

Catene del Fato

“Adesso so che per riuscire a sentirmi vivo e trovare le risposte che cerco devo per forza brandire una spada.”



un Gioco di Ruolo di Federico “FeAnPi” Pilleri

... allora Satana, con grande sua rabbia, sarà cacciato fuori della sua prigione e farà guerra contro i giusti, e questi invocheranno ad alta voce il Signore. E immediatamente il Signore comanderà ad un angelo di soffiare nella tromba, e la voce dell'arcangelo sarà udita con la tromba dal cielo fino all'inferno.

E allora il sole si oscurerà, la luna non manderà più luce e le stelle cadranno e i quattro venti si scateneranno dalle loro sedi e faranno scuotere insieme la terra, il mare e le montagne. Si spalancheranno i cieli, il sole subitaneamente impallidirà e brillerà soltanto fino alla quarta ora. Allora apparirà la figura del Figlio dell'uomo e insieme a lui tutti i santi angeli, ed egli collocherà il suo seggio sopra le nubi e siederà sul trono della sua maestà con i dodici apostoli nei dodici seggi della loro gloria. E saranno aperti i libri, ed egli giudicherà tutto il mondo, secondo la fede che ha predicato. E allora il Figlio dell'uomo manderà i suoi angeli a raccogliere gli eletti dai quattro punti cardinali, dall'alto dei cieli fino ai loro estremi confini, ed essi li raccoglieranno.

Dall'apocrifo Libro di Giovanni Evangelista, paragrafo XII, edizione einaudi a cura di Marcello Craveri.

*Allora agli dei diede Gollinkambi il segnale col suo canto,
Risveglia gli eroi nella sala d'Odino;
E al di sotto della terra lo stesso fa un altro corvo,
L'uccello rosso ruggine, alle sbarre di Hel.*

*Ora Garm ulula forte davanti a Grinpahellir;
I ceppi si spaccheranno, e il lupo correrà libero;
Molto conosco, e ancor di più posso vedere
Del destino degli dei, potente in battaglia.*

*I fratelli combatteranno e si abatteranno l'un l'altro,
E i figli delle sorelle disonoreranno il legame di sangue;*

*Duro è nella terra, con possente idolatria;
Tempo dell'ascia, tempo della spada, scudi sono infranti,
Tempo del vento, tempo del lupo, prima che il mondo cada;
Gli uomini non risparmieranno neppure l'un l'altro.*

Dal Völuspá, La Profezia della Veggente, nell'Edda Poetica; versione in Italiano della traduzione Inglese di Henry Adams Bellows

INTRODUZIONE

Secondo molte, moltissime religioni e tradizioni esistono nell'universo due forze, che si oppongono e si sono opposte l'una all'altra fin dall'origine del mondo. Alcuni le chiamano Bene e Male, altri Luce e Tenebra, altri ancora Caos e Ordine... quello che emerge, al di là dei nomi e delle singole interpretazioni, è la natura di queste forze, e le entità immortali in cui sono incarnate -o di cui sono emanazioni.

Queste due forze sarebbero destinate a combattersi fra loro alla fine dei tempi, in una guerra epocale nel corso della quale molti fra i potenti cadranno, e dalla quale potrà emergere un solo vincitore. A tale conflitto dovrebbe seguire un nuovo ciclo, talvolta con la creazione di un nuovo mondo e talvolta con l'attuazione di un regno divino in terra: quale che sia la tradizione a cui si fa ricorso, il mondo non è destinato a restare immutato dopo che la guerra degli immortali avrà lambito le sue terre.

In Catene del Fato, i tempi dell'attesa si sono compiuti, ed è giunto il momento del confronto finale; ma il conflitto, iniziato eoni or sono, non si è mai concluso.

Le due parti in guerra si sono incontrate, ma nessuna si è dimostrata potente quanto serviva per schiacciare l'avversario, né alcuna di esse è stata tanto debole da permettere al nemico di sconfiggerla. Il conflitto finale, l'ultima guerra del mondo, va avanti inesorabilmente e interminabilmente, in una eternità alla quale non sembra destinata a seguire alcuna rinascita, ma soltanto nuova distruzione.

