

Agonistika news

Periodico Trimestrale - Anno III Numero 1 - Gennaio / Marzo 1993 - Sped. abb. postale gruppo 4 /70 (Bologna)

AGONISTIKA AL TERZO ANNO

Dolce scorre l'acqua salmastra sotto la chiglia della nave e lo sciacquio s'impasta allegro con il tintinnio delle catene alle caviglie dei Goblin che remano senza fatica in questo mare riparato e sicuro.

E' così che ci sembra di entrare nel terzo anno di Agonistika News. Nella libreria già due volumi rilegati testimoniano un passato non ricco, ma neppure inesistente. Gli ansiosi appelli con cui lo scorso anno invitavamo i nostri lettori all'autotassazione per consentirci di continuare a uscire, sembrano, per il momento, non più attuali.

Prodighi inserzionisti consentono ora alla cannuccia attraverso la quale respiriamo stando in punta di piedi di emergere dall'acqua quel tanto che basta a sopravvivere. Che sia questa la felicità? Forse.

E' quindi con grande piacere che ci presentiamo di nuovo ai nostri lettori, questa volta con una testata leggermente rinnovata, non troppo, per non rinnegare il passato né il nostro sistema di stampa.

Spero che lo sforzo risulti gradito, come le notizie, le informazioni i commenti e, permettetelo, le piccole sciocchezze che anche questa volta abbiamo raccolto per voi.

SERGIO VALZANIA

I campionati di D&D, Richiamo di Cthulhu e Blood Master

LA PAROLA AI GIOCATORI

Sulla scia di Dungeons & Dragons due nuove grandi competizioni

Ci risiamo, eccoci ancora una volta all'inizio della stagione dei tornei: migliaia di Dungeoners si preparano in tutta Italia per partecipare ad uno dei più importanti avvenimenti ludici, il **VI° Campionato Italiano di Dungeons & Dragons**. La rete di

Agonistika è ormai senza falle, copre uniformemente tutta la penisola da Torino fino a Palermo, come si può vedere dalla lista completa dei punti di riferimento locali, pubblicata a pagina 2. In alcune zone, oltre

continua a pag.4



AGONISTIKA 93

la rete

PIEMONTE

TORINO (coord. Piemonte)
Game Centre, Via Lagrange 15
tel. 011-512576

Lords of Dragons
Federico Faenza, tel. 011-488758
ALESSANDRIA

Baba Yaga Dungeon Club
Via Lumelli, 37
Massimo Coldani 0131-741498
CASALE MONFERRATO (AL)
I Cavalieri di Aleramo,
c/o Centro Giovani, Via Crova 1
Andrea Landino, tel. 0142-72535

LOMBARDIA

MILANO (Coord. Lombardia)
Camelot, Via Piacenza 24, tel. 02-55185266
Giacomo Fedele tel. 02-55193260

TRIVENETO

VENEZIA (coord. Triveneto)
Homo Ludens, Osteria da Codroma
Dorsoduro 2540, tel. 041-5204161
SD2 Studiogiocchi tel. 041-5211029

VICENZA
Blood Ring, Via Thaon di Ravel 44
Cristian Pellizzari tel. 0444-571342

SCHIO (VI)
Warriors Scledum Club, Via Pio X° 104
Mario Dettin 0445-525040

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

GORIZIA
Giocolandia, Via Buonarroti 6/b
tel. 0481-531379
Gianluigi Moise tel. 0481-5333

LIGURIA

GENOVA (coord. Liguria)
Circolo Labyrinth, Vico S. Antonio 5-3/a
tel. 010-295610

Chiara e Paolo Fasce tel. 010-887969
LA SPEZIA
Ass. Master Spezzini
c/o Oratorio "Don Bosco" Via Roma 128
Andrea Ricco 0187-716205

EMILIA ROMAGNA

FORLÌ (coord. Emilia Romagna)
Dimensione Gioco c/o "Lo Specchio"
Via Palareti 1 tel. 0543-86590
Alberto Merendi tel. 0543-54201

BOLOGNA
Guild of Adventurers
Via Canonica, 18
Città del Sole, Strada Maggiore 17
tel. 051-266432

Pasquale Caruso, tel. 051-312316
FERRARA
Hobbit Club c/o Gianluca Roncati
Via Carducci 11, tel. 0532-95549

MODENA
Club 3M, c/o Centro Civico
Via Viterbo 82
Gianluca Abbati tel. 059-334069

TOSCANA

FIRENZE (coord. Toscana)
Lo Stratagemma, Via degli Alfani 34/36r
tel. 055-2477655

Alessandro Ivanoff tel. 055-352858
VIAREGGIO
Strategiogiocchi, Via S. Francesco 205
tel. 0584-46360

Simone Peruzzi tel. 0584-66582
GROSSETO
Circolo Pink Car
Piazza Mercato 25 - tel. 0564-23429
La Compagnia di Ventura
c/o Paolo Pontarelli tel. 0566-88068

UMBRIA

PERUGIA
Brama, Via R. d'Andreotto 3/a
tel. 075-5002971
Domenico Gamboni tel. 075-5724717

MARCHE

MACERATA (Coord. Marche)
Seledidattica, Via Armaroli 53-54
tel. 0733-230896
Luciano Messi tel. 0733-235580-35871
PESARO
Giorgio Ovani, Via Hermada 27
tel. 0721-22963

LAZIO

ROMA (coord. Lazio)
Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5
tel. 06-6787761-6789400
La Società Aperta
Via Tiburtina Antica 15/a
tel. 06-4462405.

ABRUZZO E MOLISE

CHIETI (coord. Abruzzo e Molise)
Luigi Sbaffi, Via Colonna 39
tel. 0871-562057
Andrea La Rovere
0871-332267
L'AQUILA
Circolo Fairies
Piazza S. Agnese, 2
Mario Villani tel. 0862-635007

CAMPANIA

NAPOLI (coord. Campania, Calabria,
Basilicata)
Diego Di Dato, III Traversa D. Fontana 41
tel. 081-5467559
Davide De Martino tel. 081-667863
AVELLINO
Mario Tomasone, Vic. S.D. Soriano 37,
Napoli, tel. 081-5497752, 0825-31433

PUGLIA

BARI (coord. Puglia)
Coop. Progetto Città
Viale Einaudi 2/bis, tel. 080-5023090
Fabrizio Minnielli, tel. 080-514295

SICILIA

CALTANISSETTA (coord. Sicilia)
Giacomo Sanguedolce
Via Redentore 39
PALERMO
Giuseppe Siino tel. 091-6257664

SARDEGNA

CAGLIARI (coord. Sardegna)
La Città del Sole,
Via Einaudi 56, tel. 070-653675
Christian Scalas 070-581210

COORDINAMENTO NAZIONALE

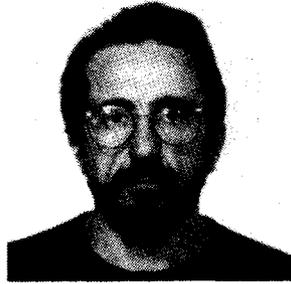
Associazione Culturale Agonistika
Via Carlo Pisacane, 6 - 00152 Roma - tel. (06) 5899287 - fax 5818853



Annibale visto da uno dei maggiori polemologi italiani

Il generale cartaginese fu uno dei più grandi geni militari della storia e venne sconfitto non dall'intelligenza di Scipione quanto dalla macchina bellica romana

l'ospite



Non ha torto, in fondo, chi sostiene che Annibale fu lasciato solo di fronte a Roma. Educato alla greca da un maestro spartano - Sosilo - e da uno siceliota - Sileno - e, più ancora, cresciuto in seno ad una famiglia tra le più attente e sensibili al portato della cultura ellenica, il figlio di Amilcare fu almeno parzialmente

VICTUS SED NON SECUNDUS

Al cospetto di un personaggio che, pur grande, è vissuto però oltre ventidue secoli fa, di un personaggio che, in questa sede, si deve rendere in qualche modo interessante al lettore contemporaneo, è lecito e, direi, naturale che io mi interroghi sull'attualità dell'insegnamento che quelle remote vicende possono ancor oggi impartire.

Superiore a tutti i generali del tempo, non escluso il suo vincitore (il capolavoro tattico della sua vita fu non Canne, ma Zama), provvisto di autentico genio e perciò lungamente prossimo al trionfo, Annibale finì, nondimeno, per essere sconfitto. Non lo sostennero a sufficienza, purtroppo per lui, le strutture dello stato punico. Come ebbe opportunamente a rilevare a suo tempo Stéphane Gsell, studioso insegna di cose africane, Cartagine valutò sempre, nelle guerre, l'utile diretto solamente, pronta senza darsi pena eccessiva a concluderle con una sconfitta quando le sembrassero troppo costose in termini di vite umane o anche soltanto di energie e di tempo. Strappare i cittadini alla famiglia, alla professione, agli interessi, esporne l'esistenza o addirittura sacrificarli su fronti lontani avrebbe significato, nell'ottica dei Punici, distruggere

proprio quel commercio e quell'industria che si volevano sviluppare aprendo nuovi mercati. Se dunque si può, e talvolta si deve, per Cartagine, parlare di imperialismo, questo fu senza dubbio (secondo la definizione dell'insigne maestro Sabatino Moscati) un "imperialismo riluttante". La città libica, comunque, ignorava del tutto - è un fatto indubbio - quel vincolo strettissimo, quel rapporto inscindibile che, in Grecia e a Roma, legava i diritti politici ai doveri militari.

Prevalse quindi, per Cartagine come talvolta per noi, un'ottica contingente, troppo legata al benessere immediato per non essere miope. Del suo utilitarismo essa finì, da ultimo, per essere la vittima. Qualche cifra basta forse a dimostrare questa verità. In un conflitto come quello annibalico che costò oltre trecentomila vite, più di duecentomila delle quali furono romane o italiche, i cittadini cartaginesi caduti non dovettero superare di molto i diecimila; e se quindici anni di distruzioni e massacri sul suolo d'Italia non valsero a piegare lo stato romano, un anno e mezzo di guerra sul territorio africano fu sufficiente per mettere Cartagine in ginocchio.

uno straniero nella sua stessa patria, fu una voce inutilmente levata a proclamare la necessità di ottiche più lungimiranti, a sostenere l'esigenza di sacrifici collettivi in vista di una vittoria che avrebbe garantito, prima ancora dell'impero, la vita stessa di Cartagine.

In questo senso almeno la lezione annibalica è tuttora attuale. Del mercantilismo sembra infatti esser corollario non raro non solo una certa forma di puritanesimo, ma anche un utilitarismo in qualche misura cogente. Ciò fino ad epoche a noi assai più vicine, quando sacrifici in fondo modesti sono apparsi insostenibili persino a potenze di dimensione planetaria (si pensi, per esempio, alla vicenda del Viet-Nam). Più che dannoso, questo carattere è stato spesso perdente, a lungo termine almeno; né basta, a mutargli natura, la fede-embrionale ed incerta, in antico, poi sempre più salda e presente nelle macchine, senz'anima e dunque insufficienti o soverchie rispetto alla dimensione umana. Più che assente, in siffatti contesti il patriottismo finisce per sembrare sopito; e, comunque, rischia di essere, come per Cartagine, irrazionale o tardivo.

