

# Agonistika —news—

Per. trimestrale - Anno 1 Numero 3 - Luglio/Settembre 1991 - Sped. in abb. post. gruppo 4/70 (Bologna) - Dir. Resp. Sergio Valzania - Autor. Trib. Roma n. 00554 del 28/9/90 - Dir. & Amm. Roberto Flaibani, Via Pisacane 6, 00152 Roma - Art Director Antonella Righetti - In redazione Mauro Cammoranesi - Impaginazione Carmela Paloschi - Stampato presso Grafiche Galeati, Via Selice 139, Imola (BO) - Tiratura 8.000 copie.

contiene "I.P."

## ALLA VIA COSI'!!

Una brezza leggera gonfia le nostre vele, mentre navighiamo su di un mare appena increspato. Non abbiamo dovuto mettere ai remi gli orchetti nostri prigionieri e persino i goblin si nutrono tranquilli nelle loro gabbie, senza contendersi il cibo. Il nostro timoniere impugna sicuro la ruota del timone, mentre scruta l'orizzonte. Questo per dire che le cose vanno piuttosto bene, qui ad AN. Le trentadue pagine sono consolidate e aspettiamo con sicurezza di arrivare a quaranta; continua il regolare afflusso di lettere; amici fidati non si stancano di scrivere gratis per noi. Ma soprattutto per voi. Il successo del Campionato Italiano di D&D rafforza ulteriormente le nostre posizioni. La stagione è buona. Uno dopo l'altro si sgranano in tutta Italia gli appuntamenti ludici, tanto che facciamo addirittura fatica a starci dietro. Nel nostro stile è non avere preferenze, ma qualche nome lo facciamo: Modena e Gradare per il futuro, L'Aquila e Roma per il passato recente. Altri particolari in cronaca. Adesso ci concederemo una vacanza di una o al massimo due ore (Maldivi?, Tibet?, Hawai?, Torvaianica?, Malindi?, Terminillo?, Gran Canyon?, Cesenatico?) e poi di nuovo al lavoro.

SERGIO VALZANIA

## Le finali di Agonistika 91

# I GOBLIN CONQUISTANO ROMA

Nella cornice di "Giocare è Vivere", si è conclusa la quarta edizione del Campionato Italiano di Dungeons & Dragons

Oltre 2.800 iscritti, più di 20 città coinvolte nelle selezioni locali, la finale nella prestigiosa cornice del Palazzo dei Congressi di Roma: questo Quarto Campionato Italiano di Dungeons & Dragons è andato del tutto al di là delle nostre aspettative. Eravamo partiti in sordina, senza finanziamenti, con i foschi presagi della guerra del Golfo, speravamo tutt'al più di

bissare il risultato dell'anno scorso. Abbiamo chiuso alla grande, con una macchina fabbrica-tornei che gira a pieno ritmo, il supporto di questo giornale che fino a pochi mesi fa nemmeno esisteva, e un interesse del pubblico intorno al gioco di ruolo che si fa di giorno in giorno più grande.

*continua a pag. 14*





## Bringing Gamers Together - The RPGA Network

'THE ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION' European Branch has been created for all you gaming enthusiasts out there!

**You could be either a excellent role player or maybe just a beginner in the hobby but, by being a member of the RPGA Network you play against the best of the best.**

The RPGA Network is specifically for you, the gamer, with members from throughout the UK and Europe, bringing gamers together by conventions, newszines and ideas.

All this and much much more when you join the RPGA Network....

.....  
***Please send me further information on the RPGA Network.***

**Name** \_\_\_\_\_

**Address** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Country** \_\_\_\_\_

**Age** \_\_\_\_\_

*Please fill in the enclosed form and return it to  
RPGA Network, European Branch, TSR Limited, 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, England  
or tel (44) 223 212517*



The ROLE PLAYING GAMES ASSOCIATION™ Network



Luciano Canfora tratteggia una figura centrale della Grecia classica: l'oplita

*Gli opliti spartani, con il loro cospicuo seguito di scudieri adibiti al trasporto delle armi pesanti, hanno costituito per secoli uno strumento bellico imbattibile.*

*l'ospite*



lungo conflitto con la Macedonia. L'Atene della fine del IV secolo instaura un sistema politico immutato nelle strutture ma basato sulla limitazione della cittadinanza.

Gli opliti spartani combattevano accompagnati da ben sette iloti, non-cittadini ridotti al rango di

## CITTADINO GUERRIERO

Gli opliti (da *hopla*, armi), cioè i cittadini adulti, maschi, in grado di armarsi a proprie spese, costituiscono il nerbo del corpo civico delle città greche. Nelle diverse città, pur con diverso peso, essi rivestono un ruolo sostanzialmente analogo. Ciò può dirsi, in certa misura, persino per due città che hanno finito col rappresentare due modelli antitetici: Sparta e Atene. In origine anche ad Atene il corpo civico è costituito da questi guerrieri autosufficienti, da questi cittadini-guerrieri: e chi non rientra in questo ceto è fuori della cittadinanza. Poi, tra il VI e il V secolo a.C., la grande novità, detta "democrazia", cioè potere dei non possidenti, è l'estensione della cittadinanza anche ai nullatenenti di condizione libera, di padre (e poi anche di madre) ateniese. Ma, anche per questi nuovi soggetti, il nesso con la loro funzione militare, come marinai della flotta, sarà determinante come base della loro cittadinanza.

A Sparta sono cittadini (Spartati) tutti e soli i guerrieri: essi sono un popolo conquistatore che non si è mescolato con i sottomessi, e che al proprio interno ha serbato la struttura paritaria della comunità militare. Una tale chiusura ha

fatto sì che un costante calo demografico abbia insediato abbastanza presto, già nel corso del V secolo a.C., questa comunità oplitica "pura".

Nonostante l'allargamento verso i non possidenti, però, il ruolo e il prestigio sociale degli opliti è stato tutt'altro che trascurabile in Atene anche dopo l'avvento della democrazia. Ciò non fu dovuto soltanto a fattori esterni: per esempio la vittoria conseguita in battaglia campale contro i Persiani a Maratona nel 490 a.C., evento sicuramente decisivo per il prestigio oplitico quanto la vittoria navale a Salamina, dieci anni dopo, lo fu per la spinta in senso democratico, dato il decisivo ruolo svolto dai marinai. Oltre a ciò vi sono fattori più propriamente politici: non si è mai sopita infatti, in Atene, nonostante il lungo predominio democratico, l'aspirazione da parte dei ceti possidenti a ritornare ad uno "stato oplitico", ad una limitazione della cittadinanza ai maschi adulti in grado di armarsi da se (detti *hopla parachômenoi*). Ciò si è manifestato apertamente nelle due crisi "oligarchiche" della fine del V secolo (411 e 404/3 a.C.) e, in modo più durevole, con la definitiva sconfitta (322 a.C.) nel

servi della gleba. Con il loro cospicuo corredo di scudieri, preziosi per il trasporto delle armi pesanti (scudo di bronzo, lancia lunga oltre due metri e mezzo, spada corta di ferro) essi hanno costituito per secoli uno strumento bellico imbattibile: per il loro numero, per la compattezza della loro formazione, per il prezioso supporto degli scudieri-iloti. Una delle ragioni della debolezza degli opliti ateniesi, nel confronto sul campo (dopo Maratona essi accumulano una serie di sconfitte), risiede nel decadere della loro centralità all'interno della macchina militare ateniese. Una macchina militare che, com'è noto, dal 480 in poi si è rivolta sempre più verso il mare.

Nello scontro per l'egemonia è, comunque, alla fine risultato che l'arma oplitica era la carta vincente. Tebe con la sua falange, e poi la Macedonia di Filippo, il quale seppe perfezionare ulteriormente la falange tebana, hanno scalzato definitivamente prima Sparta poi Atene dal loro ruolo egemonico nel breve lasso di tempo che va dalla battaglia di Leuttra (371 a.C.) alla battaglia di Cheronea (338 a.C.).

LUCIANO CANFORA

Reportage da "Giocare e Vivere"

## SCACCO AI POLITICI

*Diversi eventi ludici hanno animato la manifestazione, che ha però visto disertati dal pubblico gli appuntamenti politici*

I politici sono gli unici ad uscire sconfitti dal gioco. Quello proposto da "Giocare è Vivere", naturalmente, la grande rassegna nazionale del giocare adulto che si è svolta a Roma al Palazzo dei Congressi dal 12 al 16 giugno. Anche nel giorno dei record (sabato 15), in cui le biglietterie hanno registrato 7.000 presenze su un totale di 20.000

partecipanti, la sala dei convegni con i politici è stata sempre quella più vuota di ascoltatori. Un po' come dire che il pubblico non si è prestato al gioco del "palazzo" e, incurante di quella filosofica "qualità della vita" proposta dagli onorevoli, ha invece coniugato il verbo ludere a suo modo imponendo una qualità di vita tutta sua.

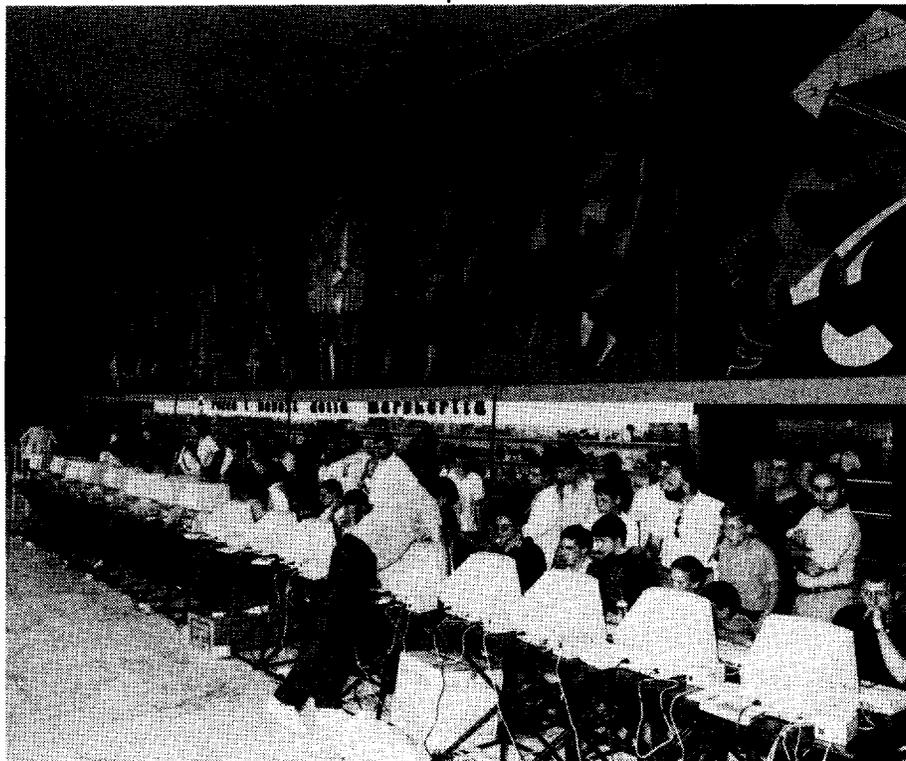
"Abbiamo vinto una scommessa", dichiara il medico-informatico Tommaso Gabriele Bruno, amministratore della società organizzatrice, la Technoesis "I 200 milioni in perdita di quest'anno possiamo già considerarli un investimento per la seconda edizione".

Decisamente più affollati i luoghi dove il gioco è stato vissuto nel vero senso della parola e, nonostante la naturale diffidenza verso le prime edizioni, molte federazioni hanno dovuto chiudere le iscrizioni in anticipo.

Molto ammirata l'esposizione d'arte allestita dal Tetto, 200 opere tutte sul tema "gioco" da dove è emersa l'ironia tipicamente ludica dell'ex campionessa italiana di scacchi, Daniela Romano, che a "Giocare è Vivere" si è diletta nel Poker sportivo vincendo una targa. I vincitori del torneo di Poker sportivo sono stati Furio Maggione, primo classificato, e nell'ordine Massimo Sorbelli e Tino Buffa.

Migliaia di giocatori e atleti, così si devono chiamare gli "spacconi" del biliardo e i Maestri della scacchiera da quando sono associati al Coni, si sono scambiati opinioni, consigli tecnici, segni di amicizia e programmi che potrebbero sfociare in una strategia unica. Insomma si dovrà parlare di sinergie anche nel mondo del giocare adulto, rischiando di dare colpi di spugna alla romantica figura del giocatore, l'eroe solitario di un piccolo mondo labirintico, quasi sempre notturno e astratto.