In tutte le guerre, quando la situazione si fa disperata, i potenti sono propensi a immettere nelle fila dei loro eserciti persino coloro che un tempo giudicavano con sufficienza, indegni di portare le armi e di guadagnarsi la gloria sul campo di battaglia. A questi individui vengono promessi grandi onori, ma tutto quello che li aspetta è una morte orribile, l'essere usati come carne da macello in una serie interminabile di battaglie: in guerra, la vittoria è aleatoria, e sempre incerta; solo il dolore e la sofferenza rimangono costanti.

In questo caso, gli immortali hanno impiegato nelle proprie fila le anime dei deceduti, sia che avessero da tempo abbandonato il mondo, sia che fossero le vittime inconsapevoli dell'ultimo, eterno conflitto in corso. In verità, fin dai primi attimi della guerra gli spiriti dei più forti fra i mortali hanno combattuto al fianco dei loro dei e patroni, prescelti fra gli eletti.

Ma, quando la situazione si fa disperata, nessuno è disposto ad andare per il sottile; e così, via via che la guerra andava avanti, le ombre degli uomini hanno trovato un impiego sempre

maggiore nelle due invincibili, e mai vittoriose, armate. Uomini comuni hanno preso il posto degli eroi, mentre le loro anime si consumavano nell'eterna sconfitta e, perso ogni frammento di autoscienza, fluttuavano in quel nulla che aveva soppiantato l'universo.

Ma se gli eroi, se i campioni degli immortali erano stati scelti sin dalle origini del mondo per combattere in questa guerra, altrettanto non si può dire di quanti hanno preso ora il loro posto: queste anime non ricordano nulla del loro passato, poiché gli eoni trascorsi a languire nelle tenebre dell'inesistenza hanno ottenebrato le loro menti man mano che i loro corpi si distruggevano. Hanno perso ogni memoria, e quel poco di autoscienza che rimaneva loro è stato definitivamente risvegliato soltanto dalla chiamata alle armi.

Pure, non si può pretendere che un coscritto combatta per una guerra che non sente sua con lo stesso vigore e con lo stesso coraggio dimostrati da un campione che per questo scopo è stato cresciuto ed educato. Lasciata a se stessa, una recluta vorrebbe solo tornare alla propria casa, dalla propria famiglia, all'abbraccio dei propri cari. Questi soldati hanno bisogno di essere costretti a combattere, fino a che non inizieranno a provare il blasfemo gusto della battaglia, avanzando in mezzo alla distruzione come lupi fra le greggi. E se di cento reclute solo una diventerà un campione, poco importa ai potenti: un combattente del genere vale più di mille reclute.

Gli immortali, ormai, hanno rinunciato a combattere in prima persona, e le armate che si affrontano sono costituite soltanto da spiriti deceduti, mentre i loro signori e aguzzini ammirano e gestiscono, dalla sicurezza delle retrovie, il volgere della distruzione posta in atto da loro stessi.

Solo qualche rara volta uno spirito eterno, incarnazione di questa o di quella forza, scende in battaglia al fianco dei suoi campioni. E in tali casi, egli crea il vuoto attorno a sé, abbattendo i nemici con vigore inumano; ma anche gli immortali possono essere uccisi, quando l'ordine cosmico viene meno, e quando mortali e immortali combattono la stessa guerra, nella stessa inesistenza, con la stessa foga, può accadere che un umano si elevi a tal punto in potenza da poter condurre a morte certa coloro che si professavano e ritenevano immuni da ogni decadimento.

La guerra, si sa, trasforma chi vi prende parte: in ogni conflitto si perde la misura di ciò che è giusto e di ciò che è sbagliato, e rimane soltanto un imperativo morale, quello di vincere ad ogni costo e con ogni mezzo. Si perde il senso della guerra, se ne perde la ragione, e rimane soltanto la guerra stessa, con l'unico scopo di annullare e sconfiggere la parte avversa.

In guerra, bene e male diventano pericolosamente simili, e in una guerra eterna può capitare che si perda ogni distinzione fra le due parti: entrambe fanno ricorso alla stessa crudeltà, entrambe

obbligano i mortali a servirle con la stessa furia disperata, entrambe consegnano i propri avversari all'oblio con la stessa cupa determinazione.

Ma questo non è l'unico effetto di un conflitto: si dice di frequente che, a furia di combattere, un soldato finisca per perdere se stesso. E questo è vero nella maggior parte delle guerre; ma quando il soldato è poco più che un'ombra, uno spirito ripescato dal nulla e rivestito di materia eterea per servire in una guerra di cui l'intera storia umana non è stata altro che preludio e prefigurazione, in guerra può capitare di ritrovare se stessi e la memoria della propria vita passata.

