DANIEL TRAVIS - LUCA DE MARINI

ANCIENT WRATH

GENESIS

ANCIENT WRATH: GENESIS

Un Minisetting per Musha Shugyō RPG

"Si dice che gli dei giochino con le vite degli uomini. Ma a quali giochi e perché, quali siano le identità delle pedine, il gioco e le regole... Chi lo sa?
Meglio non indagare.
Rotolò un tuono.
Rotolò un sei."
Terry Pratchett, *A me le guardie!*.

La caotica energia di questo angolo di Multiverso, ancora non manipolato, sembra fissarti in attesa.

Dopotutto sei un Dio, e non un Dio qualunque, ma una Divinità in grado di progettare e modellare interi Universi: un Creatore. O almeno potresti esserlo. Hai già sognato il mondo che fonderai qui, le sue regole, le sue forme di vita e quella in particolare che sarà votata a venerarti (o a temerti...) come meriti. Progetti alla mano, osservi le prime stelle materializzarsi quando la potenzialità pura di questo non-ancora-luogo sfrigola a contatto con la tua incommensurabile Volontà, ma con la coda dell'occhio (con cui hai probabilmente visto galassie intere nascere e morire) noti qualcosa di strano – anzi, Qualcuno.

Il problema è che, per quanto immenso e probabilmente infinito, il Multiverso tende a volte a essere terribilmente ingombro*, e così non è facile trovare un posto libero da trasformare nella propria Realtà personale. Tu ce l'hai fatta, ma non sei solo: altri Dei hanno deciso di creare qui. Mentre si avvicinano, vedi i loro mondi sovrapporsi lentamente all'immagine del tuo. Il risultato è un'accozzaglia di Soli di ogni colore, pianeti poligonali e oceani di melassa che si estendono per miliardi di anni luce in tutte le direzioni. Le vostre Creazioni coesistono, semitrasparenti e adagiate l'una sull'altra, ma solo nel reame della Possibilità.*

Una soltanto diventerà reale.

Fissi negli occhi ogni altro Dio presente (o almeno quelli che sono muniti di occhi: per chi non ne ha, devi tirare a indovinare). Questo frammento di cosmo è troppo piccolo per tutti Voi: il vincitore verrà decretato secondo una delle più antiche forme di dibattito tra Divinità, attestata dalla stragrande maggioranza dei testi sacri in centinaia di Universi differenti.

A cazzotti.

Preparazione

Ogni Giocatore interpreta un potenziale Creatore che si contende con altre Divinità il diritto di dare vita a un nuovo mondo e governarlo. Ha a disposizione due Schede create come normali Personaggi di Musha Shugyō: una rappresenta il Dio, l'altra invece il Campione di quel Dio. Inoltre ogni Divinità dovrebbe avere un'idea del mondo che vuole creare: della sua struttura (si tratta di un universo come il nostro? Di un mare senza confini abitato da pesci-pianeta che ruotano intorno a pulsanti Soli subacquei? Di una Realtà bidimensionale? Di un intero *continuum* spaziotemporale occupato esclusivamente da Frosinone? Sbizzarritevi), delle caratteristiche naturali del suo o dei suoi spazi abitabili, della sua flora e fauna, e soprattutto della Specie Adorante – una categoria di creature che in particolare avranno fede nel Creatore, nutrendolo con la loro adorazione (o il loro terrore, o le loro opere, o...). Tenete presente che il vostro Campione dovrà far parte della vostra Specie Adorante.

Ancient Wrath: Genesis si può giocare in versione GodSpeed (più semplice e veloce, un gioco da tavolo creativo) e in versione State of the Art, più spiccatamente *roleplay*, più completa e articolata (che incoraggia vere e proprie epopee). Il testo in nero rappresenta le meccaniche in comune, mentre quelle specifiche GodSpeed sono in blu e quelle State of the Art in verde.

La complessità dei mondi creati è a vostra completa discrezione: potete descriverli in mezzo minuto ciascuno o prepararli per una settimana prima di trovarvi, confrontando disegni, diversi stili di evoluzione, organizzazione sociale della Specie Adorante... Insomma, scegliete di essere brevi e incisivi o di approfondire gli aspetti che vi intrigano di più; dipende tutto da come volete impostare la partita e quanto vi piace immaginare nei dettagli nuovi universi. Se volete gettarvi subito nella mischia, potete utilizzare le Divinità, i Mondi e i Campioni pregenerati che verranno pubblicati gratuitamente insieme al MiniSetting. Sta a voi la scelta: in fondo, siete *Voi* gli Dei.

