

Analisi. Nei tre volumi della serie l'influsso delle divinità è imprescindibile per la buona riuscita Grecia Antica, il ruolo degli dei

Gli autori Butterfield, Honigmann e Parker hanno avuto un approccio molto curato al soprannaturale mitologico

di Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)

Che l'influenza degli déi nei librogame abbia spesso un ruolo importante è un dato di fatto; che la loro presenza arrivi a condizionare quasi ogni azione del protagonista nel corso dell'avventura, e che il loro influsso sia imprescindibile e decisivo per la buona riuscita della sua impresa è assai meno frequente. Anzi, a dirla tutta probabilmente accade solo in Grecia Antica. Esistono certamente altre serie dove l'ingerenza della divinità di turno può avere effetti importanti sul susseguirsi degli eventi, ma questo accade solitamente in casi particolari, e soprattutto una o due volte al massimo nel corso dell'intera vicenda. Si pensi alla preghiera a Libra in *Sortilegio*, o al Giudizio di Dio di *Misteri d'Oriente*.

Il mondo della Grecia classica ha tramandato influssi culturali di vario genere: il patrimonio mitologico, ricco di rimandi anche ad archetipi ancestrali che nel pantheon ellenico vengono antropizzati e avvicinati alla realtà del mondo soprattutto grazie all'identificazione delle forze naturali e degli eventi quotidiani con uomini e donne immortali, ancor oggi affascina e influenza svariate opere moderne. Lo stesso è accaduto nella collana presa in esame in questo pezzo, che il terzetto di autori, in età tardo-adolescenziale, ha deciso di creare. È impensabile anche in un contesto letterario "leggero" come quello narrativo-ludico proprio dei librogame, immaginare di dare vita a un eroe e ambientare le sue storie in Grecia senza tener conto del retroterra religioso caratteristico di quella cultura, e dell'enorme influsso che il pantheon classico aveva sull'evoluzione dei racconti e delle storie dell'epoca.

Butterfield, Honigmann e Parker di questo non solo tengono conto, ma studiano approfonditamente comportamenti, leggende e caratteristiche delle varie divinità, riproponendole nella loro trilogia con molta verosimiglianza. Fin dall'inizio del primo volume, *In Viaggio verso Creta*, ci si accorge che prescindere dall'appoggio di un dio è utopia: si sarà infatti chiamati a scegliere tra un ventaglio di immortali quello che sarà il proprio protettore. Ognuno di essi offrirà doni e vantaggi importanti per la buona riuscita dell'impresa: è interessante notare quanta cura sia stata messa in questa prima parte per far sì che l'appoggio di un nume non si riduca a una benevolenza meramente formale, ma offra benefici che ben si sposano con le sue caratteristiche mitologiche e religiose.

Si avrà così Apollo, in grado di donare poteri di preveggenza in linea con le sue virtù profetiche, Afrodite, il cui appoggio garantirà un certo ascendente sulle persone (si



erediterà una parte del fascino irresistibile della dea), Ares che favorirà ogni qual volta c'è da menare le mani, perfezionando le capacità guerresche offensive, Atena che oltre a favorire con la sua saggezza consentirà di sviluppare al meglio, in battaglia, le qualità difensive ed Era che facendo valere il suo ruolo di regina degli Déi eviterà ingerenze eccessive, e negative, degli altri immortali. Infine Poseidone, il più collerico e incostante dei possibili protettori, sempre pronto ad adirarsi per un nonnulla e a punire senza pietà: il suo apporto sui mari però, soprattutto nella seconda parte del primo capitolo della serie, in cui si naviga verso Creta, sarà preziosissimo.

Oltre alla protezione, gli déi garantiranno anche i loro favori se si saprà compiacersi, o perseguiteranno senza pietà se si terranno condotte, a volte anche valorose, da loro giudicate offensive.

L'altro aspetto della visione tragica della realtà, tipica dell'età classica, è qui ripreso splendidamente: esattamente come accade nelle opere teatrali dei grandi tragediografi, comportarsi rettamente non darà automaticamente l'assicurazione di ottenere il favore delle divinità. Molto spesso una singola azione garantirà l'apprezzamento di certi immortali, ma metterà inevitabilmente contro ad altri. Non esiste quindi il giusto assoluto: questa indeterminatezza, oltre ad essere atipica per un librogame, porrà sovente in condizione di dover più che altro limitare i danni e decidere in prospettiva, tenendo conto degli eventi futuri e dello "stile" di gioco, quale immortale vezzeggiare, allo scopo di garantirsi il favore, e quale invece "sacrificare", infischiosene delle inevitabili conseguenze.