GIOVANNI BRIZZI

AGONISTIKA NEWS N.9

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
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, 40026 Imola (BO)

Hanno collaborato:

Bo Arnklit, Salvatore Belcaro,
Giovanni Brizzi, Massimo Casa,
Gianfranco De Turris,
Vittorio Frizzi, Luca Giuliano,
Fabrizio Luzzatti, Ennio Peres,
Pio Sacco, Gloria Sadun,
Zatopek

Questo numero è stato tirato in
9.500 copie
Associato USPI



continua da pag.1

cche in tutte le città maggiori, il numero dei giocatori e il livello qualitativo degli organizzatori hanno raggiunto livelli di eccellenza. Parliamo della Romagna, delle Marche, della Sardegna, del Veneto, tanto per fare qualche nome. E la rete continua ad ampliarsi: ogni anno riceviamo nuove adesioni e nuove richieste.

A fianco di D&D ha preso ormai il largo anche il Campionato Nazionale de **Il Richiamo di Cthulhu**, gestito in proprio dal Labyrinth, l'associazione genovese che, fra tutti gli aderenti alla rete, ha forse meglio recepito la logica della collaborazione e del coordinamento che anima questa iniziativa. L'associazione Agonistika ha infatti sempre rifiutato di porsi in modo sostitutivo o concorrenziale nei confronti dei gruppi aderenti. Non ha nessuna forma di tesseramento, non ha un'organizzazione territoriale; è un gruppo ristretto di persone che offre la propria competenza professionale a chi ritiene utile servirsene. Agonistika offre semplicemente dei servizi, e mai come in questo momento questa impostazione "federativa" si è rivelata vincente.

Anche nel mondo del boardgame qualcosa si muove. Per anni abbiamo cercato un gioco che fosse al tempo stesso non troppo difficile, quindi non specialistico, e dotato di quelle indefinibili caratteristiche che contraddistinguono un "classico" da un gioco piacevole ma destinato all'oblio. Eravamo convinti di averlo trovato in Axis & Allies, ma l'indisponibilità della MB Italy, un atteggiamento di totale miopia così frequente tra le grandi case italiane, ha tolto respiro alla nostra iniziativa. Abbiamo tentato con Blue Max, ma la

Stratelibri, che oggi salutiamo di nuovo, finalmente, tra i nostri inserzionisti, ha fatto all'epoca lo stesso errore.

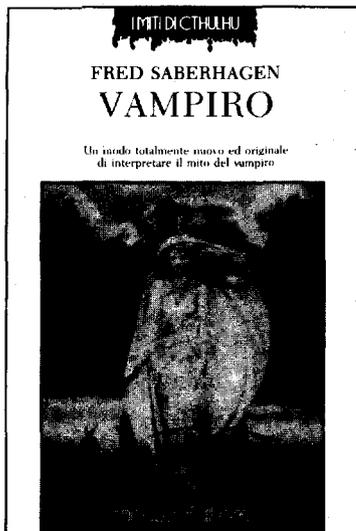
Ebbene quest'anno, per la prima volta, ci sarà un'iniziativa agonistica su un gioco di produzione italiana e non su un prodotto di importazione. Parliamo di **Blood Master**, primo nato della Devil's Den, una nuova, piccola, casa editrice nostrana con pochi soldi e tante speranze. Abbiamo condotto un sondaggio nella rete per vedere se era effettivamente il caso di muoversi per organizzare un evento su questo gioco, e la risposta è stata largamente positiva.

Così tra aprile e giugno, e naturalmente a settembre a Gradara, gli appassionati potranno misurarsi anche nell'arena di **Blood Master**. Sarà un campionato nazionale o una semplice serie di tornei open, siamo sulla strada giusta per risolvere l'annoso problema di come collocare il boardgame in una iniziativa ispirata all'agonismo? Ancora non lo sappiamo, ma il *feeling* con la Devil's Den ha l'aria di essere una cosa duratura.

Per concludere, una chicca per i giocatori del Dungeons & Dragons. Abbiamo finalmente un premio da mettere in palio, degno di una manifestazione che raccoglie più di 3.000 persone: l'agenzia nautica **Altura** di Roma ha messo a disposizione le sue barche a vela per una crociera nell'Arcipelago Toscano. Elba, Capraia, Giglio, Giannutri, alcune tra le più belle isole italiane saranno dunque la meta di 18 Dungeoneers, le prime 3 squadre classificate, che potranno vivere, nei giorni immediatamente successivi al Festival di Gradara, un'eccezionale esperienza sportiva a contatto con la natura.

ROBERTO FLAIBANI

TORNA *DRACULA* CON IL FILM DI *FRANCIS FORD COPPOLA*. TORNA LA *DRACULOMANIA*: COSA DI MEGLIO DI UN LIBRO SUI VAMPIRI?

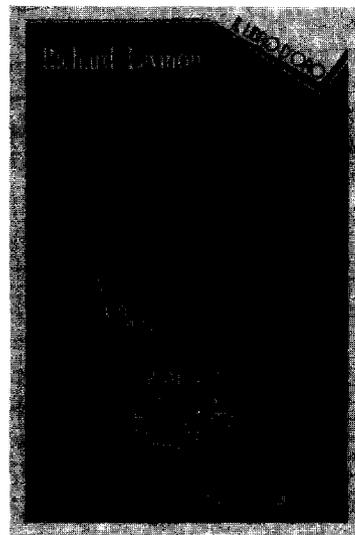


VAMPIRO Fred Saberhagen Coll. Horror L. 18.000

Per la prima volta è il Conte Dracula che ci dà la sua versione dei fatti, in una lunga intervista, ripercorrendo il famoso libro di Bram Stoker visto dalla parte del vampiro. Non a caso, Coppola ha scelto Saberhagen per la novelization del suo ultimo *Bram Stoker's Dracula*. Quest'ultima versione tenderà a trasformare *Dracula* da mostro orrendo a tragico eroe.

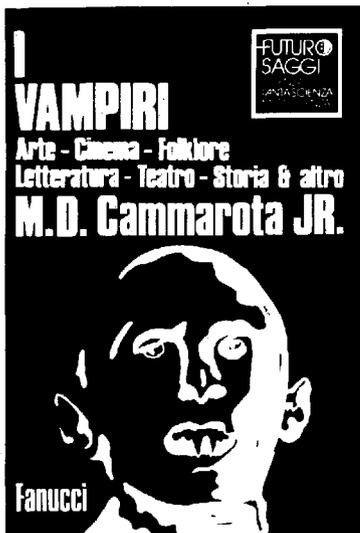
LA BARA Richard Laymon Coll. Il libro d'oro L. 28.000

In un hotel abbandonato in una città fantasma, Larry Dunbar ed i suoi amici scoprono una bara con dentro un cadavere, con un paletto conficcato nel petto. Sarà stata la vittima di un macabro assassinio, o un vampiro? Per saperlo Larry dovrà estrarre il paletto... prima o poi. "Se ti sei perso Laymon, ti sei perso qualcosa di unico" (Stephen King).



I VAMPIRI A cura di D. Cammarota Coll. Futuro Saggi L. 25.000

Arte, cinema, folklore, letteratura, teatro, storia e altro, per conoscere la vera natura del *Principe delle Tenebre*. Un saggio utile e completo per gli amanti del cinema e della letteratura horrorifica. Una bibliografia dei films sui vampiri, fatti realmente accaduti, storia e leggenda che si mescolano piacevolmente.



SONO NOVITÀ FANUCCI EDITORE
PUOI RICHIEDERLE IN LIBRERIA O DIRETTAMENTE A:
FANUCCI EDITORE - VIA DELLE FORNACI 66 - 00165 ROMA
TEL. 06/39366384 - 6382998 (FAX)

Un nuovo sistema multigenere per il GdR

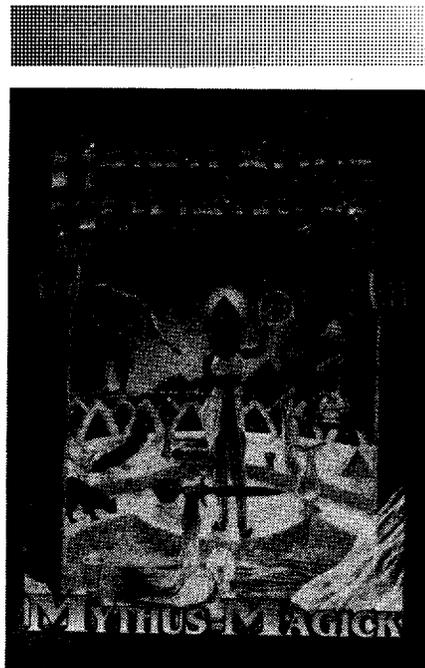
IL RITORNO DI GYGAX

Uno degli ideatori di D&D propone Mythus, ambientazione fantasy di Dangerous Journeys: un prodotto per giocatori esperti che si confronta dignitosamente con gli altri sistemi universali

Parliamo di **Mythus** (GDW, 1992), il nuovo GdR scritto da Gary Gygax con Dave Newton, fondato su un sistema "multigenere" ideato da Gary Gygax stesso: **Dangerous Journeys**. Tutti sanno che Gygax (insieme con Dave Arneson) è l'inventore del role-playing game. Pochi però sono al corrente di alcune vicende che si sono svolte dietro le quinte di Dungeons & Dragons. Un breve accenno permetterà di capire meglio come e perchè nasce **Mythus**. E' una vecchia storia che sembra non avere mai fine. In un primo tempo fu la TSR ad attirarsi le antipatie del piccolo mondo dei giochi di simulazione pretendendo di essere la sola titolare del nuovo sistema di gioco - il role playing game - che stava diventando un vero e proprio business internazionale. Poi sorse una questione di diritti d'autore che portò al disconoscimento di Dave Arneson come co-creatore di AD&D, lasciando il campo al solo e incontrastato Gary Gygax. Questi aveva una concezione del GdR che non trovava un pieno accordo nemmeno all'interno dello staff della TSR. I contrasti portarono all'allontanamento di

Gary Gygax stesso dalla TSR (nel 1986) e infine al taglio netto che la casa di produzione americana ha dato a tutte queste faccende con la seconda edizione di AD&D (1989), in cui il nome di Gary Gygax non compare più né sulla copertina né tra gli autori del gioco, ma solo come riconoscimento "ideativo". Dopo aver lasciato la TSR, Gary Gygax fondò una nuova casa di produzione, la New Infinities Productions, e pubblicò nel 1987 un nuovo GdR di concezione del tutto nuova, Cyborg Commando, che però non ha avuto successo ed ora è del tutto superato dalla nuova tendenza cyberpunk. Con **Dangerous Journeys** Gary Gygax ci riprova "alla grande". Abbandona il progetto New Infinities Productions e offre alla GDW l'opportunità di aprire il suo mercato a un sistema

universale che mancava dal catalogo della famosa casa editrice di Traveller e Twilight 2000. In realtà il titolo doveva essere: **Dangerous Dimensions** (e così era stato annunciato l'anno scorso) ma poi è stato cambiato all'ultimo momento. I maligni dicono che la TSR ha fatto sapere che non avrebbe gradito un titolo che ricordava nell'abbreviazione la sigla D&D. Il lancio pubblicitario è stato imponente: in contemporanea la GDW annuncia l'uscita di una rivista, Journeys, dedicata anche ad altri GdR, tra i più diffusi della gamma universale (Torg, Hero, Gurps) e un gioco per computer sia su PC che su console. Un vero e proprio evento che merita la dovuta attenzione. Tra le ambientazioni specifiche con cui iniziare, la scelta è stata quella più ovvia e di maggior consumo: **Mythus** è un GdR fantasy del tipo più tradizionale. Il primo volume è dedicato al sistema di simulazione e alle regole generali di gestione delle avventure. Il secondo volume, **Mythus Magick**, è dedicato allo sviluppo del sistema della magia che nel volume delle regole è trattato solo per alcuni aspetti esemplificativi. I due volumi sono pertanto inseparabili ai fini di una conoscenza completa del gioco. Il terzo volume, **Epic of Aerth**, offrirà una descrizione del mondo utile per creare le avventure e collegarle tra di loro in una campagna. Le regole sono suddivise in *Prime Rules* e *Advanced Rules*. Naturalmente, nelle intenzioni dell'autore, il vero e proprio *Multigenere Roleplaying Game System* è





rappresentato dalle regole *Advanced*.