Fase 1 – Genesi

Vi siete fatti un'idea del vostro Universo, ora mettetelo per iscritto. Qui ci sono le cinque voci fondamentali da riempire – ma non consideratele limitanti: usatele creativamente e arricchite la vostra descrizione come preferite (in GodSpeed, l'utilizzo dello schema è opzionale).

1. **Struttura**

Qual è o quali sono le regole fondamentali del tuo Creato? Un delicato equilibrio di forze? Un caos in continuo mutamento? Un haiku molto ispirato?

2. **Spaziotempo e dimensioni**

Come si comportano e interagiscono il tempo e lo spazio? Sono paragonabili ai corrispettivi "nostri"? Hanno leggi fisse?

3. **Descrizione**

Come si presenterebbe il tuo Universo agli occhi di un Dio di passaggio? Possiede stelle, buchi neri dentati, galassie di zucchero filato?

4. **Metafisica**

Lascerai gli abitanti del tuo Mondo da soli a confrontarsi con le grandi domande con qualche ispirazione qui e là, o interagirai direttamente con loro? Ci sono creature che sfuggono alle leggi "naturali"? Sono al tuo servizio? Com'è l'Aldilà il sabato sera?

5. **Spazi abitabili e forme di vita**

Ci sono altre specie oltre a quella incaricata di credere in Te? Quali leggi seguono, come si sostengono, come si comportano? Quale ambiente possono chiamare casa?

6. **Specie Adorante**

Quale categoria di creature avrà l'arduo compito di tributarti i dovuti onori? Come si è sviluppata, come si organizza, dove è diffusa? Come vive, e come si rivolte a Te? Con sacro terrore, cieca speranza, amore incondizionato?

Ogni Dio descrive la Realtà che ha creato e la sua Specie Adorante (umani, piovre, sfumature senzienti, stelle-ragno...).

A questo punto, seguendo l'ordine dal risultato più alto al più basso su un Test + Rapidità (tirate un dado in caso di parità), ogni Dio dovrà scegliere tra gli altri il suo primo avversario. Per confrontarsi con lui dovrà entrare nel mondo del Dio sfidato e comprenderlo a fondo: sceglierà quindi uno dei sei aspetti di quel mondo da indagare. Lo sfidato, essendo il padrone di casa nel suo Universo, gli farà da Guida descrivendogli ciò che vede nel viaggio. Giunto nella Creazione dello sfidato, il Dio viaggiatore tirerà un dado per scoprire che tipo di situazione dovrà affrontare, in una singola Scena.

1. Incontro
2. Pericolo
3. Dilemma morale
4. Mistero
5. Tentazione
6. Inganno

Lo sfidato descriverà la situazione in accordo con il risultato del Test, mentre gli altri Dei assumeranno un ruolo all'interno di questa singola scena. In un Incontro, lo sfidante potrebbe dover dimostrare di apprendere la filosofia di un saggio di quel mondo; in un Dilemma morale, potrebbe dover scegliere se distruggere qualcosa di meraviglioso per avere più facile accesso alla sfida, rinunciare o trovare soluzioni alternative, e così via. Gli Dei non direttamente coinvolti interpreteranno elementi della Scena (il saggio, una quercia secolare della Foresta Sacra, una voce tentatrice che sussurra all'orecchio dello sfidante...).

In questa fase del gioco si utilizza principalmente l'Oracolo (ma più importanti ancora sono le scelte del Dio sfidante) e non dovrebbero esserci combattimenti se non nel caso in cui siano evidentemente necessari e dietro accordo dei giocatori.

Quale che sia l'esito, al termine della Scena il Dio sfidante guadagna un Dado Equilibrio se ne è uscito sereno, pacificato o illuminato; un Dado Volontà se ne è uscito adirato, aggressivo o frustrato. Gli altri Dei decideranno a maggioranza se è riuscito a venire a capo della situazione: in caso di risultato positivo, lo sfidante guadagnerà un Punto Fede automatico (vedi sotto; nessun Dio può comunque possedere più di due Punti Fede).

Nella versione GodSpeed, potete creare un'Arena comune in cui combattere come segue: seguendo l'ordine di un Test di Rapidità, ogni Dio sceglie uno degli aspetti del suo mondo da “applicare” alla scena, in modo che il *mash-up* di Universi in cui avverrà il Torneo abbia caratteristiche di ognuno dei Mondi coinvolti. Il risultato sarà un circo folle di paradossi e tratti sovrapposti da usare come ring cosmico.

