

Agonistika news

Periodico trimestrale - Anno 2 Numero 2 - Aprile /Giugno 1992 - Spedizione in abbonamento postale gruppo 4/70 (Bologna)

SUL VOTO, DOPO IL VOTO

Passate anche le elezioni. Senza che ne parlassimo minimamente. Di politica, su questo giornale, basta dire che mi è capitato di giocare piacevolmente con persone che la pensavano in maniera molto diversa, fra di loro e rispetto a me. Semmai ci sono da fare commenti di politica interna. Al mondo del gioco, intendo.

In questo campo ci reputiamo dei liberal. Nel senso che, anche se per quanto mi riguarda, pratico solo go, risiko, diplomacy, boardgame, wargame, scacchi occidentali, otello, abalone, axis & allies, stratego, scotland yard, scopone, poker, tressette, 1000 miglia, bridge, king, monopoli, puzzle, rebus, parole crociate, paroliere, nelumbo e pochi altri giochi che adesso non mi vengono in mente, non per questo penso che chi si dedica ad altre discipline, ne esistono decine, svolga attività meno nobili delle mie e mi debba cedere il passo davanti alle porte.

Conservo l'ingenua convinzione che i giocatori vengano prima dei giochi, i creatori di mondi prima dei mondi da loro creati.

Che Dio stia sopra l'uomo e l'uomo sopra i propri giochi. Potete replicare tranquillamente che sono troppo aristotelicamente gerarchico.

SERGIO VALZANIA

Annulata la grande festa di "Giocare è Vivere"

IL CAMPIONATO A QUOTA 3.500

La finalissima si disputerà a Gradara
il 26 settembre. A Roma una raffica
di tornei

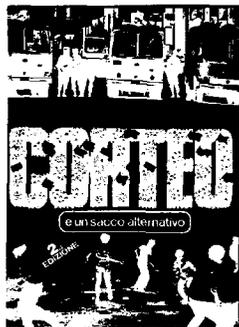
Quasi 600 squadre iscritte, oltre 3.500 partecipanti, 4 mesi di dure selezioni in più di 30 sedi, dalle grandi metropoli alle città di provincia: Il Campionato

Nazionale di Dungeons & Dragons è davvero un'evento unico in Europa. Solo in Italia, da quanto ci risulta, il gioco di ruolo

continua a pag. 4



le grandi offerte di Proxima



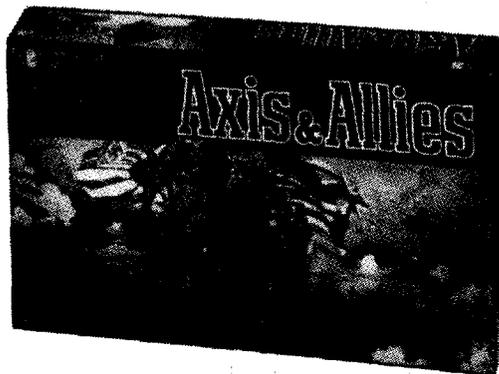
CORTEO

un vero wargame! E' ambientato in una grande città italiana, prima degli Anni di Piombo. Le forze in campo erano da una parte Polizia e Carabinieri, dall'altra i manifestanti organizzati in una galassia di gruppi, comitati, sigle. Gli slogan erano quelli della creatività e della guerriglia urbana...

Lire 22.000

SESSANTOTTO!

La più spettacolare, colorata, ironica esplosione di conflittualità sociale e generazionale "raccontata" con gli strumenti del gioco. Una ricca dotazione di materiali e una grafica superlativa. Lire 40.000



AXIS & ALLIES

Un grande classico della strategia: 300 pedine in plastica, navi, aerei, corazzati, fanteria, per rivivere su una grande mappa le fasi salienti della Seconda Guerra Mondiale.

Prezzo speciale lire 70.000 tutto compreso.

Il Mondo Di Dragonlance

Le Cronache di Dragonlance di Margaret Weis e Tracy Hickman

(trilogia completa), pagg.832, lire 35.000, o in volumi singoli:

I Draghi del Crepuscolo d'Autunno, pagg. 320, lire 20.000

I Draghi della Notte d'Inverno, pagg. 416, lire 20.000

I Draghi dell'Alba di Primavera, pagg. 392, lire 20.000

Gli Eroi

La leggenda di Huma, di Richard A. Knaak, pagg.400, lire 20.000

La leggenda della Stormblade, di N.V Berberick, pagg. 368, lire 20.000

La leggenda di Weasel, di Michael Williams, pagg. 368, lire 20.000

La Leggenda del Minotauro, di Richard A. Knaak, pagg.352, lire 20.000

Le Leggende di Dragonlance, di Margaret Weis e Tracy Hickman

Il Destino dei Gemelli, pagg. 364, lire 20.000

La Guerra dei Gemelli, pagg. 416, lire 20.000

La Sfida dei Gemelli, pagg. 336, lire 20.000

I Preludi Di Dragonlance

La Magia di Lunitari, di Thompson e Carter, pagg.,384, lire 20.000

La Dannazione di Kendermore, di Mary Kirchoff, pagg.368, lire 20.000

Il Mistero di Mereklar, di Kevin Stein, pagg. 336, lire 20.000

Forgotten Realms

La Trilogia Di Avatara, di Richard Awlinton

La Città delle Ombre, pagg.368, lire 20.000

La Città di Tantras, pagg.352, lire 20.000

La Città degli Abissi, pagg. 384, lire 20.000

La Trilogia Delle Terre Perdute, di R.A. Salvatore

Le Lande di Ghiaccio, pagg. 368, lire 20.000

Le Lande d'Argento, pagg. 352, lire 20.000

Le Lande di Fuoco, pagg. 352, lire 20.000

I Libri dei Reami

L'Ira di Ashar, pagg. 368, lire 26.000

La Vendetta di Ashar, pagg. 352, lire 26.000

La Sconfitta di Ashar, pagg. 352, lire 26.000

Armenia Editore

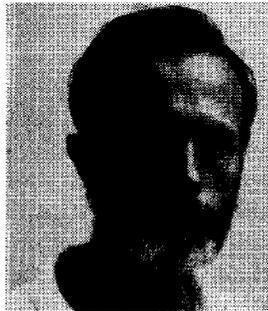
Versa l'importo sul c/c postale 62578000 intestato a Proxima, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma
Indica nella causale del versamento i prodotti che desideri acquistare.



Ospite di Agonistika il filosofo Luigi Lombardi Vallauri

Non cercare l'avventura come tale, ma la profondità; l'avventura ti verrà data in sovrappiù. L'avventura è la condizione di sanità della vita umana

l'ospite



sapienziale"?

L'**avventura** si merita: ognuno ha le circostanze, gli incontri che si merita; il mondo non è uno spazio, è ciò che si incontra su una certa orbita; tradisci la tua **avventura**, il mondo tradirà te. Non cercare l'**avventura** come tale, ma la profondità;

VITA GIOCO AVVENTURA

Il gioco ultimamente è fiaba in azione. E' racconto di me. Di un me altro. Di un me vero. "Io ero ..." (la mamma, la fata, il principe, Superman... ero bellissima, fortissimo...): quasi tutti i giochi "seri" cominciano così. Il gioco è azione aurorale, pre-morale, pre-economica, azione sorella del sogno. Ma tale è anche l'avventura: gioco e avventura sono quindi in radice uni. E forse i giochi migliori sono i giochi-avventura ("io ero...") e proprio l'avventura è il migliore dei giochi.

L'avventura è un'azione di fantasia, gratuita e premio a se stessa, affascinante e con una componente di rischio, quasi sempre inc'usiva di uno spostamento nello spazio, che in più sensi mi porta al di là dei miei limiti abituali e tendenzialmente fino ai miei limiti ultimi e reali. Meta dell'avventura è un lontano dove io mi senta più vicino a me che nel vicino. Può essere avventura con ritorno o avventura per sempre. In quest'ultimo caso si fa gioco molto molto serio, affine alla vocazione.

L'**avventura** può essere raffrontata alle età della vita. Per il bambino piccolo, fino a quando non c'è distinzione tra normale e straordinario, tra conoscenza e meraviglia,

avventura dovrebbe essere la vita e avventuroso il mondo. Già per il bambino grande e poi per l'adolescente si scindono il mondo dell'inquadrato (famiglia, scuola, il come-vanno-le-cose) e il mondo della fantasia, dell'**avventura**. L'adulto più fortunato o meritevole riesce a fare del centro stesso della sua vita un'**avventura**; quasi sempre l'**avventura** adulta è confinata in uno spazio speciale, interstiziale. Il vecchio, se non guarda all'eternità, è privo di **avventura**. Perché l'**avventura** è tempo sperato, preparato, è venuta-incontro del futuro: avvenire, avvento, avventura hanno la stessa radice.

Qualche aforisma.

Avventura sentimentale non significa necessariamente extra familiare. Vivere tutta una vita con le stesse persone si apparenta al romanzo, vivere "avventure" si apparenta alla raccolta di novelle. Qual è il più romanzesco dei due?

Oggi l'**avventura** nello spazio geografico non esiste quasi più: o è di genere artificialmente "estremo" o è genere di consumo. Quindi si cercano avventure interiori, viaggi interiori (meglio se non chimici) e avventure interpersonali. Che ve ne pare dell'**avventura** "contemplazione condivisa" o "amicizia di ricerca

l'**avventura** ti verrà data in sovrappiù.

Non bisogna apprezzare solo l'eccezionale, fare dell'**avventura** un reame separato: vorrebbe dire che l'essere in sé è banale!

L'**avventura** deve invece introdurre alla percezione ordinaria dell'avventurosità dell'essere, ossia all'opposto esatto del bovarismo, dell'evasionismo.

Solo l'**avventura** crea l'ordine, autentico, la disciplina necessaria e liberamente consentita. Poni **avventura**, raccoglierai ordine; imponi ordine, raccoglierai anarchia. L'**avventura** è condizione di sanità dell'esperienza umana. Perciò è dall'**avventura** che va desunta l'etica, come studio di quello che è il posto spettante a ogni dimensione dell'umano. E perciò ugualmente è dall'**avventura** che va desunta la medicina se intesa come medicina della piena salute e non solo come rimedio contro incidenti e malattie. Il medico della piena salute è sempre in qualche modo "medico della spedizione", quando anche la spedizione sia, in casi limite, solo verso libere vette di solitudine interiore; la medicina della piena salute è sempre in qualche modo medicina dell'**avventura** umana.

LUIGI LOMBARDI VALLAURI

AGONISTIKA NEWS N.6

Periodico Trimestrale

Autorizzazione del Tribunale di
Roma n.00554 del 28/9/90

Direttore Responsabile
Sergio Valzania

Editore
Roberto Flaibani

Art Director
Antonella Righetti

In redazione
Mauro Cammoranesi
Francesco Cirillo
Beatrice Parisi

Direzione e Amministrazione
Via Pisacane, 6 - 00152 Roma
tel. 06/5899287 - fax 06/5818853

Servizi Editoriali
Tucana Trading SaS
Via G. da Castelbolognese, 79
00153 Roma

Stampato presso Grafiche Galeati
Via Selice 189, Imola (BO)

Hanno collaborato a questo
numero:

Mauro Cammoranesi, Massimo
Casa, Alessandro Castelli,
Raffaele Matone, Gianfranco De
Turrís, Toni Garrani, Luca
Giuliano, Luigi Lombardi
Vallauri, Poldo, Gloria Sadun,
Giorgio Salvadego, Pierpaolo
Turitto, Raffaele Valensise, Nicola
Zotti

Questo numero è stato tirato in
9.200 copie

Associato USPI



continua da pag. 1

agonistico è stato portato fuori dall'angusto spazio delle convention per dar vita ad una competizione di massa. Abbiamo già i nomi delle squadre che parteciperanno alla finale, dopo aver superato una soluzione durissima cominciata a febbraio: **Wolfpack** (Torino), capitano Daniela Mori; **Qui, Quo Qua e i 40 Ladroni** (Trieste), capitano Lorenzo Mos; **Gli Antichi Signori** (Bologna), capitano Matteo Furlotti; **Avatar** (Molinella -Bo-), capitano Massimo Marzocchi; **Wrath of The Gods** (Napoli), capitano Paolo Capozzi; **Gli Ostranti** (Cagliari); capitano Alessandro Bordigoni; **La Compagnia del Pentacolo** (Roma), capitano Carlo Santoponte; **Drunken Boards** (Grosseto), capitano Paolo Valiani. L'ultima finalista sarà una squadra milanese che uscirà dalle qualificazioni, ancora in corso al momento in cui scriviamo, che si svolgono nell'ambito di Eptakontest.

Queste 9 compagnie si contenderanno quindi il titolo di Campione d'Italia 1992. L'incontro di finale, originariamente previsto nel programma di **Giocare è Vivere**, è stato nostro malgrado rinviato al 26 settembre, a Gradara, ospite per la prima volta del Festival Italiano dei Giochi. Una sede senz'altro prestigiosa, anche per la splendida cornice che questa famosa rocca medievale ci offre. Ci rimane però l'amarrezza per il fallimento di **Giocare è Vivere**, un'iniziativa in cui avevamo creduto e in cui avevamo riversato una considerevole mole di lavoro e di impegno. Nonostante l'appoggio dell'Unicef, che garantiva un patrocinio prestigioso, questa manifestazione non è riuscita a imporsi all'attenzione del circuito commerciale e industriale del gioco. Ha scontato, a nostro

parere in modo eccessivo, alcuni errori di impostazione e di gestione riscontrati nella precedente edizione, e ha dovuto fare i conti con un mondo imprenditoriale provinciale, conservatore e diffidente come quello italiano.

C'è veramente in Italia uno spazio per iniziative di massa sul gioco, aperte al pubblico, interattive, non obbligatoriamente posizionate al Nord? Nonostante questa esperienza negativa continuiamo a crederlo, ed eventi come Gradara Ludens e il Festival Italiano dei Giochi confortano la nostra opinione. Altre iniziative sono già in cantiere, altre ancora sono allo stadio di progetto, i prossimi mesi saranno forieri di novità.

Speriamo lo siano anche per Roma, una città dove si contano migliaia di giocatori e parecchie associazioni e circoli più o meno consolidati, ma non si riesce ancora a dar vita su base non effimera ad un grande evento che li raccolga e dia loro spazio e possibilità d'espressione. Ma i giocatori romani non resteranno tuttavia a bocca asciutta: i tornei programmati per "Giocare è Vivere" si faranno comunque. Le associazioni che li promuovono, **La Società Aperta, Top Games, Trofeo Paladin**, stanno ancora raccogliendo le iscrizioni per **Risiko, Axis & Allies, Blue Max, Dungeons & Dragons, Il Richiamo di Cthulhu, Advanced Dungeons & Dragons, Blood Bowl, Warhammer 40.000**.

Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a **Strategia e Tattica**, Via del Colosseo 5, (tel.6787761-6789400), **La Città del Sole**, Via della Scrofa 65 (tel.6875404), **Pergio**, Via degli Scipioni 109 (tel.3720129).

ROBERTO FLAIBANI

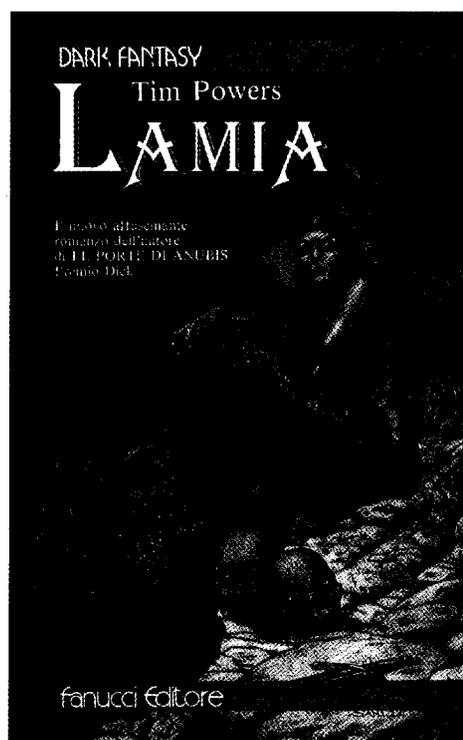
il libro d'oro della fantascienza



fanucci editore

FANUCCI EDITORE PRESENTA TIM POWERS

VINCITORE PREMIO DICK
VINCITORE PREMIO
FUTURO REMOTO 1991
COME MIGLIORE ROMANZO
DI FANTASCIENZA
PUBBLICATO IN ITALIA
NEL 1991
CON "LE PORTE DI ANUBIS"
E CON "LAMIA"
VINCITORE L'ANNO
SUCCESSIVO SEMPRE
DEL PREMIO DICK
DA OGGI IN LIBRERIA.



fanucci editore



fanucci editore

horror, fantasy, fantascienza.

I LIBRI PUOI
RICHIEDERLI
DIRETTAMENTE
IN CASA
EDITRICE.