Le *Prime Rules* sono soltanto una buona semplificazione del sistema per consentire a un giocatore alle prime armi di iniziare a giocare senza perdersi in una miriade di sigle, abbreviazioni, termini tecnici, ecc. Il personaggio, nelle regole semplificate, è definito da una classe socio-economica e da tre tratti (mentale, fisico e spirituale) che sono alla base della successiva scelta professionale (alchimista, astrologo, cavaliere, mercenario, ciarlatano, ladro, sacerdote). Il giocatore ha a disposizione 120 punti da distribuire nei tratti, rispettando il limite minimo di 21 e il massimo di 60 per ciascuno di essi. Ogni professione poi è contraddistinta da una lista di abilità e conoscenze, a ciascuna delle quali è associato un punteggio di base che, aggiunto al punteggio nel tratto corrispondente (per esempio: spirituale per Alchimia, Astrologia e Misticismo; mentale per Botanica, Chimica e Astronomia; fisico per Combattimento, Sopravvivenza e Artigianato) permette di determinare il valore percentuale da utilizzare per il check di riuscita o meno delle azioni. Il sistema di simulazione è pertanto fondato sul tiro percentuale e anche il sistema di combattimento non si discosta da questa regola: sorpresa, iniziativa, check sulla competenza di uso dell'arma, determinazione del danno, sottrazione del valore di difesa dell'armatura, e così di seguito. Semplice, efficace, funzionale: un sistema che lavora già benissimo in molti altri GdR.

Le cose si complicano passando alle *Advanced Rules*. Il personaggio viene definito da 18 attributi, raggruppabili in categorie e tratti. Il profilo del

personaggio ne risulta molto arricchito, ma purtroppo non c'è alcuna compatibilità tra questi nuovi tratti e quelli delle regole di base. Il sistema, nelle sue linee essenziali, resta il medesimo, ma un personaggio nato con le regole di base dev'essere completamente ricostruito per poter giocare con le regole avanzate (questo è proprio un pallino di Gary Gygax; anche Cyborg Commando presentava lo stesso problema). Il resto comporta un ampliamento delle professioni, delle competenze, della magia, che è forse uno dei temi meglio sviluppati e più apprezzabili del sistema. In *Mythus Magick* si spiega come canalizzare e controllare l'energia dell'*Heka*: una parola egiziana che significa forza magica. I meccanismi di funzionamento dell'*Heka* sono dettagliati, coerenti e tengono conto anche di alcune difficoltà di utilizzo (opzionali) che permettono di aggiungere una nota di realismo nella manipolazione delle forze che piacerà senz'altro agli appassionati.

A chi si rivolge il gioco? Non ai giocatori inesperti. Le regole di base sono solo uno specchietto per le allodole: occupano appena il 13% del primo volume (55 pagine su 413). Non a coloro che si attendevano da Gary Gygax qualcosa di veramente nuovo o in linea con le tendenze più recenti del role-playing. In *Mythus* è possibile trovare tutto ciò che il GdR fantasy ha prodotto di giocabile nel corso di questi venti anni. Del sistema *Dangerous Journeys* per ora non si può dire che bene: si confronta dignitosamente con gli altri sistemi universali dello stesso tipo. Con le prossime uscite si potrà giudicare della sua adattabilità alle ambientazioni diverse da quella fantasy.

LUCA GIULIANO

ECOGIOCO

I sostenitori del gioco didattico non potranno che vedere con favore l'uscita di **Ecogioco nel Parco**, prodotto da un'équipe di "entusiasti" ludomani milanesi, che si propone di avvicinare i ragazzi della scuola media inferiore al mondo dell'ecologia. I meccanismi sono semplici e collaudati: si tratta di riuscire a comporre nel modo più completo possibile una "collezione" di animali e vegetali con cui popolare il proprio parco. Ecco quindi le carte (molto belle) che rappresentano appunto la flora e la fauna da proteggere e che sono pescate casualmente. Ecco la possibilità di incorrere in problemi imprevisti con altre carte che rappresentano eventi naturali come frane o siccità, o anche l'intervento di piromani o cacciatori di frodo. Non manca un momento di "mercato" in cui le carte pescate debbono essere acquisite nel miglior modo possibile spendendo gli appropriati "punti ecologia". La fase della contrattazione è sicuramente il fulcro del gioco costituendone il momento più interattivo e dialettico. Naturalmente il gioco è fondamentalmente l'occasione per conoscere il proprio territorio (in questo caso la Lombardia), i parchi e la flora e la fauna che li popolano, le loro caratteristiche ed i problemi di sopravvivenza. A questo proposito un appunto che si può fare è che sulle carte, oltre all'illustrazione raffigurante la specie, avrebbe potuto essere fornita (magari sul retro) una breve scheda descrittiva, un semplice accorgimento che avrebbe dato ad **Ecogioco** una giocabilità anche al di fuori di una situazione prettamente scolastica.

PIO SACCO

LA GAZZETTA DI ELREDD

Estratto del Mensile di Politica e Società Immaginario di Dungeon and Reality fondato dai Dungeoneers (Tel. e Fax 06/8416117)

Assediata la Redazione di Agonistika News da un gruppo di folli che si spacciano per Papi, Re, o Imperatori

SCOMUNICATA AGONISTIKA NEWS!

Un ragazzo che si spaccia per il Papa Pasquale II, morto nel XII secolo, scomunica l'intera Redazione!

CHE COS' E' LA GAZZETTA ?

Volevamo creare un ambientazione per un GdR fuori dal comune e più avvincente del solito : il punto che ci stava più a cuore era che si evolvesse e si trasformasse intorno ai personaggi senza che essi dovessero compiere alcuna azione specifica, come avviene insomma nella realtà di tutti i giorni.

Con un pizzico di immodestia possiamo dire di esserci più o meno riusciti : abbiamo infatti creato il Mondo della *Costa*. Ma dopo questo breve momento di auto-esaltazione ritorniamo con i piedi per terra e cerchiamo di spiegare un po' meglio :

Il Mondo della *Costa* è dotato di una propria storia, di propri avvenimenti e accadimenti che nulla hanno a che fare con i personaggi in quanto tali (sta a loro poi interessarsi o meno di politica, religione, ecc.). Un mondo reale per capirci ... che necessita quindi un giornale che comunichi ai suoi adepti tutto quello che succede : è qui che nasce in una buia giornata dell' Ottobre del 1991 la *Gazzetta di Elredd*. Ma com'è possibile ? Chi decide quali sono gli avvenimenti storici che avverranno o quelli che non avverranno ? E come fa ad essere credibile tutto ciò ? Abbiamo risolto questo problema nel modo più semplice possibile : abbiamo popolato la Costa di persone realmente esistenti ! Non vi preoccupate ... non abbiamo preso tremila persone e le abbiamo fatte combattere tra di loro, ma solo una decina di appassionati giocatori (il cui numero è in costante aumento). A costoro abbiamo affidato un latifondo, un manso, un territorio, o un esercito e li abbiamo insigniti di un titolo nobiliare; abbiamo fatto lo stesso poi per il Papa, per l'Imperatore, per il Re, per i Vescovi, ecc., ecc. ed il dado è tratto. La storia infatti sgorga naturalmente dalle interazioni di questi giocatori ed è inutile chiedersi se sia realistica o meno : se è fatta da persone realmente esistenti la risposta è ovvia.

Rimane solo un piccolo problema : il rapporto tra il Barone ed il Coordinatore ("il nostro uomo") dovrà essere ottimizzato al meglio. Teoricamente si potrebbe utilizzare la posta tradizionale ed il telefono, ma senza l'aiuto di un FAX (e lo abbiamo già sperimentato) le cose non funzionano o perlomeno portano a gravi problemi gestionali. Qual'è la soluzione ? Il Modem ed il Computer, che collegati insieme, permettono di maneggiare un enorme quantità di dati. Su MC-Link avvengono tramite la linea telefonica infatti circa il 50 % degli incontri Barone-Coordinatore e funzionano tutti alla perfezione !!!

LA STORIA ATTUALE

Scomunica di Agonistika a parte, la Storia della Costa attuale è in vero fermento ! Il Papa infatti ha scomunicato alcuni Baroni del Regno portando un pericoloso sentore di Guerra un po' ovunque. Riportiamo qui sotto alcuni esempi di articoli della Gazzetta a questo proposito :

LA SCOMUNICA

S. Paolo, 7 Gennaio 1009. "Scomunica ed anatema su di Voi !!!", così ha tuonato la Voce di S. Paolo. Una Scomunica ha infatti colpito tutti i Baroni che, nel loro recente Editto sulle Religioni, hanno

permesso il culto e l'esercizio di riti Pagani, affiancandoli, o peggio ancora prediligendoli alla professione della religione cattolica. In particolar modo hanno subito questo destino : il Barone di Elathen, Urto Phylund, il Signore di Poodville, Geronimo Tall-Huntor, ed il Signore di Woodcity, Kethul Majarra. La decisione del pontefice è stata sofferta, in primo luogo perché va contro l'Editto del re Eriberto I, suo grande amico e compagno d'infanzia, ed in seconda analisi perché getta lo scompiglio in un Regno appena sorto dalle ceneri della storia, sul quale ancora grava la minaccia di un Impero agguerrito. "... il popolo di fede cattolica è tenuto a non rispettare più il suo Signore se questi è stato colpito da scomunica, dacché egli è al di fuori della comunità e chiunque non voglia essere a sua volta scomunicato deve in nessun modo rivolgergli parola. La sua casa è maledetta e nessuno può mettervi piede, i suoi possedimenti sono altresì dannati e alcuno può lavorarci e farli fruttare. Nessuno cattolico può ospitarlo o dargli aiuto, in alcun modo. Questo fino a che il signore non compia un grande atto di costruzione e di penitenza per rientrare nelle grazie del cattolicesimo ...". Si dice che Sua Santità Pasquale II sia partito subito dopo aver preso questa terribile decisione, che è stata comunicata dal balcone della basilica di San Paolo dal Gran Maestro dei Templari ad una incredibile folla di fedeli radunatisi per l'occasione nella Piazza Maestra. Dopo il breve discorso è stato organizzato in poco tempo un pellegrinaggio (a cui parteciperanno alcune centinaia di fedeli guidati dai Maestri del Tempio), che toccherà tutte le città ed i villaggi della Costa al fine di comunicare in maniera appropriata alla popolazione il volere di Sua Santità. La situazione è quindi molto preoccupante, anche perché nessuno sa con certezza dove sia finito il Santo Padre : voci officiose dicono che Egli si sia rifugiato in un' Abbazia non precisata dell'Impero per sfuggire ai pericoli che potrebbero scaturire dalla decisione di Scomunica.

