettamente collegato a questo discorso e suggerisce delle linee-guida per evitare l'insorgere di questo tipo di problemi.

Il Party di Personaggi

La creazione del Personaggio non dovrebbe limitarsi a tenere conto dell'Ambientazione, ma anche degli altri PG con cui egli si troverà ad agire e ad interagire, all'interno del Party che si verrà a formare: con la parola Party si intende, per inciso, il gruppo dei Personaggi creati dai vari Giocatori, i quali per un motivo o per l'altro si troveranno a passare parte della loro vita insieme.Un sacerdote illuminato, un ladro di cavalli, una guardia civica ed un fervente adoratore di satana sono quattro Personaggi estremamente compatibili nell'ottica di una Ambientazione *low-fantasy* medioevale: d'altro canto, è evidente che un Party costituito da questi quattro figuri avrà una vita molto breve, a meno che non si basi fin dall'inizio sulla menzogna e sulla dissimulazione. Ma anche in questo caso, i rapporti tra i vari PG saranno difficili e tesi: i Personaggi tenderanno a sposare cause diverse, a seguire scopi anche molto diversi l'uno dall'altro, ed alla lunga questo renderà molto difficile lo sviluppo di Avventure che il Master dovrà sforzarsi di pensare "per tutti".

Per quanto la creazione di un Party variopinto e disomogeneo possa portare a risultati di grande divertimento e a veri e propri capolavori di interpretazione, il nostro consiglio è di limitare fortemente queste differenze e puntare (almeno per i primi tempi) su un Party avente le medesime finalità e regole morali sostanzialmente compatibili: questo non significa fare Personaggi tutti uguali, bensì Personaggi che possano realisticamente pensare di collaborare per uno scopo comune.Tanto più i personaggi saranno diversi tra di loro per finalità e regole morali, quanto più sarà difficile per il Master farli giocare assieme e far divertire tutti allo stesso modo; nel caso dei quattro individui di cui sopra, ad esempio, questo sarebbe possibile soltanto ipotizzando uno scopo comune di enorme importanza per tutti, così sentito da far dimenticare per un attimo le grandi divergenze: un grande sforzo di fantasia, in grado di minare l'equilibrio dell'Ambientazione, e che comunque non avrebbe che un effetto temporaneo, limitato alla conclusione di quel particolare evento.

Le Avventure

All'interno dell'Ambientazione, una volta che il Master ne avrà descritte le linee-guida e che ciascun Giocatore avrà creato in base ad essa il suo Personaggio, il Party si cimenterà con una serie di Avventure. Con questo termine si fa riferimento alle vicende in cui si imbatteranno i PG, a particolari storie o situazioni che dovranno risolvere o portare a termine, o più semplicemente agli eventi che caratterizzeranno la loro vita.A ben vedere, un'Avventura non è quindi altro che una storia, una "puntata" nella vita dei Personaggi decisa dal Master sulla base della composizione, della struttura e delle finalità del Party: può essere il recupero di un vecchio manoscritto, l'incarico di un omicidio di una persona "scomoda", la scorta di una carovana lungo un percorso irto di pericoli o più semplicemente un viaggio di piacere in cui non tutto va come previsto...In tutti questi casi, il Master dovrà stabilire molto bene il tipo di Avventure da proporre, tenendo conto degli aspetti morali e attitudinali dei singoli PG: sarà impensabile, ad esempio, supporre che un marito geloso commissioni dietro pagamento l'omicidio dell'amante della moglie al Party, se esso è composto interamente da uomini di chiesa: allo stesso modo, il recupero di un importante tesoro non verrà mai affidato ad un Party di tagliagole, e così via.In termini di gioco, un'Avventura può svolgersi interamente all'interno di un castello, nel quartiere di una cittadina, o anche in un'intera regione; potrà inoltre durare poche ore, più giornate o intere settimane; potrà comportare una serie di scontri sanguinosi, o potrà risolversi senza versare una goccia di sangue; analogamente a

