

INSERIRE GLI DÈI IN
FANTASY WORLD

UN BREVE ARTICOLO DI LUCA MAIORANI



GLI DÈI IN FANTASY WORLD

In **FANTASY WORLD** ci sono quattro verità di ambientazione.

Non importa quale ambientazione giochiate, se un fantasy medievale, una space opera con mondi alieni o uno steam fantasy ispirato a qualche JRPG, queste quattro verità rimangono sempre vere. La magia esiste, i viaggi sono pericolosi, le città sono rare, e, la verità che più di tutte crea problemi: **gli dèi sono silenti**.

Questa è una delle verità più **travisate**, e che più creano **confusione** nei giocatori che vi si avvicinano per la prima volta. Per molti appare come una limitazione enorme: vuol dire che nella nostra ambientazione le divinità **non possono esistere**? Perché se la risposta fosse affermativa, significherebbe tagliarsi fuori cose simili alla mitologia greca, o anche solo molti setting di **D&D**.

La vera risposta a questa domanda è molteplice: **no**, le divinità non esistono in **FANTASY WORLD**, e **sì**, le divinità possono esistere in **FANTASY WORLD**. Siccome vi vedo più confusi di prima, lasciatemi spiegare.

2

NESSUNA BUSSOLA MORALE

Le divinità in **FANTASY WORLD** **non si palesano**. Sono silenziose, e il dubbio sulla loro esistenza effettiva è uno dei motori della classe del **Prete**.

Per capirci, è molto importante spiegare cosa si intende per *divinità* all'interno del gioco. Prendete la divinità venerata nel mondo reale con cui i nostri giocatori occidentali hanno più dimestichezza: il **Dio cristiano**.

Il Dio cristiano è **trascendente**, non fa davvero parte del mondo. È un essere esterno, eterno, illimitato e superiore che dispensa premi e punizioni in base a un codice morale (almeno nella visione popolare, che si discosta dall'ortodossia ufficiale). Se ti comporti bene secondo i suoi dettami, succederanno cose positive (riceverai la promozione che aspettavi, vincerai a qualche gioco d'azzardo, guarirai da quella terribile malattia); se invece ti comporti male, riceverai punizioni (malattie, sfortuna, disastri).

Ma non solo: Il mondo pullula di suoi messaggi, sotto forma di

visioni o accadimenti all'apparenza casuali, che però nascondono connessioni e verità divine oggettive. Tutto accade per una ragione, e quella ragione, per quanto inscrutabile, è sempre giusta. Dio non può sbagliare, egli è **infallibile**. Oggettivamente infallibile. È una **bussola morale** che punta nella direzione giusta, sempre.

Questo tipo di divinità può essere tranquillamente venerata in **FANTASY WORLD**, ed è anzi il concetto base dietro la fede del Prete, ma la sua esistenza nel mondo di gioco è sempre in dubbio.

Quello che si voleva evitare era l'idea di un sacerdote nel giusto che alza le mani al cielo, le nuvole si diradano, e il suo dio dall'alto del cielo dispensa per lui punizioni o premi. Non volevamo **una versione fantasy di Mosè** che divide le acque per volontà divina. Non volevamo esistesse una **bussola morale divina oggettiva**, che dicesse ai personaggi quando e come essere nel giusto.

Volevamo invece che la moralità del Prete fosse una **sua** visione personale del mondo: relativa, criticabile, indimostrabile.

L'esistenza di una divinità trascendente, eterna, dispensatrice di verità, cozzava nella nostra testa con tutto il sistema di crescita dei personaggi, in cui problema e dubbio spingono a una ricerca costante di significato personale. Se è il tuo Dio a darti tutte le verità di cui hai bisogno, ed è un Dio infallibile, come potrai mai **crescere e cambiare** come persona? Se hai una bussola morale oggettiva e certa, che senso ha cercare la tua strada?

Una divinità di questo tipo cozzerebbe inoltre con uno dei principi del Mondo: *ritrai persone semplici*. Le divinità non sono persone semplici, **non sono persone** affatto: sono concetti ed entità astratte. Volevamo che questo tipo di divinità rimanesse silente. Esiste? Non esiste? Non si sa. Il dubbio in questi casi è una spinta migliore e più costruttiva di una verità oggettiva.

GLI DÈI COME PERSONE SEMPLICI

Le divinità in **FANTASY WORLD** però possono esistere, se sono **persone**. No, vi giuro che non mi sto contraddicendo.

Prendete per esempio un videogioco molto famoso, e recente: **GOD OF WAR**, specialmente nel suo reboot norreno (ma anche il Marvel Cinematic Universe sarebbe un ottimo esempio).

In **GOD OF WAR** le divinità esistono, e i protagonisti stessi sono

delle divinità, ma non sono concetti astratti o entità trascendenti.

