

# Agonistika —news—

"Agonistika News" - Per. trimestrale - Anno 1 Numero 1 - Gennaio/Marzo 1991 - Sped. in abb. post. gruppo 4/70 (Bologna) - Dir. Resp. Sergio Valzania - Autor. Trib. Roma n. 00554 del 28/9/90 - Editore Roberto Flaibani, V. Pisacane 6, 00152 Roma - Art. Director Antonella Righetti - Stampato presso Grafiche Galeati, Via Selice 139, 40026 Imola (BO) - Realizzato da Proxima fast publishing - Tiratura 7.000 copie.

## PERCHE' NO?

Cosa ci stiamo a fare?

Bella domanda.

E in cuor mio devo confessare di non avere una risposta chiara e decisa, di quelle capaci di zittire l'interlocutore mentre gli astanti sorridono del suo imbarazzo.

Diciamo che ci piaceva fare anche noi il nostro giornale. Come Scalfari e Montanelli.

Perchè no?

Tutti i giorni giochiamo a fare Napoleone e Giulio Cesare, Rommel e il Mago Ampunex, il Nano e l'Elfo. Simulazione o gioco di ruolo in più il nostro non guasta certo.

Il regolamento prevede poche scarse regole, alcune mutate dalla realtà, per esempio trovare i soldi per andare avanti altrimenti tutti a casa e la partita finisce, altre del tutto inventate e quasi impossibili da rispettare, come non dire le bugie.

Ma tant'è, ce le siamo date noi e ci piacevano gli assoluti.

Dovendo scegliere fra dire solo bugie e non dirle mai abbiamo buttato un dado a dodici facce, è venuto dispari e non c'è più niente da fare.

Quanti ricevono Agonistika News sono il nostro target, in inglese bersaglio, nel nostro regolamento lettori. Perciò dovete leggere, altrimenti la baracca si ferma.

Non solo dovete leggere, dovete dimostrare di averlo fatto.

La mossa per far questo è

duplice. Quella che preferiamo consiste nell'entrare in partita e mettervi a scrivere. Così il direttore che sarei io, riceve tanti articoli che cestina dicendo 'Non sono all'altezza della testata!' Oppure magari il pubblico anche, chi lo sa, dipende dal dado. Vanno bene anche le lettere per fare la Posta del Direttore, che in questo numero non c'è perchè è il primo e non potevamo mica

inventarcele!

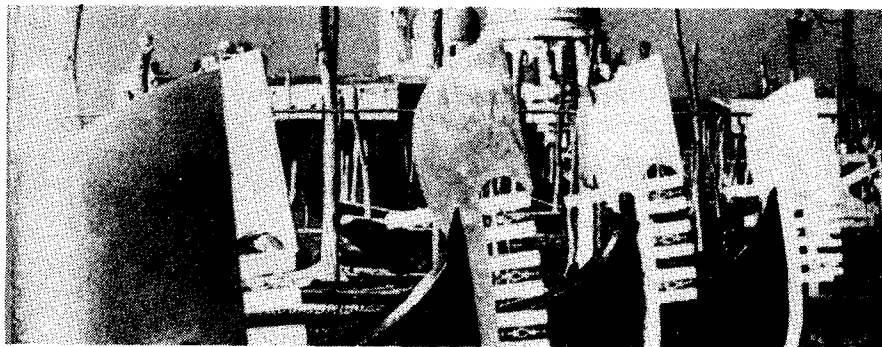
Se proprio non vi va di scrivere molto, il regolamento consente anche di inviare finanziamenti. In ogni forma, dalle monete di vile metallo trasformate in oro dal Mago Ampunex alle Banconote in carta fine dello Stato Italiano. Le prime sono preferite.

SERGIO VALZANIA.

Al casinò municipale il I festival italiano dei giochi

## RICORDARE VENEZIA

Nascerà una struttura comune fra tutte le federazioni e associazioni che si occupano di gioco in Italia? Certo ci sarà una seconda edizione di questo festival.



(Venezia). Era partito in sordina, questo primo Festival italiano dei giochi. Una sorta di scommessa, specie dopo la delusione rappresentata da un'analogha manifestazione di qualche anno fa a Bergamo. Dario De Toffoli,

veneziano ludico ma grintoso, non ha mollato ed è riuscito a mettere in piedi qualcosa di veramente diverso nel monotono

(continua a pag. 23)

ROBERTO FLAIBANI



## DUNGEONS & DRAGONS®

### IV Campionato Nazionale a squadre

Grande convention conclusiva

ROMA - 24/25/26 maggio 91

*Prenotatevi!*

tutti gli indirizzi di Agonistika in ultima pagina



Giampaolo Dossena primo graditissimo ospite della nostra terza pagina

*Il problema delle dimensioni spaziali. L'aumento della complessità serve davvero a rendere più affascinante un gioco?*

*l'ospite*



persone molto colte). I fattori tattili e ottici sono secondari. (Qui dovrei fare un'altra autocritica, forse. Ho assistito a nascita, ascesa e declino del Master Mind. Ho pensato che l'ascesa dipendesse dalla manipolazione dei cavicchi colorati; sono stato quasi d'accordo con un freudiano che sottolineava l'operazione di

## BINO E TRINO

Fino a un po' di anni fa, quando sentivo parlare di bidimensionalità e tridimensionalità nei giochi, mi si accendevano in mente lucine fioche. Prima lucina, lo Space Lines dell'Invicta. L'ho giocato più volte, con bambini e con adulti. Piaceva abbastanza anche a chi non ama molto il filetto. Che Space Lines sia un filetto portato da due a tre dimensioni mi sembra una affermazione corretta. Non sono convinto sia altrettanto corretta l'affermazione (l'ho fatta io stesso a suo tempo) che il Cubo di Rubik sia un Fifteen Puzzle di Sam Loyd portato da due a tre dimensioni. Ma serve per intederci. Il passaggio da due a tre dimensioni (se valgono gli esempi qui ricordati) è un passaggio dal semplice al complesso. La complicazione più delirante credo avvenga negli scacchi a tre dimensioni, che ho visto solo in fotografia, e spero di vivere ancora un po', serenamente, senza vederli in concreto. Mi han parlato di uno Scrabble tridimensionale: ancora una volta grazie, preferisco di no. Tangram 3D: velo pietoso. Mi si accendono in mente lucine diverse. Adesso comincio ad

avere dei dubbi. Il rapporto due-tre dimensioni può essere visto dall'altra parte: tre-due dimensioni. E se passo dai soldatini sulle piastrelle del pavimento alla scacchiera, qui si faccio una complicazione! Gli scacchi complicano il gioco dei soldatini proprio perchè sembra che lo semplifichino con astrazione monocroma e cartesiana. Giocare ai soldatini è semplice, giocare a scacchi è complicato. Ma questo è ancora un paragone, e chissà cosa direbbero gli scacchisti. Il caso preciso, al quale penso da un po' quando sento parlare di bidimensionalità e tridimensionalità nei giochi, è il caso di persone che ho conosciuto le quali sono perfettamente in grado di giocare war games di simulazione complessa (tavoliere con caselle esagonali, pedine con cifre di potenza, velocità, autonomia, ecc.) e giochi di guerra con figurine. Tra queste persone alcune mi dicono che preferiscono i giochi con figurine. (Occhio: questo preferiscono si trasformerà tra poche righe in preferirebbero). A domanda "perchè?" danno risposte varie, articolate (si tratta al solito di

conficcare il chiodo nel foro della tavoletta. Ma se campo ancora un po', forse vedrò sparire del tutto il Master Mind, che ha già subito un bel calo, e forse vedrò le nuove generazioni tornare al Numerino della mia giovinezza a carta e matita. Sembra una parentesi inutile, ma siamo ancora a fenomeni bi/tri-dimensionali). Il fattore principale è un altro sembra. I giochi di guerra con figurine non si fanno telematicamente. Se pongo le domande giuste, le persone in questione mi dicono che preferirebbero i giochi con figurine, se non fosse tanto difficile trovare partner, ambiente ecc. Ma allora dovete fare come i cavalieri erranti che giravano per i boschi proprio alla ricerca di un avversario con cui duellare - pardon giocare. La caccia al partner è la prima fase del gioco. L'importante non è vincere bensì giocare? L'importante non è giocare, è trovare qualcuno con cui giocare. Se la telematica non vi soddisfa, e non trovate un partner da guardare negli occhi, che devo dire? "Peggio per voi"?

GIAMPAOLO DOSSENA

Dal mistero dei templari un nuovo role game

## L'ECO DI UMBERTO

### I CAVALIERI DEL TEMPIO

gioco di ruolo di A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa, L. Giuliano. Editrice E. Elle, Trieste, 1990.