RICHIEDI IL NOSTRO INFORMATORE "FUTURO NEWS"
GRATUITAMENTE A: FANUCCI EDITORE Via delle Fornaci, 66 - 00165 ROMA
Tel. 06/3266384 - 6382998 (Fax)



Toni Garrani, dopo un'estate di radio e tv, ci manda un articolo

CHARTAGO SERVANDA EST

Uno dopo l'altro gli eserciti romani sbarcano in Nord Africa per distruggere Cartagine. E' difficile, ma un Giocatore avveduto la può salvare

Il primo approccio è stato quanto meno ignominioso. Vorrei denunciare per violenze fisiche e morali alla lingua italiana il curatore della traduzione del libretto di istruzioni fornito nella confezione. "E vabbè.." come direbbe Andreotti, tentiamo ugualmente! Parte il gioco, con due sontuose schermate degne di Ben Hur. Vedo subito far rotta verso il sacro suolo di Cartagine una veloce vela romana che punta diritta verso una città costiera, non molto distante dal vasto golfo dove si stende la turrata Cartagine. Clicco in cerca di lumi, sulle icone più evidenti: la turrata Cartagine, un elmo dorato ad essa sovrastante, ed un ancor più sfarzoso cimiero al di sopra di tutto. La città mi fornisce scarse indicazioni finanziarie: il tesoro è attualmente costituito da poche migliaia di... "lire"(?) che però vedo decrescere a ritmo inquietante. L'elmo minore mi sottopone un elenco degli effettivi che costituiscono la forza combattente attualmente disponibile entro le mura della città: una ben guarnita legione, direi ad occhio e croce. L'elmo supremo è quello dell'eroe. Ma l'unica notizia certa che ricevo da lui è che attualmente Egli possiede 500 lire (Eroe spartano più che cartaginese!), mentre il tesoro di Cartagine si assottiglia a

vista d'occhio. Noto, peraltro, che posso trasferire dalla città dell'Eroe fino a circa tremila lire del tesoro pubblico e, cosa mirabile ai nostri giorni, è possibile anche il movimento inverso ("e vabbè..." direbbe Andreotti). Ma la minacciosa nave romana è intanto inesorabilmente approdata e ha sbarcato il suo corpo di spedizione che, dietro un elmo argenteo, si avvia baldanzoso ad assediare la città costiera. Che fare? Il generale romano risponde per me, piantando il suo stendardo aquilato sulla città. Noto che è entrato senza colpo ferire e ne ricavo un primo dato: 1) la forza militare di guarnigione in una città può solo ritardarne la caduta, ma non infliggere perdite all'esercito romano; 2) solo la presenza fisica dell'Eroe nella città consentirebbe di cambiare i soldi della cassa in truppe di guarnigione. Ma, senza di lui, nulla si muove. Torno a cliccare su Cartagine, mentre la legione romana parte alla conquista della prossima città sulla via della capitale. Sorpresa amara! A Cartagine i soldi si sono nel frattempo dimezzati. Secondo dato: i soldi della capitale è bene caricarli sul carro dell'Eroe il più in fretta possibile e portarli via con la velocità del vento perché la capitale li divora ad un ritmo che evoca la Roma odierna ("e vabbè..." direbbe Andreotti). Quindi carico il carro dell'Eroe fino al massimo consentito e clicco un "ponte" fra questi e la città in procinto di essere aggredita. La schermata cambia e, su di una biga fremente, l'Eroe parte a razzo sulla strada irta di ostacoli. Ad ogni sobbalzo perde

un sacco di soldi (in senso letterale, vola via un sacchetto!). Poi arriva la biga dei predoni che tenta di trinciargli le ruote. Ne elimino tre, aiutandomi a suon di frustate. E imparo che è meglio aggredire subito la ruota nemica entrando veloci e attaccando da dietro per evitare la frusta, perché se ti schiacciano nell'angolo sei fatto. Finalmente un lungo rettilineo fra vetuste colonne dirute ed è l'arrivo (notevole il panorama). Giungo appena in tempo per scaricare il malloppo e, come d'incanto, l'icona della città consente finalmente di scambiare soldi con soldati. Compro il comprabile, pochino in verità, e clicco l'opzione "new army" dell'Eroe, per creare appunto una nuova armata al comando di un nuovo generale: sotto l'elmo dell'Eroe ne compare un altro più piccolo. Lo clicco. Appare il campo del nuovo generale desolatamente vuoto. Sotto le bandiere delle tre armi vedo i numeri degli effettivi a disposizione. Ho capito. Cliccandoli creo pochi battaglioni, ma selezionando il massimo di effettivi per ognuno: 99 unità. Aggiungo anche i due elefanti e la catapulta disponibili... un manipolo di eroi! La legione romana è ormai sotto le porte della città. Penso: "stavolta avranno pane per i loro denti". Non succede nulla. O meglio, non si vede ma succede. Poi, nel giro di pochi istanti, il mio novello generale si trasforma in un teschio ghignante: l'Eroe appare, pensoso, rinchiuso dentro tette sbarre. La città cade in un baleno. Ne desumo un altro dato: non fatevi mai beccare dentro una città con l'esercito e il



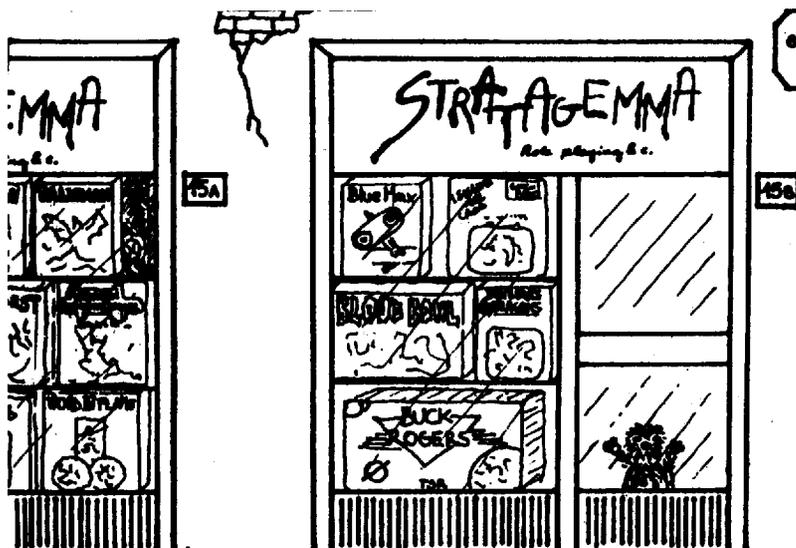
generale accampati. Meglio una strategica ritirata o, al limite, una eroica sortita sotto le mura, per morire da impavidi (oltretutto è più divertente). Con l'Eroe imprigionato, non mi resta che far sortire la legione di stanza a Cartagine per bloccare l'aggressore a mezza via. L'armata si mette in marcia lentamente. Primi i cavalieri, poi gli arcieri a coprire i fanti susseguenti, poi gli elefanti, lenti e potenti, e in ultimo le catapulte. Il rapporto di forze è di 3 a 1 in mio favore. Penso: "adesso mi diverto". Giunto ad una certa distanza dal mio esercito, il Romano cambia improvvisamente assetto. Il Generale si ferma e, veloce come la folgore capitolina, lo vedo lanciare alcuni squadroni di cavalleria, subito seguiti da quattro centurie di fanti, verso la mia armata. Io fermo il mio Generale e cerco di districarmi fra la selva di stendardi che lo seguono. Mando avanti la cavalleria, attestandola su due alture alle ali dello schieramento, avanzo al centro con la fanteria, che però arranca per via della salita, piazza alla meglio gli

arcieri e faccio muovere gli elefanti e la catapulta. Ma ho perso troppi secondi preziosi ad ordinare lo schieramento. Noto che il Generale romano si è tenuto d'attorno metà delle sue forze, mentre io, irruento, ho buttato tutto in avanti. Capisco l'errore troppo tardi. Due squadroni di micidiali cavalieri romani (per certo Numidi, sacripante!) riescono a filtrare fra le mie linee e puntano sul mio Generale, che ora mi appare in tutta la sua sconsolante solitudine. Ma non basta: dopo qualche attimo, l'ormai consueto teschio macabro compare sotto l'elmo del mio condottiero e con orrore vedo tutta la mia bella armata sbandarsi e liquefarsi come neve al sole. Ultime meste considerazioni:

- a) se possibile, dividete le forze tra più di un Generale (ne avete fino a cinque effettivi a disposizione);
- b) in vista di uno scontro fermatevi con larghissimo anticipo, possibilmente su luoghi alti per poter combattere in discesa;
- c) calcolate il tempo per far avanzare le lentissime ma

efficacissime catapulte e i possenti elefanti.
 d) cercate di catturare il Generale nemico con veloci manovre di sfondamento, poiché questo è il modo migliore per risparmiare uomini e forze. E) Fatevi una mappa dell'intero campo di azione, da poter tenere sempre sott'occhio. Eh sì... perché, nel frattempo, ci sono altre quattro legioni romane (e che legioni, perbacco!), che, partendo dalla periferia del vostro Impero, mirano inesorabilmente al cuore dello Stato ("E vabbè..." direbbe Andreotti). E infine cercate di radunare gli elefanti sparsi nelle province estreme. E tenete d'occhio la cassa. Appena vedete una nave cartaginese sbarcare denaro a Cartagine, prendete il malloppo e portatelo di filato nelle operose città di provincia. Vedrete come aumenterà e si moltiplicherà durante il corso del gioco... e quanto vi saranno utili delle ricche province da spolpare, per rinsanguare le stremate forze a difesa della capitale. Ricordatevi che combattete contro un Senato che ha un unico chiodo fisso: "Carthago delenda est".

TONI GARRANI



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

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

Seconda puntata della storia degli eserciti

PILUM VERSUS PICCA

Esiste un pregiudizio filo ellenistico in favore della Falange che ignora sia l'elemento fisico del terreno sia quello più ampio e decisivo del contesto culturale nel quale vissero queste strutture militari

I Romani hanno combattuto contro eserciti di scuola ellenistica militare durante un arco di circa tre secoli e, pur avendo perduto più di una battaglia, hanno sempre vinto le guerre: a partire da Pirro e finendo con Mitridate. Una cosa, questa, che stupisce sempre i wargamisti, perché è in netto contrasto con la predilezione che gli autori di regolamenti hanno per le armi ellenistiche, che vengono quasi sempre rappresentate superiori a quelle romane, partendo sempre avvantaggiate in un confronto a parità di condizioni. Specifico per i meno esperti che la superiorità in questione è particolarmente evidente nel caso della picca di fanteria e della lancia di cavalleria che surclassano rispettivamente il pilum e il giavelotto. Poco importa che tanto la picca che la lancia, paradossalmente, non fossero in dotazione alle truppe del nemico di Roma che ha collezionato più successi, Annibale Barca: questa è una costante della quasi totalità dei regolamenti di mia conoscenza. Il dibattito sulla superiorità delle armate ellenistiche rispetto a quelle romane però, prima di essere una

querelle tra wargamisti, è stato argomento di controversie tra storici militari. Nella maggior parte degli autori c'è un pregiudizio filo-ellenistico che può essere fatto risalire a molte cause, non ultimo il fatto che gli stessi romani mostrarono sempre una grande ammirazione verso la tattica ellenistica: come dimostra la diffusione tra i romani dei trattati sull'arte militare greca - per altro scritte da autori estranei all'ambiente militare - mentre sono completamente assenti analoghi studi che ci spieghino la tattica romana. Le opere militari romane sono assai ingenui, come



gli "Stratagemmi" di Frontino, o decisamente scritte per sentito dire, come quelle tarde di Renato Vegezio. Dobbiamo rimpiangere che le pagine di Polibio dedicate alla tattica romana siano andate perdute, e tutto ciò che "conosciamo" non sono in realtà altro che congetture. Quello che ho chiamato pregiudizio filo-ellenistico viene bene riassunto dalla parole di un autore dei primi dell'Ottocento. "I Romani, allo scontro delle loro legioni con la Greca Falange sempre si trovarono inferiori, e ne furono con gravissima strage respinti. Mi si dirà, che in fine n'ebbero la vittoria. Ma ciò niente prova contro la greca ordinanza perché il vincer de' Romani non dipendette mai dall'aver essi superata la forza della Falange, ma dall'aver saputo renderla inetta si può dire al combattere". A formare tale convinzione ha concorso, seppure in modo indiretto, l'autorevole opinione di Polibio, unico analista che abbia conosciuto entrambe le organizzazioni militari, da comandante in un esercito ellenistico e da osservatore nelle armate di Roma. Polibio, un convinto e appassionato magnificatore dell'organizzazione militare romana, afferma che "il momento ed il terreno della battaglia sono in guerra indeterminati, mentre la Falange può spiegare efficacemente le proprie forze in un solo caso ed in unico terreno", individuando così la superiorità romana nell'elasticità della propria organizzazione, che le consente di adattarsi alle più svariate condizioni di combattimento ed all'infinita



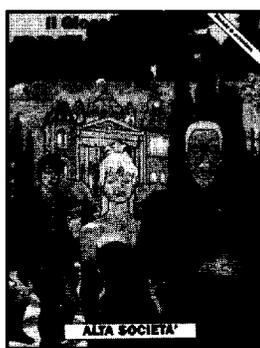
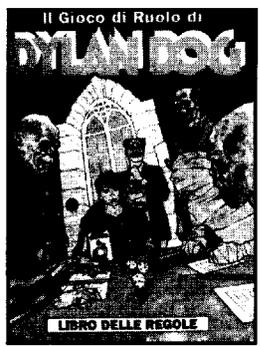
serie di imprevisti che possono verificarsi in una campagna militare. Un po' come nelle leggi biologiche che regolano l'evoluzione, la Legione sarebbe un organismo più pronto ad adeguarsi al mutare delle condizioni: un agile e vorace mammifero paragonato alla saurica staticità della Falange. E' inevitabile, secondo questo schema di analisi, che la Falange risulti superiore alla Legione sui "lisci" tavoli del Wargame, dove non può essere rappresentata ogni singola pieguzza e asperità del terreno. Forse una soluzione si potrebbe suggerire rendendo più casuale la combattività della Falange rispetto alle altre entità tattiche, per simulare la sua sensibilità alle insidie nascoste anche nel più levigato dei campi di battaglia. In realtà, però, quello che dovrebbe essere contestato è

proprio il tipo di ragionamento che è stato fin qui seguito, che è solo in apparenza articolato, ma che in realtà si riduce, stringendo stringendo, ad un confronto tra "armi" e non tra sistemi tattici o, tanto meno, tra organizzazioni militari: è in questo ambito più complesso che troviamo le ragioni della superiorità romana: un reclutamento più vasto, un addestramento più semplice, una strategia di alleanze politico-militari più solida ed avveduta. Non dobbiamo dimenticare che i romani erano degli eccellenti alunni e attingevano dalle esperienze militari altrui ciò che appariva essere il meglio: i romani se mutuarono qualcosa dagli ellenistici fu - per giunta in forma sporadica - lo schema tattico, ma non assunsero alcun elemento tipico della panoplia

ellenistica. Per ritrovare la picca in una formazione di fanteria dobbiamo aspettare le colonne svizzere. Gli storici, e al loro seguito i wargamisti, per spiegare i motivi di certe vittorie riducono il tutto, spesso in modo ingiustificato, ad un confronto tra "armi". Eppure c'erano soldati britannici che abbandonavano il Brown Bess per impugnare il fucile francese Modello 1777, tedeschi del fronte orientale che gettavano il Schmeisser per le PPSH-41, o Marines in Vietnam che giudicavano l'AK-47 superiore allo M-16. Non so se basti questo per ridiscutere svariati secoli di analisi tattica, ma certo dovrebbe essere sufficiente per cercare lo spazio per qualche esperimento nella scrittura dei regolamenti per Wargame.

NICOLA ZOTTI

L'avventura continua...



• **Richiamo dall'Inferno.** Una trilogia di avventure ambientate in Italia contro la potente organizzazione dei Figli della Bestia. Una nuova serie di oscure trame per mettere alla prova i vostri Indagatori dell'Incubo. L. 18.000

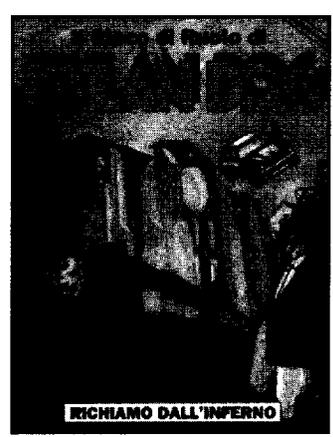
Il Gioco di Ruolo di DYLAN DOG

E' una produzione



Via della Colonna 27
50121 Firenze

• **Attraverso le linee.** Una lunga avventura che si snoda tra scienza e fantascienza; un viaggio ai limiti della fantasia, una disperata corsa contro il tempo perché l'Entità non prenda il sopravvento sul mondo intero. L. 18.000



NOVITA!



NOVITA!

L'allineamento morale dei personaggi è un problema per i master D&D

CAOTICO O LEGALE?

