

TANGRAM

rivista di cultura ludica



Faith Empire Project

Gioco di ruolo e fantascienza

di Roberto Bernocco

Quasi tre anni fa, un gruppo di appassionati della fantascienza ha deciso di sviluppare un'ambientazione originale, sulla quale costruire diversi prodotti editoriali, e dare libero sfogo alle proprie capacità artistiche.

Dopo una prima fase di sviluppo e un approccio con un editore di giochi di ruolo, naufragato per problemi di tipo contrattuale, si era deciso di tentare la strada dell'autoproduzione.

Grazie a un nuovo servizio di Print of Demand che si affacciava anche in Italia (Lulu.com) abbiamo cominciato a concretizzare le nostre fatiche nel primo Manuale Base, che ha visto la luce il 29 Febbraio 2008.

Il gruppo consta di una quindicina di collaboratori più o meno assidui, più qualche intervento spot sia di illustratori, che di scrittori e beta tester che hanno permesso di portare avanti un progetto a tutto tondo, completo e originale in ogni sua parte, permettendo di dividere l'enorme mole di lavoro necessaria per portare a termine la realizzazione del manuale. Grazie a questo strumento di distribuzione a basso costo e con la costante attività di promozione in fiere e manifestazioni ludiche, speriamo di divulgare la nostra passione e di continuare a creare e produrre cose gradevoli e appetibili per i giocatori.

Ambientazione

Siamo intorno al ventisettesimo secolo, con il Concilio delle Fedi, un organo politico e militare che ha riunificato le religioni e che ha da poco conquistato parte della galassia alle multinazionali, dette Galaxiacorp, che finora hanno dominato lo spazio conosciuto.

Questa guerra è scaturita a causa dei senz'anima, i cloni prodotti dalle Galaxiacorp per colonizzare lo spazio e asservire il loro desiderio di potere. In questo periodo la guerra, diversi sabotaggi da parte dei cloni, che hanno tentato di scampare alle persecuzioni religiose e i resti delle Galaxiacorp



sconfitte e delle mafie che le hanno aiutate a controllare lo spazio, si è creata una situazione di enorme incertezza e conflittualità nella galassia.

Quindi il giocatore potrà impersonare dal monaco benedettino piuttosto che shaolin, al mujaidin, al 'picciotto' piuttosto che allo scienziato al medico, e persino al robot e persino al clone potenziato geneticamente (Ipergene), senza vincoli di scelte, percorsi o fazioni ben specifiche. Si può fare quello che si vuole, sia per la scelta delle caratteristiche

e delle abilità del personaggio, sia come background, immaginando anche di interpretare doppiogiochisti o comunque PG poco lineari.

Sintesi delle Regole

3d10, classico, con gestione delle Caratteristiche e delle Abilità e una gestione delle Ferite su due livelli (locale e generali). Niente di nuovo o sofisticato, proprio per tentare di fornire regole semplici e di immediato utilizzo sia a chi è esperto del genere sia per chi voglia per la prima volta avvicinarsi a questo tipo di giochi.

Oltre il gioco

Uno degli aspetti peculiari del nostro progetto è quello di fornire non solo un gioco di ruolo, con meccaniche e regole più o meno complesse, ma un'ambientazione strutturata, ed arricchita anche con opere letterarie, come per molti dei prodotti di successo nel settore ludico.



E' nata quindi la volontà di scrivere veri e propri romanzi, calati nell'ambientazione di Faith Empire, con lo scopo di meglio descrivere l'universo fantascientifico in cui calare le proprie avventure, ma anche semplicemente attirare gli appassionati del genere a nuove letture e successivamente anche al gioco di ruolo.

Un'ulteriore particolarità di questi romanzi è stata la tecnica di stesura del manoscritto, completamente con il cellulare e il T9. Compagni di Viaggio, il primo romanzo uscito a maggio del 2007, ha avuto un certo interesse e clamore, su riviste, giornali e radio, ma la storia in esso narrata proseguirà con altri due romanzi di prossima uscita.

Parallelamente stiamo portando avanti il progetto di un fumetto, con le stesse finalità.

Nuovi Progetti

Un'avventura, prosecuzione di quella introduttiva presente nel manuale base e molto materiale pronto per essere inserito in nuove espansioni. Quello che mi piacerebbe avvenisse che proprio gli utenti mi dessero indicazioni per il futuro, in modo da meglio accontentare i loro bisogni. Oltre a questi aspetti direttamente legati al gioco e all'ambientazione di Faith Empire, proseguiranno i romanzi, con il secondo "Il Sogno e l'Incubo" di prossima uscita e forse un fumetto e un Card Game, ancora in fase di sviluppo e valutazione.

Per contatti: www.faitbempire.com