Parigi, 11 ottobre 1307. Una carretta di fieno, trascinata da buoi, lascia la Comanderia del Tempio per destinazione ignota. Due giorni dopo Filippo il Bello ordina l'arresto del Gran Maestro, Giacomo di Molay e di

*Nei Cavalieri del Tempio i giocatori impersonano gli iniziati di un'associazione in possesso di grandi segreti e terribili poteri. Le prime due avventure proposte sono ambientate nel '300.*



tutti i suoi dignitari. Sono gli atti conclusivi di una lotta che da anni contrappone il Re di Francia al potente Ordine dei Cavalieri del Tempio di Gerusalemme. Li attende un lungo processo, lo scioglimento dell'Ordine e infine il rogo.

Molti, da allora si sono interrogati sui misteri custoditi dai Templari. La carretta di fieno forse servì a mettere in salvo il loro immenso tesoro. Oppure il tesoro non era fatto di monete e preziosi, bensì di verità nascoste.

"I Cavalieri del Tempio" è il primo gioco di ruolo che propone avventure nei segreti della storia. I giocatori impersonano gli iniziati di una associazione segreta ricostituitasi sulle ceneri del Tempio, una associazione in possesso di grandi segreti e terribili poteri. Uno di questi è l'immortalità del corpo astrale, con il quale essi possono viaggiare nel tempo in difesa dell'equilibrio del mondo.

Le due avventure proposte sono ambientate nel Trecento. I luoghi sono la Provenza e l'Italia del Nord, ma sullo sfondo ci sono gli eventi storici e culturali dell'Europa.

La prima, "I Trentasei Invisibili", è un'avventura introduttiva, che serve ai giocatori e al Gran Maestro per ambientarsi e imparare l'uso delle regole. Inizia alla corte del Papa ad Avignone e termina in Liguria durante l'assedio di Genova.

La seconda, "Le Porte del Paradiso", ne è la continuazione e conduce i personaggi al centro di un intrigo a mezza strada tra "Il



nome della rosa" e lo spionaggio alla 007.

"I Cavalieri del Tempio" è un gioco di ruolo con regole semplici, dove viene privilegiata l'atmosfera e l'interpretazione.

La scheda del personaggio presenta qualche novità rispetto agli altri role-playing games. Ad esempio il fatto di essere divisa in due parti: il corpo astrale, idealmente immortale, e il corpo "storico", quello concretamente interpretato nell'avventura. E poi ci sono i "tratti di personalità": ambizione, comando, coraggio, lealtà, pazienza, sensualità... Il sistema di risoluzione delle azioni è molto generale. Il Master, che si chiama immancabilmente "Gran Maestro", decide il grado di difficoltà dell'azione e indica quanti dadi (a sei facce) il giocatore deve tirare. Più l'azione

è difficile e più sono i dadi da tirare. L'azione è riuscita se il



risultato dei tiri è minore o uguale al valore della competenza utilizzata.

Il gioco non trascura la "magia", ma non si tratta della magia classica dei giochi fantasy. La magia di cui dispongono i Cavalieri del Tempio è fatta di poteri mentali, extrasensoriali. Da usare con cautela, onde non trovarsi nelle mani dell'inquisizione con una imbarazzante accusa di stregoneria.

Se cercate un gioco che possa farvi rivivere la storia a fianco dei grandi protagonisti, con qualche segreto e qualche potere in più, "I Cavalieri del Tempio" fa per voi. Non è necessario che abbiate profonde conoscenze storiche, quelle scolastiche sono più che sufficienti. Inoltre il Gran Maestro troverà nel volume una gran quantità di suggerimenti per creare la giusta atmosfera.

LUPUS IN FABULA

*Scopri nuove "Sorgenti"  
crea nuove "Avventure"  
per i tuoi giochi di Ruolo.*

*Richiedi gratuitamente la nostra rivista d'informazione*

*« Futuro News »*

a:



**fanucci Editore**  
horror, fantasy, fantascienza

Via delle Fornaci, 66 - 00165 ROMA - Tel. e Fax 06-6382998

Chiacchierata con i campioni italiani di D&D sul gioco di ruolo ed altro

## GENTE DEL LABIRINTO

*Luca Scabbia, capo squadra, meglio, portavoce dei "Panzerfaust und Koma" campioni italiani di Dungeons & Dragons 1990, non è solo un giocatore, ma anche uno degli animatori del Labyrinth, associazione genovese che si occupa di giochi di ruolo.*

La strada che ha portato i "Panzerfaust und Koma" alla finale di Roma è stata imboccata in maniera incerta e nell'atmosfera caotica della Convention Ianua Fantasy, svoltasi lo scorso aprile a Genova. Fino all'ultimo c'erano dei vuoti nella squadra e non si sapeva bene chi dovesse giocare. Tutti infatti avevano i loro incarichi nella Convention; Luca si occupava addirittura del torneo di Call of Cthulhu. Quindi c'era in loro la tentazione di non iscriversi affatto; poi la voglia di giocare ha avuto il sopravvento; La vittoria è giunta inattesa, sorprendendo la stessa squadra. "In fondo una vittoria subito dimenticata fra i tavoli di gioco della Convention", ha commentato Luca.

L'avventura di semi-finale, giocata in un'atmosfera amichevole con un Master giunto da Milano, ha risvegliato nella squadra l'interesse per il torneo (Roma non sembrava più così lontana), nonostante il pericoloso finale per via di un drago con il raffreddore. Quando i "Panzerfaust..." hanno scoperto di essere entrati nella rosa dei

finalisti, un poco d'ansia si è impadronita di loro ("Come ci saremo classificati?", "Sarà solo una gita a Roma, oppure...").

Alla mia domanda su come si vinca un torneo

Luca Scabbia ha sorriso. La sua risposta è però giunta subito: "Bisogna fare del gioco di ruolo, interpretare il proprio personaggio, immedesimarvisi nel modo più completo". Con un



po' di rammarico ha aggiunto che c'è ancora molta riluttanza a giocare in questo modo, "ma se si comincia, poi non si riesce più a smettere". Inoltre, secondo il portavoce della squadra campione d'Italia, è fondamentale che la squadra sia affiatata, meglio se formata da amici, senza invidie o rivalità: "si può così giocare nel migliore dei modi!".

L'agonismo si rivela invece controproducente e spesso rende i giocatori fastidiosi (per non dire antipatici) al Master e agli organizzatori del torneo. L'eccessiva voglia di vincere, in fondo, impedisce agli stessi giocatori di divertirsi, assillati come sono dal risultato finale. "Divertirsi", mi ha detto Luca, "è il fine di ogni gioco e chi pensa ad una vittoria dovrebbe capire che è già vittoria il solo partecipare."

L'atmosfera è una delle basi del gioco di ruolo.

Bisogna vivere in un mondo fantasy, quale quello di Dungeons & Dragons, apprezzando al meglio le caratteristiche, o meglio il sapore, del borgo medioevale, l'odore dei boschi, il confuso chiacchiericcio di una taverna.

Per finire la mia intervista chiedo a Luca, come giocatore e come organizzatore, cosa pensa possa giovare agli appassionati di giochi di ruolo e farne, in fondo, aumentare il numero. Luca Scabbia, riferendosi all'esperienza che proprio in questo momento sta facendo al Labyrinth, suggerisce di non attaccarsi ad un unico gioco di ruolo, ma di giocare, magari a rotazione, con vari regolamenti. Certamente ognuno ha il suo gioco del cuore, ma se ci si sofferma su un unico sistema si perde presto gran parte del piacere. Certo in Italia, e per i non anglofoni in particolare, è difficile avere una ampia rosa fra cui scegliere

MARCO PEREZ.

# RUNE

LA PRIMA  
RIVISTA ITALIANA  
DI GIOCHI DI RUOLO,  
FANTASY E FANTASCIENZA

SETTEMBRE 1990  
NUMERO 1

IN EDICOLA  
OGNI DUE MESI:

Aventure

Recensioni

Notizie  
da tutto il mondo

Anteprime  
e novità

ABBONATI SUBITO  
INVIANDO 35.000 LIRE  
A SINTAGMA EDITRICE  
10128 TORINO  
OPPURE UTILIZZANDO  
IL CCP 33692104

OGNI NUMERO  
UN GRANDE INSERTO:  
CON SCENARI ORIGINALI  
PER D&D, AD&D, H&C,  
E TUTTI I PIU' NOTI GIOCHI  
DI RUOLO ITALIANI E STRANIERI

E INOLTRE LA POSSIBILITA' DI PARTECIPARE AI GIOCHI POSTALI  
ORGANIZZATI DALLA REDAZIONE !!!