I visitatori hanno preso d'assalto i simulatori elettronici e gli altri spazi assegnati ad Agonistika, e sono accorsi numerosi alla ricostruzione della battaglia di Waterloo sul grande plastico posto all'ingresso del Palazzo dei Congressi dai wargamers della rivista "Panoplia".





In questa specialità sono state disputate tre gare e una volta tanto gli italiani l'hanno spuntata sui britannici nella convention internazionale che ha proclamato vincitore l'ingegnere Guglielmo Marlia di Ancona seguito dal romano Roberto Rossi e dal londinese Keith Smith; il campionato nazionale di wargame antico ha promosso nell'ordine: Fulvio Cerame di Firenze, Michele D'Agostino di Napoli e Roberto Marchioni di Siena; mentre negli scenari medievali hanno dominato il napoletano Cosimo Guida, il romano Renato D'Ortenzo e il faentino Paolo Vigna.

Sulle sessantaquattro caselle degli scacchi i campioni d'Italia dell'Ars Club di Roma hanno fatto da protagonisti sfidando il pubblico in una simultanea (6 contro 80) vincendo 78 partite e pattandone 2; hanno anche

conquistato il podio nel Campionato Italiano assoluto a 30 minuti di riflessione con il fotografo Mario Sibilio, il laureando in medicina Carlo D'Amore e il professionista Tullio Marinelli. La titolata compagine romana non ha però brillato in Coppa dei Campioni (coppa Europa per club campioni nazionali) dove è stata sconfitta di misura nonostante i tre punti persi per squalifica e regalati agli avversari portoghesi, il Boavista Futebol Club di Porto.

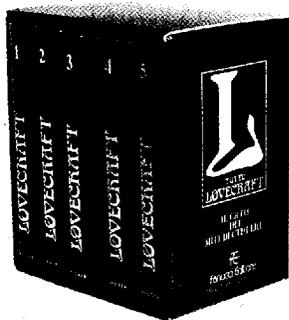
Il giovane livornese Maestro di dama Michele Borghetti ha stabilito il nuovo record mondiale "under 18" giocando contemporaneamente contro 6 damisti, senza guardare le damiere (ha giocato quindi alla cieca, come si usa dire), ma nel torneo nazionale, senza la benda, è finito al quarto posto alle spalle del veneziano Mirco De

Grandis e dei romani Marcello Gasparetti e Cesare Flavone.

Il torneo a squadre di bridge è stato vinto dalla formazione capitanata da Papi con Carmignani, Carpentieri, Battista e Bonavoglia, mentre la famosa Zurigo con il campione mondiale Belladonna si è accontentata della quarta posizione alle spalle delle formazioni Guerra e Paisiello. Ai signori Intonti è andato il primo premio a coppie. L'Associazione Romana Bridge ha inoltre organizzato un torneo a favore dell'Associazione per la lotta contro i tumori infantili (tel. 8314323).

Presente anche la Federazione dell'Othello, che ha dato vita ad un torneo per esordienti vinto da Gino Massimilla davanti a Paolo Fasce e Carlo d'Eusebio.

STEFANO FABBRI



*Ora puoi "Giocare"  
con il mondo di Lovecraft!*

*per te in OFFERTA SPECIALE  
il ciclo completo dei MITI DI CTHULHU*

*a £. 120.000 (anziché £. 150.000)*

*in uno splendido cofanetto e*

*il testo fondamentale NECRONOMICON*

*a sole £ 16.000 (anziché £. 20.000)*

DESIDERO RICEVERE IN CONTRASSEGNO  
I SEGUENTI VOLUMI (BARRARE CIO' CHE INTERESSA)

COFANETTO COMPLETO L. 120.000  
- I MITI DI CTHULHU -

NECRONOMICON L. 16.000

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

CITTÀ \_\_\_\_\_

C.A.P. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_



fanucci editore

Via delle Fornaci, 66 - 00165 Roma  
Tel. 06 - 3266384 - 6382998 (Fax)

## UN CENSIMENTO

Il Bel Paese pullula di BBS, spesso con molte idee, qualche volta con caratteristiche professionali, sempre con pochi soldi. Un fenomeno che assomiglia da vicino a quello delle fanzines dedicate al gioco, ai fumetti, alla letteratura fantastica.

Il mondo del gioco e quello della telematica amatoriale sembrano seguire rotte parallele. Promuovere l'incontro tra hackers e dungeoneers è un compito stimolante per noi di Agonistika. E' per questo che abbiamo pensato di lanciare un censimento di tutte le BBS che possiedono almeno un'area dedicata al gioco.

Scriveteci, o collegatevi tramite il numero 06-6279617 (300-2400 baud - 8N1).

Parleremo di voi.

Sarà il primo passo verso una grande rete ludico-telematica? Noi ci speriamo.

Si allargano le frontiere del gioco telematico

## DUNGEON E COMPUTER

*Vasto e interessante il panorama delle BBS italiane in attesa della nascita del master elettronico.*

Telematica è il brutto ma ormai comune neologismo col quale si indica l'informatica a distanza, ossia il collegamento fra computer lontani. Oggi moltissimi utenti di personal computer, oltre a dedicarsi alle applicazioni professionali, usano il mezzo telematico per divertirsi e giocare grazie alle molteplici potenzialità che esso offre.

Esiste anche in Italia un grande numero di sistemi telematici amatoriali, denominati BBS, per scambiare messaggi e programmi con altri appassionati. La maggioranza di essi può disporre di un'unica linea telefonica e presenta un'impostazione di carattere generale, ma ve ne sono alcune specializzate in un settore specifico: la musica, ad esempio, o il gioco, quello vero, in tutte le sue varie forme. E' questo il caso di Agonistika BBS, dove è possibile condurre, sotto la supervisione di un arbitro, partite di vari giochi in differita. Vi sono poi i "fuori serie" come MC-Link, grosso sistema multiutente a carattere commerciale (ma a costi popolari) dove c'è un po' di tutto: qualche centinaio di conferenze a tema, posta elettronica, conversazione multiutente in linea (chat), scambio di files e programmi e tante altre cose. Esiste però un'alternativa nuova ed eccitante alle partite telematiche che si svolgono in differita. Su un sistema come

MC-Link, basato su un potente hardware in grado di gestire contemporaneamente collegamenti con decine di persone, si può sviluppare un tipo di gioco completamente nuovo: una simulazione multiutente interattiva, una specie di grande D&D dove il master è lo stesso elaboratore che coordina in tempo reale le azioni indipendenti di molti giocatori. Il primo gioco di questo genere fu sviluppato come esperimento da alcuni studenti dell'Università di Essex in Inghilterra, sette od otto anni fa. Il gioco si chiamava MUD (Multi-User Dungeon) ed era un'avventura di solo testo, senza elementi di grafica. In poco tempo il gioco assunse una tale popolarità tra gli studenti, che il computer dell'Università fu completamente saturato dalle richieste di collegamento, al punto che la direzione del centro di calcolo dovette limitarne severamente l'accesso. Un successivo esperimento era AMP, nato nel 1988 sempre in Inghilterra, ma seguito in mezza Europa. Sembra che non pochi italiani raggiunsero il livello di "Wizard" su quel sistema. Ispirato a sua volta ad AMP, ma molto migliorato ed espanso nella sua realizzazione, è anche Necronomicon, il primo gioco multiutente interamente italiano, raggiungibile tramite Videotel. Un progetto analogo è allo studio per MC-Link, comunque l'orientamento è quello di non fare un'avventura di solo testo, ma una simulazione con presentazione a video di tipo semigrafica.

CORRADO GIUSTOZZI

# DA SOLI NON CE LA FACCIAMO...

Perchè AGONISTIKA NEWS continui ad arrivare nelle case di oltre 7.000 persone non basta la pubblicità. E' necessario che i lettori mettano mano al portafoglio.

Vi chiediamo

**15.000 lire**  
per AGONISTIKA NEWS

E a scelta riceverete in omaggio:

- a) Austerlitz, un saggio storico di Nicola Zotti, con annesso un gioco, basato sul sistema di *Napoleon Last Battles*, con cui potrete simulare la battaglia a livello operativo.
- b) una bellissima spilla con lo stemma di Agonistika.
- c) un'avventura inedita per giochi di ruolo di Marco Maggi e Francesco Nepitello dal titolo "Il sogno del centurione".

## CONTIAMO SU DI VOI

Utilizzate il CCP n. 35620004 intestato a Roberto Flaibani, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma.

Indicate sul bollettino il dono che volete ricevere.

## PARLIAMO DI SOLDI

La raccolta di fondi per il nostro giornale procede, ma con un ritmo non proprio esaltante.

Probabilmente per colpa nostra: non avevamo previsto un omaggio che premiasse i giocatori del role-playing. Una grave mancanza a cui abbiamo riparato proponendo da questo numero, oltre al saggio su Austerlitz e alla spilla, anche la bellissima avventura di Maggi e Nepitello "Il sogno del centurione".

Ma il discorso è un altro.

Abbiamo voluto scommettere sulla maturità dei nostri lettori e non li abbiamo vincolati ad un abbonamento. Da pochi giorni abbiamo reso obbligatoria la sottoscrizione di 15.000 lire per coloro che richiedono il giornale per la prima volta, ma chi lo ha ricevuto fino ad oggi continuerà a riceverlo anche senza aver versato alcun contributo.

Speriamo che gli rimorda la coscienza.

Gli inserzionisti sono quelli che ci stanno dando le maggiori soddisfazioni. In questo numero nomi prestigiosi come Dal Negro, Editrice Nord e Armenia compaiono a fianco di coloro che si sono ormai conquistati uno spazio pubblicitario fisso sulle nostre pagine. Segno che come veicolo pubblicitario Agonistika News funziona. Abbiamo inoltre, al posto d'onore in quarta di copertina, la presenza ufficiale della TSR, la casa editrice che ha inventato *Dungeons & Dragons*, cosa che riveste per noi un particolare valore simbolico.

Questo numero del giornale ha raggiunto il pareggio, ma rimane però un notevole buco accumulato con i numeri precedenti. Aiutateci a colmarlo. Ne faremo subito un altro per darvi qualche pagina in più. E magari il colore. (R.F.)

Un gioco di ruolo dedicato alla frontiera

## L'ORCHETTO VA ALL'OVEST

*Boot Hill mette insieme con buoni risultati le diverse componenti del mito del Far West per costruire un'avventura dall'insolita ambientazione*

Boot Hill (TSR 1990) è un gioco di ruolo sul West della leggenda e del sogno americano. Giunto alla terza edizione, si propone a buon diritto come un classico per rivivere lo scenario romantico e favoloso della grande Frontiera, degli spazi liberi e senza regole, in cui i protagonisti sono ovviamente i *Gunfighter*, ossia le pistole più veloci del territorio.

Ma ci sono anche i comprimari, dagli esploratori ai pionieri, dai giocatori di professione ai graduati della Cavalleria. Senza dimenticare i pellerossa e i fuorilegge, in tutte le loro innumerevoli sfaccettature. Boot Hill (letteralmente la "collina degli stivali", ovvero il cimitero dei morti in scontri a fuoco tipico delle città del West) cerca di mettere insieme i diversi pezzi del "Mito West" con risultati senza dubbio interessanti.

Anzitutto ci sono i Personaggi: i loro attributi sembrano coerenti con l'immagine di una Frontiera tutta avventure e colpi di scena, in cui si viene messi continuamente alla prova. Nel gioco questi attributi si usano continuamente, facendo dei semplici *check* con un dado da 20 su tabelle molto divertenti.

Così ogni personaggio ha:

**Forza:** la potenza e la resistenza del fisico, la capacità di sopportare i colpi. Il West non è per debolucci.

**Coordinazione:** la destrezza nei movimenti, la velocità nel colpire. Nel West chi è goffo e grossolano dura poco.

**Osservazione:** stare sempre all'erta, non farsi mai cogliere di sorpresa. Il West punisce duramente chi è spensierato.

**Fama (Stature):** il portamento, la reputazione e il prestigio. Ogni angolo del West produce il suo pugno di Eroi.

**Fortuna (Luck):** la capacità di compiere anche l'impossibile. Nel West "nulla è scritto" e tutti sono molto superstiziosi.



I personaggi così costruiti si caratterizzano poi con le abilità (*skill*): ci sono 57 abilità professionali e 5 abilità di combattimento. Inizialmente un personaggio può avere da 6 a 10 abilità, di cui almeno metà sono professionali. Le abilità professionali vanno dal saper fare lavori manuali (carpentiere, agricoltore, minatore, allevatore di bestiame, telegrafista, eccetera) alle specializzazioni più sofisticate e più colte (giocatore di professione, ladro, giornalista, predicatore, avvocato e così via). E' ovvio che alcuni *skill* più generali, come il *fast draw* (l'abilità di estrarre per primo in combattimento) o lo *scouting* (la capacità di muoversi anche in territori sconosciuti) sono fondamentali per qualsiasi tipo di personaggio.