Quindi, tutte le Divinità si contendono il diritto di rendere reale il proprio mondo attraverso un Torneo, che funziona esattamente come un Torneo base di Musha Shugyō: ogni Dio deve aver combattuto ogni altro Dio perché finisca; ogni vittoria vale 3 punti, ogni pareggio 1 e ogni sconfitta 0. Chi ha totalizzato il punteggio maggiore vince. Ricordatevi che, pur avendo Schede normalissime, i vostri Personaggi sono pur sempre Divinità: una tecnica con il Simbolo Distanza potrebbe rappresentare il lancio del Monte Olimpo contro l'avversario, oppure il bersagliarlo con pianeti immaginari creati sul momento e scagliati come fossero palle da bowling; potreste afferrare un Sole morente da una realtà vicina e usarlo come mazzafrusto. Non date freni all'immaginazione, e create lo scontro più epico che possiate immaginare.

Il vincitore ottiene il titolo di Creatore e il diritto alla Genesi: la sua Creazione diventa il Mondo Reale in questa parentesi del Multiverso, ed Egli è pronto a regnare incontrastato su di esso.

E gli altri Dei? E le loro creature? Per una strana quanto provvidenziale commistione di pigrizia divina, ironia cosmica e desiderio di rivalsa, non si limiteranno ad andarsene in cerca di un altro spazio libero, ormai legati a questo posto con tutto il loro lavoro. Diventeranno divinità minori, demoni, spiriti ancestrali semidimenticati; le terre che avevano disegnato con tanta cura verranno inserite o ricordate nel Mondo Reale come “continenti perduti” o utopie particolarmente ispirate; i figli in cui stavano infondendo la scintilla della vita relegati tra sogni e inferi, tra ombre e mito, noti solo come leggende o mostri, come criptidi o babau usati per spaventare i bambini cattivi...

Ma gli Dei sono pazienti, e amano l'azzardo. Prima o poi sfideranno il Creatore Reale sul suo Mondo, attraverso i loro Campioni.

Fase 2 – Fede

La prima cosa da fare è decidere di comune accordo da quanti e quali Principi può arrivare la Fede agli Dei. I Principi possibili possono essere due, tre o sei.

Ad esempio, in un mondo a due Principi (diciamo Speranza e Paura) la Speranza sarà associata ai numeri pari e la Paura ai numeri dispari. Un mondo a tre Principi potrebbe includere Amore (associato a 1 e 2), Speranza (3-4) e Paura (5-6). Un mondo a sei Principi può prevedere Amore, Magnificenza, Speranza, Paura, Clientelismo e Creatività (ognuno associato a un numero da 1 a 6).

A decidere quale di questi agirà effettivamente come veicolo maggiore della Fede nel Mondo Reale è comunque il Creatore: lo scrive in segreto su un foglietto che poi posa, ripiegato, al centro del tavolo. Quindi ogni altro giocatore dichiara a quale Principio fa appello il proprio Dio. A questo punto, tutti i giocatori (incluso il Creatore) tirano un dado, e il Principio scelto dal Creatore viene rivelato.

Chi ha indovinato e scelto il Principio scritto dal Creatore riceve un Punto Fede (per il Creatore, questo Punto è ottenuto automaticamente). Inoltre, chiunque abbia ottenuto con il dado un numero associato al proprio Principio, quale che sia, ottiene un Punto Fede. Ora ogni Dio ha a sua disposizione un numero variabile tra 0 e 2 di Punti Fede, che riflette quanto efficacemente sia riuscito a inserirsi tra le maglie del culto del Creatore o quanta fortuna abbia avuto nel contrastarlo.

Fase 3 – Campioni

Ogni Dio schiera il proprio Campione. Il Campione del Creatore viene chiamato Eroe.

Il sistema utilizzato per l'avventura dei Campioni è analogo a quello usato per gli Dei: ispirato, chiamato o evocato, l'Eroe (è lui il primo a sfidare) intraprenderà un viaggio verso luoghi di intersezione tra il Mondo Reale e quelli immaginari, relegati o nascosti degli Dei sconfitti del primo Torneo: potrebbe dover raggiungere una terra leggendaria, residuo del mondo di un Dio sconfitto (pensate ad Atlantide o a Mu), andare a stanare una creatura mostruosa nel suo covo o persino affrontare un pellegrinaggio negli Inferi. Lungo il cammino, in cui il giocatore sfidato farà ancora una volta da Guida, anche l'Eroe/Campione dovrà affrontare una situazione problematica in cui l'altro lo porrà di fronte a un problema e gli Dei non coinvolti gli daranno man forte interpretando diversi elementi della stessa situazione.

Quindi, i diversi Campioni si sfideranno di fatto in un secondo Torneo: l'Eroe combatterà per sconfiggere terribili mostri e avversari dell'Unico Vero Dio, gli altri per il favore della loro Divinità. Il vero scopo della battaglia è determinare chi deterrà il potere sul Mondo Reale.