Intervista con Francesco Argentina

## NEL PACIFICO GUERRA DI CONVOGLI

Il vincitore del Campionato di Axis and Allies di Agonistika 1990 racconta la sua vittoria e dà alcuni consigli su come gestire la partita

"La finale era su due incontri, ovviamente." racconta Francesco Argentina, vincitore con il fratello Giovanni del Campionato di Axis and Allies di Agonistika 1990. "Abbiamo giocato la prima partita come Alleati e abbiamo vinto di dodici punti, annientando la Germania. Nella seconda, con l'Asse, una regola che non avevamo mai preso in considerazione ha rischiato di farci perdere il torneo."

un'ora la partita era praticamente persa, se la squadra che ci trovavamo di fronte avesse giocato al meglio non avremmo avuto speranze".

A questo punto Francesco fa il sorrisetto furbo di tutti i vincitori quando raccontano le proprie imprese e prosegue: "Però noi abbiamo sviluppato quanto più possibile la flotta mercantile giapponese e sbarcavamo dappertutto: in Australia, in Messico, in Alaska, in Canada, a

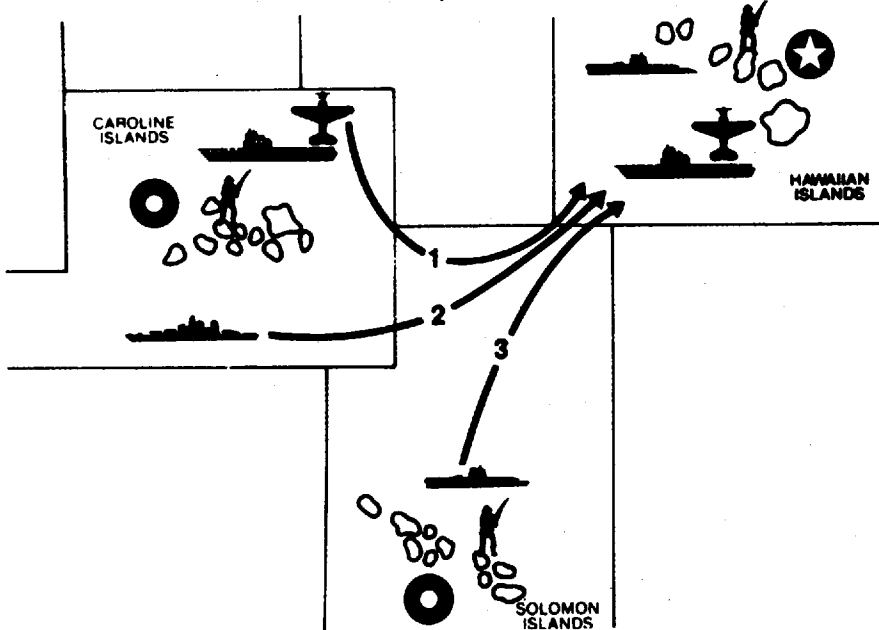
mezzo di partita quasi in parità e con la vittoria del primo incontro siamo diventati campioni."

Chiedo a Francesco qual è la regola di base per vincere.

"Axis è un gioco molto più difficile di quanto sembri. E' importante conservare il vantaggio della mossa. Per far questo bisogna darsi un obiettivo preciso da raggiungere, decidere una strategia da seguire e restarle fedeli ad ogni costo, anche se sembra che le cose stiano sviluppando verso il disastro. E' peggio cambiare impostazione del proprio gioco che perseverare in una strategia che apparentemente non dà i risultati sperati".

Quali sono allora le tue strategie preferite?

"Con gli Alleati, che secondo me sono avvantaggiati, punto senz'altro all'annientamento della Germania, lasciando che il Giappone cresca. Il gioco dell'Asse è più difficile, dipende molto da come si comporta l'avversario. Se commette degli errori è possibile puntare alla conquista della Russia, altrimenti conviene sviluppare il Giappone e tenere la Germania sulla difensiva. In ogni caso non ti fare illusioni: ad Axis and Allies se uno non sa giocare perde sempre."



"Gli Alleati", continua Francesco "hanno costruito subito un sacco di fabbriche e quando è venuto il turno del Giappone non ce n'erano più disponibili da mettere in Manciuria. Questo ci ha impedito di svilupparci in Asia, come fa di solito il giocatore giapponese. Dopo

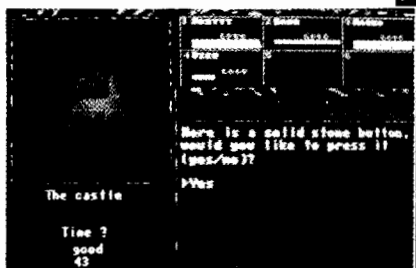
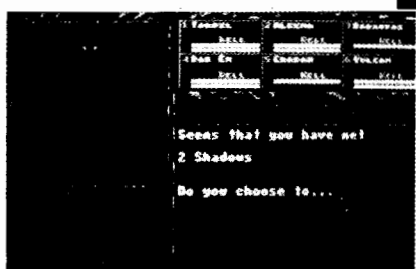
Panama. Ogni volta che ci riprendevamo un territorio ne conquistavamo un altro. Gli Alleati non avevano capito che per loro era necessario eliminare i nostri mercantili e non riconquistare i territori che occupavamo. Così siamo riusciti ad arrivare alle fine delle tre ore e

POLDO





# LEGEND OF FAERGHAIL



LIBERA LA TERRA DI FAERGHAIL DALLA MISERIA ETERNA !!!

**Rainbow  
\*\*\* Arts**

Disponibile per:

AMIGA Lit. 49.000

PC Lit. 49.000

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE



## La telematica in soccorso dei giocatori soli DOVE, COME, QUANDO VUOI

Grazie alla combinazione di computer, telefono e modem oggi tutti possono partecipare a distanza a moltissimi giochi: è nato il BBS

*Il taccuino di Reanor il Savio, elfo di Gwinneht, contiene informazioni essenziali per chi vuole avventurarsi nel perduto reame di Sorokin. Ethelbert il Coraggioso, che in gioventù sopravvisse ad una sfida contro il Decano dei Draghi Neri, lo ha gelosamente conservato per tutti questi anni e ne parla con fare da cospiratore....*

In perfetto stile "Dungeons & Dragons", nel mitico Sorokin è possibile fare conoscenza con una lunga galleria di personaggi e mostri di vari tipi e dimensioni, e trovarsi nelle situazioni più disparate. Per partecipare a questa avventura non è però

necessario essere presenti di persona. Infatti grazie alla combinazione di sofisticati ma non esoterici strumenti quali il computer, il telefono e il modem, chiunque può entrare in questo mondo fantastico e coordinare a distanza l'attività di un intero gruppo di personaggi. Lontano, in un anfratto segreto e inaccessibile, Gianna Masetti riceve i messaggi dei giocatori e coordina la partita. Il tavolo da gioco, i dadi, tutto l'abituale armamentario del giocatore è sostituito dal computer. Le distanze sono abolite, e con esse il disservizio postale che fino ad oggi ha impedito nel nostro paese il gioco in differita e isolato i giocatori che, per un motivo o per l'altro, non potevano incontrarsi di persona. Il tutto grazie ad una nuova scienza, la telematica, che ci ha permesso di creare un rivoluzionario e

potente strumento ludico: Agonistika BBS.

Non si tratta però solo di giocare: a disposizione degli utenti ci sono altri servizi non meno utili ed importanti. Prima di tutto ben 17 "aree-conferenza" dedicate ai temi più disparati, dall'enigmistica (a cura di Ennio Peres), al wargame tridimensionale e al boardgame (Nicola Zotti), al gioco di ruolo più in generale (Gloria Sadun), e altro ancora. Qui si possono scambiare messaggi, commenti, lasciare avvisi, lanciare nuove proposte, scrivere recensioni, chiedere consigli e informazioni, insomma comunicare con altri giocatori conosciuti o sconosciuti senza farsi bloccare dal tempo e dalle distanze. Dalla "sezione files" invece, come dal proverbiale pozzo di S.Patrizio, si possono estrarre e copiare sul proprio computer traduzioni,

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

... cosa aspetti a  
 venirci a trovare?!?

**Stratagemma**  
role-playing & c.

Via Giusti 15 a/b Firenze  
Tel. 055 2477655

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



regolamenti, programmi d'utilità, "demo" di nuovi giochi, computergames: una vera e propria banca dati che conta, per crescere, anche e soprattutto sull'apporto degli utenti stessi. Infine un semplice programma, eseguibile in tempo reale, risolve definitivamente il problema principale del gioco a distanza: il tiro del dado. Ogni lancio, che può essere richiesto per dadi a qualsiasi numero di facce, viene registrato in un archivio non modificabile e reso disponibile ai giocatori in un'area apposita.