E queste memorie, spesso, fanno male... ma offrono ai combattenti una determinazione superiore, non dissimile da quella dei loro carnefici e avversari, che li spinge ad andare avanti in ogni situazione per recuperare ancora qualche cosa di se stessi.

Questi individui, sospesi fra autocoscienza e oblio, fra violenza di puro automatismo e memoria delle proprie gesta passate, trascinati a viva forza e incatenati con ceppi non meno reali di loro stessi, sono i personaggi di Catene del Fato.

PANORAMICA

Come accennato in precedenza, in Catene del Fato i giocatori interpretano dei personaggi piuttosto particolari, le anime dei morti “arruolate” come soldati nell'ultima, infinita battaglia cosmica fra le due potenze dal cui conflitto hanno avuto origine le vicende umane e il mondo stesso. Non sono guerrieri vittoriosi, non sono eroi, sono solo poco più che ombre rivestite di sostanza spirituale: con la grande guerra fra le potenze, l'universo stesso è venuto meno, e al suo posto ora si trova solo un nulla, di certo più inquietante del Caos Primordiale, di certo meno rassicurante dell'Ordine Universale, nel quale anche il riflesso della materia assume abbastanza consistenza per combattere... e per morire.

Le anime dei mortali sono composte dalla stessa essenza degli dei, sostengono alcuni; e in Catene del Fato questo è quanto mai vero: un'unica sostanza compone uomini e immortali, così come il loro spettrale campo di battaglia. E quando un'anima o una potenza cade, la sua essenza e i suoi ricordi vanno ad alimentare il nulla che la circondava.

Questo nulla può assumere forme diverse, a seconda delle essenze che nel volgere delle ere di guerra sono venute a comporlo, e a seconda dei ricordi di coloro che in esso si affrontano. L'intero universo ormai è solo un unico, enorme campo di battaglia, dove le schiere degli umani si affrontano di continuo, senza alcuna possibilità di salvezza.

Pure, la forza che le ha rivestite di sostanza, strappandole una prima volta al nulla che erano venute a costituire, ha dato alle anime dei mortali un brandello di autocoscienza, e qualche ricordo del proprio passato. Spesso, nulla più del proprio nome. Ma un nome è importante, poiché rivela molte cose di chi lo possiede; e, al di là delle intenzioni degli immortali, lo scopo ultimo di moltissimi umani non è tanto combattere, quanto recuperare se stessi. Spostandosi di luogo in luogo, venendo in contatto con altre anime che, per quanto ora gli siano avverse, hanno fatto parte della sua vita, uno spirito mortale può arrivare a poco a poco a ricordare la propria esistenza pregressa.

Tuttavia, gli immortali non gradiscono questi sviluppi dei loro servitori: un soldato che pensa e che ricorda è un soldato meno efficace, meno macchina di morte e più essere umano. Perciò, le potenze ostacolano lo sviluppo di quanti combattono per loro, privandoli delle memorie e dei ricordi faticosamente riottenuti, mentre spingono per trasformarli in combattenti sempre più formidabili: da quando è venuta meno la distinzione fra dei e mortali, anche gli immortali possono morire, colpiti da armi immateriali eppur reali quanto loro.

Di fatto, in Catene del Fato i personaggi perseguono un duplice scopo: da un lato, è

necessario che sviluppino delle facoltà di combattimento sempre maggiori, allo scopo di compiacere i propri schiavisti; ma, nel contempo, cercano di riottenere la memoria della propria vita passata, allo scopo di riappropriarsi di se stessi e della propria libertà.

Ma, in realtà, questi scopi finiscono per intersecarsi fra loro, fino a sovrapporsi: il modo migliore che un mortale ha per ritrovare le sue memorie è confrontarsi con quanti più brandelli di reale possibile, ritrovando in essi una qualche traccia del proprio passato. E questo confronto, allo stato attuale delle cose, non può che avvenire nell'enorme campo di battaglia che ha sostituito l'universo.

In molti si perdono nel corso di queste battaglie; ma altri finiscono per ritrovare definitivamente le proprie memorie, sino al punto di potersi staccare definitivamente dall'insensato ciclo di guerre a cui le potenze immortali si sono condannate da sole, fino a poter abbracciare nuovamente un'esistenza umana, insieme ai propri simili che si sono staccati a loro volta da un universo ormai ridotto in polvere.