Benché riportata fra le caratteristiche del personaggio e imposta nelle competizioni, l'indicazione dell'allineamento è spesso accantonata o degradata a pura marginalità, priva di effetti pratici

La parola allineamento, ricorrente nei manuali del Basico D&D, oltre che in altri giochi, è una di quelle che fanno tremare le vene ed i polsi ai DM più navigati e non è il raro il caso di arbitri che, dopo una onorata e solida carriera, di fronte a questa fatidica parolina siano stati presi da sconforto ed abbiano abbandonato affetti ed affari per svanire nel nulla (di uno di loro so che esercita in sordidi locali dei bassifondi londinesi tra elfi punk e nani alcolisti, ma non lo dirò mai a sua madre). Questo avviene perché, benché puntigliosamente riportata, anche in bella evidenza, fra le caratteristiche del personaggio e perfino imposta nelle competizioni, l'indicazione dell'allineamento è rapidamente accantonata o degradata a pura marginalità con scarsi o nulli effetti pratici. Colpa della indisciplina dei giocatori, come sostengono i master, della insipienza dei master, come replicano i giocatori, oppure della intrinseca difficoltà di applicazione di una regola apparentemente astratta (per non dire astrusa)? Cerchiamo di capirne di più.

Allineamento è la traduzione letterale del termine inglese

alignment (Hazon: allineamento, schieramento) e, come appare intuitivo ai più agili di pensiero, sta ad intendere una sorta di orientamento, di schieramento morale.

Il "caotico" segue le orme della malvagità ed asseconda o provoca eventi funesti e dolorosi (ovviamente per gli altri), al fine di soddisfare le sue bramosie o di dare sfogo alla sua natura: Gnarl l'Orco potrebbe dirvi - se riuscite a schivare la sua clava - che uccidere tutto ciò che si muove ed è caldo lo rende lieto come un bambino; l'Oscuro Signore vi farebbe presente, mentre vi trasforma in un semispettro, che la vita e la potenza sono appannaggio dei forti e dei saggi e che non è colpa sua se voi non appartenete né agli uni né agli altri.

Il "legale" invece si nutre degli ideali di amicizia, lealtà e generosità, ne è permeato al punto da anteporre il loro perseguimento anche ai suoi interessi, convinto che, dopo tutto, le ricompense più importanti non sono quelle materiali (punti esperienza a parte!).

Più sfumato e complesso appare il discorso per il "neutrale", soggetto poco affidabile per definizione. Tuttavia non dovete nutrire rancore nei suoi confronti se, nel cuore della piramide che avete appena violato, vi abbandona ferito in pasto ad un pitone gigante: agisce così solo perché l'equilibrio della natura esige una sapiente mistura di azioni buone e malvage per pareggiare i conti. Così, se Edward Manoleggera vi parla

animatamente della necessità che i pezzi d'oro siano sempre in circolazione, può darsi che egli sia un emerito ladro, ma è anche possibile che sia solo uno spregiudicato finanziere (nell'uno o nell'altro caso vi consiglierai di tenere d'occhio la vostra borsa).

Per la verità, a nessuno sfugge che tale impostazione, alla lunga, rischia di risultare eccessivamente meccanicistica e ripetitiva e di esaurirsi in banali dichiarazioni di principio senza conseguenze pratiche. Oppure le conseguenze possono essere paradossali: il giocatore legale uccide il suo compagno di gioco caotico. Che fare?

Se viceversa proviamo ad abbandonare questa visione manichea della vita e della fantasia riusciamo forse a rendere più varie le nostre storie e più agevole l'uso delle regole sull'allineamento, oltre che più serena la nostra esistenza. Nel mondo di D&D questa diversa modalità di scrivere e di vivere le avventure è possibile solo se si compie un adeguato lavoro di approfondimento psicologico; si tratta di aggiungere alle due dimensioni tradizionali dei personaggi (psico-fisica, cioè l'insieme delle caratteristiche e attitudinali, cioè la classe) una terza dimensione che potremmo definire temporale, cioè legata al patrimonio delle esperienze passate. D'altra parte, se si riflette a fondo, fornire il personaggio di una robusta storia personale, con tanto di connotati anagrafici e familiari significa farlo uscire dalla nebulosa condizione del

P
-
"r
m
e
vi
cr
di
cr
sc
sp
l'i
d
ri
d
se
pu
u
di
d
p
sp
d
v
p
st
fa

Co
da
Ab
pa
di
Ne
tel
ma
qu
cul
pul
Po
av

è s



"non nato" e dotarlo di motivazioni, attitudini, tendenze e gusti che lo rendono vitale e vivibile. In questa opera di creazione del personaggio a tre dimensioni (fisica, attitudinale e cronologica) i connotati morali scaturiscono quasi spontaneamente e l'individuazione dell'allineamento non è più il risultato di una scelta immotivata del giocatore che spesso decide di seguire le vie del bene o del male per una generica simpatia o per una decisione occasionale, ma diventa la naturale conseguenza della storia vissuta dal personaggio e spesso fornisce spunti per altre storie. Per uscire dal teorico, se il personaggio da voi creato è vissuto in un piccolo feudo di frontiera, ha subito la distruzione della sua famiglia a causa della ingordigia

del signorotto locale e si è forgiato alla scuola della rivincita e della lotta, è plausibile che il suo comportamento morale si avvicini maggiormente al modello caotico piuttosto che a quello legale. Naturalmente non occorre immaginare ogni volta drammi familiari o visioni mistiche per decidere e giustificare l'allineamento, perché la vita quotidiana e i libri di storia sono ricchi di esempi a cui ispirarsi. Molti spunti possono essere ricavati dalle tradizioni e dalle storie dei popoli a cui si rifanno, anche indirettamente, le avventure e le campagne perché spesso i codici morali sono il prodotto della cultura del gruppo, del clan, della tribù o del contado. In definitiva, che cosa è il codice cavalleresco se non il prodotto raffinato della cultura guerriera germanica? E

chi può criticare l'eroe celta che preferisce morire piuttosto che subire un affronto?

Pertanto, combinando le vicende personali con quelle relative all'ambiente in cui esse si svolgono, non è difficile disegnare storie che contemporaneamente danno spessore al personaggio e forniscono una motivazione plausibile ai suoi comportamenti, superando la divisione forse eccessivamente rigida e schematica dei ruoli tra buoni e cattivi. E' probabile che occorra un po' più di tempo per scrivere una storia così congegnata e che gli aspiranti giocatori debbano faticare per creare un personaggio che abbia determinate caratteristiche, ma i risultati - siatene certi - saranno tali da compensare la fatica.

MAURO CAMMORANESI

1421* MC-link

Un solo numero di telefono per raggiungere MC-link da tutta Italia.

Con un solo scatto telefonico, chiamando il 1421, è possibile raggiungere da tutta Italia MC-link in modo semplice ed economico. Abbonarsi è facile: basta il vostro computer e una telefonata, ed il pagamento può essere effettuato anche con una delle principali carte di credito.

Nelle schermate di MC-link troverete un vero e proprio villaggio telematico di esperti e professionisti e potrete contattare alcune delle maggiori aziende informatiche italiane e internazionali. Potrete sapere quello che conta di più e scambiare le vostre idee sull'informatica, la cultura, l'attualità; avrete a disposizione il meglio del software di pubblico dominio.

Potrete organizzare conferenze telematiche pubbliche e private e avrete a disposizione una Mailbox riservata e discreta per scambiare

MC-link è la rivista telematica interattiva che costa meno di qualsiasi altro sistema professionale.

Per il collegamento non serve un terminale dedicato; basta un modem per trasferire nel vostro personal computer tutto il mondo di MC-link.

testi, programmi, immagini, disegni, fogli elettronici e qualsiasi altro tipo di archivio computerizzato. E quando avrete finito di lavorare potrete trovare informazioni utili per i vostri hobby, il tempo libero, la cultura, lo sport, e conoscere sempre nuovi amici con il nostro superchat.

Tutto questo con sole 24.000 lire al mese, con uno sconto del 25% se l'abbonamento è annuale. Inoltre i lettori di Agonistika News, inviando una fotocopia della presente inserzione, hanno diritto all'abbonamento gratuito per i primi tre mesi.

E' tutto, o quasi. Per il resto, non dovete fare altro che raggiungerci.

Per richieste di abbonamento o informazioni chiamare la segreteria abbonati di MC-link al numero 06.4180300.



* L'accesso tramite numero unico nazionale 1421 è riservato agli abbonati che scelgono di pagare a mezzo carta di credito.

Agonistika

è su MC-link con una serie di interessanti iniziative

MC-link

MC-link

- Itapac "1421 Easy Way": NUA 26500259; 1200-300 bps, 7E1
- Itapac a carico del chiamante: NUA 26500140; 1200-300 bps, 7E1
- (06) 4180660 (9 linee r.a.); 9600-2400; 1200 bps, BNI; V.32, HST, MNPS, V.42bis
- (06) 4180440 (18 linee r.a.); 2400-1200-300 bps, BNI

MC-link è una pubblicazione Technimedia
Roma, via Carlo Perrier 9, telefono 06.4180300 (r.a.)
Reg. Tribunale di Roma n° 586/90

PERGIOCO

**MILANO, via San Prospero 1
ROMA, via Degli Scipioni 109 -111**

SETTORE GIOCHI DI RUOLO I' ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

34900 *PLAYER'S HANDBOOK* 33500 *DUNGEON MASTER'S GUIDE*

per il PLAYER'S HANDBOOK

- 29900 PHBR1 FIGHTER'S HANDBOOK
- 29900 PHBR2 THIEF'S HANDBOOK
- 29900 PHBR3 PRIEST'S HANDBOOK
- 29900 PHBR4 WIZARD'S HANDBOOK
- 29900 PHBR5 PSIONICS HANDBOOK
- 29900 PHBR6 BOOK OF DWARVES
- 29900 PHBR7 COMPLETE BARD'S HANDBOOK
- 29900 PHBR8 COMPLETE BOOK OF ELVES

per la DUNGEON MASTER'S GUIDE

- 29900 DMGR1 CATACOMBS GUIDE
- 29900 DMGR2 CASTLE GUIDE
- 29900 DMGR3 ARMS & EQUIPMENT GUIDE
- 29900 DMGR4 MONSTER MYTHOLOGY

MONSTROUS COMPENDIUM

- 36500 MONSTROUS COMPENDIUM Vol 1
- 29500 MONSTROUS COMPENDIUM Vol 2
- 21000 MC #14 FIEND FOLIO
- 19500 MC #3 FORGOTTEN REALMS APPEND.
- 35500 MC #4 DRAGONLANCE APPENDIX
- 19500 MC #5 GREYHAWK APPENDIX
- 19500 MC #6 KARA-TUR APPENDIX
- 19500 MC #7 SPELLJAMMER APPENDIX
- 23900 MC #8 OUTER PLANES APPENDIX
- 21000 MC #9 SPELLJAMMER APPENDIX 2
- 21000 MC #10 RAVENLOFT APPENDIX
- 21000 MC #11 FORG. REALMS APPENDIX 2
- 23900 MC #12 TERRORS OF THE DESERT

- 36900 LEGENDS & LORE
- 35900 TOME OF MAGIC
- 29900 HR1 VIKINGS
- 29900 HR2 CHARLEMAGNE'S PALADINS
- 29900 HR3 CELTS CAMPAIGN SOURCEBOOK
- 29900 HR4 MIGHTY FORTRESS SOURCEBOOK
- 13500 HHQ1 FIGHTER'S CHALLENGE
- 13500 HHQ2 WIZARD'S CHALLENGE
- 13500 REF1 DUNGEON MASTER'S SCREEN
- 16900 REF2 PLAYER CHAR. RECORD SHEETS
- 23900 REF6 ROGUE'S GALLERY
- 47500 CASTLES BOXED SET
- 47500 GR1 STRONGHOLDS SOURCEBOOK
- 47500 GR2 DUNGEONS OF MYSTERY
- 47500 GR3 TREASURE MAPS
- 34900 CR1 WIZARD SPELL CARDS
- 34900 CR2 PRIEST SPELL CARDS
- 17900 MAGIC ENCYCLOPEDIA, VOL 1
- 13500 TQ1 TALES OF ENCHANTMENT

DARK-SUN Campaign Setting

- 35900 DARK SUN
- ACCESSORI**
- 35900 DRAGON KINGS HARDBACK
- 21000 DSR1 SLAVE TRIBES
- 21000 DSR2 DUNE TRADER
- 21000 DSR3 VEILED ALLIANCE
- 21000 DSR4 VALLEY OF DUST & FIRE
- AVVENTURE**
- 24500 DS1 FREEDOM
- 23900 DSQ1 ROAD TO URIK
- 23900 DSQ2 ARCANE SHADOWS
- 23900 DSQ3 ASTICLIAN GAMBIT

AD&D SPELLJAMMER

- 34900 SPELLJAMMER
- 35900 THE LEGEND OF SPELLJAMMER
- 35900 WAR CAPTAIN'S COMPANION BOXED
- ACCESSORI**
- 29900 CGR1 COMPLETE SPACEFARER'S HB
- 19500 SJR1 LOST SHIPS ACCESSORY
- 21000 SJR2 REALMSpace
- 19500 SJR3 DUNGEON MASTER SCREEN
- 19500 SJR4 PRACTICAL PLANETOLOGY
- 21000 SJR5 ROCK OF BRAL
- 21000 SJR6 GREYSPACE
- AVVENTURE**
- 17900 SJA1 WILDSpace
- 17900 SJA2 SKULL & CROSSBOWS
- 17900 SJA3 CRYSTAL SPHERES
- 19500 SJA4 UNDER THE DARK FIST
- 21000 SJQ1 HEART OF THE ENEMY
- 19500 SJS1 GOBLIN'S RETURN

The FORGOTTEN REALMS Campaign Set-

ting

- 35500 FORGOTTEN REALMS ADVENTURES
- 28500 FORGOTTEN REALMS CAMPAIGN SET
- 23900 FORGOTTEN REALMS CITY SYSTEM
- 35900 RUINS OF UNDERMOUNTAIN BOX SET
- 52900 MENZOBERRANZAN BOX SET

SCENARI

- 14900 FR1 WATERDEEP AND THE NORTH
- 14900 FR2 MOONSHAE
- 14900 FR3 EMPIRES OF THE SANDS
- 14900 FR5 THE SAVAGE FRONTIER
- 14900 FR6 DREAMS OF THE RED WIZARDS
- 21000 FR7 HALL OF HEROES
- 29500 FR8 CITIES OF MYSTERY
- 17900 FR9 THE BLOODSTONE LANDS
- 19500 FR10 OLD EMPIRES
- 17900 FR11 DWARVES DEEP
- 19500 FR12 HORDE CAMPAIGNS
- 21000 FR13 ANAUROCH
- 21000 FR14 GREAT GLACIER
- 23900 FR15 GOLD & GLORY

ACCESSORI

- 29900 FOR1 DRACONOMICON
- 29900 FOR2 THE DROW OF UNDERDARK
- 26900 FOR3 PIRATES OF FALLEN STARS
- 35900 AURORA'S WHOLE REALM CATALOGUE
- 35900 VOLO'S GUIDE TO WATERDEEP
- 32900 ATLAS OF FORGOTTEN REALMS

AVVENTURE

- 19500 FRC2 CURSE OF THE AZURE BONDS
- 13500 FRE1 SHADOWDALE
- 13500 FRE2 TANTRAS
- 13500 FRE3 WATERDEEP
- 17900 FA1 HALLS OF THE HIGH KING
- 19500 FA2 NIGHTMARE KEEP
- 13500 FRQ1 HAUNTED HALLS OF EVENINGSTAR
- 13500 FRQ2 HORDES OF DRAGONSPER
- 13500 LC3 NIGHTWATCH IN LIVING CITY
- 19500 LC4 PORT OF RAVENS BLUFF
- FORGOTTEN REALMS Horde Campaign setting**
- 35900 THE HORDE BOXED SET
- AVVENTURE**
- 17900 FRA1 STORM RIDERS
- 17900 FRA2 BLACK COURSER
- 17900 FRA3 BLOOD CHARGE

FORGOTTEN REALMS Maztica Campaign Setting

- 35900 MAZTICA BOXED SET
- 19500 FMA1 FIRES OF ZATAL
- 13500 FMA2 ENDLESS ARMIES
- 21000 FMQ1 CITY OF GOLD

AL QADIM Campaign Setting

- 35900 LAND OF FATE BOXED SET
- 35900 ARABIAN ADVENTURES HARDBACK

RAVENLOFT Campaign Setting

- 35900 RAVENLOFT BOXED SET
- 35900 FORBIDDEN LORE BOXED SET
- ACCESSORI**
- 21000 RR1 DARKLORDS
- 21000 RR2 BOOK OF CRYPTS
- 21000 RR3 VAMPIRES
- 21000 RR4 ISLANDS OF TERROR
- 21000 RR5 VAN RICHTEN'S GUIDE TO GHOSTS
- AVVENTURE**
- 21000 RA1 FEAST OF GOBLINS
- 19500 RA2 SHIP OF HORROR
- 13500 RA3 TOUCH OF DEATH
- 13500 RQ1 NIGHT OF THE WALKING DEAD
- 17900 RQ2 THOUGHTS OF DARKNESS
- 17900 RQ3 FROM THE SHADOWS