LA RABBIOSA REAZIONE DI ELATHEN

Immediata e violentissima è stata la reazione alla decisione del Papa Pasquale II di Urto Phylund, Signore di Elathen, che ha così minacciato in pubblica piazza : "E' cosa vergognosissima che si permetta ad un piccolo uomo dagli occhi bendati di influire su scelleramente nella grande creazione di un grande Stato ... questa è la goccia che fa traboccare il vaso della tolleranza di noi popolo elfo !!!". E poi ancora : "... per ogni elfo ucciso dalla follia cristiana ordino che siano passati per le armi 10 umani cristiani ...", "... non permetterò mai che gli elfi vengano come anni addietro minacciati e perseguitati senza motivo alcuno ...", "... si tratta della violazione di un patto sacrosanto stipulato con un uomo degno del massimo onore, con Papa Urbano II, che seppe guardare lontano mettendo fine all'ingordigia dei Templari !!!". Al termine del discorso la grande folla, che nel frattempo si era radunata nella Piazza (si parla di alcune migliaia di persone), ha esultato invocando il proprio Signore e minacciando battaglia. Il popolo, praticamente composto da soli elfi, appare quindi legato e concorde con il proprio Signore. Si deve registrare anche una forte presa di posizione dell'Associazione del Galadromén di Woodcity e del suo capo Elefer Difhal, che si è schierata nettamente a favore del Barone e della Causa Elfica.



Finalmente anche in Italia il gioco in differita

VIVERE NELLA MATRICE

L'accoppiata computer-rete telefonica ha contribuito alla nascita di un nuovo modo di giocare, per il quale sono stati studiati prodotti professionali, progettati e gestiti da persone che si guadagnano il pane facendo divertire i giocatori

Gli anglosassoni lo chiamano PBM, con una vecchia definizione ormai diventata restrittiva, ossia "gioco per corrispondenza". Sono trascorsi 23 anni da quando la Flying Buffalo Inc. di Scottsdale (Arizona) lanciò **Starweb** e creò dal nulla un nuovo modo di giocare. Da quei giorni molta acqua è passata sotto i ponti. A tutt'oggi i giochi in differita disponibili sul mercato sono diventati centinaia e coinvolgono un sacco di gente ai quattro angoli del mondo. Si va dai rifacimenti di giochi famosi come **Middle Earth Roleplaying PBM**, ai fantasy come **Adventurer Kings** o **Legend**, ai wargame puri come **World Conquest** o **Ancient Empires**, a quelli sportivi come **Soccer Supremos** o **Kickabout** e alla lunghissima lista dei giochi di ispirazione fantascientifica come **The Weapon**, **The Darkness of Silverfall**, **Fleet Maneuvers** e il già citato **Starweb**.

Mentre il mondo del gioco si differenziava e si arricchiva di nuovi prodotti e di nuovi giocatori, il progresso tecnologico bruciava le tappe. I computer, che la FBInc utilizzava nei primi anni '70 pagando a tempo l'accesso ad un terminale, sono diventati

"personal", tirandosi dietro tecnologie sussidiarie come quella delle stampanti al laser e a getto d'inchiostro; il role-playing game ha completamente rivoluzionato il mondo del gioco con **Dungeons & Dragons** e un'infinita famiglia di epigoni. Ma soprattutto è nata una nuova scienza: la telematica, ossia il matrimonio tra il computer e il telefono.

Ed ecco che in pochi anni il vecchio PBM compie un balzo generazionale. Perché infatti continuare a mandare le mosse utilizzando il servizio postale, specie in Italia, dove si raggiungono livelli di disservizio da paesi del terzo mondo? C'è il fax, ma soprattutto c'è il modem, quello scatolino che collegato a qualsiasi personal computer, anche un vecchio Commodore 64, proietta l'utente dalla propria casa direttamente dentro la rete mondiale dei computer, né più né meno quella che William Gibson nei suoi romanzi cyberpunk ha chiamato "La Matrice". Raramente una tecnologia è stata più psichedelica, nel senso che ha ampliato di colpo gli orizzonti del singolo, moltiplicandoli all'ennesima potenza.

Così, annullato il tempo e lo spazio, la definizione di "gioco per corrispondenza" è ormai inadeguata alla descrizione dell'oggetto. Utilizzando la posta elettronica oggi è possibile giocare una partita molto impegnativa anche a cadenza settimanale, interagendo costantemente con dozzine di altri giocatori e tessendo una fitta rete di rapporti diplomatici, con una spesa contenuta e un

dispendio di tempo relativo. I giochi in differita non sono adattamenti (più o meno forzati) di prodotti studiati per essere utilizzati faccia a faccia. In passato simili tentativi, salvo casi eccezionali come **Diplomacy**, non hanno mai incontrato particolare favore né da noi né all'estero. Il gioco in differita è invece la soluzione definitiva per chi ha poco tempo o difficoltà nel trovare avversari; costa poco rispetto a quello che dà, e comunque la spesa è diluita di turno in turno per tutta la durata della partita.

Di pari passo con lo sviluppo del mercato, i giochi in differita hanno acquisito caratteristiche professionali, cioè sono oggi progettati e gestiti da persone che si guadagnano il pane proprio cercando di far divertire i giocatori e che danno quindi il massimo delle garanzie. Nei paesi anglosassoni sono centinaia, dal singolo master che fa tutto da solo, all'azienda specializzata che fattura più di un miliardo all'anno.

In Italia ci stanno provando quelli di **Strategia e Tattica**, che, dopo l'acquisto dei diritti di **Adventurer Kings**, lavorano per mettere insieme un piccolo catalogo di 3-4 giochi da presentare al pubblico italiano, tanto per rompere il ghiaccio.

Chi non si intende di informatica e non ha familiarità con modem e computer, bytes e baud, non si scoraggi.

In fondo il gioco in differita è per tutti: si può giocare per telefono, per fax, tramite la normale posta, semplicemente con carta e matita.

ZATOPEK

Si inaugura una nuova frontiera del gioco

ADVENTURER KINGS

Epiche avventure e conquiste imperiali nel primo gioco in differita disponibile in Italia

“La notte di mezza estate venne e passò e arrivò una tarda estate calda. Nervosamente misi mano alla borraccia e trangugiai un sorso di scotch stravecchio; quindi entrai nella Piramide dove mi venne incontro il Prete Rinnegato. Egli sollevò in aria le mani, in un gesto solenne e possente al tempo stesso, per lanciarmi l'incantesimo dell'Immagine allo Specchio, ma qualcosa nella formula non funzionò a dovere e, invece del fantasma, dal suo cappello spuntò fuori un coniglio. Io evocai allora le forze dell'aldilà e lanciai contro di lui l'incantesimo dell'Annientamento Spirituale. Il Prete Rinnegato cominciò a tremare e a rabbrivire in preda a violente convulsioni. Mi fu impossibile scagliare su di lui anche l'incantesimo del Simbolo Sacro perché avevo già usato il numero massimo consentito di incantesimi di Magia Bianca. Il Prete Rinnegato avanzò a portata d'arco e io lo affrontai, assetato di sangue. Cercò di percuotermi con tutta la forza che aveva in corpo, ma il suo bastone sibilò a vuoto nell'aria. Io mi spostai in un punto ben protetto, presi la mira e scoccai una freccia infliggendogli 5 punti di danno. Egli reagì infliggendo a me 1 punto di danno. Io contrattaccai rabbiosamente, procurandogli 2 danni. Lui fece finta di essere stato colto dal panico ma, quando meno me lo aspettavo, mi colpì facendomi un'altra ferita. Con

una mossa di alta acrobazia cercai di colpirlo a mia volta, ma lo mancai. Con una rapidissima finta lui ruotò su se stesso e si avventò mancandomi per un pelo. Mi scagliai allora contro di lui e gli feci 3 ferite. Lui mi mancò di nuovo e io, impavido, mi feci sotto, assestandogli altre 2 ferite: barcollò, stordito dalla forza dei miei colpi. Oramai non c'erano più ostacoli fra me e il tesoro che il Prete Rinnegato aveva con sé. Gli strappai la borsa e la aprii: conteneva 17 pezzi d'oro.”

Questo brano, che illustra una situazione tipica del gioco, è tratto da uno dei tanti resoconti di turno, veri e propri racconti a puntate, che il moderatore ad ogni mossa invia ai giocatori e che costituiscono il pezzo forte di **Adventurer Kings**. Può sorprendere che un gioco tanto ricco e complesso venga gestito al 100% da un computer e infatti il testo e la grafica sono generati da un programma assai sofisticato. Il suo creatore si chiama David Snell, ex programmatore della SSI (una delle più affermate *softer-house* ludiche americane), che nel 1988 si è messo in proprio creando la Ark Royal Games, una piccola ditta specializzata nei giochi in differita. Ho saputo che David ha cominciato a dedicarsi a questa attività nell'ultimo anno di università e mi sono sempre segretamente chiesto se sia mai riuscito a laurearsi: deve averne perso di tempo per realizzare questo gioco, che è davvero eccezionale! Infatti, per quanto con l'avanzare della partita si cominci ad avvertire l'esistenza di uno schema preconstituito, descrizioni e linguaggio sono diversi ogni volta e le situazioni

in cui vengono a trovarsi i personaggi sempre fantasiose e, non di rado, assai esilaranti. Grifoni vaganti confondono le linee nemiche, appaiono presagi, il comandante in capo di un esercito ha difficoltà a dare ordini alle sue truppe perché la sera prima ha bevuto troppo e via di questo passo. Ogni giocatore (si gioca in gruppi di 10 o 12) assume il ruolo di un Re alle prime armi, che cerca di conquistare il mondo partendo con un unico feudo (che dà una rendita in tasse), tre soli eserciti (con cui può occupare altri territori), due Eroi mercenari (che guidano gli eserciti, esplorano, hanno avventure) e 10 pezzi d'oro (con cui pagare eroi ed eserciti). Ben presto, però, egli e i suoi si espanderanno, interagendo con gli altri giocatori. L'economia in AK è molto semplice: le province producono da 0 a 10 pezzi d'oro a turno, gli eserciti ne costano 2 o 3, e gli Eroi mercenari 1 o 5. Niente di troppo complicato, quindi. Ma perché giocare ad AK? Per lo stesso motivo che ha reso così popolari nel corso dei secoli le classiche leggende arturiane e che ha assicurato l'immortalità a Lancillotto, Parsifal, Tristano e agli altri cavalieri. Basta pensare a quello che Artù aveva in mente quando istituì la Tavola Rotonda: che il passatempo naturale di eroi degni di questo nome è l'avventura, e cioè ammazzare draghi, intraprendere cerche, fare a pezzi i cattivi e via di questo passo. AK è per l'appunto imperniato sulle azioni dei personaggi, controllati dai giocatori. Ognuno



di essi è caratterizzato da 15 requisiti (abilità) divisi in tre campi: combattimento, magia e conoscenze generali (talento nello spionaggio, nell'esplorazione e così via). I loro valori possono variare da 0 a 9 e a ciascuno corrisponde un punteggio di "potenzialità" che influenza i futuri progressi del personaggio. Ogni Re ha un totale iniziale di 7 punti di abilità più altri 40 circa suddivisi tra le varie "potenzialità". Gli Eroi invece cominciano con un'abilità di 1-3 e un punteggio di "potenzialità" molto inferiore (mediamente 15-20). Tutte le abilità possono essere accresciute con l'uso o la pratica, ma una scarsa "potenzialità" ostacola i progressi, per cui i personaggi tendono a specializzarsi. Un eroe può guidare eserciti, un altro esplorare o fare ricerche, un altro ancora andare in cerca del "brivido".