Vengono portate in scena come **persone reali**, con i loro dubbi, problemi, dolori, simpatie, antipatie, vizi, pregi, difetti. Non ci vengono mostrate come entità moralmente oggettive o infallibili, non sono davvero rappresentazioni di concetti astratti o del bene e del male. **Hanno sfumature**: a volte sbagliano, a volte fanno cose buone, cercano di migliorarsi o cadono preda dei loro difetti. Esattamente come dice il principio *ritrai persone semplici*, le divinità di **GOD OF WAR** sono guidate dalle loro parti: il loro naso, il loro stomaco, i loro genitali, ecc.

Questo tipo di divinità è perfetto per **FANTASY WORLD**. Sono dei PNG, certamente potentissimi, probabilmente immortali (a parte in determinate circostanze), senza dubbio venerati da qualche persona, e dispensatori di doni e punizioni, quando fa comodo loro, ma sempre e comunque dei PNG. Non sono niente di diverso dal potentissimo stregone che regala la spada magica ai protagonisti, dal drago che cerca di difendere il suo tesoro o dal re tiranno che spadroneggia sulla regione.



Non sono trascendenti, non sono al di là degli affari dei mortali, non sono i motori invisibili del mondo. **Fanno parte del mondo**, ne sono in qualche modo prigionieri anche loro.

Specialmente, **non sono infallibili**. La gente può pensare che invece siano i decisori finali di ogni cosa, che siano la causa di quella carestia o di quelle inondazioni, o che ci sia il loro disegno o un loro messaggio dietro quello stormo di rondini o quella nuvola. Che la gente lo creda pure, a noi interessa giocare quelle divinità come **persone semplici**: piene di dubbi, fallibili, incomplete.

Ecco che così non diventa più problematico giocare un setting simile all'**antica Grecia mitologica**.

Gli déi del politeismo greco, e non solo, sono ritratti come persone: sono capricciosi, viziosi e pieni di difetti. Hanno i loro piani e fanno cose orribili o bellissime per portarli a compimento. Ma non solo: non perdono occasione per comportarsi come noi o peggio di noi, hanno persino dei figli con noi. E **possono perdere contro di noi**. Possono risultare meno intelligenti, meno forti, meno astuti, meno belli, meno colti, meno bravi in qualcosa. **Sono fallibili**.

I politeismi sono pieni di storie in cui déi e mortali si sfidano in qualche disciplina, e sono i mortali a vincere (per poi venire puniti, perché gli dei sono piagnucolosi, vendicativi, e incapaci di accettare una sconfitta).

È pieno di storie in cui gli déi sbagliano, o hanno dubbi o non conoscono qualcosa. È pieno di storie in cui gli déi perdono gli oggetti magici che conferiscono loro questo o quel potere. È pieno di storie in cui gli déi muoiono e vengono uccisi.

Il Dio cristiano **non** può essere sfidato. Non solo perché è **onnipotente**, e quindi superiore in tutto, ma anche perché è **infallibile** e non avrebbe senso, a livello filosofico e morale, farlo. Ogni decisione di Dio è giusta, e semmai siamo noi a non aver capito i suoi piani. Questo tipo di divinità, come abbiamo detto, non funzionerebbe in **FANTASY WORLD**. Gli dei Greci invece sono **persone semplici** (indovinate qual è la parte del corpo che guida Zeus), e funzionerebbero benissimo in **FANTASY WORLD**.

In quest'ottica, le divinità **non** sono esseri astratti e fuori portata: i protagonisti possono sfidarli, sconfiggerli, aiutarli, ingannarli o avere persino relazioni profonde con loro. Esattamente come

farebbero con qualsiasi altro PNG.

Espandendo il concetto, niente ci vieta di giocare una campagna di **FANTASY WORLD** in cui i **protagonisti stessi siano divinità**. Una storia alla **GOD OF WAR** o alla **ASURA'S WRATH** funzionerebbe benissimo, e sarebbe anzi una figata pazzesca.

GIOCARE IL PRETE QUANDO GLI DÉI ESISTONO

Avete due strade, ed entrambe non comportano minimamente il cambiamento di nessuna mossa, di nessuna impostazione.

- **Un altro dio**

Le divinità esistono, ma sono chiaramente e palesemente così capricciose, fallibili e ingiuste, o magari semplicemente così limitate in qualche modo agli occhi dei fedeli, che spingono le persone a creare una religione basata sul concetto di un Dio invece giusto, infallibile, corretto, illimitato. Il Prete potrebbe essere il sacerdote di questa divinità.

- **Il Prete come fanboy**

Il Prete è effettivamente il sacerdote di una delle divinità esistenti, e potrebbe anche averla incontrata per davvero. Le altre persone vedono in quella divinità (sarebbe meglio dire persona) tutta una serie di limiti e difetti che invece il Prete, e il suo culto, non vedono, aggiungendo correttivi e significati ad azioni che invece, prese per come sono, potrebbero essere criticabili o neutre. Insomma, il Prete si comporta in tutto e per tutto come un fanboy, nel bene e nel male.

**Creature potentissime come i vermi delle sabbie
potrebbero venire venerate come divinità.**