L'accesso ad Agonistika BBS è del tutto gratuito ma regolamentato dall'uso di un codice personale che esclude la presenza di pseudonimi. Ci si può collegare tramite qualsiasi tipo di computer e agli utenti che lo richiedono viene inviato a casa un semplice manuale operativo. Chi ha poca confidenza con i computer non si deve spaventare, le conoscenze richieste per utilizzare Agonistika BBS sono poche e di facile apprendimento. In compenso, le possibilità offerte dal mezzo sono enormi e da noi ancora largamente inesplorate. I



programmi per il futuro prevedono in tempi brevi l'attivazione di una seconda linea telefonica, il potenziamento della banca dati e il collegamento su base nazionale con altri servizi di telematica amatoriale. E naturalmente nuovi giochi in cui coinvolgere un più grande numero di giocatori

Per collegarsi ad Agonistika BBS bisogna avere a disposizione un computer di qualsiasi tipo, un telefono ed un modem col relativo software di comunicazione. Il numero da chiamare è il 06/6787761 nell'orario dalle 19,30 fino alle 11,30 del giorno successivo. Nei giorni festivi il sistema funziona 24 ore su 24. I parametri di trasmissione sono N-8-1, la velocità può essere scelta dall'utente tra 300, 1200, 2400 bps. All'atto del primo collegamento l'utente avrà limitate possibilità di accesso. Dovrà scegliere una sua "password" e compilare un questionario. Dopo pochi giorni verrà ufficialmente abilitato e potrà usufruire di tutti i servizi previsti.

A ROMA!!

# Rentún

Noleggio Compact Disc

# Compact

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

Rentún Compact

valido per una tessera omaggio

E' un test C.Un.S.A

Da un'idea di Nicola Zotti

## TEST

# CHE RAZZA DI GIOCATORE SEI?

Ti emoziona di più il caso o la felice interpretazione di un Personaggio? Come reagisci se la sorte si accanisce contro di te? Sei spericolato o prudente? Realista o sognatore?

Per chi ha il "pallino" del Gioco di Ruolo, questi interrogativi rimangono spesso senza risposte precise. Oppure costituiscono quel "bagaglio segreto" da giocatori incalliti che pochi sono disposti a "svelare".

Fai il Test che ti proponiamo e potrai scoprire (ed eventualmente svelare agli altri) che razza di giocatore sei.

### Regole del test

Per ciascuna delle 15 situazioni presentate dal test contrassegna una delle alternative proposte. Poi confronta le tue scelte con la tabella dei simboli pubblicata nella pagina accanto. Per ogni casella del test segna i simboli corrispondenti alla vostra scelta.

Alla fine, fai il conto dei simboli ottenuti e confronta il risultato con i profili pubblicati nella pagina accanto.

1 - L'Eroe cui cerchi di assomigliare quando giochi è:  
a - John Rambo  
b - Indiana Jones  
c - Gandalf il Grigio

2 - Se ad un tavolo trovi un giocatore che interpreta il suo personaggio con tensione e accanimento, preferisci:  
a - fargliela pagare alla prima occasione  
b - provocarlo con continue battute  
c - dargliela vinta così sta tranquillo

3 - Quando cominci una campagna con gente che non conosci preferisci:  
a - aspettare il momento buono per uscire allo scoperto  
b - far capire subito che con te non si scherza  
c - stupire con trovate stravaganti

4 - Durante le avventure, ogni volta che devi lanciare i dadi:  
a - usi il tuo set personale e impedischi a chiunque di toccarlo  
b - ci soffi sopra e lanci scongiuri  
c - prendi il dado del Master, che è quello buono

5 - Quando giochi un'avventura preferisci che il tuo Personaggio sia rappresentato da:  
a - una miniatura a caso tra quelle disponibili  
b - la miniatura che ti sembra più adatta al personaggio  
c - la miniatura che hai dipinto in 20 ore di lavoro



6 - Se, durante l'avventura, il gruppo si imbatte in un pericolo improvviso, il tuo Personaggio:  
a - prende il largo il prima possibile  
b - si preoccupa di tenere unito il gruppo  
c - si mette in prima fila





**SAN MICHELE  
AVEVA UNGALLO**

bevitoria & buffet

---

**s. francesco a ripa 3**

☎ 5892870

chiuso la domenica  
aperto pranzo e cena (fino alle  
due di notte)



**CITTA'  
DEL  
SOLE**

... per giocare  
... anche fantasy!

Cagliari, via Abba 21 A - B

Tel. 070 - 669387

Sassari, via Usai 31

Tel. 079 . 231095

Se esistesse la voce Cyberpunk sul dizionario  
probabilmente suonerebbe così:

## CYBERPUNK (s.m.):

(1) Corrente letteraria della fantascienza americana che riunisce autori come William Gibson, Bruce Sterling, Michael Swanwick, John Shiley, Lucius Shepard ed altri, nata negli anni ottanta sulle pagine della rivista *Ace of Specials*.

(2) Descrizione pessimista e nichilista di un futuro in cui compagnie multinazionali si spartiscono un mondo sempre più degradato e dipendente dalla tecnologia.

(3) Colui che ruba o inquina per via elettronica dati dalle reti di computers altrui per personale diletto o profitto.

In questa sede noi non vogliamo occuparci nè della corrente letteraria (che lasciamo ai critici), nè dei furti di dati (ci pensi, se può, la polizia), ma esclusivamente della descrizione cyberpunk del mondo e delle sue infinite possibilità come ambientazioni per giochi di ruolo (RPG). Gibson, capostipite della scuola letteraria, ha dichiarato di aver riconosciuto nelle immagini di *Blade Runner* il mondo che lui descrive nei suoi romanzi e questo mondo fatto di estremo degrado ambientale, di tecnologia ossessiva, di capitalismo selvaggio e selvaggia emarginazione di chi non può o non vuole adattarsi agli schemi, sembra creato apposta per fare da scenario ad avventure di RPG. Cambiano le abilità degli eroi (tecnica di computer al posto della magia), cambiano i mostri (sistemi di sorveglianza elettronica al posto dei Draghi), cambiano i cattivi (la Ono-Sendai al posto del Perfido Barone

Nefarius), ma lo spirito resta.

Arthur Clarke dice: "ogni tecnologia sufficientemente avanzata non è distinguibile dalla magia". Nell'universo Cyberpunk non siamo ancora a questo livello, la tecnologia è riconoscibile come tale e di uso quotidiano, gli abitanti di questo mondo usano macchine estremamente sofisticate con la nonchalance con cui noi usiamo il telefono o la televisione, vanno fieri delle loro protesi bioniche e mettono orgogliosamente in mostra facce ricostruite, occhi e gambe meccaniche, prese neurali per agganciarsi alla Rete.

La Rete, grande protagonista di questo mondo è il complesso dei giganteschi Mainframes, civili e militari, pubblici e privati, interconnessi fra di loro. Attraverso la rete corrono informazioni, dati, accrediti di denaro, è una realtà elettronica che si è sovrapposta al mondo, che in un certo senso ne ha preso il posto.

Attraverso la Rete le Compagnie Multinazionali controllano tutto, possiedono il corpo e presumibilmente anche l'anima dei propri dipendenti - chi non appartiene ad una compagnia non è nulla. Non ha diritti, non ha garanzie, non ha uno status sociale; chi vive fuori dalla Rete, ignorato dai sistemi elettronici, paradossalmente "non esiste". Questo significa il proliferare di centomila attività "illeghi" e "clandestine" dalle cliniche ai bar, dai gruppi paramilitari a quelli mistici, dalle case ai laboratori per la sintetizzazione di droghe, che pur essendo fisicamente



esistenti vengono ignorate e tollerate da dei vertici sociali sempre più accentratori e dittatoriali. Un sottobosco sempre in guerra con se stesso dove regna la legge della giungla e in cui si muovono i P.C. dei giochi Cyberpunk. Per cui benvenuti nello Sprawl, buona fortuna e buon gioco.

I pochi Cyberpunk reperibili in Italia:

"Cyberpunk", pubblicato dalla Talsorian Games unisce alla grafica severa del bianco e nero i



pregi del conosciuto sistema Talsorian e rifuggendo dalla troppo dettagliata analisi degli oggetti del mondo di Neuromante e di Monna Lisa Overdrive, mira piuttosto alla ricostruzione dell'atmosfera di genere con positivi risultati.

La Iron Crown Enterprise propone "Cyberspace" impiegando una rielaborazione del sistema Merp / Rolemaster / Spacemaster ed offre una trattazione precisa ed esaustiva delle tecnologie cibernetiche e

della rete informatica delineando uno scenario per avventure estremamente godibile.