LANKHMAR Campaign Setting

- 23900 LANKHMAR, CITY OF ADVENTURE
- ACCESSORI**
- 19500 LNR1 WONDERS OF LANKHMAR
- 19500 LNR2 TALES OF LANKHMAR
- AVVENTURE**
- 19500 LNA1 THIEVES OF LANKHMAR
- 19500 LNA2 NEHWON
- 19500 LNA3 PRINCE OF LANKHMAR
- 17900 LNQ1 SLAYERS OF LANKHMAR

DRAGONLANCE Campaign Setting

- 35900 TIME OF THE DRAGON
- ACCESSORI**
- 35900 TALES OF THE LANCE BOX SET
- 19500 DLR1 OTHERLANDS
- 19500 DLR2 TALADAS: THE MINOTAURS
- 17900 DLR3 UNSUNG HEROES
- AVVENTURE**
- 17900 DLA1 DRAGON DAWN
- 17900 DLA2 DRAGON KNIGHT
- 17900 DLA3 DRAGON'S REST
- 29900 DLC1 DRAGONLANCE CLASSICS #1
- 13500 DLQ1 KNIGHT'S SWORD
- 13500 DLQ2 FLINT'S AXE
- 13500 DLS1 NEW BEGINNINGS
- 13500 DLS2 TREE LORDS
- 13500 DLS3 OAK LORDS
- 19500 DLS4 WILD ELVES

Oriental Adventures Campaign Setting

- 16500 OA3 OCHIMO THE SPIRIT WARRIOR
- 17900 OA5 MAD MONKEY VS DRAGON CLAW
- 19500 OA6 RONIN CHALLENGE
- 19500 OA7 TEST OF THE SAMURAI
- 19500 FROA1 NINJA WARS

The GREYHAWK Campaign Setting

- 35900 THE CITY OF GREYHAWK
- 41900 **W.A.R.S. BOXED SET**
- 35900 FROM THE ASHES BOXED SET
- ACCESSORI**
- 29900 WGR1 GREYHAWK RUINS
- 21000 WGR2 TREASURES OF GREYHAWK
- 17900 WGR3 RARY OF TRAITOR
- AVVENTURE**
- 21000 WG8 FATE OF ISTUS
- 13500 WG9 GARGOYLE
- 13500 WGQ1 PATRIOTS OF ULEK
- 13500 WG10 CHILD'S PLAY
- 13500 WG11 PUPPETS
- 17900 WG12 VALE OF THE MAGE
- 17900 WGA1 FALCON'S REVENGE
- 17900 WGA2 FALCONMASTER
- 17900 WGA3 FLAMES OF THE FALCON
- 19500 WGA4 VECNA LIVES
- 19500 WGS1 FIVE SHALL BE ONE
- 19500 WGS2 HOWL FROM THE NORTH

MAPPE E CARTE

- 11900 TM5 KARA-TUR TRAIL MAP
- 45900 1991 TRADING CARDS FACTORY SET
- 2000 TSR COLLECTOR CARDS SET 2
- LIBRI ARTE**
- 32900 THE ART OF DRAGON MAGAZINE
- 32900 THE ART OF DRAGONLANCE SAGA
- 29900 THE ART OF THE AD&D GAME

8000 *ADVENTURE GAMING DICE*

AVVENTURE VARIE

- 26500 LIZARDMEN <MAY
- 12000 GHIACCIO ROSSO SANGUE
- 19000 SPADE DAL PASSATO
- 19500 MERTWIG'S MAZE GAMEFOLIO
- 26500 THE GREAT KHAN GAME GAMEFOLIO
- 59900 TRIVIA AD&D GAME
- LIBRI**
- 11500 DARK HEART
- 11500 KNIGHT OF THE BLACK ROSE
- 11500 POOLS OF DARKNESS
- 11500 PROPHET OF MOONSHAE
- 11500 THE VERDANT PASSAGE
- 11500 THORN AND NEEDLE
- 11500 VAMPIRE OF THE MISTS

MILANO, via San Prospero 1
ROMA, via Degli Scipioni 109 -111



SETTORE GIOCHI DI RUOLO DUNGEONS & DRAGONS e gli altri r.p.g.

| | | | |
|---|-------|-----|-------|
| DUNGEONS & DRAGONS 2nd Edition | 35900 | TRA | 18000 |
| DRAGON'S DEN ADVENTURE PACK | 35500 | ING | |
| GOBLIN'S LAIR ADVENTURE PACK | 35500 | ING | |
| HAUNTED TOWER ADVENTURE PACK | 35500 | ING | |
| ASSAULT ON RAVEN'S RUIN | 13500 | ING | |
| QUEST FOR THE SILVER SWORD | 13500 | ING | |
| SWORD AND SHIELD | 13500 | ING | |
| CMR1 CHAR&MONSTER ASSORTMENT | 16900 | ING | |
| THUNDER RIFT | 13500 | ING | |
| RULES CYCLOPEDIA | 43900 | ING | |
| WRATH OF THE IMMORTALS | 35500 | ING | |
| AC1010 THE POOR WIZARD'S ALM. | 26900 | ING | |
| PC4 NIGHT HOWLERS | 21000 | ING | |
| DDREF1 CHARACTER RECORD SHEETS | 19500 | ING | |
| PC1 TALL TALES OF THE WEE FOLK | 19500 | ING | |
| PC2 TOP BALLISTA | 19500 | ING | |
| PC3 THE SEA PEOPLE | 19500 | ING | |

GAZETTEER

| | |
|--------------------------------|-------|
| GAZ2 EMIRATES OF YLARUAM | 14900 |
| GAZ3 PRINCIPALITIES OF GLANTRI | 17900 |
| GAZ4 KINGDOM OF IERENDI | 14900 |
| GAZ5 THE ELVES OF ALFHEIM | 17900 |
| GAZ6 THE DWARVES OF ROCKHOME | 17900 |
| GAZ7 THE NORTHERN REACHES | 17900 |
| GAZ8 THE FIVE SHIRES | 17900 |
| GAZ9 THE MINROTHAD GUILDS | 17900 |
| GAZ10 THE ORCS OF THAR | 19500 |
| GAZ11 THE REPUBLIC OF DAROKIN | 19500 |
| GAZ12 GOLDEN KHAN OF ETHENGAR | 19500 |
| GAZ13 SHADOW ELVES | 19500 |
| GAZ14 ATRUAGHIN CLANS | 21000 |

D
&
D

| | | |
|-----------------------------|-------|-----|
| DAWN OF THE EMPERORS | 35500 | ING |
| DDA1 ARENA OF THYATIS | 11900 | ING |
| DDA2 LEGIONS OF THYATIS | 11900 | ING |
| DDA3 EYE OF TRALDAR | 13500 | ING |
| DDA4 THE DYMRAC DREAD | 13500 | ING |

BASE - SET 1

| | | |
|--------------------------------|-------|-----|
| B1-9 IN CERCA DI AVVENTURA | 26500 | ITA |
| B2 LA ROCCA SULLE TERRE CONF. | 29500 | ITA |
| B3 PALAZZO PRINCIPESSA ARGENTO | 12000 | ITA |
| B4 LA CITTA' PERDUTA | 12000 | ITA |
| BSOLO LO SPETTRO CASTELLO LEON | 12000 | ITA |
| B10 L'OSCURO TERRORE NOTTE | 19500 | ITA |
| B12 QUEEN'S HARVEST | 13500 | ING |

EXPERT - SET 2

| | | |
|-------------------------------|-------|-----|
| O1 LA GEMMA E IL BASTONE | 26500 | ITA |
| O2 LA LAMA DELLA VENDETTA | 12000 | ITA |
| X2 IL CASTELLO DEGLI AMBER | 12000 | ITA |
| X3 LA MALEDIZIONE DI XANATHON | 12000 | ITA |
| X4 IL MAESTRO NOMADI DESERTO | 12000 | ITA |
| X5 IL TEMPIO DELLA MORTE | 12000 | ITA |
| XSOLO L'ORO DI LATHAN | 12000 | ITA |

COMPANION - SET 3

| | | |
|------------------------------|-------|-----|
| CM1 LA PROVA SIGNORI GUERRA | 26500 | ITA |
| CM2 LA CAVALCATA DELLA MORTE | 12000 | ITA |
| CM3 IL FIUME SABRE | 12000 | ITA |

| | | |
|-------------------------------|-------|-----|
| ATL1 IL GRANDUCATO KARAMEIKOS | 17500 | ITA |
|-------------------------------|-------|-----|

altre avventure italiane!

| | | |
|--------------------------------|-------|-----|
| I PORTALI D'ORO | 12000 | ITA |
| IL MEDAGLIONE DI PLATINO | 19000 | ITA |
| IL RITORNO DI LOG | 10000 | ITA |
| L'ATTESA | 18000 | ITA |
| L'ESTREMO ORRORE | 12000 | ITA |
| BARGLE | 6000 | ITA |
| DESTREZZA, BELLEZZA, FORZA.... | 6500 | ITA |
| IL FURTO E I LADRI | 5000 | ITA |
| IL MAGO GUERRIERO | 6000 | ITA |
| LA GABBIA DEL MAGO | 5000 | ITA |
| MEZZORCHETTO | 6000 | ITA |
| SOTTOTERRA! | 6500 | ITA |

| | | |
|-------------------------------|-------|-----|
| THE ART OF DUNGEONS & DRAGONS | 29900 | ING |
| THE BEST OF DRAGON MAG. GAMES | 33500 | ING |

ROLE IN ITALIANO

FANTASY

| | |
|----------------------------|-------|
| EL | |
| UNO SGUARDO NEL BUIO | 28000 |
| UNO SGUARDO NEL BUIO II | 38000 |
| avventure | |
| LA LOCANDA AL CINGHIALE | 6000 |
| LA FORESTA SENZA RITORNO | 6000 |
| I SETTE CALICI FATATI | 6000 |
| LA FIGLIA DEL CALIFFO | 6000 |
| NELLA FREDDA LUCE DEL NORD | 6000 |
| LA PORTA DEI MONDI | 6000 |
| IL VIAGGIO DELLA KORISANDE | 12000 |
| IL LUPO DI WINHALL | 12000 |

| | |
|---------------------|-------|
| KATA KUMBAS | 34000 |
| L'ISOLA DELLA PESTE | 10000 |

| | |
|--------------------------------|-------|
| BLACK OUT | |
| I SIGNORI DEL CAOS Nuova Vers. | 41000 |
| espansioni e avventure | |
| I SIGNORI DEL CAOS ESP. | 32000 |
| ARRET | 48000 |
| SANGUILLAR | 16000 |
| AVVENTURE A GOGO Vol.I | 16000 |

STORICO

| | |
|--------------------------------|-------|
| EL | |
| I CAVALIERI DEL TEMPIO | 38000 |
| CRISTOBAL COLON Veridica Hist. | 12000 |

INDAGINE HORROR

| | |
|-----------------------------|-------|
| DAS | |
| DYLAN DOG Il Gioco di Ruolo | 39000 |
| accessori e avventure | |
| DYLAN DOG Schermo Arbitro | 15000 |
| ALTA SOCIETA' | 15000 |
| IL RICHIAMO DALL'INFERNO | 18000 |

| | |
|--------------------|-------|
| LO SCARABEO | |
| DYLAN DOG TAROCCHI | 18000 |

POSTATOMICO

| | |
|-----------------------|-------|
| BLACK OUT | |
| FIGLI DELL'OLOCAUSTO | 48000 |
| NEVE SPORCA avventura | 21000 |

INDAGINE POLIZIESCA

| | |
|--------------|-------|
| EL | |
| HOLMES & Co. | 38000 |

FANTASY

M.E.K.P.

in Italiano:

| | |
|------------------------------|-------|
| LIBRO BASE | |
| IL SIGNORE DEGLI ANELLI | 44000 |
| ACCESSORIO | |
| IL SIGNORE ANELLI LO SCHERMO | 12500 |
| AVVENTURE | |

| | |
|------------------------|-------|
| ASSASSINI A DOL AMROTH | 16000 |
| I CANCELLI DI MORDOR | 16000 |

in Inglese:

| | |
|--|-------|
| MERP BOXED SET: la base | 35900 |
| SUPPLEMENTI, MODULI CAMPAGNA, MODULI AVVENTURA, ACCESSORI. | |

Sono disponibili i cataloghi completi di tutti i settori :
giochi di ruolo, miniature, giochi da tavolo, videogames, console games...



MILANO, via San Prospero 1
ROMA, via Degli Scipioni 109 -111

SETTORE GIOCHI DI RUOLO E BOARDGAMES
stralci di listino

FANTASCIENZA rpg in Inglese

| | |
|--------------------------|-------|
| ALIENS | 48000 |
| BUCK ROGERS 25th CENTURY | 47500 |
| MECHWARRIOR 2nd ed. | 30000 |
| RIFTS | 55000 |
| ROBOTECH | 26500 |
| SHADOWRUN | 44000 |
| SPACE MASTER | 66000 |
| STAR WARS | 44000 |
| TORG | 66000 |

FANTASY rpg in Inglese

| | |
|-----------------------|-------|
| WARHAMMER FANTASY RPG | 44900 |
| RUNEQUEST DE LUXE | 66000 |

**R
P
G**

TSR tutto in inglese

| | | |
|-------|--------------------------------------|--|
| 35900 | MARVEL S.H. REVISED BASIC SET | |
| | <i>AVVENTURE</i> | |
| 11900 | MH8 FAULT LINE | |
| 11900 | MH9 GATES OF WHAT IF? | |
| 16500 | MLA1 AFTER MIDNIGHT | |
| 16500 | MLA2 NIGHT MOVES | |
| 16500 | MLA3 NIGHT LIFE | |
| 13500 | MSL1 X-TERMINATE | |
| 13500 | MSL2 WARLORD OF BALUUR | |
| 13500 | MSL3 SPORE OF ARTHROS | |
| 13500 | MSL4 STYGIAN KNIGHT | |
| | <i>ACCESSORI</i> | |
| 35500 | DELUXE CITY CAMPAIGN SET | |
| 11900 | MHAC1 JUDGE'S SCREEN | |
| 11900 | MHAC4 PIT OF THE VIPER | |
| 22500 | MHAC9 REALMS OF MAGIC | |
| 26900 | MU1 GAMER'S HANDBOOK #1 | |

| | |
|-------|-----------------------------|
| 26900 | MU2 GAMER'S HANDBOOK #2 |
| 26900 | MU3 GAMER'S HANDBOOK #3 |
| 26900 | MU4 GAMER'S HANDBOOK #4 |
| 29900 | MU5 GAMER'S HANDBOOK #5 |
| 29900 | MU6 GAMER'S HANDBOOK #6 |
| 29900 | MU7 GAMER'S HANDBOOK #7 |
| 35900 | THE UNCANNY X-MEN BOXED SET |

28500 MARVEL SUPERHEROES ADVANCED
AVVENTURE

| | |
|-------|-------------------------------|
| 13500 | ME1 COSMOS CUBED |
| 14900 | ME3 THE LEFT HAND OF ETERNITY |
| 11900 | MLBA1 MUTATING MUTANTS |
| 16500 | MT1 ALL THIS & WORLDWAR II |
| 16500 | MT3 THE REVENGE OF KANG |
| 11900 | MX3 REAP THE WHIRLWIND |
| 11900 | MX4 FLAMES OF DOOM |
| | <i>ACCESSORI</i> |
| 23500 | MA2 AVENGERS COAST TO COAST |

alcuni BOARDGAMES DI FANTASCIENZA

| | | | |
|------------------------|-------|-----|-------|
| STARQUEST | 58500 | ITA | |
| L'ATTACCO DEGLI ELДАР | 23900 | ITA | |
| MISSIONE DREADNOUGHT | 23900 | ITA | |
| ADVANCED SPACE CRUSADE | 73900 | TRA | 3000 |
| BATTLETECH | 49500 | TRA | 5500 |
| AEROTECH | 39500 | TRA | 5500 |
| CITYTECH | 44000 | TRA | 5500 |
| SUCCESSION WARS | 49500 | TRA | 1000 |
| SPACE HULK | 68900 | TRA | 11000 |
| SPACE HULK CAMPAIGNS | 46900 | ING | |
| DEATH WING | 45900 | TRA | 3000 |
| GENESTEALER | 44900 | TRA | 3000 |

alcuni BOARDGAMES FANTASY

| | | | |
|-----------------------------|-------|-----|------|
| HEROQUEST | 58500 | ITA | |
| IL RITORNO SIGNORE STREGONI | 16500 | ITA | |
| L'ORDA DEGLI OGRE | 18900 | ITA | |
| LA ROCCA DI KELLAR | 16500 | ITA | |
| ADVANCED HEROQUEST | 64900 | ITA | |
| TERROR IN THE DARK | 47900 | ING | |
| TALISMAN | 48500 | ITA | |
| TALISMAN CITY | 27900 | TRA | 3000 |
| TALISMAN EXPANSION SET | 21500 | TRA | 2000 |
| TALISMAN THE ADVENTURE | 21500 | TRA | 2000 |
| TALISMAN THE DUNGEON | 27900 | TRA | 2000 |
| TALISMAN TIMESCAPE | 27900 | TRA | 2000 |
| DOMAIN | 59000 | TRA | |
| DRAGON MASTERS | 55000 | ING | |
| DUNGEONQUEST | 53900 | TRA | 2500 |
| KING'S BOUNTY | 55000 | ING | |
| LANCELOT | 36900 | ITA | |
| LEGEND OF HEROES | 14900 | ING | |
| LORD OF THE RINGS | 39500 | | |
| MAGE STONES | 33900 | ING | |
| MIGHTY WARRIORS | 46900 | ING | |
| THE NEW DUNGEON! | 31900 | TRA | 5500 |

FOOTBALL AMERICA FANTASY

| | | | |
|-------------------------|-------|-----|--------|
| BLOOD BOWL | 68900 | TRA | COMPR. |
| BLOOD BOWL COMPANION | 39900 | ING | |
| STAR PLAYERS | 39900 | ING | |
| KERRUNCH | 46900 | TRA | |
| COMBAT CARDS CITADEL | 6000 | ING | |
| WORLDS OF BORIS VALLEJO | 35000 | ING | |

**MINIATURE CITADEL, RAL
 PARTHA.....e altre
 SCACCHIERE ELETTRONICHE
 KASPAROV
 AQUILONI e MINIGIOCHI
 CONSOLE e
 CONSOLEGAMES**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
TELEFONARE AI NUMERI: 02 / 874580 - 874593

TEST

FANTAELEZIONI

Le competizioni elettorali hanno il fascino di un grande gioco d'azzardo, pieno di sorprese e di emozioni. Perché mai, allora, dovrebbero esistere soltanto qui ed ora?