Naturalmente in Boot Hill l'azione centrale del gioco è il combattimento con armi da fuoco. C'è il combattimento normale, con una sequenza di azioni che rimanda a quella classica di D&D. Gli elementi fondamentali sono due: la coordinazione e la buona mira. Il vostro personaggio può provare un colpo accurato, freddo, veloce o a raffica. Se sparate con un fucile avete dei vantaggi, che dipendono dal modello che usate. Oppure (quando ci si scontra a meno di 20 metri di distanza, ma sta al Master deciderlo) c'è lo *Shootout turn*, il duello alla pistola. E' chiaro che in un combattimento che dura qualche manciata di secondi, la velocità è fondamentale per sapere chi "estrae" per primo. Nel duello alla pistola, il turno di



gioco (che equivale ad 1 secondo in tempo reale) prevede 6 *step* dove contano la velocità e il *fast draw*, con vantaggi dati dalla sorpresa o dal movimento, o penalità dovute a ferite o al fatto di usare 2 pistole. In ogni caso, c'è ovviamente il rischio di mancare il colpo: e in questo caso sono guai. Facilissimo rimanere feriti; nell'ordine delle cose essere colpiti mortalmente. Comunque, niente paura: Boot Hill è incoraggiante. Se un personaggio riceve una ferita mortale, deve affidarsi alla sua buona stella: superando un check di *luck*, sopravviverà anche al più devastante colpo in testa. Boot Hill aggiunge allo scontro a fuoco altre prelibatezze: dalle regole per la rissa nel saloon al duello con i coltelli (conviene imparare ad servirsi del micidiale *bowie knife*, una sorta di machete affilatissimo), dal combattimento a cavallo alla micidiale arte della

dinamite. Qual'è il rischio, con un gioco del genere? Che ci si accontenti di una breve scorribanda, purchè sanguinosa, utilizzando uno degli scenari proposti come "Promise City" (la città tipica della Frontiera) o la "Sfida all'O.K. Corral". Se il Master è ingegnoso, costruirà per i giocatori una vera e propria campagna attraverso il West, lunga e ricca di elementi molto diversi fra loro. Il gioco fornisce informazioni e regole per amministrare la giustizia, per simulare i trasporti, per giocare d'azzardo e ha una lista di prezzi degna del migliore General Store di Tombstone. Così si possono mescolare in modo credibile l'esplorazione e la corsa all'oro, le guerre dei pascoli e gli scenari da saloon. Ogni riferimento ai classici del cinema western non è puramente casuale. Il Master potrà servirsi di un minuzioso elenco dei *fastest guns* storici, da

Billie the Kid a Jesse James, da Wild Bill Hickock a Sundance Kid. Ma, accanto a questo, potrà attingere ai *fastest guns* immaginari, personaggi di serial come i protagonisti di "Bonanza", o degli western più famosi come Cisco Kid o i "Magnifici Sette"; ma anche come "The man with no name", il Biondo degli spaghetti-western di Sergio Leone. Ciascuno con le sue statistiche di gioco ed eventuali taglie da incassare. In ogni caso, il Master potrà costruire avventure attingendo a piene mani dalla sterminata messe di storie raccontate nei film, nei romanzi e negli studi storici sull'epoca della Frontiera. Con l'unica accortezza di far tenere sempre sulla corda i giocatori, perchè nel West il destino di ognuno è incontrare uno che è più veloce di lui.

MASSIMO CASA

## Entrate nel mondo della telematica

### Regalate un modem al vostro computer

# ESSEGI

informatica

**Modem Hayes compatibili a selezione automatica della velocità. Full o half duplex. Autodial e autoanswer. Manualistica in italiano. Dodici mesi di garanzia.**

- Mod. 24P portatile alimentabile da rete o con batteria. 300 - 1200 - 2400 bps L. 245.000
- Mod. 24EM 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps con correzione di errore MNP5. Riceve il Videotel L. 420.000
- Mod. 24EV 300 - 1200 - 1200/75 - 2400 bps. Riceve il Videotel L. 340.000
- Mod. 24E 300 - 1200 - 2400 bps L. 245.000

**Per informazioni chiamate Proxima Sas al numero 06/5899287**

RPG e wargame si mescolano in Warhammer

## IL MARTELLO DI SYLVAN KING

*Una ricostruzione tridimensionale di battaglie in ambiente fantasy, nella quale si scontrano eserciti di Orchi, Goblin, Elfi, Troll...*

Sylvan King, seguito da una unità di 20 Elfi della Foresta a cavallo, scrutava tra le fronde delle querce la vasta pianura brulla. Da dietro le colline giungeva l'eco delle urla e lo strepito dei carri, schiere di Goblin invasati

avevano occupato le terre tra i due fiumi. Guidati da Ulrik, a cavallo del suo enorme cinghiale bianco, si stavano avvicinando alle foreste incantate. Dietro lo schermo delle prime schiere di Orchi selvaggi, dal corpo interamente tatuato di pittogrammi osceni, seguivano orde di piccoli Goblins, armati con oggetti di ogni genere, in un fragore di urla animalesche. Sylvan King sapeva che dopo di loro sarebbero giunti i terribili, giganteschi Orchi Neri, soliti a muoversi in silenzio, nel

disprezzo dei propri simili "inferiori". Nelle retrovie l'orda di bestie trascinava catapulte, cannoni, rulli compressori e altri macchinari da guerra, tipici degli Orchi.

Non è facile descrivere a parole una battaglia in Warhammer, ci vuole un pò di fantasy! Gli aspetti da cogliere sono infiniti: il campo di battaglia, le città, le armature, le armi, gli schieramenti dei protagonisti. Per chi ancora non lo conosce, Warhammer è una ricostruzione tridimensionale di battaglie in ambiente fantasy, un gioco che sa di RPG e di strategico allo stesso tempo, con tante belle miniature in campo e qualche manuale da studiare. Sono sempre stato un appassionato di RPG, ma quando un amico mi parlò di Warhammer non riuscivo ad immaginare come si potesse gestire un combattimento con le miniature calcolando *hp*, *dexterity*, *spell point*, e simili. Poi ho letto le regole, ho provato a giocare e ne sono rimasto affascinato... io e i miei amici siamo arrivati al punto di "musicare" le azioni di guerra, digitalizzando sul computer suoni tipo rulli di tamburi, squilli di trombe, urla animalesche e grida minacciose nei dialetti delle diverse razze, per poi ascoltarli al momento giusto della battaglia, in coincidenza con l'azione: ve la immaginate una carica di Orchi selvaggi col sottofondo sonoro delle loro urla scimmiesche? Warhammer richiede all'inizio un





pò di sacrificio per la pittura delle miniature e la preparazione degli eserciti: bisogna costruire un'armata vera e propria, secondo regole precise. La prima cosa da fare è acquistare un volume della Games Workshop: "Warhammer Fantasy Battle", contenente tutte le regole del gioco, senza spaventarsi per il suo peso, poichè per iniziare a giocare basta studiare le 40 pagine del primo capitolo (riassunte e tradotte in italiano sono risultate circa 15) e limitare un pò la magia. Quando ci si è fatta un'idea, si può passare alla lettura di un'altro volumetto: "Warhammer Armies" che spiega come predisporre l'armata. L'equilibrio numerico tra comandanti e truppe, il numero limite di maghi ed eroi, gli oggetti magici trasportabili, gli alleati e gli esseri soprannaturali possibili, le armi e le armature hanno il rispettivo costo in punti. Tutto deve essere rigorosamente registrato e alla fine i totali in

punti delle armate contrapposte devono essere identici. Si parte ad armi pari, sempre, ed è per questo che, tra giocatori a parità di esperienza, le partite di Warhammer iniziano talvolta con 200 miniature per parte ed alla fine sopravvivono 2 o 3 pezzi...Dipinta la prima truppa (5-10 pezzi) e trovato un amico altrettanto volenteroso, si possono provare le regole base di Warhammer. Ogni pezzo ha valori precisi per le seguenti caratteristiche: movimento, abilità con armi, abilità balistica, forza fisica, resistenza, ferite, intelligenza, numero di attacchi per round, capacità di comandare, *self control* e punti magici. Il morale delle truppe, qui chiamato *self control*, ha un grande valore. Le conseguenze di un crollo del morale sono tragiche: bisognerà muovere i pezzi in fuga verso il più vicino bordo del tavolo e rimuovere tutte le miniature, nè più nè meno che se fossero state

trucidate. Non solo, la prima linea in rotta potrebbe trasmettere il panico alle altre truppe nelle vicinanze, innescando un disastroso effetto-valanga. Al giocatore inesperto potrebbe capitare di inserire pezzi forti ma molto stupidi (come i Troll, per intendersi) e ritrovarsi con qualche brutta sorpresa: un'intero gruppo di guerrieri che si rifiutano di eseguire gli ordini e si dedicano a raccogliere tulipani nel bel mezzo del campo di battaglia. I pezzi in gioco devono ricevere precisi ordini dai loro condottieri, secondo la linea gerarchica. Non vi resta che sperare che la truppa li esegua, ma spesso le unità sono indisciplinate, come quando sono vicini orchi ed altri goblinoidi: talvolta iniziano a tirarsi sassi e barattoli, a lanciarsi sputi e insulti e possono arrivare anche alle mani, nonostante stiano combattendo dalla stessa parte. Che ragazzi difficili, questi Orchi.  
GABRIELE PISICCHIO

## TRASCORRI UNA SERATA DA CAMPIONE ALLA TEVEREXPO

Nell'ambito della XV edizione della TEVEREXPO, che si svolgerà dal 27 giugno al 21 luglio, verrà allestita un'area giochi. Per tutto il periodo della manifestazione si alterneranno i seguenti tornei:

Dal 27 Giugno  
al 7 Luglio

### TORNEI DI TENNIS TAVOLO

(singolare maschile e femminile, doppio misto, singolare maschile per tesserati FITET)  
Organizzato in collaborazione con la Federazione Italiana Tennis Tavolo - Comitato Provinciale di Roma

### TORNEO DI BRISCOLA A COPPIE

Dall'8  
al 10 luglio

Dal 11  
al 13 Luglio

### TORNEO DI SCOPONE

(regole del Chitarrella)

### TORNEO DI TRIVIAL PURSUIT A COPPIE

Dal 14  
al 16 luglio

Dal 17  
al 21 Luglio

### TORNEO DI Risiko!

Organizzato in collaborazione con l'Associazione Culturale di Giochi di società "Top Games"

**FAVOLOSI PREMI PER  
I VINCITORI  
E UN SIMPATICO OMAGGIO  
PER TUTTI I PARTECIPANTI!**

La quota di iscrizione per ogni singolo torneo è di L. 15.000. A tutti i partecipanti verranno dati in omaggio due biglietti d'ingresso al momento dell'iscrizione e ne riceveranno altrettanti se si qualificheranno per ogni serata successiva

Per informazioni ed iscrizioni: tel. 6877731

Il gioco di ruolo del Signore degli Anelli

## GRAMPASSO PARLA ITALIANO

*L'edizione italiana di "Middle Earth role-playing" risulta più accurata dell'originale americano sia per il chiarimento di alcune regole controverse che per la veste grafica particolarmente ricca.*

Dopo solo sei mesi dall'uscita de "Il Richiamo di Cthulhu" (si veda a tal proposito il nostro articolo sul n. 2) la Stratelibri di Milano ha pubblicato l'edizione italiana del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA), ideato da S. Coleman Charlton per la Iron Crown Enterprise. Unico gioco di ruolo ad occuparsi del mondo creato dalla fertile immaginazione di J.R.R. Tolkien, GiRSA si distacca nettamente dagli altri giochi di ruolo fantasy per una serie di caratteristiche peculiari, complessivamente riassumibili in tre grandi famiglie: Ambientazione, Creazione del Personaggio e Sistema di Gioco.