La Steve Jackson Games presenta per Gurps il modulo "Cyberpunk", meno ricco di atmosfera del prodotto della Talsorian e meno analitico di Cyberspace, tuttavia emerge per l'accurata analisi dell'impatto delle nuove tecnologie sugli assetti Sociali del Cyberworld fornendo una gran quantità di idee per la stazione e la gestione delle avventure.

In ultimo esaminiamo "Shadowrun" che, arricchito dal solito accuratissimo lavoro grafico della FASA si differenzia dagli altri per l'abbandono della stretta osservanza del genere proponendo un Cyberworld popolato dalle razze classiche del genere fantasy (orchi, elfi, nani etc.) e sostenuto da una vasta modulistica, si presenta come una valida alternativa ai sistemi più ortodossi.

GLORIA SADUN  
MARCELLO PANI

#### BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

**William Gibson**

*Neuromante*. Editrice Nord.

*Giù nel Ciberspazio*. Mondadori.

*La notte che bruciammo Crome*.  
Urania - Mondadori.

**Bruce Sterling,**

*La matrice spezzata*. Editrice Nord.

**Michael Swanwick,**

*L'intrigo Wetware*. Editrice Nord.

**John Varley,**

*Bolle d'infinito*. Mondadori.

**Antologia Cyberpunk**. Shake  
Edizioni

**A cura di Bifo Berardi,**

*Cyberpunk*. Quaderni di  
A/traverso



MIRLITON S.G.

Soldatini di piombo 25 mm. per collezioni e wargame.

**Antico:** Etruschi, Romani, Sanniti

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

**Rinascimento:** Italiani, Svizzeri, Lanzi

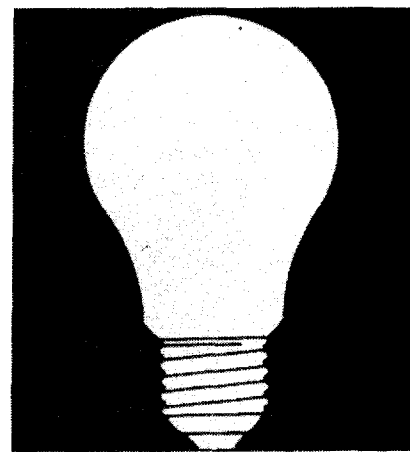
**Napoleonico:** Francesi, Russi, Austriaci, Inglese, Prussiani, Italiani

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



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

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



#### IDEA GIOCHI

Via T. Badia 16 Modena  
tel 059/219637

Boardgames e roleplaying di tutte le marche

Importazione di miniature dell'Irregular Miniatures, della Frei Korps 15 e accessori per diorami della battleground

Tre simulazioni di gestione politica

## I PADRONI DEL VAPORE

*Nuovi computer games permettono di vestire per alcune ore i panni di sindaci, ministri e, perchè no, di Dio stesso.*

Puoi prenderli dal punto di vista mistico e credere di essere un dio. Oppure dal lato tecnico-scientifico e mettere alla prova le tue conoscenze. O, ancora, sotto l'aspetto politico, e tentare di fare meglio di chi ci governa. O, infine, puoi usarli per quello che sono, cioè dei sofisticati, curiosi, originali, giochi di simulazione per il computer.

E' arrivata nelle vetrine dei negozi, dagli Stati Uniti e dalla Gran Bretagna, una nuova generazione di videogames che nulla ha a che vedere con lo spara e fuggi di certi giochi che mettono a dura prova soltanto il joystick.

Si intitolano Balance of Planet, Sim City e Sim Earth. Sono in tema con il crescente interesse della gente per l'ecologia e la qualità della vita e con l'esplosione della protesta, in tutto il mondo per la caoticità ed il traffico nelle città.

Vediamo, con ordine, di che trattano.

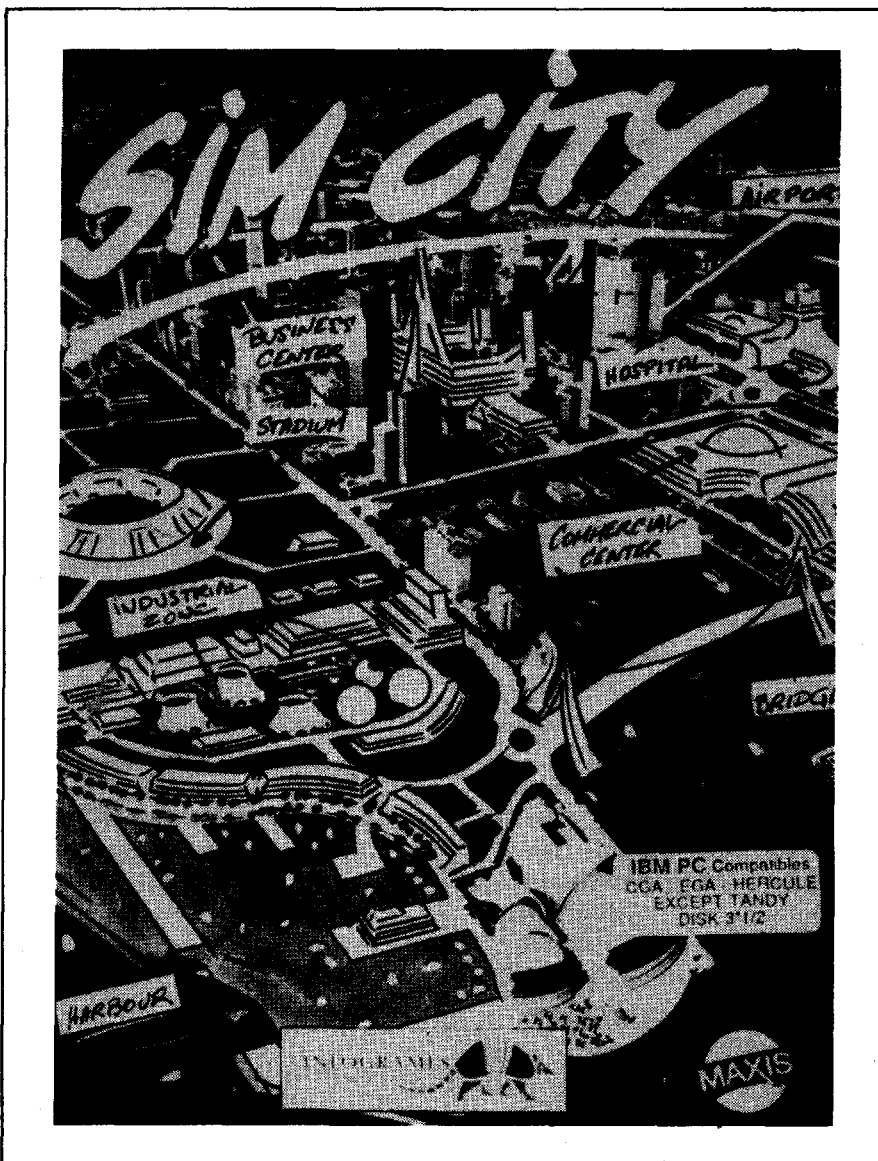
BALANCE OF PLANET, ideato e scritto da Chris Crawford, ti mette nei panni del ministro dell'Ambiente di un qualsiasi Paese occidentale. Con un intelligente (e sperimentato...) sistema di icone, Balance of Planet ti consente di modificare la politica ambientale, verificandone,

ogni cinque anni, i risultati.

Ti domanderai, dunque, quanto si dovranno tassare i gas clorofluorocarburi, imputati della rarefazione dello strato di ozono che ci protegge dai raggi ultravioletti, per disincentivarne la produzione e l'uso. E quanto poi si dovranno aumentare le imposte sui pesticidi ed i

fertilizzanti per risanare i campi, i fiumi ed il mare. Ma riducendo l'uso di sostanze chimiche in agricoltura, diminuisce il raccolto e non avrai sufficienti prodotti per sfamare i tuoi cittadini.

Così anche, se aumenti le tasse sui prodotti petroliferi, cresceranno anche i costi industriali ed i prezzi dei prodotti, con negative







ripercussioni sui consumi della gente.

La politica ambientale - te ne renderai conto - non è facile proprio per l'intreccio di interessi e di effetti. Potrai verificare se quello che hai fatto va bene, attraverso un utile schermo (Feedback), che riporta i punti positivi e negativi registrati con la tua azione.

Da ministro dell'Ambiente a sindaco. Con Sim City - è già un successo internazionale tanto che sono in programma i primi tornei - potrai fondare una città dal nulla o rimuovere i problemi di metropoli esistenti come Detroit, Tokyo, Rio de Janeiro. Il sindaco dovrà realizzare centri residenziali, zone industriali e commerciali.