Ecco un test che invita a partecipare ad una competizione elettorale fantasy, ambientata in un mondo che alla maggior parte dei giocatori di ruolo sembrerà di conoscere. Nel fare questo test, bisogna incarnare il solito personaggio di GdR; altrimenti immaginarsi nei panni di un avventuriero in cerca di fortuna nel paese di FROG, *Forgotten Republics of Graystock* (le Repubbliche Perdute di Graystock). FROG è un paese florido, dove pullulano maghi e chierici, artigiani e mercanti, meta di turisti attirati dai monumenti antichi e dagli ottimi prodotti alimentari froghiani; al governo c'è un'aristocrazia di nobili pigri e arroganti, guidati dal principio "goditela e lascia vivere". Così a FROG nessuno fa la fame, i più umili si arrangiano e tutti riescono a sbarcare il lunario, sia pure fra mille difficoltà. La capitale politica dove ha sede l'Overlord è Mora, una metropoli caotica e corrotta, ma affascinante e spettacolare. La capitale industriale e commerciale è invece Molina, città un po' tetra ma operosa, che rivendica il primato morale. Ma FROG è anche un crogiolo di razze diverse, dagli Umani agli Elfi, dai Nani agli Halfling. Negli ultimi tempi poi FROG è diventato meta di migrazioni dei barbari dell'Est e di varie razze del Nord, attirati dal benessere generale. Questo ha acuito le tensioni che già esistevano fra i maghi e i chierici o fra i mercanti e i ladri. La corruzione dilaga, gli omicidi si moltiplicano, i traffici illegali si espandono dappertutto. Mentre le Gilde e le corporazioni artigiane si chiudono a riccio sui loro privilegi, i guerrieri hanno reagito formando una Lega dei Paladini. Insomma, questo cumularsi di problemi ha condotto ad un evento leggendario per un mondo fantasy: l'Overlord ha sciolto il Governo e ha affidato la scelta del Primo Ministro di FROG e dei suoi Consiglieri a regolari elezioni politiche, secondo il principio "una testa, un voto".

Per partecipare alle elezioni di FROG, rispondete alle 18 domande del test scegliendo una delle alternative proposte. Poi confrontate le vostre risposte con la Tabella dei Risultati e sommate i simboli ottenuti. Sulla base del simbolo che ha ottenuto più preferenze leggete il profilo corrispondente a pag. 18. Saprete così chi è il vostro Primo Ministro ideale e quali sono i Ministri che lo affiancano. Un'occhiata al *Monster Manual di Advanced Dungeons & Dragons* potrà esservi utile.

a cura della C.un.S.A.

1. Il motto che avete fatto dipingere sullo scudo, all'inizio della vostra carriera di avventuriero a FROG, recita:

- a) "Tosto come il ferro"
- b) "Lingua tagliente ferisce più di spada"
- c) "Mano rampante in campo altrui"

2. I luoghi di FROG che cercate di evitare perché vi mettono a disagio sono:

- a) le anticamere dei duchi piene di cortigiani
- b) le taverne affollate da popolani e mendicchi
- c) i laboratori degli alchimisti ingombri di storte e alambicchi

3. Secondo voi, l'elemento che causa più disordine e tensioni nella vita sociale di FROG è rappresentato da:

- a) la disoccupazione dei barbari delle lande desolate dell'Est
- b) il cinico isolazionismo degli Elfi delle foreste
- c) l'ottusa prepotenza dei Nobili delle città

4. Fra gli spettacoli che Mora offre ogni giorno ai suoi abitanti, non vorreste perdervi:

- a) il Torneo del Leone Rampante per giovani aspiranti cavalieri
- b) il "Suoni e Luci" offerto dall'Ordine dei Maghi Illusionisti
- c) il Festival della Canzone Froghiana coi più noti bardi delle Repubbliche

5. Quando vi capita di passare qualche giorno nella città di Molina, quello che non sopportate è:

- a) la nebbia perenne e i miasmi delle conchiglie
- b) l'intolleranza generale verso i Nani e gli Halfling
- c) l'inflessibilità dei mercanti locali a rifiutare qualsiasi sconto

6. Quando girate per le strade di Mora, sempre piene di gente ad ogni ora del giorno, vi dà più fastidio incontrare:

- a) i goblin che vogliono strigliarvi il cavallo agli incroci
- b) i barbari disoccupati dell'Est che vendono pietre focaie
- c) le carrozze blu dei nobili sulle corsie preferenziali



7. Per dare una soluzione definitiva alle "stragi del sabato sera", con cui si concludono spesso a FROG le bravate dei giovani nottambuli, propugnereste:

- a) la chiusura delle taverne al tramonto
- b) il divieto di circolazione notturna dei cavalli
- c) la sostituzione di birra e sidro con latte di cammella

8. Se vi capitasse di sorprendere uno Scrivano, Amministratore della Casa di Riposo per i Maghi pensionati di FROG, a rubare 10.000 pezzi d'oro dalla cassa, reagireste:

- a) tagliandogli una mano
- b) dandogli una mano
- c) lavandovene le mani

9. Se foste nominati a capo di un'organizzazione segreta di FROG che svolge attività illegali per accaparrare ricchezze, preferireste dedicarvi:

- a) alla protezione dei mercanti, dietro congruo compenso
- b) ai furti con destrezza, ma solo nelle ville dei nobili
- c) alla costruzione di superstrade, acquedotti e quartieri popolari

10. In un'avventura che si sviluppa durante la campagna elettorale nel paese di FROG, pensate che valga più Punti Esperienza battervela con:

- a) i funzionari della Gilda degli Appaltatori
- b) l'orda degli orchetti senza permesso di soggiorno
- c) gli stregoni non iscritti all'Albo

11. Per un candidato al Parlamento di FROG, ritenete sia fondamentale godere dell'appoggio:

- a) del Gran Maestro che dirige la Gilda dei ladri
- b) del Gran Maresciallo delle Guardie della Milizia Repubblicana
- c) dell'Arcichierico del Tempio dell'"Unica Fede"

12. Se, nel corso della campagna elettorale di FROG, vi capitasse di vedere in piazza la bionda e bellissima Naoma mentre si esibisce nella danza dei sette veli per attrarre gli elettori:

- a) le proporreste di diventare il suo impresario
- b) le affidereste l'istruzione delle sacerdotesse novizie
- c) la costringereste ad esibirsi solo nella Casa delle Lanterne Rosse

13. Se dopo le elezioni venisse imposto il servizio militare obbligatorio per tutti i maschi di qualsiasi razza, più alti di tre piedi, cerchereste di:

- a) garantirvi la carica di Ufficiale dei Cavalieri Ardimentosi
- b) fare il servizio civile presso l'orfanotrofio dei Troll abbandonati
- c) darvi alla macchia nella Foresta Tenebrosa con un gruppo di banditi

14. Per rompere la coalizione con cui i più potenti clan governano FROG da centinaia di anni, siete convinti che occorrerebbe affidarsi:

- a) a una legione di gladiatori armati di piccone
- b) all'intervento di agghiaccianti zombie coi baffi
- c) ad una nuova religione che propugni l'uguaglianza di tutti

15. Se foste finalmente riusciti a recuperare la mitica "Corona del Potere", capace di costringere all'obbedienza tutte le razze dei cittadini delle Repubbliche, scegliereste di:

- a) darla in custodia all'Incorruttibile Gran Maestro della Lega dei Paladini
- b) candidarvi come Presidente delle Repubbliche Perdute
- c) gettarla nel cratere del Grande Vulcano Fiammeggiante

16. Nel corso della campagna elettorale di FROG, siete convinti che il candidato più adatto alla carica di Presidente del Consiglio delle Repubbliche debba avere come qualità essenziale:

- a) l'onestà più cristallina
- b) la più completa mancanza di scrupoli
- c) essere un vostro caro amico

17. Se dopo le elezioni si dovesse attuare una Grande Riforma Istituzionale che modifichi le norme che regolano la vita dei cittadini di FROG, preferireste:

- a) la valutazione delle persone in base alle Competenze e non all'antiquato sistema delle Classi.
- b) l'abolizione del limite massimo di Livello d'Esperienza raggiungibile per le razze non umane.
- c) la liberalizzazione dell'uso di qualunque arma o armatura a tutti i cittadini, indipendentemente dalla Classe.

18. Quando alla fine di una avventura dovete spartirvi i tesori conquistati con gli altri avventurieri, siete per:

- a) dividere tutto in parti uguali
- b) dare di più a chi ha combattuto di più
- c) cercare di intascare di nascosto l'oggetto più prezioso

TABELLA DEI RISULTATI

| | a | b | c | | a | b | c |
|---|-----|-----|-----|----|-----|----|----|
| 1 | \$ | 0% | * | 10 | %0 | \$ | * |
| 2 | % | *0 | \$ | 11 | * | \$ | 0% |
| 3 | \$ | 0% | * | 12 | * | 0 | 0% |
| 4 | *\$ | % | 0 | 13 | \$* | 0 | % |
| 5 | 0 | % | *\$ | 14 | \$* | % | 0 |
| 6 | *0 | \$ | % | 15 | \$ | * | 0% |
| 7 | 0 | \$% | * | 16 | %\$ | * | 0 |
| 8 | \$% | * | 0 | 17 | *\$ | % | 0 |
| 9 | * | 0% | \$ | 18 | % | \$ | *0 |

I MONDI DI RUNE

Buone notizie, finalmente, dai redattori di Rune. La pubblicazione della rivista era stata sospesa qualche mese fa e sembrava che i rapporti con l'editore, la Sintagma di Torino, fossero definitivamente interrotti. Ora invece apprendiamo che, sebbene della rivista non si parli, un interessante accordo con Sintagma è comunque ancora operativo.

Si tratta del progetto **I Mondi di Rune**, una serie di moduli di varia ambientazione che fanno capo ad un unico set di regole molto semplici. L'uso di dadi a 6 facce, regole ad approfondimento progressivo, piena intercambiabilità tra le ambientazioni più diverse, prezzi assai contenuti grazie al piccolo formato e alla foliazione ridotta a 32 o 64 pagine, copertine a colori, queste sono le caratteristiche della collana. Il primo titolo, **Kabal**, è firmato da Dante Bianchi, Ciro Sacco ed Eric di Donfrancesco. Contrerà il sistema base del gioco e due avventure di ispirazione horror, ambientate in epoca moderna. Sarà presentato in giugno in tutti i negozi specializzati.

Gli altri due titoli programmati, **Manga** e **Enigma**, saranno disponibili dopo l'estate. Il primo, opera di Ciro Sacco, permetterà ai giocatori di creare e impersonare i personaggi dei fumetti giapponesi. Il secondo, creato da Danilo Moretti, sembra il più originale. I giocatori, calati in tempi e luoghi sconosciuti, dovranno andare alla ricerca della loro identità e dei motivi per cui sono stati strappati alle loro esistenze.

SOLUZIONI AL TEST

Maggioranza di \$ HIT-FROG

Sempre pronti a colpire, vi abbandonate spesso agli impulsi del momento. Forti della vostra morale tutta di un pezzo, non accettate volentieri compromessi o proposte di accordo. Tirar dritto verso la gloria è l'imperativo che vi spinge: per questo vi impegnate nelle imprese più bizzarre e pericolose, purché si parli di voi. Ma dovrete darvi una calmata: i vostri compagni di avventura hanno un sacco di problemi a starvi dietro ogni volta.
Primo Ministro: Drago, nobile e spietato garante dell'ordine.
Ministro delle Forze Armate: Hobgoblin.
Ministro della Pubblica Istruzione: Mind Flayer.
Ministro della Cultura: Troglodita.

Maggioranza di * HOT-FROG

Decisi e impetuosi, amate esporvi sempre in prima persona e prendervi la responsabilità delle decisioni. La molla che vi spinge ad accettare rischi e pericoli è il desiderio di comandare gli altri. Come ogni buon capo, siete pronti a perdonare gli errori di chi sta nel vostro gruppo e a tirar su il morale in caso di insuccesso. Per questo non esitate a stringere qualsiasi alleanza vi sembri vantaggiosa: con il rischio costante di non essere seguito anzitutto dai vostri stessi compagni di avventura.
Primo Ministro: Tarrasque, la creatura che tutto divora.
Ministro di Polizia: Bugbear.
Ministro delle Finanze: Vampiro.
Ministro delle Foreste: Ent.

Maggioranza di o HOC-FROG

Prudenti e calcolatori, siete convinti che valga la pena rischiare soltanto se il premio è succulento. Non vi piace esibirvi in spacciate inutili: siete convinti che due paroline dette al momento giusto contino più di un buon colpo di spada. Misteri e segreti esercitano su di voi un fascino irresistibile: custodite gelosamente ogni informazione e raramente svelate agli altri quel che intendete fare. Attenzione, però: chi si accompagna a voi diventa diffidente e potrebbe non aiutarvi nei momenti di difficoltà.
Primo Ministro: Beholder, il secolare guardiano di luoghi e tesori.
Ministro degli Interni: Zombie.
Ministro delle Aree Urbane: Minotauro.
Ministro degli Esteri: Doppleganger.

Maggioranza di % HOP-FROG

Fantasiosi e sognanti, amate ogni tipo di stravaganza e di novità. Spesso non esitate ad infilarvi nelle situazioni più pericolose con spavalda spensieratezza, pur di soddisfare la vostra sete di sapere. Siete convinti che ci sia sempre una via d'uscita e che basti usare l'immaginazione per venire a capo delle difficoltà. Il rischio è che, saltando di qua e di là, dimentichiate la più ovvia prudenza con il risultato di trovarvi da soli ad affrontare avversari molto più forti di voi.
Primo Ministro: Pixie, l'imprevedibile creatore di illusioni per ogni razza ed età.
Ministro dello Spettacolo: Brownie.
Ministro dell'Ambiente: Ninfa.
Ministro dell'Industria: Gnomo.



SE PARIGI AVESSE...

Finalmente anche Bari diventa sede di iniziative importanti nel campo del gioco. La più interessante è il **Centro per la Cultura Ludica**. Comprende uno spazio ludoteca, un laboratorio, un parco giochi attrezzato ed un centro di documentazione sul gioco e l'animazione. La ludoteca propone una selezione di giochi e giocattoli divisi secondo diverse tipologie ludiche, effettua il servizio di prestito dei giochi, organizza presentazioni di giochi nuovi o poco conosciuti, tornei, un mercatino del libero scambio. Il parco giochi all'aperto è attrezzato con materiali per il gioco d'avventura (strutture in legno e corda, con arrampicate, scivoli, ecc.) e ospita situazioni spettacolari come clown e burattini. Punto di riferimento è la Coop. Progetto Città, viale Einaudi 2/bis, 70125 Bari, tel. 080/5023090.

Ma a Bari esistono anche iniziative a carattere amatoriale che si occupano specificatamente di giochi di ruolo. Vengono pubblicate due fanzines: **Eye on Game** ed **Eroi**. La prima fa riferimento alla Firehorde Association, un gruppo di appassionati che collabora organicamente con Agonistika. Copertina a colori, 20 pagine, la fanzine si occupa di Cthulhu, Dylan Dog, fumetti vari, e propone una breve avventura dal titolo "Le miniere dell'Effreeti". Il responsabile è Fabrizio Minnielli (tel.080-514295). **Eroi** è portavoce dell'associazione Avatar (responsabile Giuseppe Rossini tel.080-330993). Propone tra l'altro un articolo su "I Cavalieri del Tempo", una recensione del "D&D Rules Cyclopedia" e un'avventura per Cthulhu dal titolo "Il Paradiso della follia".