REGOLAMENTO

Come molti Giochi di Ruolo, Catene del Fato si presta a poter essere utilizzato da un piccolo gruppo di persone; una di queste svolgerà il ruolo di **Game Master (GM)**, mentre gli altri giocatori interpreteranno dei personaggi, i **Personaggi Giocanti (PG)**. Una sessione di gioco con Catene del Fato si svolge in maniera molto simile a quella dei GdR più noti: il GM prepara autonomamente un canovaccio delle vicende che i PG si troveranno ad affrontare, e ogni giocatore muove il suo PG nella situazione che si è venuta a creare.

Ogni PG di Catene del Fato, al momento della sua creazione da parte del giocatore che lo interpreterà, possiede un'unica caratteristica: il suo nome. A parte questo, sulla scheda del personaggio andrà apposto un unico altro segno, una tacchetta in corrispondenza della **Catena del Fato (CdF)**, vedi di seguito) in corrispondenza del pallino segnato con “5-5”. Elementi di background e progressi -e regressi- lungo la Catena del Fato del personaggio verranno segnati sulla scheda di seguito.

Tipicamente, in Catene del Fato moltissimi eventi sono da risolversi in chiave più narrativa che altro: esistono delle regole meccaniche soltanto allo scopo di gestire gli scontri. Ma in Catene del Fato questi scontri, ben lungi dall'essere semplici battaglie, sono parte della guerra eterna, e ben poco in questa guerra finisce per non essere uno scontro. Che si tratti di abbattere un nemico, che si tratti di sconfiggere un immortale per liberarsi dal suo giogo, o che si tratti di convincere lo spirito di un proprio caro ad abbandonare la battaglia in nome della passata intimità, tutto si tinge con le fosche luci del conflitto nell'universo di Catene del Fato.

Il che vuol dire, in termini più precisi, che si tirano i dadi soltanto quando si deve risolvere una situazione in cui un personaggio giocante entra in contrasto con un'altra entità. I PG possono confrontarsi dunque sia con gli “dei”, sia con gli altri spiriti vincolati a servire in guerra; questi ultimi vengono gestiti come **Personaggi Non Giocanti (PNG)** dal Game Master, e sono in tutto e per tutto analoghi ai PG dal punto di vista narrativo e descrittivo, anche se non ne possiedono le stesse possibilità di riscatto e non vengono gestiti meccanicamente allo stesso modo.

Questi contrasti possono essere, come detto prima, di qualsiasi natura: non importa di che cosa si tratta, quello che importa è che ci sia un confronto. Qualsiasi battaglia vera e propria è da considerarsi un confronto, ma va precisato che una battaglia in questo contesto può assumere anche forme diverse dal cozzare delle lame e dal fischiare delle pallottole: è una guerra fra spiriti, e uno spirito può combattere anche con le parole, o con i sentimenti. Non importano le forme in cui ci si

sfida, importa che ci sia una **Sfida**.

Al momento del confronto, il giocatore che affronta la Sfida deve in primo luogo dire che cosa vuole ottenere con un successo, mentre spetta al Game Master dirgli a che cosa andrà incontro con un fallimento; in caso di intenti “eccessivi”, da una parte o dall'altra, è consigliato discuterne per moderarne l'entità.

Egli deve poi stabilire quanto il suo personaggio si impegnerà nella Sfida in corso: a seconda dell'impegno profuso varieranno sia l'entità del successo, sia quella del fallimento a cui potrebbe andare incontro. Esistono quattro possibili livelli di impegno, a ciascuno dei quali corrispondono un successo e un fallimento denotati ciascuno da un aggettivo; nell'ordine, le corrispondenze sono le seguenti:

- **Impegno Irrisorio (I)**: può portare a un **Successo Minimo** o a un **Fallimento Trascurabile**;
- **Impegno Modesto (II)**: può portare a un **Successo Discreto** o a un **Fallimento Moderato**;
- **Impegno Gravoso (III)**: può portare a un **Successo Notevole** o a un **Fallimento Grave**;
- **Impegno Estenuante (IV)**: può portare a un **Successo Leggendaro** o a un **fallimento Letale**.

