

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 XIV 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 desidera 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 Temporal

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'espedito 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 determinazioni del destino dell'Unico Anello forgiato da Sauron, il quale dà 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. È 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**.