A Venezia "un gruppo di giovani tra i 17 e i 27 anni" ha dato vita al **Draconis Globus**. Si riuniscono presso il Patronato Salesiano Leone XIII, in Calle S.Domenico 1285. Per informazioni contattare Paolo Scannapieco (tel.041-718461). Rimanendo nel nord-est, va segnalato il **Warriors Scledum Club** di Schio (VI) che cerca nuovi appassionati di giochi di società, di ruolo, e di wargame. Il club si riunisce il venerdì sera e il sabato pomeriggio in via Pio X, 104. Informazioni al numero 0445-522859. A Gorizia, al confine con la Slovenia; i giovani che tentano di scuotersi dall'atmosfera soporifera della provincia si riuniscono a **Giocolandia Club** che ha sede presso il Centro Sociale Polivalente, in via Baiamonti 22. Riferimento telefonico: Gianluigi Moise, 0481-533379.

Da Cagliari arrivano notizie dell'associazione **La Porta d'Argento**, che si riunisce al civico 2 di via Borea (tel. 070-371302). Il presidente Elisabetta Arca ci comunica che il gruppo è in fase di rodaggio e si occuperà in futuro soprattutto di giochi di ruolo.

Infine va segnalato un evento importante: è la **Dracon '92**, che si svolgerà a Voghera (PV) nei giorni 26-27-28 giugno, organizzata dalla Dragon's Lair con il patrocinio della Provincia di Pavia. Com'è consuetudine nelle convention ci saranno vari tornei; la Gilda Anacronisti curerà il gioco di ruolo dal vivo e I Signori del Gioco il settore wargames. I riferimenti telefonici sono: Andrea Mosconi (0382-25830), Marco Tabacco (0382-303985) e una segreteria automatica al 0382-462328.

ROBERTO FLAIBANI

GIOCARE A ROMA

L'associazione **Top Games** ha iniziato con una manifestazione sponsorizzata dalla società **Dal Negro** di Treviso la propria attività sui giochi di scacchiera, in particolar modo su Backgammon, Mah-Jong e Abalone. Si tratta del primo intervento su questi giochi mai organizzato nella capitale, tant'è che si sono mosse, fornendo a Top Games patrocinio e piena collaborazione, la Federazione Italiana Backgammon, la Federazione Italiana Mah-Jong e l'associazione Homo Ludens di Venezia, che ha dato un contributo insostituibile nell'organizzazione dei tornei. In attesa di **Giocare è Vivere per l'Unicef**, dove avranno luogo importanti tornei di Backgammon e di Mah-Jong (quest'ultimo in collaborazione con la Federazione Italiana), Top Games dà appuntamento ai patiti dei giochi di scacchiera tutti i giovedì sera presso il Circolo degli Artisti, in Via Lamarmora 28, tel. 4464968. Dopo un lungo e forzato periodo di chiusura, ha riaperto i battenti la gloriosa associazione socio-culturale **Villa Carpegna**, che dispone ora di una nuova e spaziosa sede in Viale di Valle Aurelia 129. All'interno dell'associazione, oltre alla storica sezione scacchi, è stato istituito un settore giochi. Ogni lunedì e giovedì dalle 18 fino a tarda notte, ma anche il mercoledì sera e la domenica mattina dividendo lo spazio con i giocatori di scacchi, è possibile dedicarsi ai giochi più disparati: wargames, giochi di ruolo, giochi di società, giochi di strategia orientale. I riferimenti telefonici sono Andrea Abbatelli (66158818) e Giuliano Profeta (6631886).

Una panoramica sulle più diffuse varianti di un gioco diffusissimo

LA SCACCHIERA INFINITA

Più di una mossa per turno, mossa dei pezzi avversari, loro cattura, cavalli magici, tra le possibilità di ampliamento dell'universo scacchistico

Il numero 10 (giugno 1991) della rivista **World Game Review** (c/o Michael Keller, 3367-I North Chatham Road, Ellicott City, MD 21042 USA) è interamente dedicato alle varianti eterodosse degli scacchi (Chess Variants = CV), ne vengono censite 677, ma l'elenco è largamente incompleto. Il capitolo più interessante, quello intitolato "The Best Chess Variants" (Le migliori varianti scacchistiche) in cui vengono citati quella dozzina di giochi, che hanno riscosso maggior successo in tutto il mondo. Oltre alle tradizionali varianti orientali Shogi (scacchi giapponesi) e Xiang-qi (scacchi cinesi) troviamo diverse varianti di recente invenzione di cui facciamo una rapida carrellata. L'ordine di trattazione è casuale, non di merito.

1) **Scacchi Progressivi**, data di invenzione e nome dell'autore sconosciuti. In realtà non si tratta di un solo gioco in quanto ne esistono diverse versioni, Italiana, Scozzese, Inglese ecc. Nella versione italiana l'ultimo campionato internazionale, a cui hanno partecipato anche i giocatori dell'est europeo, ha visto prevalere Vito Rallo (Trapani). Il campione Olimpico è Mario Leoncini (Siena). Il regolamento è molto semplice e di facile apprendimento, invece di effettuare una mossa alla volta

il Bianco ed il Nero giocano un numero di mosse crescenti, cominciando con una mossa al primo turno del bianco, continuando con due mosse in risposta da parte del nero, tre del bianco e così via. Il matto non tarderà ad arrivare. Nella versione inglese, ancora in fase sperimentale, un giocatore non può muovere due volte lo stesso pezzo nella stessa serie se prima non ha mosso tutti gli altri pezzi mobili. In questo modo il gioco diviene più lungo, più profondo e con maggiori sviluppi di tipo strategico, là dove nella versione italiana prevalgono gli elementi tattici.

2) **Scacchi Staffetta di cavallo** (Knight relay), inventati nel 1972 da Mannis Charosh. Il meccanismo di gioco utilizza l'effetto staffetta (relay). In pratica i cavalli non prendono parte attiva al gioco, non possono catturare né essere catturati (uno scacco di cavallo al re avversario non ha alcun effetto). Però i cavalli possono trasmettere ai pezzi amici il loro potere, se questi ultimi si trovano su case da essi controllate. Per fare un esempio, nella posizione iniziale i pedoni di donna e di re possono muovere come cavalli. I risultati sono imprevedibili, specie se l'effetto staffetta viene utilizzato per mobilitare i propri pedoni.

3) **Scacchi Valanga**, inventati da Ralph Betza nel 1977.

Il meccanismo di gioco è abbastanza semplice, dopo aver effettuato la propria mossa ogni giocatore deve avanzare un pedone avversario di un passo, senza naturalmente effettuare catture. I pedoni avversari quindi avanzano pericolosamente verso il proprio schieramento come se

si trattasse di una valanga, se in tal modo si è costretti a darsi scacco si perde la partita per autoscacco. Una variante geniale, con grandi possibilità strategiche.

4) **Scacchi alla giapponese** (Chess-Gi), giocati per con i pezzi occidentali, inventati nel 1964 da Ralph Betza. Il gioco si ispira alla regola dei pezzi paracadutati di Shogi. Quando un giocatore cattura un pezzo all'avversario può convertirlo in un pezzo del proprio colore e metterlo nella riserva; poi, in qualsiasi momento della partita, in luogo di giocare una mossa normale, può paracadutare in una qualsiasi casa libera della scacchiera un pezzo della sua riserva. Il gioco è molto violento e genera attacchi travolgenti e spettacolari. La difficoltà di analisi è notevole perchè la posizione non viene mai semplificata, i pezzi presenti sulla scacchiera e in riserva sono sempre 32.

5) **Scacchi Vinciperdi** (Giveaway Chess) di origine incerta, ma sicuramente molto antica. Il regolamento è semplicissimo, la cattura è obbligatoria come a Dama, vince chi perde tutti i propri pezzi incluso il re, che è un pezzo normale a tutti gli effetti. Qualcuno non lo considera una variante degli scacchi perchè manca il pezzo regale, ma ai più piace considerarlo una variante scacchistica. Chi vuole saperne di più può contattare l'AISE - Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (c/o Alessandro Castelli, Contrada Potenza 11, 62010 Villa Potenza).

ALESSANDRO CASTELLI



Dentro MC-Link accadono anche fatti straordinari

DUNGEONS & REALITY

Nella prima metà degli anni '80 ci aveva provato **Dragonfire** a fare un programma di *utility* per il Master, in modo da affidare al computer la gestione delle parti più noiose, ripetitive e meccaniche del suo lavoro. In questo modo il Master avrebbe avuto più tempo per "giocare" con i personaggi e fare del vero e proprio gioco di ruolo. **Dragonfire** generava automaticamente Mostri e PNG, risolveva i combattimenti, creava tesori e determinava lo stato del tempo atmosferico. Poi, nella seconda metà degli anni '80, è comparso il **Dungeon Master Assistant** (S.S.I.), ufficialmente dedicato ad *Advanced Dungeons & Dragons*, un database concepito esclusivamente per la gestione degli "incontri". Ora, all'inizio degli anni '90, un gruppo di giocatori italiani realizza una versione semi-computerizzata di un GdR largamente basato sul sistema di

AD&D: il **Dungeon & Reality Assistant**. Il sistema funziona sicuramente meglio dei precedenti: si possono creare personaggi, gestirne *on-line* l'evoluzione, soprattutto le ferite, la fatica e tutti gli effetti di numerosissime variabili dettate da un insopprimibile bisogno di realismo. Naturalmente il Master, nel corso del gioco, dovrà sedere accanto a un computer, il che oggi con la diffusione di *notebook* e dei portatili non è certo un problema. A dire il vero il GdR sembra evolversi nella direzione di una simulazione "ambientata", più attenta alla costruzione dei personaggi e del mondo fantastico da cui essi traggono vita che ai dettagli tecnici. Gli ideatori e programmatori di **Dungeons & Reality** si muovono in una direzione diversa, rivolgendosi agli appassionati con uno strumento utile e ricco di suggestioni. Una estensione utile per i giocatori più interessati è la

Società: una sorta di "realtà virtuale" nella quale far interagire i diversi gruppi di gioco che desiderano assumere un universo di riferimento comune. Nella Società tutti i personaggi hanno un posto e una storia ben definita, con una **Gazzetta di Elredd** che aggiorna tutti i partecipanti sugli avvenimenti principali che si succedono nel corso delle avventure.

Dungeon & Reality Assistant è un programma che nasce da un gruppo di giocatori entusiasti ed è in grado di soddisfare i simulazionisti più esigenti. Il programma è *freeware* (gratuito) ed è disponibile nella Biblioteca di MC-Link, con il nome DR240-2.ZIP (più altri due pezzi: DR240-MO.ZIP e DR240-1.ZIP). Per l'estensione **Società**, rivolgersi a **The Dungeoneers**, Via G.B. De Rossi 31 - 00161 Roma, oppure su MC-Link, identificativo utente MC9653.

LUCA GIULIANO



**CITTA'
DEL
SOLE**

Per giocare il fantasy

... e non solo!

Cagliari, via Abba 21 a/b

tel.070-669387

Sassari, via Usai 31

tel.079-231095

Il decennale di Martin Mystere

10 ANNI DI MYSTERI

Cronaca di un viaggio e di una festa insolita. I rapporti tra il mondo del fumetto e quello del gioco di ruolo si fanno più stretti

Milano, la pioggia battente lega nord e sud in questa giornata elettorale, affaticando i tergicristalli del maggiolone del mio amico Dylan che con il suo fido assistente Groucho arriva da Londra per festeggiare il caro amico Martin. Se il sole fosse stato sopra di noi, il Duomo ci avrebbe fatto ombra per almeno un'ora, quella in cui lo abbiamo costeggiato fino a trovare il misterioso Auditorium San Fedele. Così dopo aver parcheggiato l'auto sotto una strana quercia dalle foglie d'edera e dai fiori di garofano, finalmente entriamo. Ci accoglie all'entrata il nostro amico, che festeggia i suoi 10 anni di attività come personaggio dei fumetti, poco dietro di lui Diana, un sole che ride nel grigiore della giornata, e poco più in là Java, che colloquia in un linguaggio incomprensibile con un uomo della sua stessa corporatura, calvo, con gli occhiali ed un fiore all'occhiello. All'improvviso tutto scompare per lasciare spazio ad una folla adolescente che applaude i tre "apostoli" dell'eroe newyorkese, ovvero l'editore Bonelli, il creatore Castelli e l'illustratore Alessandrini. Il mio sogno si infrange, e Martin Mystere rimane immobile in un profilo di cartapesta posto in un lato del salone, mi osserva con uno sguardo rassegnato

all'immortalità, e con invidia nei confronti di questa mutevole vita a colori. Nato dalla mente di Alfredo Castelli, nei primi anni '80, Martin Mystere è un Indiana Jones dei fumetti, il detective dell'impossibile, un uomo rassegnato a non risolvere mai i suoi casi, perchè non razionalmente spiegabili, che quindi gli offrono pagine e pagine di elucubrazioni. Una scelta azzeccatissima in un mondo in cui le certezze scarseggiano sempre più, un punto interrogativo alla fine di ogni storia, come a voler dire: "non cercate risposte se sentite che non ci potete arrivare con il vostro limitato cervello". Un fumetto culturale che lascia più spazio alle didascalie che alle nuvolette fatto di introduzioni storico-geografiche e di continue implicazioni contemporanee che lo rendono più vivo e più vicino al lettore. I personaggi sono umanizzati non solo nei tratti somatici ma anche nelle caratteristiche psicologiche, la violenza è commisurata e presente solo se necessaria. Frequenti incursioni in epoche diverse che lo rendono sempre nuovo e vario, al contrario dei suoi colleghi che vivono di Apache e cavalli o di mostri e assassini. Date le sue caratteristiche è spesso stato protagonista di iniziative culturali come cataloghi di mostre, materiale educativo o software, sarà protagonista di un volume negli Oscar Mondadori, di tarocchi e di una miniserie televisiva di 6 ore. E' questo il destino comune a tutti i fumetti di successo: il merchandising, ovvero si nasce in carta e si finisce sulle tazzine da caffè o

addirittura sui deodoranti per auto. Così il tenebroso e accattivante M.M. molto presto abbandonerà la sua Ferrari per una modesta 500, e tutti lo riconosceranno non per la sua atletica silhouette, ma per il suo asfissiante profumo al lampone di bosco.

Alla festa c'erano anche quelli della Das Production che non sono rimasti con le mani in mano. Circola infatti la voce che ad opera loro uscirà a metà maggio **Il Mondo di Martin Mystere**, un'espansione al GDR di Dylan Dog. Dato che si tratta di due personaggi ambientati nel mondo contemporaneo, è stato sufficiente apportare solo piccole variazioni agli elementi di base. Rimangono così invariate la struttura del personaggio, le regole per il combattimento e per l'acquisizione dell'esperienza, la concezione del mondo occulto e del paranormale. Le novità sono legate alla generazione del personaggio, ad iniziare dalle tabelle scolastiche sino ad arrivare alla possibilità di raggiungere specializzazioni delle abilità. Importanti e degne di attenzione sono le variazioni legate al mondo e alla vita americana; è interessante la possibilità di utilizzare personaggi generati con "Dylan Dog" senza dover apportare grosse variazioni. Colpisce in particolare la completezza dei personaggi e dei mostri, che vanno dall'aquila al moha-moha: non si tratta un itinerario dall'Abruzzo all'India, bensì di un rapace ed di un'enorme formica adorata dagli aborigeni australiani.

PIERPAOLO TURITTO



Bandita la seconda edizione del nostro concorso

GIOCO DELL'ANNO 1992

Dopo il successo della prima edizione del concorso destinato a premiare il miglior gioco da tavolo pubblicato nel corso dell'anno, parte l'edizione 1992. Heroquest si è aggiudicato il titolo per il 1991. A chi toccherà quest'anno? Per rispondere a questa domanda l'organizzazione del premio è fin da oggi al lavoro, con notevole anticipo rispetto alla volta scorsa. Le regole sono le stesse e la giuria è rimasta invariata. Squadra che vince non si cambia. Continuiamo anche a chiedere il vostro contributo, le vostre preziose segnalazioni. Con una raccomandazione specifica: l'indicazione di un titolo non basta, occorrono le ragioni di una scelta. O di un rifiuto. Sono ammesse anche le stroncature. Durissime, se necessario. Né il giudizio dev'essere limitato ad uno solo gioco. Con l'ausilio di

una fotocopiatrice ogni lettore può inviare quante schede desidera. Per facilitare la valutazione abbiamo inserito nella scheda una serie di elementi di giudizio, per ciascuno dei quali va espressa una valutazione numerica, da uno a dieci. Come a scuola. Grazie a tutti per la collaborazione.