In certi casi il Game Master può stabilire che sia necessario un successo di almeno un certo rango per vincere una Sfida, per cui ogni successo di rango inferiore ad esso comporterà una situazione di stallo, in cui nessuna delle due parti in causa ha avuto la meglio.

Una volta scelto il grado di impegno che intende applicare nell'azione del suo personaggio, un giocatore deve effettuare materialmente il tiro di dado necessario a stabilirne l'esito. Questo tiro viene effettuato con un singolo **dado a 10 facce indicante le decine e non le unità (dado percentuale)**, e confrontando il risultato ottenuto con le probabilità di successo e fallimento che il personaggio possiede. Tali probabilità sono segnate sulla Catena del Fato, nella sua scheda, e corrispondono ciascuna a uno dei diversi livelli nella catena stessa (vedi sotto).



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Al momento della sua creazione, un personaggio si trova al 6° livello della Catena del Fato (il cerchietto centrale), e pertanto ha le stesse probabilità di ottenere un successo o un fallimento: un risultato del dado percentuale compreso fra 10 e 50 indica un successo, uno superiore un fallimento.

In caso di successo e fallimento, accadrà esattamente quanto è stato preventivato in precedenza, in maniera proporzionale al grado di successo o fallimento ottenuto; una volta che un evento si è verificato a seguito di una Sfida, non è più possibile intervenire su di esso, ma è possibile partire da esso per affrontare nuove sfide e prendere nuove decisioni.

I personaggi possono spostarsi lungo la Catena del Fato affrontando delle apposite Sfide; via via che progrediscono o regrediscono in essa, le loro probabilità di successo e fallimento cambiano. Così, un personaggio all'8° livello lungo la Catena del Fato otterrà un successo con un risultato di 70 o meno, e così via.

Il progresso di un personaggio lungo la Catena del Fato è strettamente legato ai successi da lui ottenuti in alcune situazioni particolari, le **Battaglie**. Mentre quando il confronto è relativo soltanto al far accadere o non accadere un fatto, allo sconfiggere o non sconfiggere un PNG, basta affrontare una singola Sfida, quando a entrare in ballo sono le potenze immortali si affronta una vera e propria Battaglia, che impegna il corpo così come la mente. Nel corso di una Battaglia si devono totalizzare almeno tre successi, anziché uno, per vincere; inoltre, una Battaglia possiede sempre una difficoltà minima richiesta per confermare un successo. Di fatto, una Battaglia è un insieme di tre Sfide.

Se un personaggio vince una Battaglia, progredisce lungo la Catena del Fato di un numero di livelli pari al numero corrispondente all'impegno profuso: una Battaglia che ha richiesto tre Successi Notevoli per essere vinta, e che ha dunque comportato un Impegno Gravoso, farà progredire il personaggio di tre livelli lungo la Catena del Fato. Dunque, se tale personaggio fosse al 4° livello, passerebbe immediatamente al 7° una volta conclusa la battaglia.

Tuttavia, se un personaggio fallisce una Sfida nel corso di una Battaglia, non solo si verificano gli avvenimenti paventati dal Game Master, ma in più egli indietreggia lungo la Catena del Fato di un numero di livelli pari al numero associato all'impegno profuso. I Ricordi (vedi di seguito) di un personaggio possono ridurre o negare questa perdita.

Se le probabilità di successo di un personaggio raggiungono lo 0%, la sua anima si disperde nuovamente nel nulla dell'universo, perdendo definitivamente la propria autocoscienza: è solo l'ennesima vittima di una guerra non voluta (e, all'atto pratico, è morto a tutti gli effetti). Invece, se egli arriva all'11° livello della Catena del Fato e ottiene una probabilità di successo del 100%, egli ha raggiunto il suo scopo: si è liberato dalla Catena del Fato e ora, come uomo libero, può attuare il proprio volere senza più dover soggiacere agli ordini degli immortali (vedi il capitolo successivo).

Come detto più volte, oltre alla vittoria sul campo di battaglia un personaggio di Catene del

Fato brama anche il recupero della propria memoria, memoria che può riottenere proprio avventurandosi fra i brandelli di universo e le ombre di mortali che costituiscono il campo di battaglia nel quale si trova ad agire.

I personaggi recuperano i loro **Ricordi** vincendo delle Sfide, secondo il meccanismo del **Climax**. Il Climax è un evento particolare, a cui solo il giocatore può decidere di far andare incontro il proprio personaggio, e che deve svolgersi in una maniera precisa.