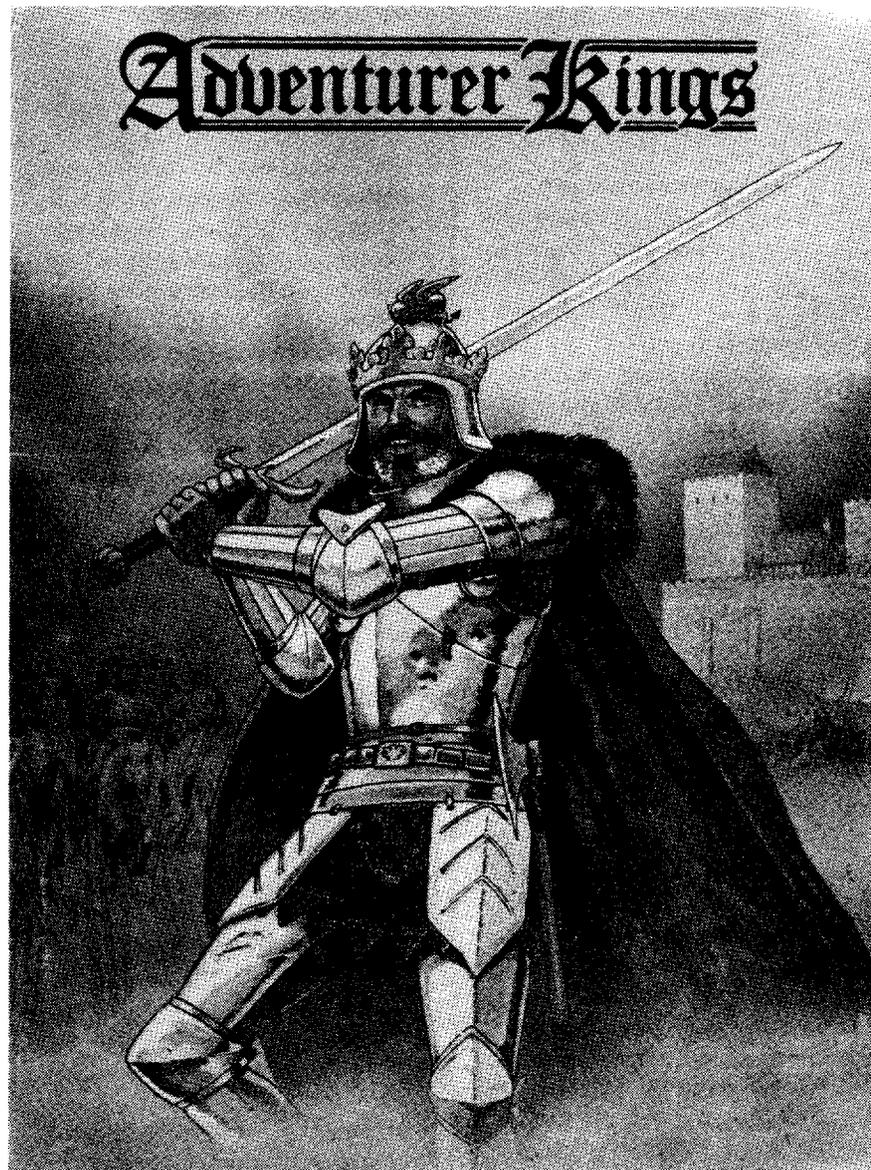
Le attività di un turno sono tutte svolte dal Re e dai suoi Eroi. Gli eserciti non possono muoversi né far nulla di propria iniziativa: deve essere un personaggio a reclutarli, muoverli e condurli in battaglia. Quando un esercito conquista una provincia neutrale, l'Eroe che ha in mano la zona diventa disponibile per l'ingaggio. Se viene ingaggiato, espande l'orizzonte del giocatore che lo controlla, perché ciascun personaggio può fare cinque azioni a turno. Come si può facilmente immaginare, un giocatore con venti eroi, che generano 100 azioni a turno, è notevolmente avvantaggiato rispetto ad un altro che ha solo il trio originario e deve far tutto con appena 15 azioni a disposizione. In ciascuna delle cinque fasi del turno si può impartire uno qualsiasi dei 16 ordini di base: conquistare province, esplorare, massacrare mostri e così via. Ci sono poi cinque diverse scuole di magia:

bianca, psichica, illusoria, degli elementi e negromanzia. Ciascuna è considerata un'abilità a se stante e permette una mescolanza di cinque incantesimi d'azione o di combattimento individuale. Gli incantesimi d'azione generalmente funzionano su grande scala e includono manovre strategiche come per esempio inondare una provincia o evocare un esercito fantasma; quelli di combattimento individuale, come l'Immagine allo Specchio o l'Annientamento Spirituale, sono utili per sconfiggere mostri o altri

eroi. Le abilità esplorative, invece, servono a scovare nuovi mostri da combattere e derubare oppure aiutano l'aspirante conquistatore a trovare il terreno più favorevole in battaglia.

Non bisogna infine sottovalutare le abilità di Conoscenza. Sono infatti indispensabili per scoprire i segreti del mondo e consentono ai personaggi importantissime scoperte scientifiche con tre tipi di funzioni: aumentare le entrate in tasse, migliorare le abilità di uno o tutti i personaggi,

continua a pag.12



COME GIOCARE

La partita tipica di **Adventurer Kings** si conclude di solito tra il dodicesimo e il quindicesimo turno. La cadenza standard è di una mossa ogni 15 giorni, che possono essere ridotti a 7 se i giocatori abitano tutti a Roma o hanno accesso ad MC-Link. Questi tempi lunghi non devono stupire, perchè il gioco, dopo le prime mosse, diventa abbastanza impegnativo e dettagliato e il fatto di confrontarsi con numerosi altri partecipanti induce ad una lunga (e assai divertente) fase diplomatica. Le operazioni di gioco si svolgono tutte tramite il negozio di Strategia e Tattica di Roma. Si comincia con l'acquistare lo *starter kit*, che comprende il manuale delle regole e la *Guida Flagship ad Adventurer Kings* (ambidue tradotti in italiano) copia del programma-assistente SAGA e il primo turno gratuito.

I giocatori possono recapitare le proprie mosse con qualsiasi mezzo: via MC-Link, a mano, per posta, per fax, per telefono; possono giocare utilizzando un computer o semplicemente con carta e matita. Strategia e Tattica mette a disposizione i suoi due computer, un'apposita linea telefonica e i suoi esperti per i giocatori che vogliono recarvisi e preparare lì la propria mossa. Indicativamente, il costo completo di una partita può aggirarsi sulle 100-120.000 lire, diluite nell'arco di alcuni mesi. Sono previsti sconti per gli utenti di MC-Link.

Dato che i resoconti del turno sono per il momento in inglese, è consigliata una conoscenza sommaria della lingua.

Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a **Strategia e Tattica, Via del Colosseo 5, 00184 Roma-tel.06-6787761-6789400**

continua da pag.11

contrastare l'impatto della magia nemica. La Psicologia Analitica, per esempio, indebolisce l'incantesimo della Seduzione, mentre uno speciale elmetto protegge dalla Raffica Psicica. Un'importante decisione iniziale riguarda la scelta dell'Allineamento del proprio Re. Sette grandi fazioni si disputano il mondo di **Adventurer Kings**: si parte dai Divini e, attraverso i Buoni e i Druidi, si arriva ai Neutrali, moralmente agnostici, per finire all'anima fangosa dei Pagani, dei Malvagi e dei Non-Morti. Ogni Allineamento ha vantaggi e svantaggi specifici, appropriati alla sua natura. Il giocatore Buono e quello Divino porteranno le loro truppe a picchi di fanatismo molto più alti di quelli che possono raggiungere i leaders Malvagi, ma i Malvagi e i Non-Morti possono rompere i trattati all'inizio di un turno, prendendo di sorpresa Re più virtuosi. I Re Druidi, abili a comunicare con ogni specie, possono allearsi con altri giocatori senza il loro consenso (l'avversario deve dichiarare apertamente guerra per prevenirli), mentre i Neutrali e i Pagani - rispettivamente spadaccini esperti e potenti maghi - sono avvantaggiati nei duelli.

Gli Allineamenti modificano anche le attitudini dei personaggi: i re Non-Morti, tanto per fare un esempio, avranno grosse difficoltà ad imparare la magia bianca. Inoltre, e non è cosa da poco, i punti vittoria dei giocatori sono modificati dall'Allineamento del personaggio che, alla fine del gioco, verrà eletto Imperatore. In apertura di partita i giocatori scelgono per il proprio Re, oltre alle abilità iniziali, anche il temperamento personale, che può variare da Berserk (guerriero coraggiosissimo e fanatico) a

Codardo.

Gli ordini impartiti ai personaggi prevedono, e questo è il cuore di **Adventurer Kings**, una continua commistione di operazioni militari ed attività individuali. In questo gioco, perciò, non si vince semplicemente conquistando territori, anzi diventare Imperatore (cioè colui che controlla la metà delle tasse del mondo) fa guadagnare solo il 20% dei punti vittoria disponibili. Anche se l'elezione dell'Imperatore segna la fine alla partita ci sono ben sette altre Alte Cariche, che valgono ciascuna il 10% del totale dei punti vittoria. Il titolo di Gran Maresciallo, ad esempio, viene concesso al personaggio che ha sconfitto in battaglia il maggior numero di unità nemiche, quello di Arcimago al mago più potente, e così via, in modo da premiare ogni tipo di attività (l'ultimo 10% va ai possessori di Antichi Oggetti). Perciò l'aspirante Napoleone che ignori questi aspetti può avere, alla fine della partita, qualche spiacevole sorpresa.

C'è infine una piccola chicca per i proprietari di personal computer, di qualsiasi marca: esiste infatti SAGA, un programma che aiuta a scrivere gli ordini ed è utile per elaborare visivamente le mosse. Il programma si assicurerà che gli ordini vengano effettivamente impartiti a tutti i personaggi, che la sintassi venga rispettata e le abilità di ciascun personaggio non vengano utilizzate al di là dei limiti consentiti.

a cura di BEATRICE PARISI

(Liberamente tratto da: "Entrare nel mondo di **Adventurer Kings**", di Rich Eisenman e Nicky Palmer, che appare ne "La Guida Flagship ad **Adventurer Kings**", edizione italiana ad opera di Proxima Libri, 1993.)



Barbanera, il gioco dei Pirati

SULLA CASSA DEL MORTO

Ogni giocatore impersona un pirata in cerca di fama e denaro, per ottenere i quali è pronto a commettere ogni atrocità

Blackbeard (Avalon Hill, 1991) è un gioco di simulazione sulle imprese e la vita dei Pirati dei Caraibi, i leggendari "Fratelli della costa".

Il gioco si svolge su una bella mappa dell'Oceano Atlantico con al centro le coste del Golfo del Messico; c'è anche un'appendice che presenta l'Oceano Indiano e il Golfo Arabo. Sulle coste ci sono i porti: in ogni porto un colore o una bandiera indica la nazione che lo controlla. Ci sono porti inglesi, spagnoli, portoghesi, francesi, olandesi o saraceni.

Oltre a questi ci sono i porti dei Pirati, luoghi dai nomi leggendari: Tortuga, New Providence, Isle St. Marie.

Ogni giocatore è un Capitano Pirata che, affrontando mille rischi, deve conquistare gloria e ricchezze per poi ritirarsi a "vita privata" e godersi una meritata vecchiaia.

Vince chi riesce a far arrivare a 100 la "notorietà" del suo Pirata.

All'inizio del gioco ogni giocatore sceglie un Pirata, prendendo una carta del personaggio. Nelle Carte Pirata ci sono il nome e l'immagine del personaggio: per la maggior parte, i personaggi in gioco sono realmente esistiti e sul retro della carta potrete informarvi della loro storia.

