

L'atmosfera

Il mondo dell'Abisso è un mondo di frontiera.

La frontiera tra terra e mare, tra uomo e natura, sempre forzata dalla tentazione di penetrare nel mistero. Ma le profondità non sono un ambiente dove l'uomo possa sopravvivere e le terre emerse sono solo piccole isole che offrono come unico orizzonte sempre la linea del mare.

Gli avventurieri si muovono in un mondo senza legge perché troppo grande e disperso per essere governato. Di conseguenza la vita vale molto poco.

Il mondo dell'Abisso va interpretato come un misto di generi: ha il carattere selvaggio del cinema western e il sapore del romanzo fantasy.

La magia è solo nell'acqua, una sfera che pochi umani possono penetrare, e neanche troppo in profondità. Chi entra nell'acqua percepisce la realtà in modo diverso: sente che la verità è nel freddo buio e che il mondo dell'uomo è solo una scorza leggera in balia di forze inconcepibili.

La sfera dell'acqua è una dimensione ignota dalla quale si può scatenare un grande potere, controllabile solo in parte e da poche classi di personaggi.

Le avventure dell'Abisso si svolgono sempre sul limite tra realtà e magia. Molto spesso i protagonisti rischieranno di caderci dentro o a volte si tufferanno di proposito. Sempre con il dubbio di non uscirne come prima.

I luoghi dell'azione sono sempre instabili, precari. Gli scenari sono pieni di passerelle cedevoli, pontili cigolanti, relitti fagocitati dal buio, scogliere a strapiombo, atolli minuscoli in mezzo ad oceani infiniti, tunnel subacquei, tolde di navi aggredite dalle onde, tesori sommersi troppo in profondità per essere recuperati...

Il mondo di Abisso è il risultato di questa situazione. Tutti i prodotti della terra hanno un grande valore: frutta e verdura sono beni di lusso. Non esistono comunità molto grandi, perché mancano gli spazi. La carta è molto rara, come anche i metalli preziosi. Persino l'acqua potabile è razionata. Di conseguenza gli scambi avvengono quasi sempre su baratto. Circola una moneta, la Piastra, una piccola tessera di metallo, che però non ha un valore universalmente condiviso.

Il cibo quotidiano è costituito per lo più da pesce essiccato, alghe e molluschi.

Questa situazione di precarietà induce ad una economia circolare. Gli insediamenti sono costituiti da parti di recupero di vecchi scafi o relitti, perché le navi sono gli unici manufatti di grandi dimensioni su cui si può investire. Queste costruzioni sono abbarbicate su scogli o su palafitte, oppure galleggiano su chiatte su cui qualcuno coltiva anche i pochi frutti della terra disponibili.

Si favoleggia di veri e propri vascelli-città ma anche di isole-mostro su cui gli abitanti umani vivono come parassiti.

Le armi da taglio sono le più diffuse. Le pesanti armature da romanzo cavalleresco non sono in linea con l'atmosfera: chi si coprirebbe di ferro rischiando di cadere in mare al primo accidente? L'esito sarebbe affondare inesorabilmente. Meglio strumenti di osso o legno o pelle di animali anfibi esotici, materiali reperiti direttamente dalla natura. D'altra parte, le meccaniche



di gioco sono concepite appunto per favorire tutto quello che è coerente con questo e per rendere meno funzionale il resto.

La pirateria è un'attività molto praticata, adottata come fonte di sostentamento da gruppi isolati ma anche da grandi comunità. Nel migliore dei casi si tratta di Corsari, avventurieri in cerca di fortuna pronti anche a lavorare dietro compenso per ogni causa, ma più spesso i pirati sono veri predoni.

Una figura molto considerata è all'opposto quella del Navigatore, cioè chi conduce imbarcazioni e ne garantisce il ritorno al porto grazie alle proprie conoscenze delle Correnti. Per civiltà che vivono di mare e nel mare queste risultano essenziali. E' noto che anche la magia dell'Abisso sia parte di queste conoscenze: è per questo che il navigatore è anche il migliore nel lanciare incantesimi.

Quasi tutte le comunità vivono di caccia alle grandi creature del mare. Certamente è meglio ingaggiare un Navigatore per portarsi presso le acque più pescose. Ma quando ci si trova davanti una creatura grande come una collina, allora serve uno specialista che non manchi il colpo. Questi è il Ramponiere, in grado di ottenere grandi risultati con il suo arpione. Anche il Ramponiere gode di ottima reputazione.

Questo è il quadro che permane immutato ormai da cinque secoli.

Prima, sulla superficie, imperava Atlantide, una civiltà molto avanzata il cui sapere è ormai perduto.

Gli Atlantidei erano stati in grado di controllare la magia dell'Abisso e sembrava che la loro egemonia potesse durare per sempre. Atlantide finì in una notte a seguito di un cataclisma che ne causò lo sprofondamento in fondo all'oceano. Tutta la sua miracolosa tecnologia sparì nelle profondità e fu persa per sempre. Alcuni di questo popolo sopravvissero e si mescolarono alle popolazioni barbariche che fino ad allora avevano vissuto ai margini dell'impero. Gli Atlantidei riuscirono a salvare solo alcuni oggetti del loro mondo, dei quali sono gelosissimi custodi. Queste reliquie rappresentano preziose testimonianze di questa Età dell'Oro.