È chiaro che avere un dio dalla propria parte

o addirittura sceglierlo come protettore non garantisce l'assoluta benevolenza fino alla fine delle peripezie. L'appoggio degli immortali non solo va conquistato, ma anche confermato. Spesso una singola azione errata cambierà l'atteggiamento dei numi nei confronti del protagonista: potrebbero decidere di non volere più proteggerlo, o mantenere nei suoi confronti un atteggiamento neutrale, o nei casi più gravi addirittura sfavorevole, ribaltando l'approccio benevolo che avevano avuto fino al paragrafo precedente. Tutto questo è splendidamente greco, anzi greco-classico: già con l'avvento della romanità, e con la conquista della penisola ellenica da parte dell'esercito latino, tale atteggiamento di indeterminatezza verrà perduto. Si individueranno canoni di giustizia ben precisi, coincidenti con i valori della romanità, e le divinità risentiranno di questo cambiamento di mentalità, tanto da divenire più schierate e legate a valori univoci e inequivocabili.

Altro elemento di grande interesse in Grecia Antica è dato dall'ottima caratterizzazione dei luoghi e delle feste religiose: accurato è lo studio delle città e degli elementi sacri attribuiti a ogni località.

Accadrà così di trovarsi a Epidaurò, città centrale per il culto di Esculapio, e assicurarsi il favore del dio della medicina, o la sua disapprovazione, a seconda se si sarà in grado di difendere il suo tempio da un'invasione di empi e banditi. Oppure percorrere le strade di Eleusi ed essere costretti ad affrontare un rituale misterico in onore di Demetra: solo compierlo alla perfezione garantirà il favore della dea delle messi e i vantaggi che ci garantirà il suo appoggio. Irritarla o mancarle di rispetto eseguendo malamente la cerimonia ci condurrà a conferenze nefaste,

addirittura alla morte nella peggiore delle ipotesi. Lo stesso tipo di approccio, molto accurato, caratterizza altri luoghi geografici: ogni isola dell'Egeo è sacra a un Dio. A Citera Afrodite metterà il protagonista alla prova, e se si comporterà male potrebbe addirittura perderla come protettrice; Lemno è la patria mitologica di Efesto: ingraziarsi il dio della metallurgia lì dove è sita la sua cucina consentirà di ottenere armi potentissime, che aiuteranno molto nel corso del cammino.

Scelte giuste e assennate ma soprattutto in linea con la realtà religiosa e storica della Grecia classica aiuteranno quindi non solo a risolvere le problematiche che via via ci si troverà ad affrontare ma addirittura potranno condizionare in modo decisivo tutti i volumi della collana. Le conseguenze legate a decisioni sbagliate saranno altrettanto gravose: inimicarsi Poseidone per esempio porterà a morte quasi sicura nel Ritorno, volume che più degli altri costringerà a peregrinare per i mari.

Unica eccezione la fa parte del secondo volume, quella in cui si è ospiti nel palazzo di Minosse. Ma anche in quella occasione l'apparente indifferenza degli déi nei confronti dell'eroe sarà motivata: il culto delle divinità nell'ambiente cretese è differente da quello continentale, e i protettori non hanno possibilità di influire negli eventi oscuri del palazzo cretese; altra situazione che denota una volta di più l'estrema attenzione posta dagli autori per la realtà storico-religiosa dell'epoca classica, e lo sforzo di riproporla il più fedelmente possibile nelle pagine di Grecia Antica.

Una considerazione per concludere. Il valore di un'opera che ha velleità storico-mitologiche si misura anche dalla capacità degli autori di dissertare con cognizione di causa dei temi trattati e riproporre in maniera puntuale e precisa gli elementi fondamentali dell'epoca analizzata. In questo, al di là della qualità narrativa dell'opera, che può piacere o meno, Butterfield, Honigmann e Parker riescono davvero bene.



Presidente
Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore
Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