L'ambientazione è quella caratteristica delle opere tolkieniane, per cui particolare cura è stata posta nella (ri)creazione della Terra di Mezzo in "termini di gioco". Personaggi, creature, luoghi e divinità utilizzati nel gioco sono frutto di un paziente lavoro di lettura ed interpretazione dell'opera di Tolkien. Trattandosi di una versione ufficiale, si sono

potuti utilizzare i termini tolkieniani, per cui per la prima volta si potrà giocare con Elfi Noldor, Numenoreani Neri, Hobbit e Rohirrim (eventualmente anche Orchetti e Troll); ogni razza o specie senziente viene trattata diffusamente nell'apposito capitolo e può essere utilizzata come personaggio giocante. Spetterà ovviamente al Game Master gestire correttamente la partita e decidere di volta in volta quali razze permettere



(immaginatevi Grampasso che passeggia abbracciato ad un Troll!). Un apposito capitolo dedicato alle creature permetterà di scoprire, finalmente, cosa può realmente fare un Balrog (può fare quasi tutto), e quali creature, mostruose o naturali, abitano la Terra di Mezzo: è inutile andare a caccia di canguri, tanto qui non se ne trovano!

Per una corretta gestione delle avventure il Game Master dispone di una serie di tabelle per il clima, gli incontri, l'equipaggiamento (ed il suo prezzo), le armi ecc., il tutto molto dettagliato. La creazione del personaggio si differenzia da quella generalmente utilizzata in altri sistemi di gioco in quanto tende a caratterizzare il personaggio sia da un punto di vista etnico che "professionale"; particolare importanza riveste infatti la scelta della razza che può essere decisa dal giocatore o determinata con un lancio di dado, il background familiare, la professione (classe) scelta dal giocatore.

Un sistema di avanzamento a livelli permette un'evoluzione del personaggio "dalle stalle alle stelle" e viceversa, se le cose vanno male. L'acquisizione delle abilità combattive viene infine effettuata per classe d'armi, evitando finalmente di ottenere personaggi abilissimi nell'uso della spada ma incapaci di radersi da soli. Il sistema di gioco è fondamentalmente basato su una continua serie di verifiche



delle abilità dei personaggi: chiunque intenda effettuare una particolare azione (che non sia ovviamente salire le scale o innaffiare i fiori) deve effettuare un lancio di dadi; spetta al Game Master decidere la difficoltà dell'azione e conseguentemente i modificatori, positivi o negativi, da applicare. Un sistema di tabelle e l'utilizzo esclusivo di dadi percentuali permettono una veloce ma precisa risoluzione di ogni azione.

Le abilità del personaggio non sono inoltre valori "assoluti", bensì modificatori da applicare al lancio dei dadi. Ne consegue che non esistono teoricamente azioni vietate ad un personaggio: se non possiede quella specifica abilità subirà una forte penalità (in genere -25 al lancio del dado). Una importante innovazione è data dal lancio aperto: un risultato superiore a 95 determina un

secondo lancio e così via con conseguente somma del risultato ottenuto; un risultato inferiore a 5 determina un secondo lancio con sottrazione del risultato ottenuto. In combattimento un lancio aperto può determinare l'esecuzione di un colpo critico di grande potenza (se superiore a 95) o un fallimento talora catastrofico (se inferiore a 5). L'edizione italiana è stata curata in modo tale da migliorare l'originale americana: il lato estetico risulta in effetti arricchito con l'introduzione di un fregio in ogni pagina e di numerose illustrazioni di Paolo Parente e Giorgia Ponticelli; tutti gli incantesimi sono stati poi inseriti in cartigli aventi l'aspetto di pergamene. Durante la traduzione si sono anche limati (in perfetto accordo con la Iron Crown) alcuni punti di dubbia interpretazione e si è provveduto ad una migliore disposizione delle tabelle per

ottenere un più rapido accesso alle stesse in caso di bisogno. Ad esempio, nell'edizione originale non tutte le tabelle del personaggio erano contenute nel capitolo relativo alla creazione. Qualunque variazione rispetto all'originale edizione americana, analizzata ed approvata dalla Iron Crown, è stata comunque segnalata nella nota dell'editore in quarta pagina.

In conclusione si può tranquillamente affermare che la pubblicazione di GiRSA offre finalmente al pubblico italiano un gioco di ruolo fantasy articolato e dettagliato (senza per questo essere noioso o eccessivamente complesso) piacevole e divertente e, non da ultimo, inserito all'interno di un background conosciuto ed apprezzato da milioni di lettori.

ALBERTO CAPIETTI

1983 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantasy:

## I SIGNORI DEL CAOS

1989 la BLACK-OUT presenta la prima rivista di fantasy e simulazione:

## CROM

1990 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantascienza:

## FIGLI DELL'OLOCAUSTO

**Entra nel mondo della fantasia entra nel mondo BLACK-OUT**



**BLACK-OUT EDITRICE**  
Via delle Suore 113  
41100 Modena  
Tel. 059/315510

# FIGLI dell' OLOCAUSTO

NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI

Diventa un cittadino del 2028, immagina di vivere in un mondo dove la vita umana è sotto una costante minaccia, dove i generi alimentari o di prima necessità, valgono tanto quanto l'oro. Immagina di non potere chiudere occhio per più di poche ore di seguito a causa dei continui attacchi dei nemici e pensa che forse non vi può essere uscita da questa schiavitù. Se riesci a immaginare tutto ciò avrai una visione abbastanza simile alla realtà del 2028. Ora stai per entrare in questo mondo, ora puoi essere un abitante di questa "TERRA" devastata, una terra diversa da quella in cui sei abituato a vivere. La vita e la morte sono divise da una barriera impalpabile.....Infrangere questa divisione vuole dire non tornare più indietro! Attenti.....il confine è dietro l'angolo.

Segue da pag. 1

Nel settembre dell'85 abbiamo seguito per primi quello che ci sembrava il segnale della carica: l'uscita dell'edizione italiana di Dungeons & Dragons. Fu una scelta giusta di cui oggi stiamo raccogliendo i frutti. Ma passiamo alla cronaca. Abbiamo dei nuovi campioni: sono i **GOBLIN TROTTERS**, romani a denominazione di origine controllata. E' una squadra di duri, consumati *dungeoneers* che da anni inseguono un successo sempre sfuggente. Sono stati presenti in tutte le selezioni regionali disputate fino ad oggi, piazzandosi sempre in buona posizione. Hanno un capitano, Giuliano Boschi, che vanta un pedigree invidiabile e che ha firmato, con Angiolino, Carocci, Casa e Giuliano uno dei più interessanti giochi di ruolo apparsi in italiano: "I Cavalieri del Tempio". A detta del collegio arbitrale, la loro prestazione in partita è stata netta, luminosa, autorevole. Un successo pienamente meritato. Al posto

d'onore i rappresentanti di una regione, la Romagna, che ha confermato anche quest'anno il record di densità di giocatori in rapporto alla popolazione. Sono **I CANTANTI** di Forlì, capitanati da Cristiano Errani, che provengono da quell'incredibile fucina di iniziative che è la ludoteca "Lo Specchio". Al terzo posto una squadra di esordienti, **I CAVALIERI DELLA LUNA CRESCENTE** di Cagliari, guidati da Roberto Sedda. Sono i portavoce di una delle "scoperte" di questo campionato: la Sardegna, dove grazie ad un buon lavoro di coordinamento e alla presenza di operatori commerciali attenti e disponibili, in un batter d'occhio sono stati raccolti e organizzati un centinaio di entusiasti giocatori. Come da programma, la finalissima si è svolta nell'ambito di "Giocare è Vivere", una manifestazione che, se non altro per le sue dimensioni, segna un episodio nuovo nel mondo del gioco italiano. Luci ed ombre hanno segnato questa prima edizione. Per una

panoramica generale della manifestazione vi rimandiamo all'articolo di Stefano Fabbri in altre pagine di questo giornale, ma possiamo affermare che quanti, come noi, hanno puntato sul gioco giocato sono andati fortissimo. Agonistika si è occupata sostanzialmente di tre settori: i giochi di simulazione, i giochi per computer e i giochi di società, ed ha registrato il pienone dovunque. Abbiamo inoltre organizzato due conferenze. La prima, a cura di Alessandra Areni e Luca Giuliano, presentava i primi risultati della ricerca dell'Università di Roma sui fruitori del gioco di ruolo, svolta in concomitanza al Campionato. La seconda, a cura di Corrado Giustozzi di MC-Link, era dedicata alla telematica applicata al gioco. Se, come tutto lascia credere, ci sarà una seconda edizione di "Giocare è Vivere", speriamo che gli organizzatori facciano tesoro dell'esperienza e che la nostra presenza possa essere più massiccia e qualificata.

ROBERTO FLAIBANI

VIA GIUSEPPE GIUSTI

Se ami il gioco di ruolo  
 Se sei un appassionato wargamista  
 Se cerchi il gioco di società più strano  
 Se sei miniaturista per hobby  
 Se ti interessano tornei  
 Se vuoi un punto d'incontro con chi,  
 come te, coltiva la passione del gioco  
 ... cosa aspetti a  
 venirci a trovare?!?

**Stratagemma** role-playing & c.  
 Via Giusti 15 a/b Firenze  
 Tel. 055 2477655

Il più vasto assortimento in Firenze di giochi di simulazione, miniature, dadi, riviste, accessori, giochi di società.

**ENTRA NEL MONDO DELL'AVVENTURA .....**

Simulazioni aeree, militari, navali e giochi di ruolo per Amiga, Ms-Dos, CBM-64.  
Spedizioni per corrispondenza in tutta ITALIA. Ordinanze telefoniche al nr. 06/82.93.507.

**PIX COMPUTER S.r.l. Via F.d'Ovidio 6/C 00137 ROMA - Tel. 06/82.93.507**

<b>AMIGA</b>			<b>PC MS-DOS</b>		
War in Middle Earth	R.P.G. Fantasy	69.000	American civil War	Wargame	72.000
Blue Angels	Simulatore volo	38.000	Savage empire	Avventura	69.000
Search for the King	Avventura	59.000	Bard's tale III	R.P.G. Fantasy	69.000
Carthage	Strateg. militare	49.000	Dragon Wars	R.P.G. Fantasy	72.000
Power Monger	Role Playing	59.000	Centurion	Strategico	49.000
Heroes of Lunch	Role Playing	59.000	Midwinter	Strategico spaziale	89.000
Monkey Island	Avventura	69.000	Thudridge	Simulatore volo	59.000
Sim City	Sim. urbanistico	59.000	Chuck yeager's	Simulatore volo	40.000
The Immortal	R.P.G. Fantasy	59.000	Skyfox II	Simulatore volo	49.000
Warlock Avenger	Arcade	49.000	Ultima VI	R.P.G. Fantasy	59.000
Dragon's Lear I	Avventura	99.000	Drakken	R.P.G. Fantasy	59.000
Dragon's Lear II	Avventura	99.000	Imperium	Strategico spaziale	48.000
Space Ace II	Avventura	99.000	Gunship	Simulat. elicottero	69.000
Sleeping gods lie	Avvenuta	49.000	Monkey Island	Avventura	69.000
Freedom	R.P.G. Fantasy	69.000	Starfleet I	Strategico spaziale	59.000
Temple of f. sauc.	R.P.G. spaziale	29.000	Dragon's Lear II	Avventura	99.000
Passeggeri del vento	Romanzesco	45.000	Lords of conquest	Strategico	45.000
Borrowed Time	Avventura	40.000	Krystal	Avventura	59.000
Battle Master	Arcade	69.000	Eye of the beholder	R.P.G. Fantasy	69.000
The bard's tale I	R.P.G. Fantasy	39.000	Silent service II	Simulat. navale	79.000
Bloodwych	Arcade	49.000	Hostages	Avventura	50.000
Final Conflict	Strategico	38.000	Links	Simulaz. sportiva	99.000
Breach II	Strateg. spaziale	38.000	Fighter bomber	Simulatore volo	69.000
Magic Fly	Simul. spaziale	49.000	European s. simulat.	Simulaz. spaziale	69.000
Hound of Shadow	R.P.G. Fantasy	49.000	Phm Pegasus	Simulat. navale	45.000
Raffles	Avventura	48.000	Blitzkrieg	Wargame	69.000
Krystal	Avventura	42.000	Action service	Avventura	50.000
Black Cauldron	Avventura	49.000	Purple saturday	Simulaz. spaziale	50.000
Genghis Khan	Strateg. militare	59.000	Geisha	Avventura	59.000
Operation Combat	Simulaz. guerra	59.000	Fountain of dreams	R.P.G. Fantasy	49.000
Gold of Americas	Strategico	72.000	Murders in space	Avventura	59.000
Keef the Thief	R.P.G. Fantasy	59.000	Legend of sword	R.P.G. Fantasy	49.000
Faery Tale	R.P.G. Fantasy	39.000	Thunderstrike	Simulaz. spaziale	39.000
Dungeon Master	R.P.G. Fantasy	49.000	Harpoon	Strategico	79.000
Mig-29	Simulatore volo	59.000	Gunboat	Guerra	59.000
Uninvited	Poliziesco	69.000	Altered destiny	Avventura	65.000
Supremacy	Action game	59.000	Balance of planet	Ecologico	69.000
Austerlitz	Wargame	49.000	The bard's tale	R.P.G. Fantasy	45.000
Murder!	Poliziesco	59.000	Mig-29	Simulatore volo	79.000
Cougar Force	Poliziesco	39.000	Lhx attack chopper	Simulaz. elicottero	99.000
<b>COMMODORE 64</b>			Stratego	Gioco da tavolo	69.000
Carriers at War	Wargame	59.000	Lord of rings	R.P.G. Fantasy	69.000
Battles in Normandy	Wargame	59.000	Full metal planet	Strateg. spaziale	39.000
American Civil War	Wargame	59.000	Populous	Strategico	58.000
Mac Arthur's War	Wargame	55.000	Chess simulator	Scacchi 3D	49.000
Panzer battles	Wargame	45.000	Indianapolis 500	Simulaz. guida	49.000
The bard's tale III	R.P.G. Fantasy	39.000	North e South	Strategico	38.000
Dragon Wars	R.P.G. Fantasy	39.000	Captain blood	Strateg. spaziale	58.000
Battle of Napoleon	Wargame	58.000	Seven cities of gold	Strategico	59.000
Ring Wars	Strategico spaziale	22.000	Hardnova	Simulaz. spaziale	59.000
Star Control	Strategico	29.000	<b>SERIE AD &amp; D.</b>		
Kings Bounty	R.P.G. Fantasy	49.000	<i>War of Lunch/Heroes of Lunch/Encounters/Champions of K.</i>		
			<b>Lit. 59.000</b>		