Dovrà collegarle con un buon sistema viario e tramviario. Dovrà scegliere se costruire una centrale termoelettrica a carbone o nucleare e collegare, con una razionale rete elettrica, tutte le case. Dovrà anche calcolare la

percentuale di tasse da succhiare ai cittadini e insediare dipartimenti di Polizia e comandi dei Vigili del fuoco.

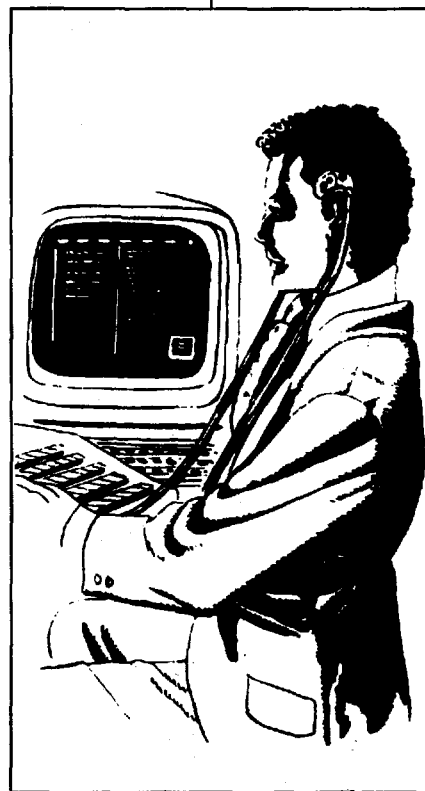
Se farai un buon lavoro, i tuoi cittadini - intervistati alla fine di ogni anno - saranno tutti con te ed i punti (si deve arrivare a mille) saliranno.

Sullo stesso stile, molto più imponente, è Sim Earth. Qui veramente puoi essere Dio.

Erediti la Terra nel momento in cui la crosta terrestre si è appena raffreddata e, modificando alcune variabili climatiche e sollecitando la nascita di varie forme di vita, porterai la Terra attraverso le diverse Ere, fino ai giorni nostri.

Un gioco entusiasmante, le cui capacità e caratteristiche devono essere scoperte giocando. Il sistema di accesso alle pagine con il mouse è semplice e comodo. Attenti a non dare l'intelligenza a qualche serpentone.

GIANLUCA COMIN



*chi cerca*  
libri • dischi • videocassette • compact • grafica • giochi

*trova*

**GLI ANGELI**

aperto tutti i giorni compresa la domenica fino a notte

*chi trova* **GLI ANGELI**

trova anche ristorante • bar • enoteca • american bar • sala da tè

Via A. Depretis - Galleria di fronte al Viminale  
(Via Nazionale) - Orario 10.00-23.00. Domenica 16.30-23.00

## ALE! IL CINEMA FANTASTICO!

### HELLRAISER

**Titolo originale:** *Hellraiser* (1987), Inghilterra.

**Regia:** Clive Barker

**Riassunto:** Il film ruota intorno ad uno strano oggetto, una sorta di cubo scomponibile, in grado di aprire un varco verso una dimensione d'incubo.

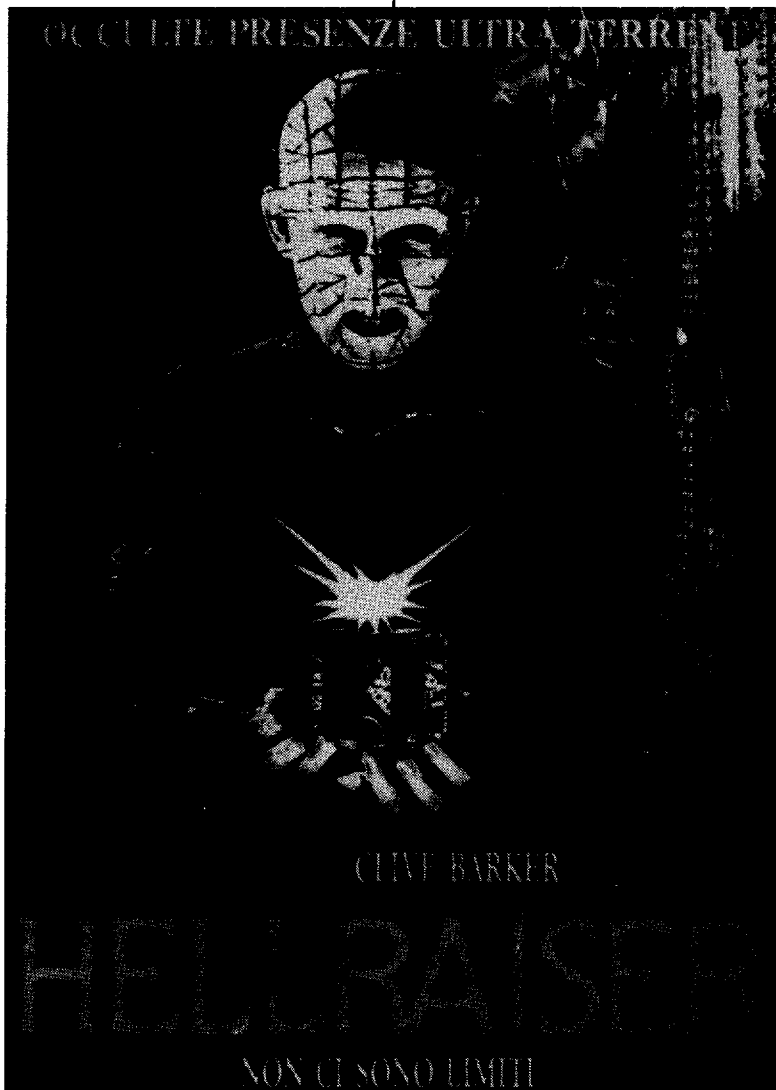
*In apertura l'oggetto viene comprato in una sorta di kasba da uno strano individuo, al limite della moralità, Frank Cotton. Alla ricerca dell'eterno piacere, Frank varcherà la soglia di questo unvierso, entrando in un mondo di morbosa violenza abitato da una sorta di demoni, i cenobiti (in italiano supplizianti). Con la scomparsa di Frank, entrano in gioco altri personaggi. Il fratello di lui,*

*uomo "piccolo" e semplice, con la moglie, donna morbosa e immorale, ex amante di Frank, e la figlia dei due, unico personaggio positivo. Un complicato intreccio di eventi porterà alla rinascita di Frank, alla morte del fratello e dell'amante, alla discesa in terra "dell'inferno" e alla ulteriore, definitiva, distruzione di Frank.*

Ho voluto cominciare questo mio sproloquio con uno dei miei preferiti horror cinematografici. Primo esordio su grande schermo del signor Barker (che è inglese e si vede), il film si propone come portatore di un filone fantastico europeo. In precedenza, ad esclusione di qualche singola opera, il mondo del cinema horror era dominato da due correnti principali: l'horror sociale e di massa tipico dell'America (si vedano registi come Romero e la sua serie degli zombi o Carpenter, esemplare in "Essi vivono") e quella di un'horror tra il fantastico ed un gore dai toni crudi e noir tipicamente italiano (si vedano autori quali Argento e Fulci).

Della produzione splatter di categoria C e quella orientale si parlerà in futuro.

Con Barker si fa un passo oltre alla ricerca di un horror più antico. (Si noti bene che Clive Barker è uno scrittore del fantastico più che un regista, oltre che autore di teatro, ed è soprattutto nei suoi scritti che si esprime nel pieno delle capacità evocative). In tutta l'opera barkeriana si respira un odore di antico, sia nella scelta dei





riferimenti a pittori, autori, miti del passato, sia nelle capacità di evocare emozioni che appartengono alla natura inconscia dell'uomo. La carne martoriata di Hellraiser non è uguale a quella altrettanto devastata di "Non aprite quella porta". In quest'ultimo abbiamo dei "macellai" come oggetto consumistico, un approccio all'uomo massa come "manzo" in una società "macellaia". In Barker lo strazio delle carni equivale ad un tormento interiore. Il suo è un approccio quasi psicoanalitico, del profondo. Il film è morboso all'inverosimile, la ricerca del piacere estremo, che confina con il dolore è argomento tipico della letteratura decadente inglese ottocentesca. Le pulsioni sadomasochistiche sono proprie

di ognuno di noi. Qualcuno le controlla, altri ne fanno abuso, pochi fortunati le comprendono nel profondo. Il processo di rinascita dell'amante di lei è chiaramente una metafora dell'attuale stato dell'uomo. Bisogna sporcarsi le mani per essere qualcuno, mostrando il mostro in noi con giacca e cravatta. L'intera opera barkeriana è una sorta di analisi delle proprie paure (fobie, complesso d'Edipo, aggressività repressa) e sogni in chiave fantastica. Che Barker sia riuscito a rendere tutto ciò su pellicola può essere discutibile (l'abbiamo detto, è uno scrittore) ma ha indubbiamente proposto un'opera interessante e valida. Chissà che parere ha degli analisti.