Quando un giocatore decide di affrontare un Climax col proprio personaggio, egli lo porterà a ottenere un singolo Ricordo della sua vita passata; tale Ricordo sarà composto da un'epoca, un luogo e una persona, associati all'età del personaggio a quel tempo, al modo in cui vedeva quel luogo e ai sentimenti che provava per quella persona.

Un Climax può attuarsi solo congiuntamente a tre Sfide; all'inizio della prima, il Game Master indicherà al giocatore un'epoca, e alla fine di essa il giocatore deciderà l'età del suo personaggio a quell'epoca; prima della seconda Sfida, il Game Master indicherà un luogo, che è in qualche modo legato al luogo in cui si svolge la Sfida, e starà poi al giocatore decidere in che modo il suo personaggio vedeva tale luogo; infine, il Game Master indicherà una persona, che potrebbe essere in qualche modo legata all'essere con cui il personaggio si sta sfidando -se non tale essere stesso, e il giocatore dovrà poi dire in che rapporti erano il suo giocatore e tale persona. Tempo, luogo e persona devono essere sempre collegati fra loro: ad esempio, in quel tempo e in quel luogo il personaggio può aver incontrato quella persona per la prima volta, o può darsi che in tale occasione loro due si siano detti qualcosa di importante; tali collegamenti, che sono lasciati alla discrezione del giocatore, possono e devono essere effettuati solo se il ricordo viene riottenuto.

Le tre sfide di un climax devono necessariamente essere contigue; se almeno due di esse vanno incontro a un successo, il personaggio ha ottenuto un Ricordo della propria vita passata e il giocatore deve trascriverlo sulla propria scheda nello spazio apposito. Viceversa, i frammenti del Ricordo si sono persi per sempre nel mare della memoria, impossibili da riottenere.

Per ogni Ricordo posseduto, un personaggio è in grado di ridurre di 1 i suoi regressi lungo la Catena del Fato: quindi, un personaggio che possiede 2 ricordi e che fallisce una Sfida Gravosa perderà solo un livello, e non tre; tuttavia, non è possibile ridurre a meno di 1 la regressione a cui si andrà incontro, in nessun caso. Inoltre, è possibile per un personaggio sacrificare parte della propria memoria per evitare di perdere la propria essenza: ovvero, è possibile sacrificare e perdere, cancellandolo dalla propria scheda, un Ricordo per annullare una qualsiasi regressione lungo la Catena del Fato.

NARRAZIONE, DESCRIZIONI ED EVENTI

In Catene del Fato, i personaggi si trovano ad affrontare delle situazioni piuttosto affini a quelle di molti Giochi di Ruolo: ci sono degli scontri, e loro ne devono uscire vincitori. Quello che cambia, è il fine per i quali si affrontano tali scontri: le battaglie non sono un mezzo per progredire, ma l'unico modo per riottenere quello di cui si è stati privati: i ricordi, la libertà, la vita stessa.

Per mettere l'accento su questo aspetto del gioco, è bene tenere a mente una serie di consigli e di fattori descrittivi.

In primo luogo, il fatto che i PG di Catene del Fato siano soldati per conto degli immortali non vuole affatto dire che essi li trattino come i propri campioni ed eletti: piuttosto, essi sono la carne da macello, le perdite calcolate, gli uomini sacrificabili per un vantaggio tattico anche minimo. Man mano che crescono in potenza, diventano un pericolo per i loro stessi padroni, in quanto potrebbero riuscire a liberarsi o, addirittura, a uccidere coloro che li controllano. Perciò, vengono trattati con maggior ferocia, violentemente maltrattati e derisi da quelle entità che, magari, riverivano in vita.

La distinzione fra Bene e Male, se mai c'è stata, è venuta meno con la furia della guerra, per cui entrambe le parti in causa adottano ora le stesse tattiche brutali, e mostrano la stessa cieca ferocia nei confronti dei loro nemici e di chi li serve. La differenza fra angelo e demonio non è più percepibile, e d'altronde gli aguzzini delle anime mortali non perdono certo tempo con degli schiavi per spiegare le diverse posizioni morali: se otterranno la tanto agognata vittoria ci potrà essere di nuovo un tempo per la benevolenza, o per la tentazione, ma proprio per ottenere tale vittoria bisogna mostrare quanta meno pietà possibile, perché nelle prime fasi della guerra fu proprio la pietà a provocare lo stallo in cui ora si è precipitati.

