

La Gondola Elfica.

L'origine dei personaggi del romanzo.

Auto-intervista ad uso e consumo dei lettori.

La nascita dei personaggi del libro: una pura creazione letteraria o evoluzione di personaggi non giocanti utilizzati in giochi di ruolo tipo Dungeon & Dragons?

Questa auto-intervista ad uso e consumo dei lettori cerca di raccontare come alcuni personaggi siano nati dalla mia fantasia e dalle mie esperienze di gioco e ne descrive le caratteristiche principali per usarli nei giochi di ruolo come Dungeon&Dragons..

L'autore (intervistato ed intervistatore)
Giuseppe Marcon

▪ *La nascita dei personaggi del libro è una pura creazione letteraria o l'evoluzione di personaggi utilizzati in avventure al gioco di ruolo come Dungeon & Dragons?*

All'occhio di lettori puristi non sta bene rispondere che questi personaggi sono l'evoluzione di altrettanti personaggi utilizzati in partite di D&D, ma come potrei non aver tratto spunto dall'esperienza fatta in vent'anni di Dungeon Master?

Quindi: ebbene sì! Alcuni personaggi sono un'evoluzione di personaggi non giocanti utilizzati nelle avventure da me create anni fa in qualità di Dungeon Master durante le partite con gli amici al gioco di ruolo Dungeon & Dragons. Certamente non tutti. Molti sono del tutto inventati. Altri sono tratti dalle mie letture fantasy giovanili.

Ed in ogni caso sono stati rivisti per trovare il giusto posizionamento letterario e bilanciare il mondo variopinto che ho immaginato basandosi spesso sulla ricerca di forti contrasti.

▪ *Qual è il personaggio che più di tutti gli altri deriva da esperienze di giochi di ruolo?*

Fra i personaggi più interessanti da citare c'è certamente **Guglielmo Sagrantino da Roccapulciosa**.

E' un paladino anomalo, che fa da contr'altare ad Ulan. Guglielmo è bello, dotato di un Pegaso candido ed intelligente, Willie, a dir poco invidiabile. Indossa armature preziose: d'oro e d'argento. E' giovane, cortese, un vero "cavaliere" e le donne impazziscono per lui. E' un paladino esperto e l'arciduca lo considera il suo miglior guerriero. Eppure non vince affatto per le sue capacità di combattimento, ne per le sue armi: vince semplicemente perché è baciato dalla dea Fortuna.

E' questa caratteristica importante ne fa un personaggio amabile nel lungo periodo: perché è un vero buono, ci tiene molto all'onore almeno dal suo punto di vista, non gli interessano i soldi, né la forza, né la magia, è leale e a suo modo ha humour. Ma la caratteristica odiosa a prima pelle di vincere per fortuna e non per le sue capacità porta Ulan, al contrario guerriero poco intelligente ma estremamente capace ed intrepido, ad entrare definitivamente nelle grazie del lettore che non può non riconoscervi un coraggio incredibile e delle capacità concrete impressionanti.

Guglielmo è l'evoluzione abbastanza fedele di un personaggio non giocante (inventato da me e non controllato dai giocatori, per capirsi!) che ha proprio queste caratteristiche. E' semplice da usare per un Master: in fondo non sa fare nulla di particolare. Permette di dare un degno alter ego ai giocatori che vogliono costruire guerrieri "cattivi" senza sentirsi il rimorso nella coscienza di dover uccidere solo paladini onesti e meritevoli.

La sua fortuna si esprime in un semplice concetto tecnico del gioco: ogni round di gioco può scegliere un tiro di dado (anche da 20 come si usano costantemente nel D&D) e fare il massimo, ovvero il meglio per lui. Velocizza anche il gioco: se si tira un dado solo a round non serve neanche tirarlo, il risultato è già noto. Di fatto, come avviene nel libro, il giocatore avversario per sconfiggerlo farebbe bene ad attaccarlo in più modi contemporaneamente per limitare l'effetto straordinario della sua fortuna.