RAFFAELE MATONE



1983 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantasy:  
**I SIGNORI DEL CAOS**

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

1990 la BLACK-OUT presenta il primo gioco di ruolo italiano di fantascienza:  
**FIGLI DELL'OLOCAUSTO**

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



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

## FIGLI dell' OLOCAUSTO

NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI

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

Discussioni e battibecchi

## COS'E' IL TRIDIMENSIONALE?

---

*Un soldatino lo riconoscono tutti, ma definire con precisione l'wargame tridimensionale è difficile. Siamo in attesa del vostro contributo scientifico.*

---

In redazione si discute se in fondo un giornale, pur piccolo, serve a far sapere a molte persone di che cosa si discute in redazione. Perciò apriamo senz'altro uno spazio al dibattito ideologico, ossia alle animate controversie che ci uniscono.

Tema del giorno è la definizione dell'wargame tridimensionale, che secondo alcuni altro non è se non il modo elegante di chiamare il gioco dei soldatini. Ma non è con questi barbari che ci interessa confrontarci, siamo di ben altra stoffa noi. Ad esempio sappiamo che le confezioni contenenti

plance con reticolati, solitamente esagonali, sovrainpressi e pezzi in cartoncino fustellato si chiamano boardgames, che il nome dei giochi nei quali un animatore racconta una storia nella quale i partecipanti entrano armati di tutto punto per compiere imprese meravigliose è role game, mentre gli scacchi sono una battaglia molto formalizzata combattuta su di un board di sessantaquattro caselle quadrate.

Sapendo tutte queste belle cose siamo preoccupati dagli ibridi. Ci preoccupa Axis and Allies con i suoi pezzi tridimensionali, e altrettanto fa Jutland, venduto in scatola con le corazzate tedesche e inglesi fustellate in cartoncino, ma privo di board e anzi fornito di misuratore di miglia marine per lo spostamento dei pezzi su di un qualsiasi piano, molto grande, fornito e scelto dai giocatori. Che dire poi di

Napoleon, con i pezzi in legno, simili in modo inquietante ai blocchetti usati nelle scuole di guerra alle origini del Kriegspiel, ossia di quell'esercizio militare che qualcuno vuole mettere alle origini di uno dei più bei giochi del mondo? Personalmente gioco con soldatini dipinti a mano su di una scacchiera quadrettata di qualche migliaio di caselle e mi domando cosa stia facendo.

Per non dire della spaventosa contiguità fra il ruolo dell'arbitro in alcuni wargames e quello del master in particolari role games a basso profilo di fantasy.

Insomma ci volete dare una mano a chiarire quali siano le caratteristiche che definiscono l'wargame tridimensionale?

Scrivete.

POLDO



DIRETTAMENTE DALLE  
FANTASTICHE NOTTE DI  
MANHATTAN .....

..... OGGI A ROMA PUOI VIVERE IL MONDO  
DEI METROPOLITANI

DOVE?

DALLE 21,30 TEL. 8310384

VEN SAB & DOM RAP-FUNKI-LIVE BY DJ PAPE

**56<sup>th</sup> STREET** BIRRERIA - COCKTAIL CLUB - GAMES



continua da pag. 13

## PROFILI

"♣"

Se la maggioranza dei simboli ottenuti è "♣", sei

### IL DUELLANTE

Sempre in competizione con gli altri, pur di riuscire a vincere sei disposto a fare di tutto. I tuoi personaggi sono audaci e spregiudicati, pronti a sfruttare tutte le opportunità. Diffidi delle intuizioni e delle ipotesi campate per aria: per te è essenziale tutto ciò che tocchi con mano. Per questo tendi ad incarnare in ogni situazione la figura del "leader" del gruppo. Ma attenzione: non sempre gli altri saranno disposti a darti una mano.

"♠"

Se la maggioranza dei simboli ottenuti è "♠", sei

### IL SAGGIO

Hai la pretesa di riuscire ad interpretare gli avvenimenti dando continue spiegazioni ai tuoi compagni di avventura. I tuoi personaggi sono presi di continuo dalla elaborazione di piani e progetti che poi non si realizzano quasi mai. Detesti chi è frenetico e chi si affida

ciecamente al caso. In ogni momento ti poni come la vera ed equilibrata "guida morale" del gruppo. Questo tuo placido distacco, però, rischia di farti considerare dagli altri un sentenzioso brontolone.

"♠"

Se la maggioranza dei simboli ottenuti è "♠", sei

### L'AVVENTUROSO

Irrequieto e immaginoso, vivi le tue emozioni più forti quando gli eventi ti sorprendono. I tuoi personaggi, curiosi e intuitivi, amano le atmosfere conviviali e i "fuochi artificiali". La tua fiducia nella buona sorte ti gioca, a volte, dei brutti tiri, ma continui imperterriti a ficcare il naso dappertutto. Irriducibile vagabondo, non concepisci che il gruppo stia fermo nemmeno per un attimo. Ma questa frenesia senza confini può condurti ad una pericolosa solitudine.

"♠"

Se la maggioranza dei simboli ottenuti è "♠", sei

### LO STREGATO

Ormai sei convinto che la realtà sia solo una povera appendice del Gioco di Ruolo. I tuoi personaggi sono ispirati da una continua ricerca dello

straordinario e del meraviglioso. Le regole spesso sono un fastidioso ingombro: il vero brivido del gioco è che tutto sia possibile. Questo spiega la tua impazienza verso chi è esitante o prudente. La tua vertigine è svelare ogni mistero con la speranza che non sia mai l'ultimo. Questa tua vocazione, però, ti porta spesso ad essere sopportato come un "sognatore ad occhi aperti".

Se hai totalizzato lo stesso numero di simboli diversi, sei

### LO SFACCETTATO

Pigro e frenetico, cinico e sognatore, curioso del tutto, attratto dai particolari.

Sei una contraddizione vivente, volubile e diverso a seconda dei momenti. Proprio per questo il Gioco di Ruolo esercita su te un fascino perverso: hai la possibilità di essere "tanti" in una sola serata. Con un po' di circospezione, però: ci si può far male, rotolando nelle avventure come un dado da 20.



fast publishing

Tel. 06/5899287

*Bollettini, fanzines, notiziari, modulistica,  
dispense, opuscoli, libri,  
dèpliants, brochures...*

Dall'antico torchio di Gutenberg

alla moderna editoria via computer:

la rivoluzione del Desktop Publishing.

**PRODOTTI CHIAVI IN MANO!**

Nuove frontiere per il fantasy

## PICCOLO GRANDE LIBRO

Il genere non è più confinato in un ghetto. La narrativa dell'immaginario entra nei cataloghi dei grandi editori

L'appassionato di letteratura non mimetica o dell'immaginario non ha che da rallegrarsi: il suo genere preferito non è più confinato in un ghetto, non è più circondato dai reticolati della diffidenza, dell'ironia, della sufficienza, addirittura del disprezzo. La science fiction, la fantasy, l'horror, da alcuni anni ormai non vengono più considerati letture per giovani minorati, o per disimpegnati dediti a sogni ad occhi aperti. Se se ne parla un po' più seriamente sulla cosiddetta "grande stampa", è perchè un'altra cosiddetta, la "grande editoria", presenta ormai i romanzi di fantascienza, fantastici e dell'orrore in vesti più che dignitose, spesso con note critiche e ancora più spesso in collane non specificatamente etichettate. Quasi quasi, si può dire, appaiono più romanzi del genere che ci interessa presso le case editrici "normali", che non presso quelle specializzate in esso. Insomma, per la narrativa dell'immaginario sta avvenendo quello che già da parecchio tempo è avvenuto per il giallo, lo spionaggio e la narrativa del mistero che sono passati, si sono consolidati ed hanno trovato frequente audience presso critici e recensori, dalle collane da edicola ai libri rilegati accanto alle opere di narrativa corrente. Ora finalmente lo stesso si può dire per il genere che ci interessa: non esiste più solo Urania, ma anche tanti altri volumi per arricchire le nostre biblioteche.