Uomo Pesce

La costante vicinanza con l'ambiente marino, fonte della magia, ha prodotto in alcuni individui una serie di adattamenti fisici che ne ha trasformato la progenie in veri e propri mutanti. Sono noti come Tritoni, e la loro affinità con l'Abisso li rende un gruppo discriminato con sospetto dagli altri esseri umani. Non si tratta sempre di odio, ma spesso di diffidenza verso creature legate a qualcosa di alieno: la magia dell'Abisso è forte in loro! Di conseguenza i Tritoni tendono a vivere isolati sviluppando un carattere laconico.

Le motivazioni che spingono gli eroi all'azione sono inizialmente quasi sempre banali come è la brama di ricchezza. Con il procedere della narrazione scopriranno che sotto, in profondità, c'è molto altro. C'è la necessità di non affondare soli, capire che il mondo è misterioso ed arcano, che l'orizzonte è infinito.

Il cattivo, l'antagonista è in fondo quel personaggio che non coglie tutto questo, o che comunque lo subordina al proprio volere. In ogni avventura dovrebbe esserci un "boss", un nemico di grossa taglia contro il quale è necessario combattere per ottenere lo scopo. Costui dovrebbe essere sempre un essere umano; ovvero, l'avversario può essere un tremendo mostro marino sbucato dalle fosse più buie, ma la sua rabbia dovrebbe essere scatenata da qualcosa portata dall'ignoranza degli umani.

Una buona parte del gioco sarà ambientata in nave. Anche di questo aspetto le meccaniche del regolamento daranno indicazioni in merito alle manovre marinare, al combattimento navale e al naufragio. Oltre che essere un gruppo di avventurieri, i personaggi saranno anche un equipaggio, anche così ciascuno con un ruolo preciso: una meccanica caratteristica di questo gioco.



il Navigatore

La filosofia

Abisso è un vero e proprio Gioco di Ruolo (GdR) che nasce dalla suggestione della favola di Cola Pesce, una tra le Fiabe Italiane curate da Italo Calvino, più altri riferimenti dal cinema e dalla letteratura.

Cola Pesce (che nel gioco sarebbe naturalmente un personaggio di Classe "Tritone") è chiamato dal Re di Messina a verificare lo stato delle fondamenta sottomarine della città, frequentemente afflitta dai terremoti. Cola si inoltra nelle profondità interdette ad ogni altro essere umano e lì scopre che la città poggia su tre colonne, una sana, una crepata e una distrutta.

Sono sempre stato affascinato dalla colonna crepata, dalla quale in effetti dipende il destino della città.

La storia prosegue con le insistenze del Re per una esplorazione più accurata (e pericolosa). Cola prima rifiuta, poi obbligato dal Re a recuperare la corona gettata nell'Abisso, si rituffa, ma non tornerà mai più. Ho sempre considerato il finale della storia come ancora aperto: Cola può essere morto oppure fuggito, sottraendosi alla arroganza del Re. Oppure ha recuperato la corona ed ora è re lui stesso dei fondali marini. Sarebbe bello che ciascuno potesse deciderne la sorte, tenendo conto che Cola è solo in un ambiente misterioso e freddo, come lo spazio profondo.

Poi c'è l'idea del gruppo di avventurieri che cooperano tra loro, che è la ragion d'essere di ogni GdR. Una delle caratteristiche del gioco è la possibilità di risolvere azioni impossibili per il singolo, in cooperazione. Come membro di un equipaggio, poi, il personaggio cambia dimensione e diventa una parte di un nuovo protagonista dell'azione: la nave.

La meccanica di gioco è plasmata su questi assi narrativi. Abbiamo voluto creare un sistema basato su semplici tiri di dado e un minimo di calcoli elementari. La risoluzione delle azioni doveva essere sempre la stessa per ogni situazione, usando per i vari aspetti dell'azione parametri coerenti e confrontabili tra loro. In ogni azione vengono sempre tirati in ballo due aspetti relativi al personaggio: le abilità caratteristiche che contraddistinguono quel particolare individuo (qui chiamate genericamente "Abilità", per Cola la Resistenza Fisica sott'acqua) e la qualità degli utensili o equipaggiamenti usati (qui chiamati "Strumenti", come ad esempio una spada). Questi aspetti sono influenzati da un modificatore caratteristico del tipo al quale il personaggio appartiene, la propria natura o vocazione, qui chiamate "Classe" del personaggio". Il successo di una prova dipende dall'eccellenza nell'impiego di Abilità e Strumenti. Ogni abilità e ogni oggetto sono caratterizzati da un valore numerico che ne rappresenta l'efficienza, che è appunto il parametro che viene messo alla prova.

Avere ridotto tutte le possibili azioni ad un'unica procedura consente di concentrarsi sulla narrazione. L'ambientazione marina apre ad una varietà di caratteri e di soluzioni narrative sorprendenti, che non possono certo limitarsi a quanto esposto di seguito! Speriamo che questo testo diventerà fonte di ispirazione per grandi avventure e interessanti interpretazioni. Tutto comincia dai protagonisti della nostra storia, ossia: i Personaggi.