Potete scegliere Francis l'Olonais, dai tratti esangui e raffinati; oppure l'avidio e rapace William

Kidd, il cui tesoro ha ispirato la storia dello *Scarabeo d'Oro* di E.A. Poe; o l'ex medico inglese Peter Blood, passionale e idealista come nel film interpretato da Errol Flynn. E molti altri ancora, efferati o romantici, per arrivare naturalmente al possente e spietato Edward Teach, detto Barbanera, da cui il gioco prende il nome.

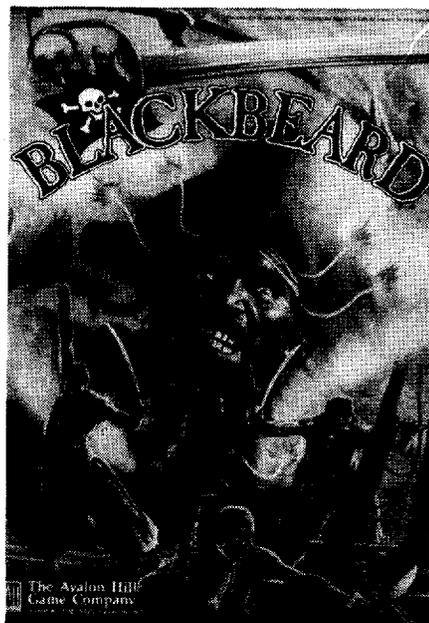
Tutti i Pirati hanno diversi attributi, continuamente chiamati in causa dal gioco: abilità, crudeltà, comando, scaltrezza, resistenza, capacità di battersi in duello. Ognuno ha una nave con cui esercita il mestiere, che è quello di predare il più possibile. Le prede si trovano nelle acque dell'Oceano, dove il traffico è intenso e i carichi sono ricchissimi. Quando incontrate una nave gialla, datevi da fare: è

un mercantile che trasporta bottino per voi. Ovviamente dovrete sincerarvi anzitutto della sua nazionalità e poi verificare che tipo di nave è. Ma le grandi Compagnie di navigazione mandano le navi da guerra della Corona Britannica a protezione dei convogli. Se navigando si incontra una nave rossa, attenzione: è una nave da guerra con cui occorre essere cauti prima di ingaggiare battaglia. Le navi da guerra sono pescate a caso e mosse da un altro giocatore: ovviamente vanno a caccia del Pirata più famoso.

Per agire, al suo turno ogni giocatore pesca una Carta d'Azione: ogni Carta indica chi gioca o quale evento capita. Ogni giocatore può attivare il suo Pirata, scegliendo fra varie possibilità. Il Pirata può:

- scatenarsi alla ricerca di bottino, assalendo porti o mercantili: non è semplice, dato che occorre calcolare la forza di combattimento e la velocità della sua nave rispetto a quelle dell'obiettivo;
- tentare di catturare ostaggi, da rivendere a peso d'oro o da torturare con efferatezza per divertire l'equipaggio annoiato;
- sfidare a duello un altro Pirata. Questa è una scelta: ma se vi trovate in un porto con altri Pirati, vi tocca battervi a singolar tenzone con quello più famoso;
- vendere bottino od ostaggi, ricavandone ricchezze da mettere al sicuro;
- rintanarsi nel porto rifugio che si è scelto per sfuggire alla caccia delle navi da guerra, riparare la nave in avaria o nascondere il

continua a pag.14



continua da pag. 13

bottino;

- comprare una *letter of marque* dal Governatore di un porto. In questo modo un Pirata diventa "legale" e non ha niente da temere da parte di una delle nazioni presenti nel gioco.

La Notorietà è il risultato delle vostre imprese. Si diventa famosi catturando mercantili ed ostaggi, facendo scorrerie nei porti, sfuggendo ad una nave da guerra o sconfiggendola in battaglia, vincendo un duello. Una volta diventati famosi, dovete progettare di ritirarvi senza rischi. La Fama accresce i pericoli e rende meno sicura la vita: cresce l'invidia dei Pirati meno famosi, più che mai pronti a tradire o a ordire complotti. Nel gioco è possibile stringere alleanze con altri Pirati. Ma attenzione: sono accordi che non durano a lungo.

Blackbeard è divertente e pieno di sorprese: riproduce con ironia e rigore storico le vicende e gli avvenimenti della Pirateria.

I giocatori sono portati ad immedesimarsi con la bramosia, la ferocia, l'astuzia e la doppiezza dei Pirati. Un po' troppo tradizionale e datato appare invece lo schema di gioco: la sequenza di gioco risulta lunga e macchinosa. Inoltre la grande varietà di scelte possibili comporta il rischio (frequente nelle simulazioni di questo tipo) che soltanto chi conosce a fondo le regole possa servirsene al meglio. Con il risultato di farne un passatempo da specialisti. Insomma, l'impianto del gioco base poteva essere più semplice, salvo proporre poi una versione avanzata.

In ogni caso, vale la pena provarlo. Tanto più in questo periodo, in cui gli "attributi" pirateschi si sono diffusi a macchia d'olio e i Filibustieri hanno una schiera di imitatori di mezza tacca.

MASSIMO CASA

Collegarsi con MC-link è oggi ancora più conveniente

CHI HA PAURA DELLA TELEMATICA?

Da questo autunno la rete Itapac (la rete telematica utilizzata per la trasmissione dati) è stata sensibilmente potenziata e ormai quasi tutti i punti di accesso sono stati dotati di modem a 2400 baud con correzione di errore (MNP4 e V42). Dal primo dicembre è successo un fatto davvero straordinario: le nuove tariffe Itapac sono diminuite anziché aumentate, come invece ci si sarebbe aspettato da un nuovo decreto ministeriale. Le tariffe diurne sono diminuite del 25% circa, mentre la sorpresa più gradita riguarda proprio l'orario di maggior interesse per gli abbonati di MC-link: la riduzione del 60% delle tariffe notturne.

La tariffa notturna (o ridotta) riguarda le chiamate iniziate tra le ore 22 e le ore 7 di ogni giorno, nonché le chiamate iniziate tra le ore 22 del venerdì e le ore 7 del lunedì e quelle effettuate nei giorni festivi. Il costo orario è di sole 1700 lire. A questo si deve aggiungere 0.5 lire per ogni segmento (64 bytes).

Per un collegamento tipico, in cui si legge e si risponde a qualche messaggio, si trasferiscono un paio di programmi e magari si fa una puntatina nell'affollata conferenza interattiva serale, con una media di 100Kbytes/ ora, si riesce a mantenere il costo di collegamento intorno alle 3000-3500 lire/ ora.

Questo costo è indipendente dalla distanza da Roma. Un normale collegamento in voce in teleselezione per distanze superiori ai 120 km costa invece circa 15000 lire/ ora.

Di giorno il costo medio orario si

aggira sulle 6000 lire, nettamente superiore alla tariffa notturna, ma ancora più conveniente rispetto alle oltre 43000 lire/ ora della teleselezione.

Un'altra grossa novità su MC-link è rappresentata dal collegamento con Internet, una rete mondiale che collega a sua volta migliaia di reti di computer con un parco utenti complessivo superiore ai 5 milioni di persone. Oltre a poter scambiare messaggi e testi con chiunque abbia un indirizzo di posta elettronica (ad es. ricercatori universitari, programmatori, abbonati di Compuserve, appassionati di giochi) è anche possibile iscriversi alle numerosissime conferenze e poter ricevere files e programmi direttamente dagli *anonymous ftp sites*, che contengono le versioni più aggiornate di tutto il software di pubblico dominio e shareware del mondo. MC-Link fornisce questo servizio ai suoi abbonati senza costi aggiuntivi.

Per i neofiti della telematica, Technimedia, la casa editrice di MC-Link e MC-Microcomputer, ha preparato una piccola sorpresa: "MC-Link starter kit". Si tratta di una confezione contenente tutto il necessario per poter iniziare a collegarsi partendo da zero, purché naturalmente si possiedano un computer, un modem e una linea telefonica. Contiene dei dischetti con semplici programmi di comunicazione, il manuale, un abbonamento per 3 mesi, un buono per 10 collegamenti Itapac gratuiti ed è in vendita nei negozi specializzati

BO ARNKLIT

AgonistiKa

è su MC-link con una serie di interessanti iniziative.

© RcpAssociati

E' ORA CHE IL TUO PC CONOSCA IL MONDO. CON MC-LINK.



Il kit contiene: un codice già abilitato, che consente, senza formalità, di leggere le conferenze e prelevare programmi; tre dischetti con programmi di comunicazione per MS DOS, Macintosh e Amiga; un manuale di 160 pagine; moduli con cui potersi identificare e ottenere l'accesso alle funzioni di scrittura.

Dopo aver fatto conoscere al vostro PC il mondo del vostro lavoro è ora che gliene facciate conoscere uno nuovo: MC-link, la rivista telematica interattiva, ideata da Technimedia, la casa editrice di MCmicro-computer. Per il collegamento basta un modem, una linea telefonica, un qualsiasi personal computer e nessuna conoscenza tecnica particolare.

MC-link può diventare per voi una straordinaria fonte di divertimento: sono attive da tempo aree dedicate a Dungeons & Dragons, Diplomacy, Risiko, scacchi, giochi matematici ed enigmistici, videogames, notizie sui tornei e sulle conventions e ora, in esclusiva per l'Italia, troverete anche Adventurer Kings, il gioco in differita che raccoglie migliaia di appassionati in tutto il mondo.

MC-link è molto più di un normale BBS: è un sistema professionale che vi mette a disposizione 40.000 programmi di pubblico dominio che potete liberamente copiare.

Inoltre tramite la rete internazio-

nale Internet è possibile richiedere programmi da migliaia di sistemi telematici sparsi in tutto il mondo e dialogare con oltre 5 milioni di utenti.

MC-link ospita decine di aree dedicate agli argomenti più vari, da quelli professionali agli hobby, il tempo libero, la cultura, lo sport e vi dà la possibilità di conoscere sempre nuovi amici grazie alle affollate conferenze in diretta.

Con sole 24.000 lire al mese, con un risparmio del 25% se l'abbonamento è annuale, conoscerete il mondo telematico di MC-link.

Essere in linea con il mondo è facile: basta una telefonata, o spedire il coupon allegato.

MC-link è raggiungibile da tutta Italia in modo semplice ed economico chiamando il numero verde telematico, 1421 Easy Way Itapac.*

MC-link
In linea con il mondo.

I primi dieci collegamenti in omaggio.

Desidero ricevere un kit di abbonamento a MC-link:

- annuale a Lire 231.000
 trimestrale a Lire 87.000
i prezzi includono l'IVA e le spese di attuazione di L.15.000

Pagherò tramite:

- contrassegno (con sovrapprezzo di L. 10.000 per spese di spedizione)
 carta di credito Amex Visa Si Diners
n. _____ scad. _____

Nome e Cognome _____

Indirizzo _____

Cap./Città _____

Telefono _____

Firma _____

AG

*L'accesso al 1421 è riservato agli abbonati che utilizzano una carta di credito come mezzo di pagamento. I consumi Itapac effettuati verranno regolarmente fatturati ogni fine mese e accompagnati da un dettagliato riepilogo dei collegamenti. MC-link è anche raggiungibile via rete commutata a carico dell'abbonato, con modem ad alta velocità. Technimedia via Carlo Perrier 9, 00157 Roma - tel. 418921 fax 06-41732169

LA GRANDE DISTESA

Go è un gioco semplice.

Go è un gioco difficilissimo.

Semplici il corredo di gioco e le regole, difficilissime la filosofia, la strategia e la tattica di partita.