ciò, potrà essere tranquilla o anche molto rischiosa: tutte queste cose dipenderanno esclusivamente dall'entità, dal numero e dalla difficoltà delle cose da fare, che andranno decise dal Master a priori (sulla base di un canovaccio che contempli le diverse possibilità di azione dei PG) e modificate di volta in volta a seconda dei casi. Nel caso di avventure molto complesse, si consiglia di non essere troppo schematici e di prendere in considerazione l'ipotesi di costruire una vera e propria Campagna (si veda il paragrafo relativo).Un'Avventura può durare un numero variabile di sessioni di gioco (per sessione si intende un pomeriggio o una serata), a seconda dei progressi del Party e dell'evolversi degli eventi: per evitare che il passare del tempo tra le varie sessioni rovini l'atmosfera delle vicende narrate, si consiglia comunque di separare, per quanto possibile, gli eventi messi in scena tra una sessione e l'altra.

Le Campagne

Per campagna si intende una serie di avventure collegate tra di loro che vanno a comporre una vera e propria *saga* i cui Capitoli sono formati dalle singole vicende vissute dai Personaggi. Nella maggior parte dei casi, nessuno, neppure il Master, può prevedere esattamente quanto durerà una Campagna o in che modo la storia si verrà a costruire avventura dopo avventura: nella maggior parte dei casi, anzi, l'esito di una Campagna finirà per contenere molte sorprese inattese: questo perché ai colpi di scena della storia (stabiliti dal Master a priori o nel corso delle vicende) si aggiungeranno altri, imprevedibili, colpi di scena derivanti dalle azioni del Party, quando non di singoli Personaggi. Una Campagna è quindi una sfida a lungo termine, che vede impegnati Master e Giocatori in un progetto duraturo e "aperto" a qualsiasi possibile svolta. Ma cosa significa esattamente *aperto a qualsiasi possibile svolta*?

Campagne aperte e campagne chiuse

Si ha una *Campagna aperta* quando il *Game Master* lascia i Giocatori (o per meglio dire i loro Personaggi) liberi di agire e di prendere decisioni che possano influenzare notevolmente il corso degli eventi, muovendo l'ambientazione in conseguenza degli stessi e vendendo quindi a trovarsi spesso nel ruolo di *arbitro imparziale*. Viceversa, si ha una *Campagna chiusa* quando il *Game Master* mette in scena una storia che prevede una serie di passaggi grosso modo già determinati che i Giocatori sono chiamati a interpretare, sia pure in modo non predeterminato e con esiti incerti, con i loro Personaggi.
Volendo arrivare ai due estremi, una Campagna *totalmente aperta* concepisce il *Game Master* come una sorta di Giocatore *primus inter pares*, che interpreta le azioni di più Personaggi salvo prendere talvolta alcune decisioni oggettive di tipo prettamente logico/logistico/ambientale funzionali al proseguimento della trama; viceversa, una Campagna *totalmente chiusa* vede il *Game Master* come lo scrittore e/o regista e/o sceneggiatore di una serie di eventi che vedono protagonisti i Giocatori/Personaggi, ai quali resta la facoltà di interpretare liberamente i dialoghi e le vicende descritte dalla storia.

Si tratta di due situazioni che a livello teorico possono sembrare suggestive, ma che difficilmente porteranno a una Campagna realmente divertente. Questo perché il Master non può essere un semplice Giocatore, avendo la responsabilità di rispondere agli impulsi dei Giocatori "facendo rimbalzare" i loro spunti sull'ambientazione in modo armonico, credibile e verosimile; al tempo stesso - nonostante quanto affermato da altri regolamenti di Giochi di Ruolo - è opinione di chi scrive che il Master non possa essere definito né lo scrittore, né tanto meno il regista o lo sceneggiatore della Campagna o delle Avventure interpretate dai Giocatori: tutti questi compiti - e relative responsabilità! - sono infatti inevitabilmente da ripartire, sia pure a titolo e in modo diverso, nel rapporto virtuoso tra *Master* e Giocatori: il Master è, e dovrebbe essere, chiamato spesso a svolgere il ruolo di attore; i Giocatori sono, e dovrebbero essere, chiamati spesso a prendere decisioni volte a influenzare lo sviluppo, la direzione e in determinati casi la conclusione della storia.