Il Festival Italiano dei Giochi

*Gradara, 3 - 6 ottobre 1991*

# festival d

*Il I° Festival Italiano dei Giochi  
era un'operazione mai tentata prima, una sorta di scommessa;  
crediamo di averla vinta, a giudicare dall'entusiasmo  
dei più bei nomi del mondo ludico italiano:  
presidenti e rappresentanti di Federazioni, giornalisti specializzati,  
ditte produttrici, esperti vari.  
Anzi, siamo sicuri di averla vinta, visto che stiamo presentando,  
con la collaborazione e il rinnovato entusiasmo di tutti,  
una seconda e più matura edizione.  
La "domanda di gioco" cresce e la città di Gradara  
si è posta in prima fila per soddisfarla ai massimi livelli culturali.*

**Tornei •• Gare •• Campionati:**

- Abalone:** 4a Abalone Cup
- Backgammon:** sfide individuali e a squadre per l'assegnazione di titoli nazionali
- Bridge:** torneo nazionale
- Briscola:** finali del torneo nazionale con carte piacentine
- Dama:** torneo nazionale
- Dungeons & Dragons:** trofeo "Corte Malatestiana"
- Giochi di simulazione:** tornei vari
- Go:** Campionato Italiano a squadre
- I Cavalieri del Tempio:** torneo dimostrativo
- Mah-jong:** torneo nazionale
- Paroliamo:** gara pubblica con Marco Dané
- Poker:** torneo dimostrativo
- Risiko!** torneo nazionale
- Scacchi:** torneo nazionale e torneo scolastico
- Scacchi eterodossi:** campionati e tornei

*Verranno anche effettuate gare relative ad altri giochi protetti da Copyright, con l'intervento delle rispettive case produttrici.*

# ei giochi chi

Il convegno *Verso un'associazione di tutti gli sport della mente*

Mostra dei *giochi a stampa* della collezione Dino Silvestroni

Mostra dei *rompicapo topologici* della collezione Dario Uri

Assegnazione del premio letterario *Labyrinth* per avventure per giochi di ruolo

*Seminari* di cultura ludica

*Presentazioni* di nuovi giochi e libri

Dimostrazioni di *wargame tridimensionale* con la ricostruzione della battaglia di Austerlitz

*Live Action Role-playng* (giochi di ruolo dal vivo)

*Giochi di massa* per 100 - 150 partecipanti

*Rebus:* incontri esposizioni e gare

*Simultanee* di scacchi e altri giochi

Tavola rotonda di *Agonistika News*

*Origami* e..... e giochi

Organizzazione: **SD2 studiogiocchi**

San Polo 3083 - 30125 - Venezia - t. 041 5211029 - fax 041 5240881

# gradara ludens

IL GIOCO, LA SIMULAZIONE, L'IMMAGINAZIONE TRA ANTICHE MURA E NUOVE TENDENZE

Il gioco di ruolo proposto in una confezione completa

## EROI IN SCATOLA

*Heroquest si situa a cavallo fra i tradizionali giochi in scatola e il role-playing vero e proprio. Duttile e ricco di materiale ha probabilmente un grande futuro.*

Ulag, il capo degli Orchi, ha rapito Sir Manfred, uno dei più potenti Cavalieri dell'Impero, e lo tiene prigionero nella sua tana. Quattro avventurieri - un barbaro, un nano, un elfo e un mago - dovranno liberarlo e

portarlo in salvo.

E' la prima avventura di "Heroquest", un boardgame nato dalla collaborazione tra Milton Bradley e Games Workshop, utile per introdurre i giocatori più giovani al GdR e alla simulazione in genere. I giocatori hanno a disposizione dei personaggi, hanno una missione da compiere e dei mostri da combattere. Il Master prepara segretamente il piano di gioco che essi dovranno esplorare.

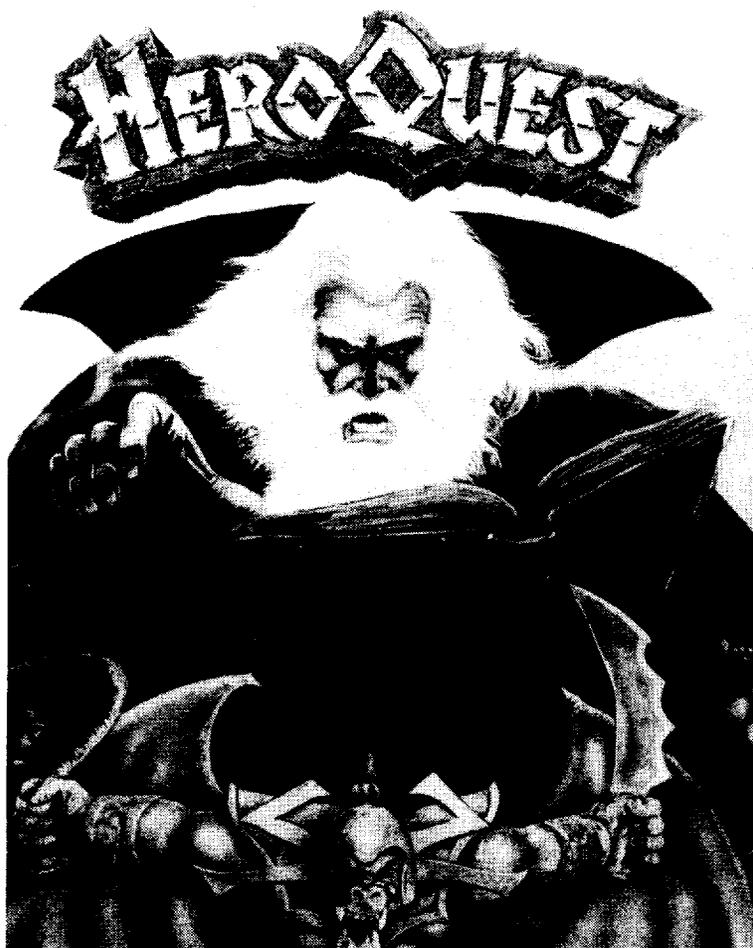
Diversamente da un classico GdR il Master non ha una funzione di arbitro, ma di avversario. Con i

mostri e le trappole a disposizione dovrà impedire ai PG di raggiungere il loro scopo. Non sarà facile perchè gli eroi sono alquanto avvantaggiati, specialmente se lavorano in collaborazione. Il che non è un obbligo: i giocatori stessi possono contrastarsi vicendevolmente. Con i mostri non si può fare altro che combattere o affrontarli con incantesimi e oggetti magici: l'interpretazione del ruolo è limitata al combattimento-difesa-movimento.

Ce n'è quanto basta per far inorridire i puristi del GdR. Eppure "Heroquest" non va sottovalutato. Un Master di 8-9 anni imparerà ad organizzare il materiale di gioco e a "stare dietro uno schermo". La semplicità delle regole, la loro scorrevolezza e precisione, sono incoraggianti e invitano ad arricchimenti personali.

Dopo 3-4 partite i giocatori si renderanno conto da soli dei limiti del gioco ma anche delle sue potenzialità e cominceranno ad introdurre delle varianti. Il sistema di gioco lo consente.

Ma soprattutto lo consentono i materiali tridimensionali che sono una vera meraviglia e giustificano il prezzo un po' elevato: miniature in plastica degli eroi e dei mostri, porte, librerie, armadi, tavoli, sedie, bauli, altare, carte con la descrizione degli incantesimi e degli oggetti magici. Sono già apparse due espansioni con altre miniature e nuovi scenari.





# ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

*2.a edizione, "Manuale del Giocatore", Edizione speciale per i soci del club Dragons' Lair (Pavia)*

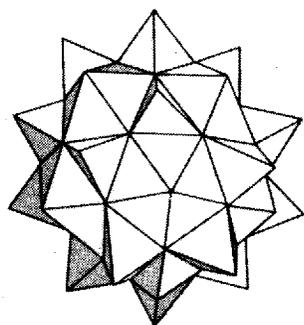
Non si può che dare il benvenuto a un'iniziativa amatoriale quando viene a colmare una lacuna imperdonabile nel panorama dei GdR in italiano. Come sempre i veri appassionati arrivano più rapidamente di qualsiasi casa editrice. I numerosi giocatori di AD&D, non sempre perfettamente padroni della lingua inglese, accoglierebbero con entusiasmo una traduzione in italiano del "Player's Handbook". Questa in

effetti esiste, ne abbiamo ricevuta in redazione una copia omaggio. Si tratta di una edizione in proprio, senza illustrazioni, ma chiara ed onesta, ad opera del club "Dragons' Lair" di Pavia, per conto della Editrice Giochi. Particolarmente apprezzabile è stata la scelta di non tradurre i termini tecnici e soprattutto i nomi degli incantesimi. Non solo perchè molto del loro fascino proviene anche da alcune formule ormai note ai giocatori di tutto il mondo, ma anche per consentire un'immediata compatibilità con l'immenso materiale di espansioni ed avventure in lingua originale. Chi ha imparato a giocare a D&D in italiano e poi, per mancanza di avventure, si è dovuto rivolgere

alle pubblicazioni in inglese, sa cosa intendo dire. Non starò a fare inutili appunti sulla traduzione. Chi conosce talmente bene l'inglese da notare le imperfezioni può comunque restare fedele all'originale.

Purtroppo la distribuzione di questa edizione è al momento completamente bloccata per problemi d'ordine legale insorti tra gli autori e l'Editrice Giochi. Nemmeno i soci del club "Dragons' Lair" possono disporre. Attendiamo fiduciosi che la situazione si risolva e che qualcuno decida di farsi carico della sua commercializzazione.

LUCA GIULIANO



## ORSA MAGGIORE

giochi di simulazione

giochi di ruolo

giochi di società

giochi e programmi

per home e

personal computer

vendita per corrispondenza

piazza Matteotti 20  
41100 Modena tel. 059/211200

Una panoramica sul software ludico

## INDIANA JONES SCOPRE L'ATLANTIDE

*In una affollata conferenza stampa la CTO di Bologna ha presentato le novità di uno dei colossi americani dell'intrattenimento via computer*

E' giunto il momento di approfondire la nostra conoscenza sulle principali *majors* americane, per quanto riguarda la produzione del software per computer. Questa volta abbiamo l'occasione di occuparci della Lucas, o meglio della Lucas Arts Entertainment Company, California, una delle più serie e grandi compagnie presenti nel mondo del software ludico.

Due parole sul passato recente, un passato fatto di titoli e di successi a ripetizione. Due prodotti noti a tutti i computeristi sono gli ottimi simulatori "Battlehawks 1942" e "Their finest hour", dedicati il primo al fronte del Pacifico ed il secondo alla Battaglia d'Inghilterra. Entrambi i giochi sono convertiti per Amiga, IBM-compatibili ed Atari ST, ciò significa che coprono la quasi totalità delle macchine da gioco e non presenti sul mercato. Coloro che possiedono un compatibile possono rallegrarsi e simulare i combattimenti tra l'Ottava Forza Aerea Americana e una Germania dotata di aerei a reazione in uno scenario ipotetico. Il gioco si chiama "Secret Weapons of the

Luftwaffe", un titolo che è tutto un programma.

