

I cavalieri dei tempio

I cavalieri del tempio : avventure nei segreti detta Storla / A. Angiolino, C. Boschi...(et al.) ; [illustrazioni di Marina De Ferrai - Trieste : E. Elle, c!990.-152p. :ill. ; 31 cm. - (Rolegame : collana / diretta da Riccardo Savoia). - ISBN 88-7068-287-0 : L. 38.000

Le edizioni E. Elle, famose per le numerose serie di libri-game, operano un salto di qualità (vedremo poi perché) pubblicando questo libro che è qualcosa di più e di diverso.

Gli autori sono cinque ed hanno in comune la residenza geografica (Roma) e la passione per il gioco: Carocci è l'ideatore di Katakumbas (il primo role play italiano uscito nell'85 e adesso pubblicato anch'esso dalla E. Elle); Casa è l'ideatore di Corteo (il gioco sessantottesco a cui i più vecchi di noi hanno giocato). Tutti hanno le mani in pasta in Agonistika (l'associazione romana che si occupa, tra l'altro, di organizzare il torneo nazionale di Dungeons & Dragons).

Il progetto del libro nasce nel 1987, prima (gli autori ci tengono a precisarlo) che uscisse il pendolo di Foucault di U. Eco, prima, quindi, che magia ed esoterismo diventassero temi «popolari».

Ne! meccanismo di gioco, infatti, la parte esoterica (il corpo astrale), gioca una parte rilevante: proprio grazie a queste sono possibili avventure con lo stesso personaggio in tempi diversi (e quindi espansioni successive di questo che può essere considerato il Libro-base).

Il pubblico è quindi quello già legato ai libri-game, (a cui si chiede un salto di «attività»), più quello degli abituali giocatori di role-play, finora costretti ad arrovellarsi su testi in inglese (con le eccezioni dei due giochi sopra citati).

L'organizzazione del libro è molto chiara e lineare: dopo una introduzione per spiegare ai neofiti il concetto di gioco di ruolo, si passa ad una relazione storica sull'ordine dei Templari e sulle loro vicende, segue la spiegazione della procedura di gioco e, infine, due avventure (da giocare). Indici accurati, tabelle e bibliografia completano il tutto.

Esternamente il libro non differisce da uno «normale»: brossurato, in copertina una scena di battaglia sotto le mura di una città medievale (non ho trovato indicata la fonte); all'interno la sorpresa.

marginati sono decorati da cartigli di foggia medievale e, spesso, le lettere capitali sono istoriate; il testo, su due colonne, è tutto scritto in carattere gotico.

tempo storico è così ulteriormente sottolineato, (così come il carattere iniziatico del libro), anche se la leggibilità ne risulta un po' compromessa.

Se come libro non c'è niente da eccepire riguardo ai materiali usati e ai metodi di rilegatura, come gioco bisogna sottolineare che si sente la mancanza di tabelle separate per schede-personaggio e tabelle risoluzione-combattimenti, che il Master dovrebbe avere sempre sott'occhio.

Per quanto riguarda il prezzo, se è decisamente più alto dei tradizionali libri-game, è però in linea con le versioni base dei giochi di ruolo (depurate del cambio lira-dollaro), all'interno dei quali occupa un posto a parte, in quanto, in Italia, è praticamente l'unico nel suo genere. Il periodo di uscita, coincidente con il Natale, ne ha fatto un libro adatto ad essere regalato anche ad un pubblico non avvezzo ai giochi di ruolo.

Come è ovvio due sono le chiavi di lettura di un libro di questo genere: come libro e come gioco.

Come libro possiamo leggere la storia dei Templari con ricchezza di particolari storici (anche se con qualche inesattezza), sulla scorta di una bibliografia di tutto rispetto che annovera nomi di famosi medievisti quali Duby, Le Goff, i due romanzi di Eco.

L'organizzazione degli ordini monastici, la vita quotidiana nel Medio Evo, le condizioni economiche, l'iconografia, le armi, la geografia sono tutte documentate, nell'intento di dare una ambientazione realistica alle avventure.

Di queste, ce ne sono due nel libro, che, a saperle leggere, sono di per sé illuminanti sulla situazione storica, anche se, ovviamente, viene privilegiato il lato avventuroso-romanzesco.

È possibile naturalmente, come in ogni role-play, crearne di proprie; ma, per i pigri, ne sono previste già altre a Natale.

Come gioco, nel secondo caso, ci sono caratteristiche che si possono positivamente valutare, (alla luce delle categorie che ipotizzavo nel n. 2 di questa stessa rivista) e precisamente:

-
-

l'obiettivo non è esclusivamente paramilitare (anzi, in certi casi il ricorso alla violenza è controproducente);

-
-

l'intreccio rimanda con precisione a conoscenze storico-sociali;

-
-

la gamma di «percorsi» è più limitata di quella di un libro-game tradizionale, ma ha indubbiamente più spessore;

-
-

l'aspetto esoterico invoglia ad approfondire lo studio di questa materia, non solo ai fini del gioco;

-
-

ci sono numerosi parametri per definire un personaggio e sono «a scansione lineare»;

-
-

si gioca in molti e la stessa avventura può essere giocata con personaggi sempre diversi.

Tutte caratteristiche positive quindi? Sicuramente sì, ad un primo impatto col libro; i dubbi sono forse sul meccanismo di gioco, che, sicuramente, è migliorarle, come ogni bravo Master sa, ma questo esula dai limiti di una recensione come questa.

P. G.

*Recensione pubblicata su
Huck Finn n.4, marzo 1991*