Simbolo fisico dei ceppi di terrore e violenza con le quali le potenze tengono vincolati i mortali, delle innaturali catene realizzate della loro stessa sostanza si dipanano dai corpi spirituali delle anime umane: ne cingono le membra, li tengono per il collo e, seppure non intralcino il combattimento, li vincolano al servizio agli immortali.

Gli spiriti dei mortali incarnati per servire nella guerra hanno assunto un aspetto quasi inumano: le differenze esteriori fra i due sessi, così come quelle dettate dall'età, vengono quasi meno in corpi plasmati per essere semplici macchine da guerra, in arti che si contorcono a formare quelle stesse spade che impugnano in battaglia, in una pelle segnata dalle cicatrici e tesa su muscoli troppo sviluppati per poter essere naturali. Via via che un personaggio discende lungo la Catena del

Fato, i tratti inumani del suo corpo spirituale si accentuano: i muscoli si fanno più gonfi, i suoi arti meno utili a qualsiasi cosa che non sia la guerra, le catene ancor più strette e umilianti, il tutto nel disperato tentativo da parte dei suoi padroni di imporgli una qualche utilità bellica.

Ma, se un personaggio riesce a elevarsi lungo la Catena del Fato, il suo corpo spirituale si modifica per assumere le sembianze della sua anima: diventano evidenti il suo sesso e l'età che aveva al momento della morte; le catene si restringono sempre di più, mentre le armi che impugna diventano artificiali e non più perversione della sua carne. Pure, i tratti di uno spirito elevato non sono un semplice riflesso del suo corpo mortale, ma una versione idealizzata, e bellissima, degli stessi. Quando un personaggio raggiunge l'undicesimo livello della Catena del Fato si può ben dire che abbia raggiunto il massimo grado di perfezione a cui un mortale potrebbe aspirare.

Tuttavia, a questa perfezione e potenza possono corrispondere due stadi: se, al momento in cui si libera definitivamente dalla Catena del Fato raggiungendone l'ultimo livello, un personaggio non possiede almeno cinque Ricordi, la sua anima perderà ogni memoria residua della sua vita passata, perfino il suo stesso nome. Diventerà un soldato indipendente, un soldato invincibile, ma non sarà mai un essere umano completo, rimanendo piuttosto cristallizzato in una versione ideale di quella funzione che ha fatto di tutto per scrollarsi di dosso. Al contrario, un personaggio dotato di almeno cinque Ricordi riotterrà, una volta liberatosi dalle Catene del Fato, tutte le sue memorie; non solo, ma la sua anima si libererà anche dall'universo di distruzione a cui gli immortali l'hanno condannata, vivendo in un luogo diverso un'esistenza di piena libertà assieme a tutti gli altri spiriti umani che hanno raggiunto tale traguardo.

In entrambi i casi, comunque, un personaggio giunto a tale punto smetterà di essere tale e verrà rimosso dal gioco, il che in effetti fa di Catene del Fato uno di quei GdR nei quali, a conti fatti, esiste un meccanismo di vittoria e uno di sconfitta. È vivamente consigliato di permettere a ogni giocatore che ha perso il proprio personaggio di crearne uno nuovo, se vuole ancora giocare con il gruppo.

Come si deve mettere l'accento sull'aspetto fisico dei personaggi giocanti e degli altri spiriti vincolati alla guerra, così in Catene del Fato assume un peso fondamentale la descrizione fisica dei luoghi e delle potenze immortali; come detto in precedenza, la non-ambientazione di questo Gioco di Ruolo è il nulla che ha sostituito il cosmo, un nulla plasmato dalla memoria della materia che un tempo lo componeva e dai ricordi, inconsci o meno, di chi vi si trova. Il paesaggio muta di luogo in luogo, talvolta di attimo in attimo, senza che ci sia una reale logica dietro questi mutamenti.