Passando alle avventure grafiche non possiamo dimenticare che la Lucas è la compagnia che ci ha dato Zack McCracken, il giornalista del National Inquisitor pronto a combattere gli alieni, nonché "Indiana Jones and the Last Crusade", col noto avventuriero alla ricerca del sacro Graal, e ancora il bellissimo ed originale "Loom", col giovane pastore ancora inesperto ma capace di creare incantesimi musicali in un paesaggio da favola.

Abbiamo lasciato per ultimo il più grosso successo degli ultimi tempi che risponde al nome di "The Secret of the Monkey Island", perchè ci sembra il punto di contatto tra quello che è la Lucas adesso e quello che sarà tra pochi mesi. Poi capirete il perchè.

Bene, e adesso cosa bolle in pentola? Innanzitutto il seguito di "Monkey Island", la rivincita di LeChuck, il cattivo troppo prematuramente creduto sconfitto al termine del primo capitolo. Si va alla ricerca di frammenti di una mappa che una volta riuniti forniranno l'ubicazione di un tesoro che sarà il vero segreto dell'isola. Il gioco graficamente è perfetto e noi abbiamo avuto il piacere di vedere alcuni *screen shot* mozzafiato. Ma soprattutto è giocabile ed imprevedibile, con tre livelli di difficoltà a scelta del giocatore. Dai progettisti si è

saputo che non è un episodio nato per proseguire su di un filone vincente, ma semplicemente un secondo capitolo già programmato per contenere tutte le *gags*, le trovate e le situazioni comiche che altrimenti non avrebbero trovato posto in un solo programma!

Ultima notizia: sta per uscire "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", il gioco più vasto e completo mai pubblicato dalla Lucas e che non si vedrà mai al cinema! C'è di mezzo Atlantide, il consueto nemico che è il Terzo Reich, mentre il nostro incorruttibile ed integro eroe è alla ricerca di qualcosa che ha il potere di cambiare la storia. Tutto comincia con una statuetta un po' strana contenente una perla luminosa e la ricomparsa di una vecchia fiamma di Indiana Jones...

Entrambe queste novità saranno inizialmente disponibili per IBM e poi convertite nei formati più comuni, quindi quasi tutti saranno in grado di apprezzare il lavoro dei tecnici californiani da tempo stabilmente ai primi posti della *hit parade* dell'intrattenimento ludico.

Abbiamo detto quasi tutti: ancora infatti non si capisce perchè certa gente acquisti computer di marche strane, con sistemi operativi sconosciuti, e poi guardi con invidia le foto a colori delle riviste di software sognando quei giochi a loro proibiti per sempre. Si può essere così masochisti?

ALESSANDRO ALESSANDRINI



Modena, 19-22 settembre 1991

## MOD-CON 91, CALIFORNIA

### Si dispiega la geometrica potenza organizzativa del Club 3M di Modena

La tradizionale Convention settembrina, ribattezzata ormai Congresso Nazionale Giocatori di Simulazione e di Ruolo, è giunta alla nona edizione.

Questa volta durerà ben 4 giorni, prevederà 10 tornei di boardgames, 7 di role-playing, un concorso di miniature, le finali dei campionati di Advanced Dungeons & Dragons, Star Wars, Il Richiamo di Cthulhu, giochi di

ruolo dal vivo, megacampagne in boardgame, una rassegna di cinema fantastico e d'avventura, e altro ancora.

Il Comune di Modena ha messo a disposizione nel locale Palasport ben 3000mq "in modo da evitare qualsiasi problema di vicinanza tra i giocatori", come recita l'opuscolo ufficiale della manifestazione. Beati loro!

La parte commerciale è di competenza de L'Orsa Maggiore, mentre per i più squattrinati ci sarà un settore autogestito di compravendita di giochi usati. Nemmeno gli appassionati di computergames sono stati dimenticati: batterie di PC, Atari,

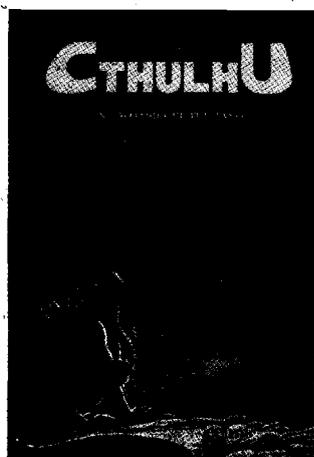
ecc. saranno a disposizione dei giocatori, che potranno cimentarsi anche in un torneo di Combat Flight Simulator.

I costi sono abbastanza contenuti: 25.000 lire per i 4 giorni, 33.500 lire a notte per dormire in albergo (fino a 200 posti-letto), oppure 7.000 con sacco a pelo. Vale il principio che chi primo arriva meglio alloggia: prenotatevi presso il CLUB 3M, c/o Centro Civico, Quartiere S.Agnese, Via Viterbo 82, 41100 MODENA. Ci sorge un dubbio: Modena è in Italia o negli States?

Dovunque sia, Agonistika sarà presente.

# NUOVI MONDI ALTERNATIVI GLI EREDI DI CTHULHU

Nuovo orrore italiano a cura di Gianfranco de Turrís



Pagg. 344 - L. 18.000

Orrore cosmico, presenza di divinità aliene, l'uomo "trastullo degli dèi", abissi ulteriori che hanno riscontro negli abissi interiori; mostruose irruzioni dell'Altrove Assoluto, il risveglio di antichissimi esseri, culti innominabili di cui sono diretti protagonisti o ignari spettatori medici e poliziotti, giornalisti e professori universitari, turisti e albergatori.

Questi i temi di diciannove storie appassionanti, sconvolgenti, indimenticabili, che riveleranno al lettore un aspetto fino ad ora inedito della narrativa non-mimetica italiana: esistono anche nel nostro paese gli "Eredi di Cthulhu", vale a dire i personalissimi continuatori di un genere di narrativa *horror* il cui punto di riferimento è costituito da una alienità totale simboleggiata appunto dalla mostruosa divinità equorea di H.P. Lovecraft.

WARHAMMER-  
D&D - AD&D  
SHADOWRUN-  
MERP-TORG-  
CTHULU-GURPS  
MARVEL - D.C.  
STARWARS- ecc.

+

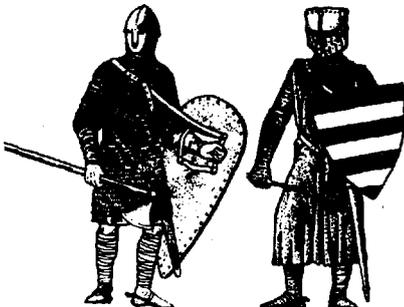
GIOCHI DI  
SIMULAZIONE  
MINIATURE  
ACCESSORI  
GIOCHI DA  
TAVOLO

=

IL MASSIMO  
PER CHI  
VUOLE  
GIOCARRE

**Centro Gioco Educativo**  
C.SO BUENOS AIRES 3 R GENOVA TEL.(010)592691

**STRATEGIOCHI**  
di Stefano Polloni  
Giochi di ruolo,  
wargames, giochi sportivi  
e di società. Miniature,  
colori e accessori. Libri  
fantasy e riviste



Via S.Francesco 205  
Viareggio  
tel. 0584-46360

un cult-book per chi gioca a soldatini

## COLPO DA MAESTRO

*Masterplay racconta le gesta di Ken Li, maestro del tridimensionale in una società che risolve le liti giudiziarie in base ai risultati delle sue partite*

Il "colpo da maestro", in Masterplay di William Wu edito da Solfanelli (lire 12.000), ha una soluzione tattica innovativa capace di risolvere sicuramente una battaglia del passato. Grandi maestri non sono riusciti a trovarne nessuna, e il loro nome è stato dimenticato. Maestri mediocri ne hanno costruita una, guadagnandosi un posto nella storia della Gilda dei Maestri Giocatori.

Come scrittore Wu appartiene alla seconda categoria. Le sue qualità stilistiche, la sua costruzione del racconto, la sua introspezione dei personaggi, le sue soluzioni narrative non reggono al confronto con quelle dei grandi della scrittura, neppure di quella di genere, della fantascienza.

Ma le sue partite a soldatini, giocate dai Maestri della Gilda per conto di grandi aziende che intendono risolvere su quel terreno le loro controversie giudiziarie, conquistano un posto di diritto in ogni biblioteca ludica. Colpo da maestro. Bisogna darne atto a William Wu. Il meglio di Masterplay è nella descrizione delle partite. E' un libro che si legge di corsa, perchè terminata una battaglia si aspetta con desiderio ardente la successiva, e poi quella dopo. Gli amori del protagonista e le sue crisi morali passano accelerate, la battaglia è

un delizioso *ralenti*. Il lettore, anche appena infarinato di tridimensionale, si immedesima dolcemente nel protagonista, si imbeve delle sue emozioni e partecipa al suo fianco alla partita. Gode della vittoria o si dispera della sconfitta. Il giocatore smaliziato di soldatini, possibilmente innamorato dell'antico, trova qualche godimento ulteriore. La documentazione non è affatto indifferente e poi le idee dell'autore sul gioco dei soldatini costituiscono un ottimo attrezzo sul quale collaudare le proprie.

Quante battaglie del passato si possono giocare con la speranza di modificarne il risultato? E' possibile, seppure ad un perfezionatissimo computer, individuare accettabili condizioni di vittoria? Quanto arbitrio mettiamo nel ricostruire il modo di pensare, la testa, dei soldatini che schieriamo e che i maestri giocatori hanno la fortuna di muovere in riproduzione olografica animata?

Certamente un romanzo non si giustifica solo con le riflessioni che stimola ma, come abbiamo già detto, Masterplay ha la fortuna di contenere anche qualcos'altro. Esce così dallo schema dei racconti di genere, che solo un appassionato può reggere, e diventa coinvolgente. Probabilmente Proust o Flaubert sono più abili di Wu a tenere la penna in mano, però non si beve sempre Barolo. Ogni tanto anche un frizzantino leggero senza troppe pretese può trovare il suo momento. Magari d'estate.



Da un fumetto italiano il nuovo RPG horror

## UN FIUME DI SANGUE

*Il "Gioco di Ruolo di Dylan Dog" di Fabrizio Biasolo, Roberto Chiavini, Jacopo Garuglieri, Michele Gianni, Alessandro Ivanoff (DAS, Firenze, 1991, L. 39.000)*

"Dylan Dog" è un fumetto italiano (Sergio Bonelli Editore, Milano) nato nell'ottobre 1986 dalla penna di Tiziano Sclavi.

In pochi anni è diventato un classico di grande successo. Fumetto di puro stile horror, molto influenzato dal cinema, affidato a diversi disegnatori, spesso giovani non ancora affermati nel campo.

Dylan Dog è un "indagatore dell'incubo", londinese, un personaggio con i suoi tic e le sue piccole manie, affiancato da uno spiritoso Groucho (Marx), sosia ed emulo del famoso comico del cinema degli anni Trenta.

Gli ispiratori sono: Dario Argento, George Romero, John Carpenter, ma anche Wes Craven, Tobe Hooper, Sam Raimi, un po' di cinema *splatter*, il "terrificante" in genere, con una certa propensione per l'esibizione sanguinolenta.

Questa è anche l'ambientazione del gioco di ruolo.

I personaggi sono professionisti, tecnici, giornalisti, occultisti, parapsicologi, atleti, tutti indagatori a tempo perso di fenomeni insoliti, morti misteriose, apparizioni spaventevoli. La creazione del personaggio avviene in parte con

lancio di dadi e in parte con investimento di punti per l'acquisto delle abilità sottoposte a certi vincoli. Per facilitare la costruzione di un personaggio equilibrato e coerente i giocatori possono avvalersi di tabelle ed esempi che descrivono le professioni principali.

Il sistema di risoluzione delle azioni è fondato sul *chek* con dado a 20 facce, modificato eventualmente dal Master secondo le circostanze.

Anche il combattimento non sfugge a questa regola generale: si svolge in round di 3 secondi ciascuno, senza localizzazione del colpo, ma con tabelle di effetto del colpo critico. Il combattimento è facilmente letale o comunque determina un effetto di shock che impedisce il proseguimento normale dell'azione.

Il tutto è corredato di personaggi, mostri, magie e poteri paranormali, inseguimenti in automobile, nell'insieme molto corrispondente alle atmosfere degli albi a fumetti che si intendono come fonte principale per la preparazione delle avventure.