Nella realtà, fortunatamente, nessuna Campagna di un Gioco di Ruolo può definirsi totalmente *aperta* o *chiusa*, ma tende piuttosto a collocarsi all'interno di questi due estremi a seconda della volontà, dello stile e delle capacità del *Game Master* e della conseguente esperienza e ricettività Giocatori. Fermo restando che il sistema di gioco consente qualsivoglia impostazione, è opinione di chi scrive che il Master che meglio incarna la filosofia di Myst sia quello che riesce ad aprire il più possibile l'Ambientazione verso i Giocatori, garantendo nel contempo un naturale sviluppo degli eventi verso una direzione "verosimilmente compatibile" (anche se magari molto diversa) da quanto inizialmente previsto. Più che un attore, un regista o uno sceneggiatore, il Master ideale di Myst assume piuttosto il ruolo di *motivatore virtuoso* dell'Avventura in corso e degli stessi Personaggi restando fedele ai seguenti obiettivi di fondo:

- **mantenere elevato il ritmo di gioco senza costringerlo entro la rigidità di uno schema prefissato.** Se i Giocatori non fanno quello che vi aspettate il vostro compito non è mai quello di spingerli verso una direzione, ma quello di ambientare nel migliore dei modi le conseguenze delle loro scelte. Perdere tempo trascurando indizi importanti potrebbe provocare il fallimento della missione, ma anche favorire uno sviluppo diverso e inaspettato della trama. Ricordate che in ogni caso il vostro compito non è quello di punire scelte a vostro avviso sbagliate ma quello di rispondere ai loro impulsi in modo obiettivo, verosimile e imparziale. Non lasciate che la voglia di mostrare quello che avete preparato vi distolga dal divertimento di riuscire ad ambientare in modo verosimile qualsiasi possibile direzione imprevista che i Giocatori vi porranno di fronte, e vi accorgerete che la vostra storia avrà un successo ancora maggiore.
- **interpretare ogni singolo Personaggio non giocante adottando non soltanto la stessa concentrazione, ma anche la medesima umiltà di un normale Giocatore.** Un errore comunque a molti *Game Master* è quello di puntare troppo sull'impatto interpretativo iniziale del Personaggio non giocante che vanno ad introdurre, nell'intenzione di ottenere un effetto ben preciso e spesso predeterminato. Ricordate che ciascun Personaggio, giocante o meno, esiste soltanto in virtù dell'idea che i Giocatori (e i loro Personaggi) hanno di lui. Se volete che sia visto in un certo modo dovrete riuscire a *interpretarlo* a quel modo, a prescindere da qualsivoglia presentazione o ingresso in scena: il fatto che siate il *Game Master* non conta assolutamente nulla.
- **dedicare la massima attenzione a risolvere qualsiasi dubbio o richiesta di chiarimento da parte dei Giocatori.** Il dubbio, così come qualsiasi spiegazione debole o superficiale, impedisce di immergersi nell'ambientazione e provoca un inesorabile scollamento interpretativo.
- **rispettare per quanto possibile il risultato dei dadi e - più in generale - l'impatto del caso, nel bene e nel male.** E' molto importante non fraintendere questo punto. La premessa fondamentale è che, in un Gioco di Ruolo, i risultati di un tiro di dado - così come gli stessi regolamenti - sono generalmente fatti per essere infranti quando compromettono pesantemente il divertimento e la giocabilità. Ma questo non significa che il *Game Master* possa (o debba) sostituirsi agevolmente al caso ogniqualvolta la situazione lo richiede. Farlo sistematicamente, oltre a richiedere una grande fiducia da parte dei Giocatori, significa anche assumersi una enorme responsabilità. Il dado - e il caso in generale - rappresenta, per i Giocatori e per lo stesso *Game Master*, una garanzia di aleatorietà che nessun individuo pensante potrà mai eguagliare. La pistola che scoppia in mano, così come la freccia che colpisce un compagno o una morte particolarmente stupida o sfortunata, sono episodi che non possono essere sacrificati sull'altare della narrazione o della fluidità del gioco: se vogliamo realmente divertirci interpretando Personaggi credibili e dando vita a situazioni verosimili abbiamo bisogno che questo accada, o meglio *abbiamo bisogno di sapere che cose simili potrebbero accadere* prima o poi. Nessun Master, per quanto bravo, può garantire ai Giocatori - e men che meno a se stesso - il rispetto di un sufficiente livello di casualità. Il rispetto del risultato del dado non va quindi inteso come un cieco dominio della Regola sul buon senso, bensì come l'utile e doveroso tentativo di simulare nel migliore dei modi quel "cinquanta per cento" che, secondo Machiavelli, condiziona inevitabilmente il destino dell'uomo.