SINTESI DEL REGOLAMENTO

E' indetto un concorso per il miglior gioco da tavolo per adulti edito in Italia fra il 31 maggio 1991 e il 31 maggio 1992. Sono ammesse in concorso nuove versioni di giochi già editi purchè contengano, ad insindacabile giudizio della giuria, significative innovazioni. Sono altresì ammesse edizioni italiane di giochi già presentati sul mercato il lingua originale. Sono esclusi i giochi elettronici, o

comunque per computer o console di qualsiasi modello. Il premio viene assegnato da una giuria appositamente costituita dalla direzione di Agonistika News, alla quale è rimessa inappellabilmente la scelta del gioco da premiare. Alla sua individuazione concorrono i lettori di Agonistika News attraverso l'invio delle apposite schede di segnalazione. Il giudizio finale sull'assegnazione del premio resta comunque assolutamente riservato alla giuria.

LA GIURIA

Giampaolo Dossena, Presidente
Sergio Valzania, Vicepresidente
Livio Agostini
Alessandro Castelli
Stefano Fabbri
Fabrizio Luzzatti
Segreteria: Roberto Flaibani

GIOCO DELL'ANNO 1992

Scheda di segnalazione

| | |
|----------------------------|-------------------------------|
| Titolo del gioco | |
| Casa editrice | |
| Confezione | Elementi strategici |
| Regolamento | Elementi tattici |
| Ambientazione | Equilibrio caso/abilità |
| Originalità | Feeling |
| Giocabilità | |
| Numero dei giocatori | Totale punteggio |

Le schede devono essere spedite ad Agonistika News, Via C. Pisacane 6, 00152 Roma.

E' consentito allegare a parte un giudizio più esteso e documentato.

Il ritorno delle figurine

CE L'HO, CE L'HO, MI MANCA!

Che siano calciatori, stelle dell'NBA, dell'NFL o di hockey su ghiaccio e baseball, l'hobby delle figurine sta ritornando a fare capolino nelle case degli Italiani.

Basta un'occhiata all'edicola per trovare almeno 3 raccolte differenti di figurine adesive di produzione italiana dedicate al calcio.

Si dice figurine adesive per differenziarle dalla figurina "classica", quella in cartoncino, che rappresenta la delizia dei collezionisti

La figurina adesiva (o *sticker*, come si dice in gergo) è un fenomeno nato e sviluppatosi in Italia per iniziativa delle Edizioni Panini Modena e poi esportato in tutto il mondo. Leader incontrastato degli stickers la Panini spazia dallo sport ai fumetti ai cartoon al cinema con produzioni di alto livello qualitativo. Ma il suo punto forte

resta la produzione sportiva. Specialmente quella per il mercato nord-americano che sta vivendo un autentico boom. Se la Panini regna incontrastata sugli stickers, oltreoceano la Figurina con la F maiuscola spopola a tutti i livelli.

Non c'è cittadina anche remota che non abbia il suo bel "card shop", una bottega specializzata in Figurine dove si può trovare moltissimo e ogni tanto fare qualche autentico affare. Infatti il mercato USA delle trading cards viene trattato come un vero e proprio listino di borsa, e le pubblicazioni specializzate riportano mese per mese le quotazioni di mercato delle singole cards!

Le marche che si contendono il mercato sono: Topps, O-Pee-Chee (in Canada), Score, Upper Deck, Pro Set, Fleer e Bowman. Argomento principe sono le 4 maggiori leghe "pro" (MLB, NBA, NFL ed NHL), con

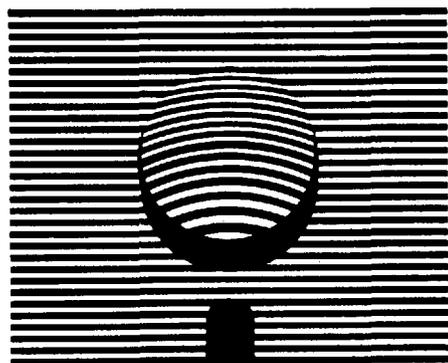
volumi d'affari da capogiro, e non solo per i negozi...

Ma la notizia bomba è stata l'apparizione nelle nostre edicole di due serie di figurine di produzione e concezione "americana" dedicate alla nostra Serie A e B. Infatti un po' in sordina sono approdate in Italia la Score e la Shooting Stars. E non a caso, crediamo, la Score Italia ha sede a Modena.

E proprio come ciliegina dell'ultima ora, è arrivata la notizia che anche la Upper Deck pare stia per sbarcare qui in Italia. La ditta americana avrebbe infatti stipulato un accordo con la Lega Basket per la vendita di un set di figurine di pallacanestro. Se il set italiano sarà nel puro standar Upper Deck, sarà una cosa assolutamente sorprendente. Chissà che non arrivi anche un set di hockey su ghiaccio!

GIORGIO SALVADEGO

PULSAR



SOFT CENTER

AVVENTURE G.d.R. SIMULAZIONI

VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER

MS-DOS COMPATIBILI / AMIGA

C.64 / SEGA / NINTENDO

Roma, via Magna Grecia, 71 - Tel. 06/776829



"Un minuto a mezzanotte", un film di René Manzort

LA MORTE DI BABBO NATALE

E' Natale.

Bambino precoce, genietto dell'informatica, ma profondamente sognatore, Thomas, ragazzo di facoltosa famiglia che vive in un castello con il nonno e la madre perennemente occupata nel ruolo di direttrice di un grosso complesso commerciale, decide di riprendere con una videocamera Babbo Natale. Così la notte del ventiquattro dicembre, azionando il circuito video, si prepara a ricevere questo leggendario personaggio sotto il tavolo, di fronte al camino. Annunciato dal cadere di polvere dalla cappa, Babbo Natale arriva. Ma qualche cosa va storto: il cagnolino di famiglia lo trova e ci si avventa contro. Viene però ucciso dallo sconosciuto, di fronte allo sguardo terrorizzato di Thomas che al ricordo delle parole della madre vede il suo sogno trasformarsi in incubo: "Non puoi vedere Babbo Natale, se ti scopre diventerà un orco

pronto da ucciderti." In realtà il babbo più famoso del mondo non è altro che un povero derelitto, che cacciato dalla madre del piccolo Thomas nei panni di un Babbo Natale pubblicitario, a causa di uno schiaffo dato ad una bambina, decide di vendicarsi sul figlio. Si scatena così un grottesco gioco del "nascondino" dove il piccolo Thomas in veste di vittima tenta di nascondersi per salvare il nonno e se stesso. Ma mano a mano che il tempo passa la situazione muta. Il folle cattura il bambino, ma lo grazia dichiarandosi vincitore; le parti si invertono, e mano a mano che la disperazione cresce, Thomas comincia a trasformarsi. Nella sua strada verso il "mondo degli adulti" lascia dietro di sé il suo "io bambino". Le aule del palazzo diventano un campo di battaglia a causa della morte di un suo amico e di un poliziotto. La quiete fiabesca della stanza dei balocchi è infranta dall'arrivo

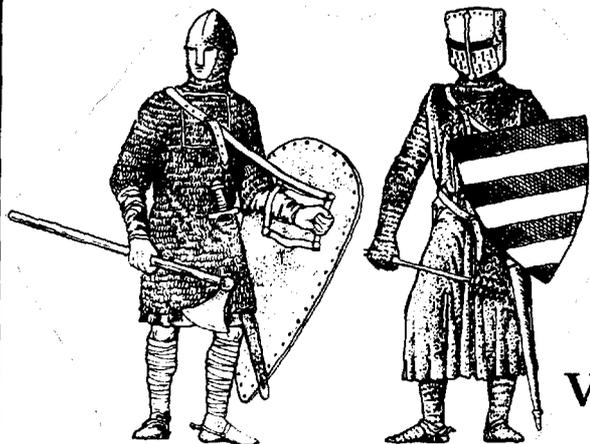
di un Babbo Natale orco. Lo scontro si fa sanguinario ed alla fine i due contendenti, entrambi allo stremo delle forze, entrambi feriti a sangue, si incontrano faccia a faccia. Thomas ha una pistola in mano, la punta, è distrutto, non vuole uccidere, piange. Alla fine né vincitori né vinti; chi il carnefice, chi la vittima? Un povero derelitto, ancora bambino, con un odio che si trasforma in azione violenta contro chi lo ostacola, ma che ama i giocattoli, o un ragazzino che per necessità è costretto a provocare dolore e ferite, obbligato da chissà quale "legge" assurda a perdere la propria innocenza nel sangue?

La fine giunge dall'esterno; il nonno spara all'uomo, la madre arriva con il suo futuro marito ed abbraccia piangente il figlio. Di nuovo tutti a casa, si chiamerà la polizia, ma intanto Babbo Natale è morto.

RAFFAELE MATONE

STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni



Giochi di ruolo, wargames
giochi sportivi e di società
miniature, colori ed accessori
libri fantasy e riviste

Viareggio

Via S. Francesco 205 tel.0584-46360

UBIK & Co.

E' uscita nella collana "Il libro d'oro della fantascienza" presso Fanucci Editore, una nuova traduzione di **Ubik** di Philip K. Dick, un romanzo breve scritto nel 1969. All'epoca della sua prima pubblicazione fu salutato come uno di quei libri che segnano il passaggio della fantascienza da genere letterario di serie B a letteratura e tuttora conserva il fascino di una trama originale e innovativa e di una scrittura insolita e piacevolissima. Certo, come tutti i precursori di un genere, questo Rashomon della fantascienza è stato saccheggiato, scopiazzato e citato innumerevoli volte nella produzione successiva, vuoi di romanzi che di film e, non ultima, di fumetti. Tanto che l'autore stesso ha continuato ad utilizzare successivamente il meccanismo della realtà sempre dubbia e del racconto nel racconto come in una serie di scatole cinesi. Merita un'attenta lettura da parte di chi non lo avesse mai letto e un'attenta rilettura da chi lo ha letto già. Ottima è la sezione bibliografica del volume e interessante, anche se prolisso, il saggio iniziale di Domenico Cammarota.

Segnaliamo inoltre, tra breve in libreria, **Chernevog**, di C.J. Cherryh, sempre ad opera dell'editore Fanucci. L'autrice conclude così il ciclo iniziato con "Rusalka", che ha ricevuto negli Stati Uniti il premio Locus. Dopo l'indimenticabile trilogia di Morgaine, la Regina Bianca, e del ciclo della "Lega dei Mondi Ribelli", la Cherryh dà un'ulteriore prova di maestria e conferma di essere in grado, come pochi, di spaziare indifferentemente dall'heroic fantasy alla fantascienza più tecnologica.

GLORIA SADUN

Un gioco controcorrente sulla scoperta dell'America

FERMATE COLOMBO

Perchè mai Cristoforo Colombo dovrebbe per forza scoprire il Nuovo Mondo? Nella ricorrenza del cinquecentenario, Alex Randolph e Hajo Bucken propongono **Fermate Colombo**, un gioco in scatola della "Mastro Geppetto" di Torino.

L'idea è quella di una controcelebrazione della scoperta: su una piccola mappa dell'Atlantico i giocatori devono cooperare per impedire a Colombo di toccare le Americhe. Sulla mappa viaggia una caravella in miniatura, composta di 9 pezzi montabili, con tanto di alberi e vele: Colombo è una piccola silhouette di cartone che va sistemata sulla nave. La nave deve passare per gli 8 "punti rossi" che stanno fra la costa spagnola e le Antille.

A questo punto il gioco può cominciare: i giocatori sono dei Maghi che hanno a disposizione delle carte Incantesimi, ciascuna delle quali appartiene ad un seme colorato (stella, onde, pesce, sole e luna). Ogni carta presenta un Incantesimo che può ostacolare il viaggio di Colombo: dalla Pazzia (che dilaga fra la ciurma) agli Schifidi (orrendi mostriciattoli verdi), dal Magnete (che fa impazzire la bussola) alla Bonaccia (che immobilizza la nave). Attraverso le carte degli Incantesimi i giocatori possono ostacolare il viaggio, togliendo pezzi alla caravella o, nel caso peggiore, farla rallentare.

Naturalmente non è così semplice: per togliere almeno un pezzo alla caravella, i giocatori devono giocare 3 carte dello

stesso incantesimo altrimenti la caravella va avanti di un "punto rosso". Il gioco è quindi una combinatoria di carte che richiede ai giocatori memoria e concentrazione, come nello scopone scientifico.

Il meccanismo, veloce e sorprendente, si conclude in circa mezzora: spesso con la vittoria di Colombo che riesce a toccare l'altra sponda dell'Oceano, dato che riuscire a combinare le carte per distruggere la nave risulta molto difficile. Non è solo una questione di fortuna, ma (come in ogni buon gioco di carte) di tattica e di memoria: il giocatore primo di mano dovrebbe ricordare quali carte Incantesimo sono già uscite e fare ipotesi su quelle che gli altri giocatori possono avere. E qui sorge una perplessità: come si comportano dei giocatori che devono averla vinta sul gioco? La reazione spontanea è che, per ottenere le combinazioni migliori senza lambiccarsi troppo il cervello, basterebbe che ciascuno scoprisse le sue carte.

Come sempre, quando ci si batte contro il sistema di gioco, non ci sono regole che tengano. Un gioco di pura fantasia su un tema oggi quasi scontato, proposto in un'ottica divertita e realizzato con ottimi materiali e una grafica spiritosa. Coerentemente con l'impostazione del gioco, nella scatola troverete anche un piccolo opuscolo intitolato "1492: scoperta o conquista" che riepiloga a fumetti il punto di vista degli Indios delle Americhe.

MASSIMO CASA



Corsi e ricorsi nel mondo dei computergames

UNO STRANO ELETTRODOMESTICO

Quattordici anni fa si passavano momenti di puro piacere fisico inseguendo una pallina che si rifiutava categoricamente di superare la striscia bianca che divideva a metà lo schermo del televisore. Il blip udibile al contatto della racchetta con la pallina era una magia che solo il misterioso potere del joystick faceva scaturire.

Un paio d'anni più tardi la magia crebbe, ed il potente stregone Atari lanciò sul mercato la console VCS: fu un successo enorme. La conversione di popolari giochi da bar ("Missile Command" per primo) fece sì che, al grido di "ATARI MAGARI!", migliaia di frugoletti sequestrassero il televisore a colori del salotto buono per sterminare le prime orde di invasori alieni domestici.

La Mattel, per parte sua, si scrollò di dosso i vestitini di Barbie e realizzò la straordinaria **Intellivision**, una console dotata di allucinanti manopole (un ensemble di 20 tasti e un mega discoide a sfioramento).

Ma il joystick non bastava più: ci voleva qualcosa che rendesse la macchina ancora più interattiva. Quelli della Commodore intuirono la tendenza e crearono i mitici **VIC 20** e **COMMODORE 64** che spazzarono via le consoles dal mercato.

Più tardi, con l'avvento dell'**Atari ST** e dell'**Amiga** e la diffusione dei **PC IBM-compatibili**, il semplice concetto di "infilare la cartuccia e gioca" sembrò dimenticato.

Ma giunse infine il momento della vendetta! Nel 1986, infatti, la Nintendo lanciò in America il **NES**, vendendo più di un milione di macchine. Poco dopo Sega esordì con il **Master System**, guadagnando terreno soprattutto in Europa. La battaglia proseguì a colpi di marketing e campagne pubblicitarie, tanto che nel 1989 il mercato raggiunse i 3 miliardi e mezzo di dollari. Era arrivato il momento delle consoles portatili, e la Nintendo diede alla luce il piccolo **Game Boy**, mentre Sega produceva il **Game Gear**, che però, nonostante lo schermo a colori si rivelò un grosso fiasco. Le consoles fino ad allora erano tutte ad 8 bit (poco più intelligenti di un portaborse parlamentare, quindi). Sega inventò la prima console a 16 bit (poco meno intelligente di un parlamentare): il **Megadrive**, che attualmente è la console più venduta in Europa.

Proprio ora che non si fa altro che parlare di console come sinonimo di macchina da gioco e il povero vecchio computer sembra quasi che stia per gettare la spugna, i costruttori stanno pensando di agganciare alle consoles un CD-ROM, la nuova memoria di massa in gran voga nel mondo dei personal computers. Questo forse lascia presagire che presto o tardi i costruttori vorranno inserire nelle consoles anche una tastiera, o magari un disk drive. Ma allora i ragazzi finiranno con l'inserire nel Megadrive una cartuccia di "WordSonicPerfect", o un "Super Mario Lotus 1-2-3" nel Game Boy!

RAFFAELE VALENSISE

SOSTENETE AGONISTIKA NEWS!

La battaglia contro le Poste Italiane si fa sempre più dura. Dopo gli aumenti tariffari, sembra ora che anche il disservizio sia "in crescita". Agonistika News ha sempre più bisogno dell'aiuto e della collaborazione dei suoi lettori: se la rivista non vi arriva, segnalatecelo per iscritto; mandateci al più presto il vostro contributo di lire 20.000 (almeno!) scegliendo l'omaggio che preferite tra i seguenti.