I vari elementi del paesaggio, inoltre, sono amalgamati in una forma instabile e decadente, segnata dalla guerra che vi si combatte: il troncone un grattacielo in rovina, con gli ampi pannelli di

cristallo ormai in frantumi, può ergersi dall'acquitrino di una palude fetida e ricolma di nebbia; una semplice capanna col tetto di paglia può trovarsi fianco a fianco con le rovine di una magnifica cattedrale, sulla cima di un monte innevato e in preda alla tempesta. Il cielo, quando è chiaramente distinguibile, è solo un ammasso di tenebre nel quale il sole e le stelle, quand'anche sono presenti, sembrano piuttosto il ricordo sbiadito di una luce che degli astri veri e propri. Quello che sconcerta maggiormente, in tale sostanzializzazione del vuoto, è la totale assenza di vita: non una pianta, non un animale: solo gli immortali e i loro schiavi.

Come hanno imposto agli spiriti di cui si servono, così le potenze hanno optato per assumere una forma funzionale al loro scopo, una forma cioè che sia efficace in battaglia e capace di gettare nel terrore i volti di chi li serve. In loro vi è qualcosa che potrebbe rinviare all'aspetto iconografico con cui sono stati noti ai mortali, ma tutti i caratteri più gradevoli sono stati sostituiti da aspetti di pura ferocia e bestialità; gli immortali hanno un aspetto androgino, ai limiti dell'innaturale, e delle voci in cui vibrano potenza e odio, un odio alimentato da eoni di guerra. Un essere angelico completamente nudo dalla testa di serpente che si contorce sul lungo collo, o un umanoide quadrupede con le dita artigliate e due corna da capra sulla testa sono entrambi buoni esempi di come le potenze potrebbero presentarsi agli occhi dei mortali.

Sempre riguardo agli immortali, a seconda dei casi potrebbe sembrare utile fornirne delle gerarchie di poteri, classificandoli in diversi gruppi a seconda della loro potenza. Tuttavia, in questo modo si darebbe loro una connotazione specifica: infatti, una classificazione eccessivamente specifica potrebbe sbilanciarsi pericolosamente verso l'identificazione di questa o di quella figura del mito o della religione (quando le due cose non coincidono) in una delle due parti in guerra, e non è questo il fine di Catene del Fato. Non si vuole in questa sede andar contro nessuna religione, né demonizzare alcuna credenza che qualsiasi uomo abbia mai avuto, ma piuttosto offrire un ritratto d'orrore altamente improbabile di una situazione disperata eppur ricca di spunti.

Le avventure narrate con Catene del Fato devono tener conto di questi ed altri fattori. In particolare, è bene che un Game Master elabori i canovacci delle avventure da proporre ai suoi giocatori tenendo conto di una trama di fondo che legghi i PG fra loro lasciando però la possibilità di un agire indipendente: i personaggi, ad esempio, potrebbero essere impiegati nello stesso battaglione da una delle due forze, ma potrebbero anche essere degli avversari forzati che, in diverse battaglie, si trovano sempre a doversi affrontare fra loro.

Un'avventura potrebbe ruotare attorno ad un tentativo di fuga dall'esercito degli immortali, o attorno a una singola, disperata battaglia per salvare quello che un tempo era un amico. Si consiglia

di iniziare con avventure “facili”, che oppongono i PG a dei semplici PNG, per poi farli arrivare a confrontarsi con le potenze una volta che, cresciuti in consapevolezza e capacità, cercheranno di liberarsi dalle catene che li legano ai loro aguzzini.

Va sempre tenuto in mente che, della vera natura di quanti combattono, i personaggi sanno ben poco: sono rinati senza memoria, senza nessuna spiegazione, soltanto per essere mandati al massacro da delle entità non meno grottesche e crudeli di quelle che comandano i loro avversari.

Sarà solo con dei Ricordi particolari, o strappandole di bocca a un “immortale” ormai prossimo alla sconfitta, che potranno ottenere delle risposte su ciò che sono diventati e sul perché della loro rinascita. E, forse, potranno trovare un modo per strappare anche gli spiriti di quanti un tempo gli furono cari alla spirale di distruzione e sofferenza alla quale sono stati vincolati.



INDICE

<i>Introduzione</i>	pagina 3
<i>Panoramica</i>	pagina 5
<i>Regolamento</i>	pagina 8
<i>Narrazione, descrizione ed eventi</i>	pagina 12
<i>Indice</i>	pagina 16
<i>Scheda del personaggio</i>	pagina 17

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Nome _____

Giocatore _____

Descrizione _____

Ricordo _____

Ricordo _____

Ricordo _____

Ricordo _____

Ricordo _____

Ricordo _____

Catena del Fato



0% 10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%