Molti di questi precetti possono suonare ovvi e scontati, ma qualsiasi *Game Master* dotato di una certa esperienza sa bene che di fatto non lo sono.

Un esempio di campagna

Per comprendere meglio la differenza tra *campagne aperte* e *campagne chiuse*, è opportuno ricorrere ad un esempio: immaginate una Campagna basata sul recupero di un importante oggetto, caduto nelle mani di un esercito nemico, ed indispensabile da recuperare per evitare una guerra sanguinosa. Il Master ha previsto di far partire la campagna con una prima Avventura, ambientata in una città molto vicina a quella dove si trovano Personaggi, dove un figuro dall'aria tetra (che poi si scoprirà essere un funzionario dell'Imperatore) li contatterà ed affiderà loro la missione. Resta solo il problema di far spostare i Personaggi: il Master decide, nel corso della prima Avventura, di organizzare un torneo in quella città, nella speranza che i PG decidano di partecipare: purtroppo, nessuno sembra particolarmente interessato, ed anzi il Party fa capire chiaramente di non avere alcuna intenzione di muoversi! Che fare?In una Campagna chiusa, il Master non ha previsto altre possibilità di azione se non la partenza da quella particolare città: egli tenterà quindi di invogliare il Party a recarsi in quel posto con stratagemmi di vario tipo, sia di gioco che non: un secondo torneo più ricco e interessante, una pestilenza che costringa il Party a mettersi in viaggio, una serie di "messaggi" più o meno espliciti per far capire che "l'avventura è lì". Il risultato sarà inevitabilmente quello di rovinare importanti elementi dell'ambientazione, introducendo forzature all'interno dello scenario e nel comportamento stesso dei PG.Viceversa, in una Campagna aperta il Master si sforzerà di rispettare la decisione dei Personaggi: questo non significa abbandonare ciò che si è preparato, semplicemente il "ruolo" previsto per i Personaggi potrebbe subire delle variazioni: ad esempio, l'emissario Imperiale potrebbe assoldare un altro gruppo, il cui successivo fallimento (o tradimento) potrebbe prima o poi venire alle orecchie dei Personaggi per altre vie... Il Master non dovrà far altro che tenere il Party di PG informato su quanto accade e su quanto arriva alle loro orecchie, senza far nulla per spingerli di peso all'interno dell'avventura.In molti casi, l'esito di una Campagna aperta sarà notevolmente diverso da quanto previsto dal Master al momento della sua ideazione: non di rado, egli sarà costretto ad ambientare situazioni non previste, a descrivere luoghi e itinerari inaspettati, ad allestire una serie di scenografie aggiuntive intorno ai Personaggi: il risultato sarà quindi non soltanto più vario ed inatteso, ma anche enormemente più realistico e coinvolgente per i Giocatori.Il tempo impiegato per costruire

una *campagna aperta* sarà di molte misure superiore rispetto a quello richiesto per la preparazione di una *campagna chiusa*: tuttavia, il nostro consiglio è di provare a concedere ai giocatori la più ampia libertà possibile, affinché la storia venga realmente costruita da tutti e che ciascuno dei partecipanti ne sia al tempo stesso autore e spettatore.

Voci correlate

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
  - Creazione del Personaggio
  - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
  - Abilità Speciali e Talenti
  - Le Azioni di Gioco
  - Il Combattimento
  - Il Combattimento (Regole Avanzate)
  - Danni e Ferite
  - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
  - I Punti Incremento
  - Equipaggiamento
  - Armi, Armature, Elmi e Scudi
  - Modifiche Razziali