- a) **Il Sogno del Centurione**, un'avventura per D&D di Marco Maggi e Francesco Nepitello
- b) **Due Eroi per una Corona**, l'avventura per D&D preparata appositamente per Gradara Ludens da Mauro Cammoranesi
- c) **Le Volpi del Mare**, un facile wargame sulle vicende dei corsari tedeschi durante la Prima Guerra Mondiale.
- d) **GOL!**, una simulazione da tavolo del gioco del calcio. Semplice e rapido, consente di ricreare le fasi salienti di qualsiasi partita, ma con finale a sorpresa.

Sono disponibili, per i super-sostenitori di Agonistika News, solo **25 raccolte** dei primi 4 numeri del giornale (**annata 1991**, per intenderci), accuratamente rilegate e numerate, al prezzo di lire 100.000 cadauna.

A causa dei "ritorni" postali disponiamo anche di **copie arretrate**, a partire dal numero 2/1991. Si possono ordinare al prezzo di lire 5.000 cadauna.

Utilizzate il **c/c postale 35620004** intestato a Roberto Flaibani, Via Pisacane 6, 00152 ROMA. Indicate nella causale la dizione "sottoscrizione per Agonistika News" e l'oggetto desiderato.

Scrittori nostrani entrano nell'horror ufficiale

ANCHE L'ITALIANO FA ORRORE

Sono ormai molti i titoli, e non tutti antologici, di autori italiani proposti al pubblico in collane abitualmente riservate a scrittori stranieri

Sono ormai molti i titoli, e non tutti antologici, di autori italiani proposti al pubblico in collane abitualmente riservate a scrittori stranieri.

Dei tre aspetti della letteratura dell'Immaginario, o non-mimetica, e cioè *science fiction*, *fantasy* e *horror*, quest'ultimo ha ottenuto una sua *audience* nel nostro paese soltanto in un tempo relativamente recente: in pratica è stato il successo

commerciale dei romanzi di Stephen King ad aprire le porte agli altri autori specializzati vecchi e nuovi, a far nascere collane, a sollecitare l'interesse dei critici. Vedere nelle classifiche dei più pubblicati autori cosiddetti "di genere" non suscita ormai meraviglia: King per l'*horror*, Asimov per la *science fiction*, Weis e Hickman per la *fantasy*, non sono più una novità. E se ad essi si aggiungono i noti creatori di bestseller internazionali nel settore dell'avventura, dello spionaggio e del giallo, del *thriller*, da West a Crichton, da Harris a Le Carré, da Follett a Wilbur Smith, il quadro è completo.

Dunque, nel settore della narrativa dell'orrore al seguito di

King sono giunti Barker, Campbell, Straub, Klein, Koontz, Strieber ecc. ecc. nelle nuove collane della Mondadori, della Sperling & Kupfer, della Nord. Quindi è arrivato il recupero di narratori del passato ingiustamente trascurati o dimenticati (si vedano le antologie degli "Omnibus del Fantastico" della Mondadori dedicati a Leiber, Bloch, Long); infine l'esordio - ecco il fatto più sorprendente - di narratori italiani "neri".

Qui vorremmo segnalare due serie di volumi. In un primo gruppo vi sono due antologie edita da Mondadori, importanti se lette una di seguito all'altra perché permettono un confronto, non sempre sentito come

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



necessario né effettuato, tra l'*horror* di ieri e quello di oggi, confronto importante per constatare quanto di simile e di diverso (non dirò di nuovo) c'è fra chi scriveva negli Anni Trenta e chi scrive negli Anni Ottanta. **Vivono di notte** nella collana "Omnibus del Fantastico" è la prima traduzione dopo sessant'anni dall'edizione originale, di **Creeps by Night**, messa su nel 1931 da Dashiell Hammett: diciotto racconti che pongono sullo stesso piano (è una delle primissime volte...) grandi autori della letteratura internazionale come Faulkner e Maurois, scrittori importanti ma attualmente dimenticati come Aiken, il tedesco Ewers, Colleir, insieme ad autori provenienti dalla riviste popolari come F.B. Long, H.P. Lovecraft, D. Wandrei, e a nomi oggi perfettamente sconosciuti come Backus, Suter, Strong, Frisbee...

Viceversa, **In principio era il male**, nella collana "Mystbooks", è la traduzione di **Prime Evil**, una antologia di 13 storie del 1988 di Douglas Winter, in cui il curatore ha invitato i maggiori

rappresentati dell'*horror* contemporaneo a dire la loro: ci sono tutti i nomi citati in precedenza più Grant, Hazel, Cady, Morrell, Tessier, Etchison. Illuminante l'introduzione dello stesso Winter in cui si cercano e si spiegano le "ragioni" dell'*horror*, il perché si scrive e si legge di narrativa dell'orrore, i motivi del suo successo.

La seconda serie di volumi da segnalare è quella di alcuni autori italiani. Perché un italiano non dovrebbe saper scrivere di *horror* (così come di *science fiction* e di *fantasy*)? Non ha alcun handicap culturale, nessuna pregiudiziale letteraria glielo impedisce, nessun motivo sociologico gli tarpa le ali. L'unico problema è mettersi d'accordo su cosa è e cosa non è la materia del contendere. Pur se è una panoramica interessante, non sembra avere le idee molto chiare Massimo Moscati con la sua antologia **Nero italiano** negli "Oscar Originals": ben 27 storie ma assai eterogenee tra loro, sia per tematica che per qualità letteraria. Troppi alti e bassi, troppi sfasamenti ne pregiudicano un giudizio

omogeneo e si va dal giallo al mistero, dal fantastico all'orrore, dall'onirico allo *splatter*, in modo che il lettore è indotto a pensare che un po' di tutto possa essere definito "nero". Decisamente sullo *splatter* è invece una raccolta di racconti di Paolo Di Orazio, **Primi delitti** (Acme), rapidi, efficaci, agghiaccianti, e si capisce perché l'autore ha fatto parte della redazione di riviste come *Splatter* e *Mostri* dedicate a fumetti di questo genere. Invece, **Giù nel delirio** di Alda Teodorani (Granada Press) è un romanzo breve di taglio più decisamente onirico, anzi, per rifarci al titolo, più delirante, in cui amore e morte, droga e sesso, incubo e realtà, sono inestricabilmente mescolati provocando un autentico shock al lettore e confermando le qualità narrative ed inventive di una giovane autrice già presente con un brevissimo racconto in **Nero italiano**.

Uno spazio si è creato, dunque, per i nostri autori: speriamo che si consolidi e si ampli.

GIANFRANCO DE TURRIS

Carte da gioco

Carte da collezione

Accessori per il bridge

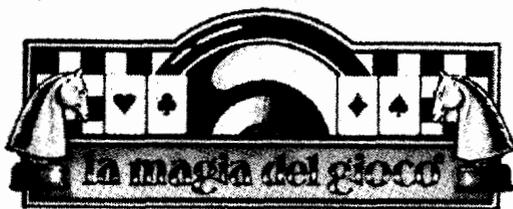
Scacchi - Backgammon

Dardi professionali

Giochi di società

Roulette - fiches

Tarocchi e Magia



a Napoli

Puzzle - Slot machines

Wargames - dadi

Ping Pong - Calcio balilla

Mah-Jong - Tombole

Libri per il gioco

Segnapunti - gadgets

Tavoli da gioco

Biliardi

Via Vetriera 9 (Cinema delle Palme) tel.081-411995

UNO SGUARDO NELL'ABISSO

Oggi tutti sanno tutto.

Lovecraft è un conoscente, elfi e goblin personaggi quotidiani, la macchina del tempo uno strumento di uso comune.

Ma non è sempre stato così, esiste un prima di abissale ignoranza. In quell'abisso buio e orrido di suoni stridenti e grida allucinate vagavano alcuni curiosi, al tenue lume di una lanterna ad olio.

Fra questi eroi di una letteratura che non si sforza di offrire continuamente una copia il più credibile possibile del mondo nel quale siamo padroni (prigionieri?) spicca Gianfranco de Turris, consumato viaggiatore in tempi e spazi non contigui ai nostri.

E' appena uscita una raccolta di interviste che persone diverse gli hanno fatto nello spazio di un quindicennio, **Il Disagio della Realtà**, edizioni Settimo Sigillo, 152 pagine per 18.000 lire.

Dodici interviste, dodici appuntamenti informativi su di una realtà (solo letteraria?) che continuava a crescere mentre de Turris ne seguiva lo sviluppo con l'occhio amoroso del coltivatore sotto il cui sguardo attecchisce un innesto difficile.

Un itinerario del tutto insolito, che attraversa la fantascienza e l'horror, ma anche il disagio della nostra società di fronte ad una modernizzazione rapidissima e del tutto disattenta all'umanità sulla quale si è imposta. Le interviste perciò hanno una doppia valenza, affrontano insieme la diffusione della letteratura fantastica in Italia e lo sviluppo dell'Italia nella quale questa letteratura si diffonde.

POLDO

IN ATTESA DELLA BATTIGIA

Fuggire dai classici diventa sempre più difficile.

Un'eccezione è **Il Secondo Diario Minimo** di Umberto Eco (Bompiani, 340 pagine, lire 29.000), anche se forse si trattava di un classico prima ancora che venisse scritto. Dispiace la sgradevole operazione editoriale per la quale due mesi prima è uscito **Stelle & Stellette** (Il Melangolo, 62 pagine, lire 10.000), racconto compreso nel Diario. Comunque Eco si legge sempre con soddisfazione, anche nelle rielaborazioni di Bustine di Minerva, che costituiscono la massa di fanteria di questa seconda prova antologica.

Altro classico contemporaneo in antologia è il Calvino di **Perché Leggere i Classici** (Mondadori, 332 pagine, lire 30.000), il cui saggio iniziale dovrebbe costituire una lettura obbligatoria in tutte le scuole dell'universo. Sapevamo già che il meglio di sé Calvino lo ha dato come romanziere e novellista, ugualmente mi ha stupito la logica aberrante con la quale è stata organizzata questa raccolta di scritti. Anziché seguire le date di pubblicazione dei singoli saggi e articoli, ossia l'itinerario culturale e intellettuale di Calvino, il curatore, temo Esther Calvino, ha pensato bene di ordinarli secondo la data di nascita degli autori dei quali lo scrittore si è occupato nel corso di trent'anni. La lettura risulta perciò quasi dolorosa per i continui strappi temporali che impone.

Ma il buono si trova dovunque. In Calvino l'invito a leggere **Il Partito Preso delle Cose**, di Francis Ponge (Einaudi, 130

pagine, lire 4.000, un vero affare). Si tratta di una raccolta di poesie in prosa, pensate come descrizioni parossistiche di oggetti o entità. Mi spiego con un esempio "Si potrebbe quasi dire che l'acqua è pazza, per questo suo isterico bisogno di ubbidire soltanto alla legge di gravità, che la possiede come un'idea fissa." Geniale.

Due libri in tema di guerra. Sun Tzu, **L'Arte della Guerra** (Guida, 170 pagine, lire 30.000, almeno quella che ho io). Su questo classico non c'è molto da dire. Bisogna leggerlo e basta, senza lasciarsi troppo influenzare dai commentatori che lo vogliono per forza contrapporre al **Della Guerra** di Von Clausewitz (Oscar Mondadori, 862 pagine, più volte riprezzato).

Sempre classici: Strabone, **Geografia del Peloponneso** (BUR Classici, 310 pagine, lire 12.000) e Plutarco, **Il Volto della Luna** (Adelphi, 190 pagine, lire 16.000). Due letture rapide e interessanti a ricordarci quanto poco è cambiata la testa degli uomini negli ultimi duemila anni. Oppure per capire che è cambiata molto, a scelta. Di Strabone mi ha incuriosito l'attenzione nell'adeguarsi al testo di Omero. Quando hanno smesso di farlo gli studiosi dell'antichità si sono persi Troia e c'è voluto un outsider fideista per ritrovarla. In Plutarco è interessante riscoprire che Greci e Romani lo sapevano benissimo che la terra è tonda e la luna anche e come funzionano le eclissi. Con buona pace dell'anno colombiano.

SERGIO VALZANIA

 FOR
Avra
man
banc
caro
te fa
eroe

 THE
La ca
della
di Cri
Frank
come
ment
uno c
Dagli

 SAN
Il XV
Sen
pote
graz
di q
l'int
tue
mer

DIS

i Maestri della Grande Strategia

i
IMPRESSIONS

FORT APACHE



AMIGA

IMPRESSIONS

FORT APACHE

Avrai il comando di un distaccamento della cavalleria USA, mantenere l'ordine nella tua zona, controllare gli indiani, i banditi, i ladri e i fuorilegge. Dovrai proteggere la ferrovia, le carovane e le fattorie. Sarà tuo compito addestrare le reclute facendone dei duri soldati. Un duro compito per un duro eroe del Selvaggio West.

THE CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE:

La carica dei 600 fu un fantastico atto di coraggio da parte della cavalleria Inglese contro i cannoni Russi nella guerra di Crimea del 1854, una guerra fra gli eserciti alleati di Francia, Inghilterra e Turchia contro i Russi. In questo gioco comanderai tutte le unità del tuo esercito, sia individualmente che in gruppi. Una grafica eccezionale accompagna uno dei giochi di strategia più divertenti degli ultimi anni. Dagli stessi autori di "Rorke's Drift".

SAMURAI: THE WAY OF THE WARRIOR

Il XVI secolo in Giappone è conosciuto come il periodo Sengoku, che significa "Paese in guerra con Se Stesso". Il potere era dei signorotti locali, i Daimyo, che dominavano grazie alle loro bande di guerrieri. In questo gioco sarai uno di questi signori della guerra e dovrai tentare di conquistare l'intero Giappone attraverso una metodica espansione delle tue forze. La ricostruzione storica di questo gioco è sicuramente la più accurata mai realizzata finora.



IMPRESSIONS

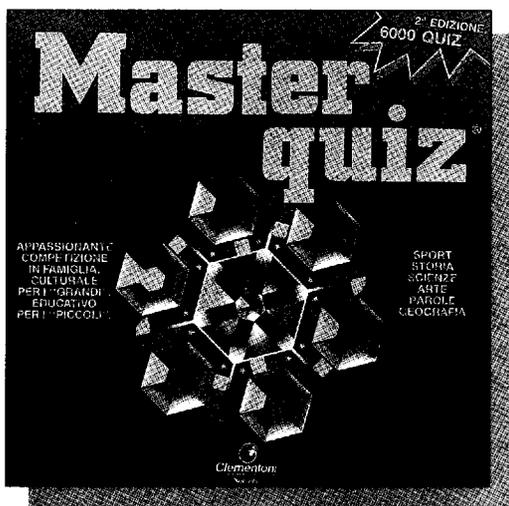
Distribuito in Esclusiva da

SOFTTEL

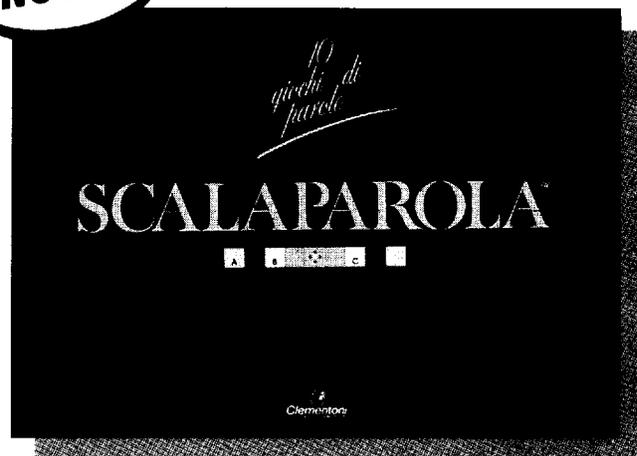
Via A. Salinas 51/b 00178 Roma

DISPONIBILI PER AMIGA E PC COMPATIBILI

I PROTAGONISTI DELL'ANNO

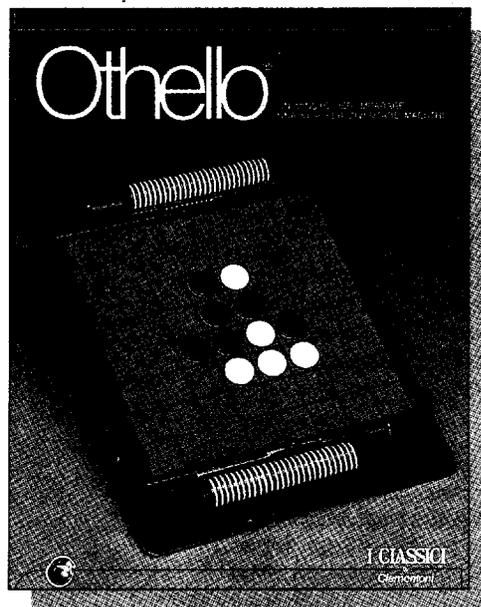


NOVITA'



ELBO ANCONA

NOVITA'



Sono i giochi di famiglia.
Per tutte le serate da trascorrere piacevolmente
in casa. Due classici di grande successo come
Othello e Master Quiz e due novità assolute come
Il Gioco dell'Anno e Scalaparola.
Sono i giochi sempre di moda perchè non hanno
età: si può giocare tra adulti, tra bambini o tutti
insieme. Ed ogni volta è una sfida sempre più
avvincente.



Clementoni