Diciannove righe verticali che si intrecciano con diciannove orizzontali a individuare 361 punti d'incrocio costituiscono il piano di gioco. 180 pedine bianche e 181 nere, tutte di eguale valore, sono i pezzi da giocare. La mossa, unica e alternata, prima il nero poi il bianco, consiste nel posare su uno degli incroci una delle proprie pedine. Quando una pedina, o un gruppo di pedine, risulta completamente accerchiata da quelle avversarie muore e viene rimossa dalla scacchiera.

Il punteggio finale è dato dalla somma degli incroci liberi circondati dalle pedine del proprio colore e dalle pedine uccise al nemico.

Tutto qui. Queste poche righe consentirebbero, in teoria, di giocare a **Go** qualsiasi partita con una conoscenza delle regole praticamente completa.

Ma davanti al piano di gioco il neofita ignaro viene preso dall'*horror vacui*, il terrore del vuoto. 361 incroci rappresentano uno spazio vastissimo, immenso quanto la Cina dove questo gioco è nato. La pedina giocata, sola e isolata, si perde nell'estensione del territorio sul quale dovrebbe esercitare un controllo.

E questa, ritengo, è la chiave del **Go**.

Si tratta di una partita a tre. I due avversari e il terreno sul quale si affrontano, neutrale ma presente in maniera incombente sui giocatori. Deserto da conquistare

insieme prima ancora che separatamente.

Le aperture classiche vogliono che i contendenti partano da lontano, assumendo il controllo degli angoli, e solo dopo si avvicinino all'avversario tentando di limitarne lo spazio di espansione.

Le pedine iniziali servono a costituire l'impianto strategico, a dichiarare grandi intenzioni, con la coda dell'occhio che tiene sotto controllo la dimensione tattica, i rapporti interni fra le proprie pedine, che tecnicamente si chiamano pietre e devono sostenersi l'una con l'altra, e quelle dell'avversario, da scollegare, isolare, comprimere sin dall'inizio in uno spazio più piccolo del proprio.

Uno spazio più piccolo, non fuori dallo spazio. **Go** è un gioco di supremazia dove l'obiettivo dell'annientamento dell'avversario semplicemente non esiste: vince chi alla fine ha di più, non chi ha tutto. Avere tutto non rientra nella filosofia di questo gioco e ogni mossa porta in sé un brandello di questa verità.

Ogni pietra posata su di un incrocio trasforma in atto la possibilità precedente di occupare un qualsiasi altro incrocio ed è quindi conquista e insieme sacrificio. L'abilità del giocatore consiste nello scegliere la mossa più grande, quella che gli assegna più spazio, più respiro, più controllo sulla scacchiera.

E ogni mossa, ogni pietra che scende sul *go-ban*, che si materializza dal nulla del non gioco alla concretezza della

partita, ha dignità pari alle altre. Anche se giocata improvvidamente un suo piccolo ruolo è destinata a svolgerlo. Perciò ciascuna mossa comporta necessariamente un sacrificio.

Non esiste però gradualità di passaggio fra il momento strategico e quello tattico; come in ogni guerra la più feroce delle battaglie può scatenarsi da un momento all'altro. Allora l'attenzione dei giocatori si concentra sull'annientamento, o sulla minaccia di annientamento di quella o quel gruppo di pietre che si affrontano direttamente. Ma in nessun momento l'occhio può distrarsi dall'andamento generale della partita, dalla grande distesa dei 361 incroci. Nessun successo tattico garantisce il successo finale che anzi può fondarsi altrettanto saldamente su di una sconfitta





ESA DI INCROCI

accettata con tempismo e accortezza. Uccidere il nemico non sempre paga e molte sono le volte nelle quali il sacrificio di poche pietre dà il vantaggio di molte mosse, ossia consente la realizzazione di un grande disegno in un'altra, lontanissima zona del *go-ban*.

Naturalmente il momento strategico è destinato ad esaurirsi prima di quello tattico. Il finale di partita del *Go* è perciò raffinatissima ricerca di un vantaggioso regolamento dei confini, assestamento di quanto già deciso per grandi linee ma ancora bisognoso di una ratifica definitiva. E decisiva, quando si sono affrontati avversari di pari livello che si giocano la vittoria sul filo di pochi punti.

Il grande spazio iniziale è adesso domato quasi completamente, i giocatori lo hanno trasformato in

luogo conosciuto e strutturato, territorio reso civile anche dalla presenza di confini precisi, di zone di influenza stabilite. Le ultime decisioni cristallizzano in modo irreversibile la situazione.

Detto questo, apprese queste poche nozioni generali di strategia e di tattica, peraltro espresse da Sun Tzu duemilacinquecento anni fa nella magistrale *Arte della Guerra*, tutti possono, potrebbero, divenire ottimi giocatori di *Go*, non appena sbrigato quel minimo di apprendistato necessario ad acquisire le tecniche base del gioco.

Naturalmente la realtà si presenta sotto ben altre spoglie. Fondamentalmente il *Go* è difficilissimo, nelle sue forme più alte di gioco, a livello di campione per intendersi, per l'elevatissimo numero di combinazioni che propone e per l'estrema difficoltà di valutare il rapporto fra le pietre in un ambiente così vasto come i 361 incroci del *go-ban*. Esistono ottimi programmi per computer che simulano campioni di scacchi, ma pochissimi programmi sono riusciti ad eguagliare anche solo un modesto giocatore di *Go*.

In effetti il paragone fra il *Go* e gli scacchi è svante. Negli scacchi l'obiettivo è unico e assoluto: la vittoria totale attraverso l'uccisione del re avversario, vertice di una gerarchia di pezzi che si affrontano su di un terreno già domato prima dell'inizio della battaglia. Ogni pezzo degli scacchi ha una sua fisionomia, una sua personalità tattica dominante, caratteristiche che lo obbligano a partecipare allo

scontro in un certo, preciso, modo; la scacchiera è destinata a spopolarsi nel corso della partita e nel finale resteranno in pochi ad affrontarsi nel momento della decisione.

In un certo modo più simili al *Go*, se si esclude l'elemento del caso, sono alcuni giochi di carte, ai quali è insito l'elemento del sacrificio, dello scarto di questa piuttosto che di quella carta, dell'attesa fra questo e quel momento della partita, localizzato temporalmente anziché spazialmente. Penso all'attenzione ai sette nello scopone, alla presa dell'ultima nel tressette e anche allo *squeez* nel bridge, che costringe l'avversario a scegliere da quale lato vuole fuggire, se ci riesce, lasciando a noi l'altro.

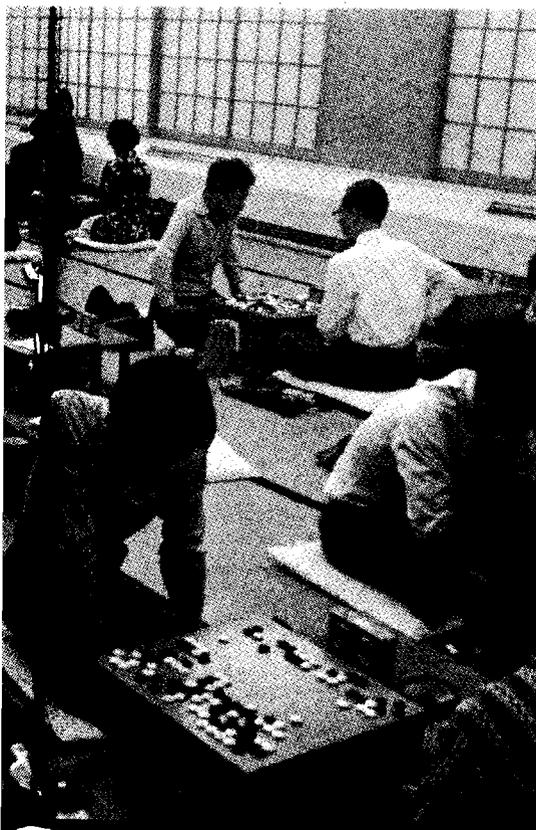
Le carte hanno poi anche l'altra caratteristica di non pretendere mai la vittoria totale. Vince chi fa più punti, non chi li fa tutti. Il sacrificio, foss'anche di una scartina, del celebre due di briscola, è insito alla natura del gioco.

Neppure questo paragone è però azzeccato, perchè dei due elementi che in astratto costituiscono il *Go* l'assenza di differenziazione fra i pezzi ne fa una specie di *unicum*.

Inoltre se una cosa manca al *Go* è l'alea, la fortuna, l'elemento stocastico, per dirla difficile, insomma quella componente che lascia credere al peggior giocatore di carte di essere molto bravo e molto sfortunato.

A *Go*, con allarmante frequenza, vince il migliore.

VITTORIO FRIZZI



Il nuovo gioco della casa editrice di Blood Master

NON APRITE QUEL TOMBINO!

Per le strade silenziose della città, di notte, mentre i cittadini onesti riposano, qualcosa di strano sta per accadere. Da un tombino strani rumori e poi, improvvisamente, due braccia mostruose lo sollevano, lo gettano da un lato e, nella penombra, compare un orrendo volto deforme. E' così che si presenta il nuovo gioco della Devil's Den, la casa editrice italiana al cento per cento.

Ghouls, questo il titolo, vi trasporterà in un'anonima città, alle prese appunto con un'orda infernale di *ghouls*, un genere di morti-viventi temibili e agguerriti, decisi alla devastazione totale. Il gioco si svolge su due piani collegati: in superficie gli obiettivi da difendere, che costituiscono l'aggregato urbano, tra i quali, da proteggere ad ogni costo, la Cattedrale, dove si spostano i gruppi di cittadini decisi alla difesa; nel sottosuolo le fognature, tetri e bui cunicoli che si snodano sotto la città, collegati

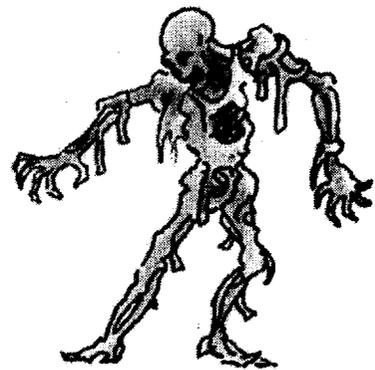


alla superficie attraverso numerosi tombini, ed all'interno delle quali vagano i *ghouls*. I giocatori assumono il ruolo dei cittadini, impegnati nella ricerca sia dei materiali di difesa, quali le mine o le ricetrasmittenti, sia di altri gruppi di volontari, spostandosi tra i vari obiettivi con mezzi di fortuna. Un giocatore, il più cattivo o il più brutto, assume invece il ruolo dei *ghouls*, vagando per le fognature alla ricerca dei passaggi in superficie e di un cimitero sotterraneo, ottimo luogo per aumentare le proprie armate. La vittoria sarà dei cittadini se riusciranno a distruggere tutti i *ghouls* o a penetrare nel loro covo sotterraneo, oppure dei temibili non-morti nel momento in cui devasteranno la Cattedrale.

Ghouls è un gioco molto coinvolgente, sia per la grafica (la copertina dà un'idea dell'ottima qualità delle illustrazioni), sia per la facilità delle regole che sono di immediata comprensione. Malgrado la sua semplicità,

Ghouls risulta tuttavia un gioco molto vario, basti pensare che le fognature sono realizzate mediante tessere componibili che modificano ad ogni partita la mappa di gioco. **Ghouls** è inoltre un gioco competitivo: permette ai giocatori umani di cooperare per la distruzione dei *ghouls*, ma anche di lottare fra loro per la difesa dei migliori obiettivi che, alla fine del massacro, determineranno il vincitore, il *Gran Massacratore di Ghouls*.