Vi sono anche regole di perdita del *self control* e di passaggio in uno stato di Paura che ricordano molto da vicino i *sanity points* del "Richiamo di Cthulhu".

Il sistema è di facile approccio anche per chi non ha mai partecipato prima a una seduta di giochi di ruolo. Gli appassionati di "Dylan Dog" possono divertirsi ad impersonare gli eroi del fumetto.

LUCA GIULIANO



MIRLITON S.G.

Soldatini di piombo 25 mm. per collezioni e wargame.

Antico: Etruschi, Romani, Sanniti

Medioevo: Italiani, Catalani, Tedeschi, Francesi, Inglese, Ungheresi

Rinascimento: Italiani, Svizzeri, Lanzì

Napoleonico: Francesi, Russi, Austriaci, Inglese, Prussiani, Italiani

Risorgimento: 1859-1870: Piemontesi, Austriaci, Pontifici, Napoletani.



Richiedete il catalogo e le condizioni di vendita inviando L. 7.500 in francobolli a:

Mirliton S.G., Via Berducci 5/a  
50029 Tavarnuzze (FI)



**CITTA'  
DEL  
SOLE**

... per giocare

... anche fantasy!

Cagliari, via Abba 21 A - B

Tel. 070 - 669387

Sassari, via Usai 31

Tel. 079 - 231095

Il gioco di ruolo in piazza

## GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

*La Gilda Anacronisti organizza sedute di RPG in scala uno a uno, durante le quali ci si immerge totalmente in un mondo immaginario*

Ripensando alle vostre prime avventure di gioco di ruolo, sicuramente ricorderete l'entusiasmo che vi prese nel vivere le imprese epiche di un personaggio di carta. Ma dadi e tabelle alla lunga affievoliscono questa atmosfera, facendovi pensare spesso più alle cifre ed ai modificatori che al gioco di ruolo ed alla storia. Tutti almeno una volta hanno desiderato vedere realmente quello che vede il personaggio, vivere in lui, combattere e sentire realmente le emozioni, la soddisfazione di un colpo andato a segno o l'umiliazione di uno subito,

percepire un vero spirito di gruppo. Ebbene c'è gente che davvero si riunisce, si maschera più o meno realisticamente, si lascia alle spalle la vita reale e si immerge totalmente, senza timori, in un mondo immaginario, sia esso pensato nel passato o nel futuro, parallelo o basato su eventi reali...

Queste persone fanno riferimento, come nel gioco di ruolo classico, ad un tema, un'avventura, una parte, e interpretano il loro personaggio come lo interpreterebbe un attore di teatro: questi, quando sale sul palco, non è più Vittorio Gassman o Titina de Filippo ma Macbeth o Filomena Marturano. L'emozione maggiore però è data dal fatto che sono i personaggi-giocatori a decidere le proprie azioni, non una trama rigida come accade agli attori: sono loro a determinare nel gioco il proprio destino risolvendo

enigmi, evitando trappole, vincendo i nemici o scovando il colpevole. Mentre il resto è del tutto libero, non vincolato da meccanismi, il combattimento deve essere regolato da un sistema logico e, spesso, da un arbitro. Azioni particolari (lanciare incantesimi, collegarsi ad una rete di computer, usare un potere mentale...) seguiranno regole particolari che dovranno essere note a chi voglia interpretare delle parti speciali (un mago, un netrunner, un telepate), ma non necessariamente a chi preferisca giocare come guerriero, poliziotto o space marine.

FLAVIA FIOCCO  
PIERMARIA MARAZITI

Gilda Anacronisti  
Paolo o Silvia: 06/7017857,  
Mauro: 06/8272319  
fax: 06/4512579  
area telematica in "Dark Side  
BBS", 06/3253411

B · R · A · M · A

giochi di ruolo - wargames - miniature - libri  
il meglio del gioco in Umbria

via R. D'Andreotto 3/a Perugia - tel. 075/5730187

*METTERE PIEDE IN AVALON  
SIGNIFICA ENTRARE NEL MONDO DELLA  
FANTASIA.*

## *AVALON*

Ci sono negozi che dedicano ai giochi di ruolo, ed alle miniature qualche scaffale, altri invece dedicano un intero reparto, infine alcuni si specializzano....

### **Avalon**

è il negozio interamente dedicato ai giochi di ruolo, alle miniature fantasy, ai giochi di simulazione e a tutto ciò che è "teenage entertainment" (libri, fumetti, spillette, dadi ecc.).

### **Avalon**

significa 100mq dedicati esclusivamente al giocatore esigente.

#### **I numeri di Avalon**

- 5 vetrine dedicate alle miniature fantasy sfuse o dipinte.
- 12 metri quadrati di miniature in blister
- 16 metri lineari zeppi di giochi di ruolo e moduli relativi.
- 22 metri lineari di giochi di simulazione e di società



Avalon - Via Paisiello, 4 - Milano - Tel. 02/29400410

Un nuovo eroe nella fantascienza a fumetti

## ARRIVA NATHAN NEVER

*Trentacinquenne, ex poliziotto, ora investigatore ne "la città", il nuovo personaggio di casa Bonelli vive le sue avventure in un mondo ispirato alla S.F. cinematografica*

Il fumetto, nei suoi quasi 100 anni di vita (risale infatti al 1895 la prima striscia di Yellow Kid), ha lasciato poco spazio al genere fantascientifico che non ha trovato una sua dimensione, cadendo, nonostante un originale inizio, nei luoghi comuni più propri del genere horror. I primi disegnatori dei fumetti di fantascienza, come Dick Calkins (autore di Buck Rogers) e Alex Raymond (autore di Flash Gordon), ricavando idee da una fervida fantasia sono riusciti ad anticipare future invenzioni (la bomba atomica, il laser, il video telefono, ecc.) e anche, in special modo nelle avventure di Flash Gordon, a dipingere una metaforica immagine della realtà circostante. Scolpire la figura dell'eroe romantico, in un mondo di uomini ridotti in schiavitù da un tiranno, è stata una scelta dettata dalla situazione dell'epoca, in cui le masse popolari in attesa di un eroe-messia potevano rivivere i propri sogni tra le pagine dei fumetti e forse intravedere Hitler nei tratti somatici del perfido imperatore Ming. Partito brillantemente il *comic* fantascientifico, è stato più tardi costretto ad una regressione strettamente legata alla corsa del progresso, che rende tutto presto obsoleto, e allo sviluppo degli effetti speciali cinematografici, che sanno catturare la fantasia della persona per portarla fuori dalla realtà meglio di quanto possano fare le tavole immobili di un fumetto. Ma è proprio sfidando queste teorie che l'editore Bonelli di Milano ha scommesso, vincendo, su alcune



nuove testate che con tirature record e ristampe si sono imposte sul mercato, divenendo *cult comics* in un settore da molti definito in crisi sia creativa che, conseguentemente, commerciale. L'editore ha quindi aggiunto ai veterani Tex, Zagor e Mister No nuovi eroi come il detective dell'impossibile Martin Mystère (siamo nel 1982) e l'indagatore dell'incubo Dylan Dog. Nonostante il fantastico e l'irreale siano i temi portanti delle avventure degli ultimi due personaggi citati, la fantascienza aspettava un nuovo eroe, che finalmente si affaccia alle porte della casa editrice nel 1989, grazie a tre giovani autori italiani (Medda, Serra e Vigna), dai quali l'editore, nonostante un'opinione sino a quel momento avversa alla "fantascienza con la nuvoletta", si lascia coinvolgere. Passano due anni ed ecco in edicola Nathan Never, un trentacinquenne ex poliziotto, ora investigatore privato ne "La città" (questo il nome della metropoli), palesemente ispirato alla Los Angeles di "Blade Runner"; quest'uomo vive le sue avventure in un futuro non tanto lontano, dove gli autori esaltano tematiche critiche attuali, quali il potere dei mass-media, l'inquinamento e la





massificazione nelle città, non perdendosi in voli pindarici su civiltà extraterrestri e replicanti, ma costruendo il futuribile su progetti esistenti già oggi. L'incontro-scontro con il cinema si avverte sin dalle prime battute: oltre alla già citata città, gli spunti cinematografici si colgono in più parti. Così si possono riconoscere l'eroina Ripley di "Alien" (con le sembianze di Sigourney Weaver) nei panni dell'agente Legs Weaver, le lande bruciate di "Mad Max" o le stazioni orbitanti di "Atmosfera zero"; ma tutto ciò non risulta uno sfruttamento di

idee, quanto una citazione al maestro cinema, come agli albori della celluloide quest'ultimo prese spunti e idee dai romanzi di Verne e si ispirò alle avventure di Gordon. Un appuntamento immancabile e atteso da tempo per gli appassionati ed una buona occasione per conoscere la fantascienza per tutti gli altri, questo è Nathan Never, un punto di incontro tra il romanzo e il film, un momento per vedere un possibile futuro o più semplicemente per non vedere l'impossibile presente.

PIERPAOLO TURITTO



## RUNE

### Numero 3

In questo numero l'ormai celebre rivista tutta dedicata al Fantasy conterrà, oltre alle consuete brevi recensioni delle novità italiane ed estere, le presentazioni di Morpheus (il primo GdR onirico), tutti i moduli di D&D, Zentraedi (il terzo libro della serie Robotech) e i manuali per AD&D. Segnaliamo inoltre articoli sul popolo della notte (tutto sui vampiri e i loro costumi), sulle regole di avanzamento per D&D e AD&D, sulle tecniche di assedio nel Medioevo, sulle armature, su come gestire un club dedicato al ruolo vivo. La parte più interessante sembra però l'insero "da giocare", che contiene un'avventura in solitario per D&D intitolata "Il Monolito", la seconda parte dell'avventura "Mortale come un serpente" per Villain & Vigilantes e Marvel Super Heroes, "Infarto" per Il Richiamo di Cthulhu, e infine "Soli nel nulla" per Dylan Dog GdR. RUNE potrà essere acquistata nelle migliori edicole e nei negozi specializzati.

## PICCOLI MA BUONI

Sono i neofiti del Circolo Pegasus de L'Aquila, che hanno tenuto dal 12 al 14 aprile la loro prima Convention.

Circa 200 persone hanno partecipato alla manifestazione che proponeva una intelligente "cultura attiva del fantastico, della creatività e dell'immaginazione, al di là di certi schemi troppo rigidi ed esclusivisti". Si è giocato a D&D, Talisman, Trivial, Dungeonquest, Space 1889, AD&D, Risiko, scacchi, backgammon, Palladium e Civilization.

Luca Accomazzi e Mario Villani hanno coordinato due affollate tavole rotonde, mentre la Gilda Anacronisti metteva in scena un incontro di Ruolo Vivo. La sezione culinaria del Circolo ha presentato con successo un servizio di ristoro in puro stile fantasy.

Il Circolo Pegasus ha sede a L'Aquila, in Piazza Regina Margherita 7 (tel. 0862-61051).

Ordine nelle edizioni di Lovecraft e Tolkien

## I DUE PILASTRI DEL FANTASY

*Nuovi arrivi e soprattutto attenzione filologica nelle traduzioni italiane dei capolavori letterari sui quali si fondano le ambientazioni degli RPG più giocati*

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) e John Roland Reuel Tolkien (1892-1973) non sono oggi soltanto due scrittori notissimi, anche al di fuori della cerchia degli appassionati di letteratura non mimetica, ma anche punto di riferimento, i nomi-simbolo, i rappresentanti di due volti in apparenza opposti dell'Immaginario, ma in fondo le due facce della stessa medaglia: Lovecraft è l'aspetto negativo, caotico, mostriforme, orrifico, angosciante, distruttivo (naturalmente del Maestro di Providence si considerano qui i suoi "Miti di Cthulhu" e non quel lato della sua produzione influenzato dal meraviglioso e che si definisce "alla Lord Dunsany"); Tolkien è l'aspetto positivo, organico, luminoso, costruttivo. HPL è l'espressione canonica di quello che ho definito fantastico parziale; JRRT l'espressione migliore di un fantastico totale. Il primo descrive una realtà quotidiana, di tutti i giorni, anche se inesistente (la sua pseudo-Nuova Inghilterra), in cui all'improvviso irrompe il fantastico, il mostro, la deità aliena, l'essere teratomorfo,

sconvolgendola, scompaginandola, stravolgendola, elemento di disturbo, di terrore, di paura, che induce alla fuga, alla pazzia, alla dispezione: l'elemento fantastico costituisce dunque una parte di un tutto più ampio e più nella normalità. Il secondo descrive invece una realtà completamente estranea alla nostra e che con essa non ha punti in comune o di contatto se non indiretti, simbolici, un *Secondary World* (Mondo Secondario o Secondo Mondo) creato dallo scrittore: o meglio subcreato, secondo quanto afferma Tolkien, essendo unico creatore della realtà Dio. E' ovvio che questa realtà nata dall'immaginazione dello scrittore (nel nostro caso la Terra di Mezzo) costituisce un fantastico totale: di fronte al lettore esiste soltanto essa. Si può capire, a questo punto, il motivo per cui da un lato Lovecraft e Tolkien si debbano considerare, come ho detto, punti di riferimento e nomi-simbolo, essendo da loro nata e derivata la versione moderna dei due filoni principali della narrativa non mimetica (horror ed heroic fantasy), dall'altro perchè gli scenari mentali esposti nei loro romanzi e racconti abbiano avuto tanta presa a livello di giochi di ruolo. Ora che sono stati tradotti in Italia dalla Stratelibri sia il lovecraftiano "Il Richiamo di Cthulhu" sia il tolkieniano "Il Signore degli Anelli" ce ne possiamo rendere conto. Inutile aggiungere come questi due giochi di ruolo abbiano alle spalle la narrativa dei due

scrittori. E' opportuno invece spendere qualche parola sulle edizioni italiani delle loro opere.