Infine devo dire che alla lunga, almeno nelle mie intenzioni, anche Guglielmo Sagrantino da Roccapulciosa conquista il favore dei lettori, compresi i più critici. La sua eccezionale fortuna in fondo è quasi una maledizione. Lui non la controlla, né ne approfitta. Così per la sua inevitabile ricchezza, devoluta a piene mani, come per la sua notevole bellezza, non sfruttata per nulla nel tentativo di conquistare chicchessia.

Insomma, un vero "cavaliere".

▪ ***E quale da esperienze di lettura di altri romanzi famosi?***

Il più riconoscibile è certamente **Ulan**, versione radicalmente rivisitata di **Conan il barbaro**. Invero in lui c'è una parodia di un altro personaggio famoso **Elric di Melibone**. Se Elric è nato (da come si racconta) quale alter ego di Conan, Ulan è un tentativo di mediazione esaltando le sue caratteristiche più umane.

Conan è un uomo forte, fortissimo, talmente forte che le sue armi suonano un peso inutile, un semplice accessorio nella mischia. Elric è un uomo debolissimo, malaticcio, che sopravvive grazie a delle erbe, ma possiede una spada potentissima che di fatto combatte per lui rendendolo invincibile. Ulan è sia forte che dotato di una spada potentissima ma questa associazione vincente è limitata dalla sua stessa umanità. Ulan è un uomo vero, straordinariamente coraggioso, che vive in un mondo di barbarie, rischiando sempre il tutto per tutto. Ha molti difetti, indecisione, intelligenza limitata, impulsività e soprattutto ama, ama davvero. E' a mio parere più vicino al lettore lanciandolo in una condizione immaginaria di estrema potenza e contraddittorietà, ove abbandonare la ripetitività della vita moderna per affrontare in modo diretto e senza pudore problemi umani di ogni grandezza.

Mentre Elric verrà sopraffatto dalla sua stessa spada demoniaca, causa della morte di molti suoi amici come della sua donna, Ulan continuerà anche nel secondo libro a limitarne gli effetti nefasti grazie alla sua forza ed alla sua impulsività, senza lasciarsi abbindolare da troppi ragionamenti, in un rapporto contraddittorio che non voglio anticipare.

▪ ***Dan e Bircio?***

Di molti romanzi fantasy letti in gioventù (es: collane Dragonlance, Shannara, Tolkien,...) spesso mi rimanevano in mente più i personaggi minori, nanetti, hobbit, gnomi od altro, che i personaggi principali. Erano più simpatici, più umani o forse solo più divertenti e curiosi. Non so', ma non potevano mancare dei "nanetti" in un romanzo fantasy multi-sfaccettato, variopinto e colorato "come dico io".

Ovviamente senza staccarmi troppo dalla tradizione ho impostato questa coppia che riassume maggiormente l'anima ironica e divertente della mia saga. Il risultato finale, **Dan e Bircio**, è una coppia di personaggi originali che ancora oggi non riconosco minimamente nei romanzi che leggo. Inutile tentare di trovare dei riferimenti precisi nella letteratura preesistente.

Bircio è un nano tradizionale ma vecchio e letterato. Un nano buono, brontolone, fifone e un po' sbruffone. Ma in fondo saggio, amabile e sempre premuroso verso Dan. Dan invece è un ragazzino dai piedi buffi, con la curiosità e la furbizia di un bambino che vuole scoprire con occhi aperti la realtà a 360 gradi. Un esserino in grado di sorprendere a sua volta il vecchio Bircio che dall'alto dei suoi 3 secoli di vita pensa di aver già vissuto ogni tipo di esperienza e di non aver più nulla di interessante da conoscere.

Assieme ottengono l'effetto di generare dialoghi originali in modo naturale, senza sforzo alcuno. Nonché situazioni comiche ed avvincenti. I lettori vi entrano in simpatia subito non possedendo entrambi difetti tali da allontanare l'interesse del lettore.