La possibilità di avere a disposizione "contenitori" più capienti, ha quindi permesso di tradurre anche testi che in



precedenza erano stati messi da un canto. E poichè negli Stati Uniti, terra d'elezione della fantasy e della heroic fantasy, ormai sembra che non si scriva altro che copiose trilogie, quadrilogie o pentalogie, ecco che esse stanno pian piano arrivando anche da noi. Il battistrada è stato, ormai esattamente vent'anni fa, Tolkien

con Il Signore degli Anelli, ma dietro di lui ecco ora ergersi due altri scrittori di elevata statura letteraria e inventiva: da un lato abbiamo David Eddings il miglior seguace "ortodosso" di Tolkien che con il suo ciclo di Belgariad ha portato alle ultime conseguenze temi e miti del professore di Oxford, trasfondendoli con sufficiente abilità ed autonomia, nonchè con uno stile affascinante nei cinque romanzi editi dalla Nord: Il Segno della Profezia, La Regina della Magia, La Valle di Aldur, Il Castello Incantato, e La Fine del Gioco. Un secondo ciclo, quello di Mallorean, forse addirittura migliore del primo, se l'è assicurato la Sperling & Kupfer iniziando a pubblicare il primo romanzo di altri cinque, i Guardiani della Luce, che prende le mosse estamente là dove era terminata la precedente serie di romanzi.

Il secondo autore è invece un continuatore "eterodosso" di Tolkien, Stephen Donaldson, che è stato tradotto in Italia ad una dozzina di anni di distanza dalla sua apparizione originale. Il suo ciclo di Thomas Covenant l'Incredulo è composto di tre grossi romanzi. La Conquista dello Scettrò, La Guerra dei Giganti e L'Assedio della Rocca e lo ha pubblicato Mondadori. Donaldson è un "eterodosso", perchè, a differenza del suo Maestro, pone come protagonista della lunga vicenda un uomo dei nostri giorni, un uomo disperato



perchè ha la lebbra e non crede più a nulla e nessuno: eppure, sbalzato per tre volte nel mondo della Landa, prenderà alla fine coscienza di se stesso e delle sue responsabilità schierandosi dalla parte del Bene nella sempiterna lotta contro il Male qui impersonato dal Sire Immondo, sino al sacrificio supremo.

Le opere di Eddings e di Donaldson sono assolutamente da non perdere, proprio perchè, grazie all'ampio spazio di più volumi a disposizione possono permettersi di ricostruire quel Mondo Secondario che Tolkien ha teorizzato e realizzato con la sua Terra di Mezzo, rendendolo verosimile per ogni più esigente lettore, che s'immedesima così nei personaggi e nelle situazioni. Ma non è neanche da perdere la quadrilogia di un altro nuovo scrittore: Harry Turtledove. Non lo è per la sua trama avvincente e per la sua originalità: il protagonista, anzi i protagonisti, sono tre coorti di una legione romana ed il loro comandante, il tribuno Marcus Scaurus. E' l'epoca delle guerre galliche ed una magia druidica scaraventa questi uomini in un mondo parallelo, l'Impero di Videssos. Le avventure dei legionari divenuti mercenari, giunti da altrove e portatori di una mentalità, una "visione del mondo", che Turtledove ha saputo ricreare accuratamente tenendo conto dei simboli ancestrali della romanità, sono narrate in *La Legione Perduta*, *Un Imperatore per la Legione*, *La Legione di Videssos*, *Le Daghe della Legione*, pubblicati dalla Nord. Va a merito di Alex Voglino, curatore della "Fantacollana" in cui questi romanzi sono apparsi, il merito di aver scoperto un autore promettentissimo ed una tematica così vicina alle nostre radici culturali.

GIANFRANCO DE TURRIS

Ricordare Venezia - (segue da pag. 1)

e asfittico panorama del gioco italiano. Prima di tutto lo scenario: il Casinò di Venezia, nella sua sede estiva del Lido, una sede splendida e invidiabile quale non è possibile reperire altrove. Poi l'inatteso accostamento di giochi e giocatori diversissimi: abalone, backgammon, bridge, mah-jong, dungeons & dragons, briscola, dama, madrasso, othello, risiko, scacchi e top 3. Infine una conferenza a cui hanno partecipato rappresentanti di federazioni e associazioni ludiche grandi e piccole, giornalisti specializzati, ditte produttrici ed esperti vari. Qui se ne sono sentite veramente di tutti i colori: il tema della conferenza era "Sport e gioco, ipotesi per una associazione di tutti gli sport della mente", ma il dibattito ha spaziato dai problemi di sopravvivenza quotidiana della Federazione Italiana del GO a quelli degli scacchisti professionisti. Confessiamo, noi di Agonistika, di esserci sentiti un po' come pesci fuor d'acqua di fronte ad organizzazioni antiche e blasonate come quelle degli scacchi e del bridge. Ma le quindici squadre di D&D che hanno partecipato al torneo veneziano, 90 persone raccolte in quattro e quattr'otto quando ne erano attese non più di una quarantina, e un'avventura di ottimo livello preparata dai dungeoneers di "Homo Ludens", ci hanno fatto capire che non siamo certo l'ultima ruota del carro. Che cosa accadrà ora? Nascerà una struttura comune tra tutte le federazioni e le associazioni che si occupano di gioco in Italia, magari solo con funzioni di informazione e di promozione? Non possiamo dirlo. Di sicuro sappiamo che ci sarà una seconda edizione di questo Festival, l'anno prossimo al Lido di Venezia. Non perdetevela.

ROBERTO FLAIBANI

QUANDO VUOI STARE AL GIOCO, C'E' SOLO ptb. passaparola!!

giochi di ruolo  
boardgames  
wargames  
libri game  
giochi di società  
e tante, tantissime  
miniature fantasy  
modellismo  
e accessori



ptb

C.so Repubblica 134  
FORLI' tel. 0543-32435

ptb - per me, numero Uno!!



+



=



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

## AGONISTIKA 91

### la rete

#### TORINO

-Game Centre, Via Lagrange 15, TEL. 011-512576  
-Lords of Dragons (Pierandrea Saraco 011-7711696,  
Ciro Sacco 011- 835009)

#### MILANO

-Coordinamento reg. lombardo:  
Ass. Cult. Darkover "D & D Network" % Alessandro  
Zemignan, via Martiri di Belfiore 2, Monza tel.  
039/732460 (province di Milano, Como, Sondrio,  
Varese, Brescia, Pavia)

#### VENEZIA

-Homo Ludens c/o Antica Osteria da Codroma,  
Dorsoduro 2540, tel. 041-5204161. Leo Colovini  
041-5344619.

#### TRIESTE

-Massimo Brelich, Via Catalani 4, tel.040-810800.

#### GENOVA

-Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a, tel. 010-295610  
(aperto lun-mar-gio-ven 21,30-24,00/ sab 13.30-19,00)  
Paolo Fasce tel.010-887969.  
Centro Gioco Educativo, Corso Buenos Aires 3R,  
tel.010-592691

#### LA SPEZIA

-Associazione Masters Spezzini, c/o Oratorio  
salesiano "Don Bosco", Via Roma 128. Marco Tabini  
tel.0187-23720 - Simone Carozzo tel.0187-511634.

#### FORLÌ

-Centro Giovanile "Lo Specchio", Via Palareti 1,  
tel.0543-60526  
PTB Giocattolo, Corso Repubblica 134, tel.0543-32435

#### FERRARA

-Hobbit Club c/o Gianluca Roncati, Via Carducci 11  
tel.0532-95549.

#### FIRENZE

-Lo Stratagemma, Via Giusti 15, tel.055-2477655  
Alessandro Ivanoff tel. 055-352858.

#### PISA

-Strategiochi, Via S.Andrea 15, tel.050-542590

#### VIAREGGIO

-Strategiochi, Via S.Francesco 205, tel.0584-46360  
Simone Peruzzi, tel.0584-51420

#### FALCONARA (AN)

-Circolo Pickwick, Via Fiumesino (ex scuola  
materna), tel.071- 914209. Luca Di Noto tel.071-910536

#### ROMA

-Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5,  
tel.06-6787761/6789400  
Associazione Culturale Agonistika, tel.06-5899287

#### PESCARA

-La Città del Sole, Viale Regina Margherita 30,  
tel.085-295356

#### NAPOLI

-Diego Di Dato, III Traversa D.Fontana 41,  
tel.081-5467559

#### BARI

-OB-BIT Club, via Benedetto XIII, 3 tel. 080/512844 -  
Alessandro Cingolani, tel. 080-5227128

#### PALERMO

-Circolo Oscurità, Via S.Martino 12  
Giuseppe Siino tel.091-6257664

#### CAGLIARI

-La Città del Sole, Via Abba 21/a, tel.070-669387  
Giovanni Pasini tel. 070-572707  
Christian Salas tel. 070-581210