Circa Lovecraft si può oggi dire senza ombra di dubbio (anche perchè non sono mancati anni di polemiche) che l'unica edizione seria e attendibile delle opere del Maestro di Providence, sia dal punto di vista critico che bibliografico che della traduzione, è quella curata da Giuseppe Lippi per Mondadori, perchè si basa per la parte organizzativa e strutturale sul metodo di composizione cronologica indicato sin dalla metà degli anni settanta in poi dal sottoscritto e da S. Fusco, in quanto il solo attendibile, e per la parte dei testi su quelli stabiliti sui manoscritti e dattiloscritti originari curati da S.T. Joshi per la Arkham House: l'impresa di Lippi si articola nella serie "Tutti i racconti" (vale a dire "tutta la narrativa") per gli "Oscar", di cui sono apparsi tre volumi su quattro; più un'antologia del "meglio" sotto il titolo de "I Miti dell'Orrore" nella nuova collana "Omnibus del Fantastico". Questi volumi fanno considerare superate tutte le iniziative passate e presenti, sia perchè non si basavano sulla edizione Joshi pur se tradotte e curate degnamente, sia perchè in genere presentano traduzioni tagliate, sbagliate, sunteggiate e/o una approssimazione o una totale mancanza di cura editoriale.

Dal punto di vista critico su HPL sono costretto a citare due testi miei e di S. Fusco, in quanto gli



unici esistenti: "H.P. Lovecraft" (La Nuova Italia, 1979) e "L'ultimo Demiurgo" (Solfanelli, 1989). In più la fondamentale antologia di testimonianze d'epoca riunite da Claudio De Nardi con il titolo di "Vita privata di H.P. Lovecraft" (Reverdito, 1987).

Per Tolkien il punto di riferimento è la casa Rusconi che ha tradotto praticamente tutta la sua opera, a partire dal 1970 quando vide per la prima volta la luce "Il Signore degli Anelli", oggi giunto, con qualche ritocco della traduzione, alla ventesima edizione e oltre. Ad esso sono seguiti nell'arco di vent'anni: "Il Silmarillion", "Albero e foglia", "Le avventure di Tom Bombadill", "Racconti incompiuti", "Racconti perduti", "Racconti ritrovati", "Immagini" (cioè tutti i disegni di J.R.R. Tolkien dedicati alla Terra di Mezzo) e, l'anno scorso, "La realtà in trasparenza", vale a dire una scelta delle sue lettere effettuata dal figlio Christopher che, pur se tradotte malamente e senza la minima cura editoriale

da parte italiana, restano fondamentali, essenziali, per capire lo scrittore, le sue idee, il suo mondo di valori, ciò che lo spingeva a scrivere, molti lati controversi della sua opera.

Dall'elenco resta per ora escluso "Lo Hobbit" ma (è questa una notizia in anteprima) la Rusconi entro dicembre pubblicherà l'edizione del romanzo curata e annotata da Christopher da poco uscita in Gran Bretagna. Ottima cosa, ma, sapendo che sarà utilizzata la già esistente traduzione della Adelphi, mi auguro che essa venga uniformata al lessico ormai canonico delle altre traduzioni Rusconi, dato che vi sono delle diversità di resa in italiano per vari nomi di luoghi e personaggi. Tanto per dirne una, forse sarebbe il caso di rendere i Troll per quel che sono e non "Uomini Neri" (Adelphi) o "Vagabondi" ("Il Signore degli Anelli" nella vecchia traduzione Rusconi, che anch'essa dovrebbe essere aggiornata).

La bibliografia critica italiana su Tolkien è assai più ampia di

quella su Lovecraft. Ci limitiamo a segnalare qui i testi migliori. "Invito alla lettura di Tolkien" di Emilia Lodigiani, uscito nel 1982 presso Mursia e ristampato ora con qualche aggiornamento, è senza dubbio una ottima introduzione. Per chi volesse avere una infarinatura del mondo mitologico che sta alle spalle dell'opera tolkieniana c'è "La mitologia di Tolkien" di Ruth Noel (Rusconi, 1984) e il bellissimo "Il bestiario di Tolkien" (ristampa Garzanti, 1990). Per chi volesse un inquadramento dell'atmosfera culturale in cui Tolkien si formò e visse insieme ad altri scrittori "fantastici" come C.S. Lewis e C. Williams, c'è "Gli Inklings" di Huphrey Carpenter (Jaca Books, 1985). Manca all'appello la biografia "ufficiale" di JRRT scritta da quest'ultimo: girano voci che forse sarà tradotta. Speriamo che sia effettivamente così, perchè sembra assurdo che ancora nessuno abbia fino ad ora pensato di presentarla nella nostra lingua.

GIANFRANCO DE TURRIS

# Rentún Compact

NOLEGGIO  
COMPACT



valido per una  
tessera omaggio

A ROMA

VIA SIMONE DE SAINT BON, 15 - tel. 3250748  
VIA GIOVANNI DA CASTELBOLOGNESE, 49 - tel. 5810543

## La posta del direttore

Ho appena letto il vostro articolo sui pericoli della pratica del wargame per le giovani menti. Interessante.

Ma non vi siete mai soffermati sulle conseguenze che possono avere su un adolescente i ben più pericolosi role-playing? Io stessa, che fino a 3 anni fa ero una persona quasi normale, mi sorprende a sognare spadoni a due mani o blasters per eliminare individui molesti, e porto sempre con me il mio dado non-porta fortuna (non funziona!)

Serena (Milano)

*Cara Serena, lo sappiamo bene che effetti produce il gioco di ruolo, anche su menti ben addestrate.*

*Doaresti vedere come siamo ridotti!*

Vi faccio i più vivi complimenti per la rivista. Era da tempo che cercavo qualcuno che si occupasse dei giochi. Mi piacciono molto gli articoli di pagina 3. Potete darmi qualche suggerimento su come descrivere un piccolo paesaggio (una stanza, una grotta, un corridoio, ecc.)?

Roberto (Mantova)

*I tuoi complimenti ci fanno molto piacere, ma ci entusiasma addirittura sapere che hai afferrato perfettamente lo spirito della nostra terza pagina. Il*

*gioco non è attività minoritaria per minorati, da svolgere di nascosto negli angoli bui, ma privilegio delle menti migliori, che giustamente ne possono menar vanto. E' quindi giusto che i migliori aiutino i migliori a far sempre meglio la miglior cosa che ci sia da fare.*

Scrivo ad Agonistika per un motivo che mi sta molto a cuore: tutti noi conosciamo il gioco di ruolo Tunnel & Troll di K. Andre. Bene, secondo il mio modesto parere T&T è un gioco di ruolo molto bello, con notevoli possibilità e varianti, con un regolamento estremamente semplice e realistico. Nonostante questo T&T viene deriso e classificato di secondo ordine dagli appassionati. Il mio obiettivo sarebbe quello di rivalutarne l'immagine, dimostrandone le infinite varianti e l'enorme elasticità del regolamento. Per far questo l'ideale sarebbe organizzare un torneo cittadino. Non avendo la possibilità di far questo ho deciso di rivolgermi a voi, inoltrandovi questa supplica.

Adriano (Roma)

*Caro Adriano, il tuo è un dramma comune a chi ama un gioco in*

*qualche modo minore. Per organizzare un torneo bisognerebbe essere ragionevolmente sicuri di poter contare su di un certo numero di partecipanti. Intanto pubblichiamo la tua lettera e vediamo cosa succede: da cosa (a volte) nasce cosa.*

Dopo aver ricevuto il numero 2 di Agonistica News e aver letto la vostra richiesta di "sussidi" mi è sorto un dubbio: è giusto che uno degli appartenenti alla rete di Agonistika come il sottoscritto debba pagare una quota per un giornale che mi sembra giusto ricevere per il mio impegno e la mia disponibilità? Colgo l'occasione per complimentarmi dell'ottimo lavoro svolto.

Fabrizio (Firenze)

*Grazie dei complimenti. Sai bene che lavoriamo per quelli e riceverli ci riempie di vibrazioni. Quanto al tuo quesito, mi sfugge se esso sia etico o giuridico. Nel secondo caso non mi pare rilevante: Agonistica News continuerà infatti ad arrivarci in ogni caso, sia che tu contribuisca alla sua vita economica, sia che tu preferisca partecipare solamente a quella spirituale.*

*A molti non piace immischiarsi in bassezze e volgarità inerenti al denaro e la tua scelta risulterà influente sul piano storico/commerciale.*

*Eticamente il discorso è più complesso. Hai forzieri traboccanti di monete d'oro del mago Ampunex e le vuoi tenere tutte per te?*

*Sinceramente non mi pare un atteggiamento condivisibile. Neppure saprei apprezzare una larga disponibilità di banconote italiane, accompagnata da una loro dissipazione in bagordi, scommesse sui cavalli e libagioni. Le 15.000, per farla breve, le manda chi può e chi vuole. Medita sul fatto che carta, stampa, impaginazione e spedizione vanno pagate.*

*Se no i complimenti non ce li potrà fare più nessuno.*

## PREMIO ITALIA

A San Marino, nel corso di Italcon, la Covention annuale dedicata alla fantascienza, è stato assegnato come di consueto il premio Italia, giunto ormai alla 17.ma edizione. Ci manca purtroppo lo spazio per fare l'elenco completo dei vincitori, ma vogliamo comunque segnalare l'evento che ci appare

più significativo: la vittoria di Vittorio Catani con il romanzo "Gli Universi di Moras", pubblicato da Mondadori, che i giurati hanno preferito a "Baol" di Stefano Benni, apparso presso Feltrinelli, e a "Iseneg" di Luigi Menghini, uscito con l'Editrice Nord.

# EDITRICE NORD

È LIETA DI PRESENTARE L'INTERO CICLO DI

# LYONESSE

DI JACK VANCE



UN GRANDE CLASSICO  
DI NARRATIVA FANTASY  
CHE HA APPASSIONATO I LETTORI  
DI TUTTO IL MONDO

Tantissimi anni fa, in un'epoca remota e favolosa, esistevano la terra di Lyonesse e le Elder Isles, un gruppo di isole situate più o meno in corrispondenza dell'odierno golfo di Bisaglia, tra la Spagna e la Francia. Prima di essere sommerse per sempre dalle tumultuose acque dell'Oceano Atlantico queste isole erano la dimora di fate e di principesse, di «troll» e di valorosi cavalieri, di vecchie maghe e di malvagi furfanti, ricche di palazzi dall'architettura fine e delicata e di magnifici giardini, scenari di intrighi misteriosi e di terribili incantesimi. In questa terra fatata viveva la principessa Suldrun, figlia del re Casmir e della regina Solace d'Aquitania, una principessa bellissima ma triste e solitaria in un mondo crudele e violento. Ma un giorno Suldrun scoprì il corpo di un giovane rigettato sulla spiaggia dalle possenti correnti dell'Atlantico e il suo destino cambiò per l'eternità...

Una saga splendida e grandiosa, colorita e avvincente, un magnifico capolavoro fantastico dell'autore del ciclo di Tschai e della serie dei Principi Demoni.

L'elenco completo delle opere apparse nelle collane di Fantasy e Fantascienza è pubblicato sulla rivista letteraria gratuita *COSMO SF* da richiedersi alla CASA EDITRICE NORD S.r.l., Via Rubens 25, 20148 Milano - Tel. (02) 40.42.207.

# dal negro



**CARTE - CONFEZIONI ED ARTICOLI DA GIOCO**