

Sono grossetani alcuni dei campioni regionali di "Dungeon & Dragons".

GUERRIERI, AVVENTURE, PUNTEGGI: IL BOOM DEI GIOCHI DI RUOLO

a cura di Alessio Brizzi



Sembra davvero conclusa l'era dei gloriosi Risiko, Monopoli, Stratego. In anni di accelerata colonizzazione "mediale" dell'immaginario, di proliferazione incontrollata di trasversalità visive che sconvolgono qualsiasi riferimento spaziale e temporale (medioevi avveniristici, futuri medievaleggianti, universi paralleli in collisione, passato e presente senza quasi più contorni), era inevitabile che si producessero cambiamenti anche nelle forme del divertimento.

Niente più tabelloni con caselle variopinte, niente più stilizzate e squallide pedine segneposto o coloratissimi carmatini: è il tempo dei Giochi di Ruolo. Di essi parliamo con Riccardo Masoni, ventitreenne studente grossetano, la cui squadra si è aggiudicata una vittoria importante al torneo di "Dungeon & Dragons" - forse il più famoso tra i Giochi di Ruolo - tenutosi la scorsa primavera a Firenze.

Il team vincente, che si è imposto su

ben 36 squadre, era composto da: Riccardo Masoni, Giovanni Santocchini, Simone Renzetti, Carlo Ricucci, Andrea Buffardecì e Roberto Lembo.

Che cosa sono con precisione i Giochi di Ruolo?

Sono giochi in cui ogni partecipante deve appunto svolgere un ruolo specifico, indossando i panni immaginari del personaggio che si è scelto e affrontare avventure che una trama narrativa preesistente gli propone. Gran parte dei Giochi di Ruolo, infatti, prende lo spunto iniziale da films ("Stars Wars", "Ghostbusters", per esempio), da romanzi ("Il signore degli anelli", all'origine del gioco M.E.R.P.), oppure da racconti come quelli di Lovecraft. Esiste anche un gioco di ruolo "made in Italy", "Sherlock Holmes", in cui chiaramente i giocatori devono svolgere delle indagini poliziesche.

E' necessaria dunque una certa perpicacia....

Sì, diciamo che questi giochi sono mol-

to divertenti e stimolano fantasia e immaginazione. Costano inoltre relativamente poco. La scatola iniziale circa 26.000, ma il bello è che, capito il meccanismo, è possibile inventarsi delle storie da soli. Un altro vantaggio è che, teoricamente, uno stesso gioco-avventura può non finire mai, se solo i giocatori si dimostrano abili e soprattutto affezionato al tipo di trama e ai loro personaggi.

Cerca di spiegarmi, in breve, il fun-

tre ore al massimo.

Puoi dirmi qualcosa sulla nascita e sulla diffusione di questi Giochi di Ruolo?

Le radici sono senz'altro anglosassoni: è nella tradizione gotica dell'Europa del nord (la Radcliff, le leggende celtiche, il ciclo bretone), e nello spirito cupo di certi scrittori americani ottocenteschi (Lovecraft, Poe) che essi trovano la loro matrice culturale. Infatti, in America e in Inghilterra i Giochi di Ruolo fu-



zionamento di una partita.

Bene. Innanzitutto esiste un Master, o Capogioco, il quale interpreta lo spirito dell'avventura e, tirando degli appositi dadi a più facce, decide sulla sorte dei personaggi agenti. Di fronte al master, il gruppo dei giocatori.

Ciascuno di essi rappresenta un personaggio, con caratteristiche proprie, determinate da forza, destrezza, costituzione, saggezza, intelligenza, carisma, ecc., che vengono riportate su di una scheda che si trova all'interno della scatola. Naturalmente più il giocatore riesce ad immedesimarsi nel personaggio scelto, più gli risulta facile superare le prove cui continuamente si trova di fronte. Il gioco, dunque, in definitiva, si riduce alla vita dei personaggi e l'avventura termina o con la sconfitta dei protagonisti o con la vittoria sulle forze ostili che hanno incontrate nel loro cammino. Le partite più brevi, quelle da torneo per intendersi, durano due o

roeggiano già da diversi anni, mentre in Italia la loro diffusione è recente.

Vengono comunque organizzati campionati nazionali, e (vedi la nostra esperienza) regionali.

Dimmi qualcosa sulla situazione a Grosseto.

Qualche gioco di ruolo è possibile trovarlo, anche se la scelta non è vasta. Sicuramente si può comprare "Dungeon & Dragons" (Editrice Giochi), che per iniziare è l'ideale. Per quanto riguarda gli "aficionados", a Grosseto so che circola una rivista curata da un certo Di Meglio, ex studente del liceo scientifico. Noi amanti dei Giochi di Ruolo non ci siamo mai veramente censiti, ma il numero dei simpatizzanti va progressivamente allargandosi. Del resto, basta giocare una sola partita per rimanere irrimediabilmente affascinati.

Allora non ci resta che provare...

Credo che nessuno rimarrà deluso. Buoni divertimenti!