Anche questo scontro viene gestito come un normale Torneo di Musha Shugyō tra i Campioni, con un'eccezione: ogni Punto Fede può venire utilizzato una sola volta in tutto il Torneo per ottenere uno dei seguenti vantaggi.

- Trasformare il risultato di un qualunque dado lanciato dal giocatore in un 6 (si può contare come Risultato Critico).
- Trasformare il risultato di un qualunque dado lanciato dall'avversario in un 1.
- Ottenere istantaneamente D6 SP.
- Ottenere un'Arma Benedetta, che garantisce al proprietario due Simboli da utilizzare gratuitamente una volta per Turno (anche in mosse diverse) per il resto di questo Combattimento.

Inoltre, se un Campione privo di Punti Fede sconfigge un avversario che ne è dotato, può sottrargliene uno da utilizzare per se stesso..

Vittoria

Il Dio Patrono del Campione vincitore diventa la Divinità Dominante del Mondo Reale (anche se non l'ha creato). Gli altri vengono declassati a divinità minori, demoni e così via. Se il Dio in questione non è il Creatore, la sua Specie Adorante non potrà semplicemente sostituire quella originale, ma potrà scegliere se schiavizzarla, guidarla come "un popolo di illuminati alieni venuti dalle stelle", restare al fianco del Dio come una schiera di angeli o affini, e così via.

Il mondo è stato creato. Avete per le mani un'ambientazione ricca e complessa, avventurosa, ridicola o spaventosa, pronta per essere data in pasto ai suoi popoli: persone comuni, creature superiori, mostri nascosti nell'ombra come figli di un Dio minore (letteralmente). E, ovviamente, pronta da giocare: Ancient Wrath: Genesis è anche un *world builder* da cui far partire una Campagna. Per gli Dei, la sfida è terminata.

Almeno fino al prossimo Torneo...

Regole Opzionali

Il gioco qui presentato è pensato per più giocatori (da due in su, meglio se in numero pari per tenere tutti sempre occupati) e si può svolgere in una serata in cui non c'è niente di meglio da fare che far combattere Divinità o con più preparazione e descrizione dettagliata delle creazioni di ogni giocatore. In entrambe le modalità, è un'ottima base per creare qualcosa di vostro: sentitevi liberi di spezzare qualunque vincolo qui proposto allo scopo. E in qualunque modalità potete utilizzare se volete qualcuna di queste regole opzionali.

- **Chiedi al Creatore**: i giocatori possono accordarsi su una, due o tre domande da porre al Dio che ha vinto il primo Torneo per farsi un'idea di quale sia il Principio su cui si basa la Fede nel suo mondo. Ad esempio potrebbero chiedere "Fulmineresti un ladro venuto a rubare in un tuo tempio?" o "Chi favoriresti in una guerra in cui vieni invocato da entrambe le fazioni?". Il Creatore deve rispondere descrivendo la situazione richiesta come fosse una storia o una parabola ("Un ladruncolo molto povero venne a rubare nel tempio che Mantis aveva edificato per Me..."), rispettando il principio che ha scelto, e ogni giocatore trarrà da sé le conclusioni che vuole. Ovviamente, questo sistema può favorire il Creatore tanto quanto gli altri Dei: punire un ladro può sembrare una tattica da Paura, ma risponde anche alla Speranza di protezione del sacerdote derubato... La semantica è il veleno preferito dalle entità sovrannaturali.
- **Il Prossimo Torneo**: qualche secolo o millennio dopo il secondo Torneo, si può decidere di rimettere in gioco le cose con un nuovo scontro tra Campioni. In questo caso sia l'Eroe del Creatore che quello del Dominante hanno un Punto Fede automatico. Gli altri Dei effettuano semplicemente un Test Oracolo e ottengono un Punto Fede in caso di risultato positivo.
- **Divine Armor**: se utilizzate il modulo *Hyper Armor* per Musha Shugyō RPG, potete assegnare a ogni Campione una Hyper Armor coerente con il Dio Patrono (da migliorare, magari, con i Punti Fede).
- **Volontà ed Equilibrio**: se utilizzate le Caratteristiche Interpretative Volontà ed Equilibrio, potete associarle a due Principi di Fede; anziché "votare", la scelta di ogni Dio può essere mostrata dalla Caratteristica più alta tra le due del suo Campione.
- **God Brawl**: eliminate questo sofismo dei "Tornei" e sostituitelo con risse tutti contro tutti (potrebbe farvi comodo un foglio per segnare le Distanze tra i combattenti). Sconsigliato per le partite con più di tre-quattro giocatori.