Insomma, con **Ghouls** la Devil's Den dimostra di essere in grado



di competere con le ben più note case editrici presenti sul mercato. Un'ottima prova l'aveva già data con Bloodmaster e, con ogni probabilità, **Ghouls** è destinato a rinnovare il successo del "fratello maggiore".

Chi vuole passare una serata all'insegna del brivido, apra la scatola di **Ghouls**, abbassi un po' le luci e... tutto il resto vien giocando!

SALVATORE BELCARO



ANONIMA OMICIDI

In **Family Business**, un veloce gioco di carte, si respira l'atmosfera del classico *gangster movie* americano, come nei film di John Houston, Howard Hawks o Robert Aldrich, dove l'attacco proditorio, la spietatezza dell'omicidio e la doppiezza dell'intrigo risaltano come ingredienti naturali. Ciascun giocatore ha a disposizione 9 carte, ciascuna delle quali rappresenta il componente di una banda di gangster (*mobsters*, nel gioco).

Le bande possono essere la "New York Mob" o "L'anonima Omicidi" o la "Capone Mob", mentre i gangster hanno nomi

mitici, come John Dillinger, Frank Costello, Bonnie & Clyde.

L'obiettivo del gioco è elementare e primitivo: restare gli unici. Fra le carte ci sono quelle di attacco, i contratti: un gangster "contrattato" va a finire sulla strada, rappresentata da una pista in cartoncino e, quando parte la guerra fra le bande, i gangster che stanno in strada cominciano a morire. Ma si possono anche giocare carte che attaccano tutti i giocatori, come la Strage di San Valentino o l'Imboscata, con effetti rovinosi e definitivi. Il meccanismo ricorda giochi di carte movimentati come *Dernière*, dove l'ordine di gioco è

spesso alterato. Col risultato che un giocatore può rimanere per alcune mani senza giocare. Chi si dimostra debole, diventa subito un bersaglio: lo attaccano tutti. Ma anche chi dopo qualche mano è in vantaggio passa di solito i suoi guai: è quasi inevitabile che gli altri si coalizzino contro di lui. Le alleanze fra giocatori sono possibili, ma in pratica durano solo qualche mano di gioco. Ammessi e frequentissimi gli assalti a tradimento. Il tutto per un'oretta di botta e risposta con divertimento assicurato e possibilità di rivincita.

MASSIMO CASA

L'avventura continua...



Regolamento base:

- **Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog.** Regolamento per creare gli Indagatori dell'Incubo, completo dei dadi necessari per giocare; sono incluse tre avventure introduttive; L. 39.000.

Moduli di avventura:

- **Alta società.** Due storie ambientate nella Londra aristocratica; L. 15.000.
- **Richiamo dall'Inferno.** Tre avventure ambientate in Italia contro i Figli della Bestia; L. 18.000.
- **Attraverso le linee.** Una lunga avventura che si snoda attraverso due continenti contro una potente entità; L. 18.000.
- **Labirinti di paura.** Due avventure scritte dai giocatori, di cui la prima vincitrice del Premio Labyrinth; L. 18.000

Accessori:

- **Schermo dell'arbitro.** Comprende tutte le tabelle per la creazione del personaggio e per la conduzione del gioco. Completo di un'avventura; L. 15.000.

Espansioni:

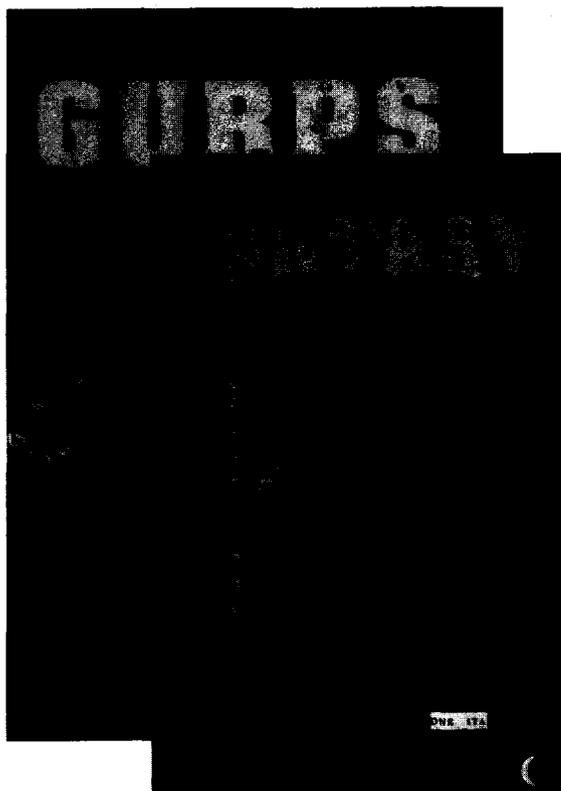
- **Il Mondo di Martin Mystère.** La nuova espansione per il Gioco di Ruolo di Dylan Dog è dedicata a un altro eroe dei fumetti: Martin Mystère, il Detective dell'Impossibile, continuamente alle prese con i misteri della storia e dell'uomo. Nel volume sono presenti nuove regole da integrare nel regolamento base, nuovi mostri e gli elementi necessari per ricreare le atmosfere misteriose. Contiene un'avventura; L. 20.000



DAS

Production

Via della Colonna 27
50121 Firenze



- **GURPS Set base.** Un gioco di ruolo che consente di poter interpretare personaggi in qualsiasi tipo di ambientazione, dal fantasy all'horror, dalla fantascienza al cyberpunk. L. 44.000
- **GURPS Fantasy.** Il primo supplemento per GURPS: un luogo meraviglioso popolato da mostri e razze magiche, in cui potrete trovare le popolazioni della Terra "rapite" dal Banestorm durante varie epoche. L. 83.000
- **In uscita.** GURPS Conan, la nuova avventura per il Gioco di Ruolo di Dylan Dog, "Mia è la vendetta" e il gioco di Narrazione vincitore di Origins 1991, "VAMPIRI"

LA PORTA SUL MONDO DELGI



strategia e tattica

Via del Colosseo, 5 - 00184 Roma - tel. (06) 478111

L GIOCO



Strategia e Tattica
presenta
Adventurer Kings
e apre per la prima
volta ai giocatori
italiani

l'universo dei giochi
in differita.

Grandi conquiste,
duelli con i mostri,
magie d'ogni tipo:
nel fantastico
mondo di

Adventurer Kings

tutto questo è
possibile,
senza muovervi
da casa vostra,
con carta e matita.

Se volete
corrispondere
con migliaia
di giocatori
in tutto il pianeta, a
Strategia e Tattica
vi mettiamo a
disposizione
un'attrezzatura
tecnologica
d'avanguardia
e vi insegnamo
ad usarla.

Da noi trovate le
ultime novità dei
giochi di ruolo,
di società,
migliaia di miniature,
wargames,
accessori, libri,
potete iscrivervi a
tornei e convention.

E molto di più...

tel. (06) 6787761-6789400 - fax/seg.tel. 6798649

I vampiri rivivono in un nuovo GdR

UN MORSO SUL COLLO

Vampire è uno di quei giochi di ruolo nei quali l'arte narrativa supera l'esercizio tattico

Così come, nell'ultimo decennio, la letteratura e la cinematografia fantascientifica hanno trovato nuova linfa vitale nel filone cyberpunk, il genere sovranaturale sta scoprendo con vigore il proprio equivalente nel cosiddetto gothic-punk. Anteroi esistenzialisti, vivide atmosfere di cupa violenza, un postmodernismo di fondo che mescola ad effetto l'antico e il contemporaneo; sono gli elementi che caratterizzano i fortunati romanzi di Anne Rice (*Intervista col Vampiro, Il Vampiro Lestat, La Regina dei Dannati*) e pellicole come *Nomads* di McTiernan, *Ragazzi Perduti* di Schumacher, *Il Buio si Avvicina* della Bigelow e soprattutto il recentissimo *Dracula* di Coppola. Gli stessi elementi, arricchiti con originalità ed efficacia, stanno alla base di **Vampire - The Masquerade**, uno dei giochi di ruolo più interessanti e raffinati apparsi finora sul mercato. L'opera, firmata primariamente da Mark Rein-Hagen, si presenta inusuale fin dalla copertina, sottilmente evocativa: rende bene lo spirito di un gioco che privilegia tono e atmosfera rispetto all'azione. In **Vampire** i giocatori interpretano persone normali trasformate in vampiri, che devono sopravvivere in questa nuova, disumana condizione, cercando di mantenere il

controllo sulla Bestia assetata che è in loro. Devono destreggiarsi tra i pericoli della società vampirica, vera e propria casta segreta di parassiti urbani che sono al tempo stesso cacciatori e prede, con le loro regole, gerarchie, idiomi.

Il volume si apre con una lunga lettera, firmata V.T., che introduce i fondamenti psicologici, biologici e sociali del vampirismo. Scopriamo che il primo della schiatta è il Caino biblico, maledetto per il suo crimine, che ha dato origine a tredici generazioni successive di vampiri, ciascuna più debole della precedente. Tra faide e alleanze, le prime generazioni hanno influenzato la storia umana e creato le basi del loro potere... fino all'Inquisizione, quando i Congiunti (*Kindred*, come i vampiri chiamano se stessi) hanno rischiato l'estinzione. In quel tempo ha avuto origine, appunto, la mascherata: la prima legge della razza, quella della totale segretezza.

Le regole di base occupano circa sei pagine. Ogni personaggio è descritto da nove Attributi (come Forza, Carisma e Intelligenza), svariate Abilità (dalla recitazione alla conoscenza occulta) e possibili Vantaggi (ricchezza, contatti e, per i vampiri, poteri sovranaturali). Ciascuno di questi Trattati varia tra 1 (scarso) e 5 (eccellente). Il Narratore determina il numero di difficoltà dell'azione tentata, da 2 (estremamente facile) a 10 (quasi impossibile) e il giocatore tira un dado da 10 per ogni punto complessivo dei Trattati utilizzati: più successi si ottengono, meglio

si riesce.

Seguono circa cento pagine che trattano la creazione del personaggio, ne descrivono le Abilità e ne dettagliano le caratteristiche psicologiche. Fondamentali sono i Clan di appartenenza, le varie "dinastie", che vanno dai decadenti e artistici Toreador ai folli Malkaviani, dagli stregoni Tremere ai machiavellici Ventruel. Ma la vera forza di **Vampire** sta nella seconda metà del volume: interi capitoli dedicati alle tecniche di narrazione e alla gestione di una campagna, con esempi di gioco (che si presta ottimamente al roleplaying dal vivo) e una ricca ambientazione di fondo che comprende le manipolazioni degli antichi Antidiluviani, l'Inquisizione moderna, la perdita progressiva di Umanità e la ricerca della pace interiore chiamata Golconda, lupi mannari e principi vampiri che regnano su intere città. Il tutto antepo- nendo l'immaginazione alla rigidità delle regole, con un florilegio di citazioni e la tendenza a prendersi molto sul serio tipica della White Wolf. Molto impegnativo e profondamente inquietante, **Vampire - The Masquerade** non è certo un'opera per neofiti. Ma tutti coloro che considerano i giochi di ruolo un'arte narrativa piuttosto che un esercizio tattico lo troveranno un'esperienza unica ed irripetibile. Sta per apparire l'edizione italiana, curata dalla DAS Production di Firenze, già editrice del Gioco di ruolo di Dylan Dog, e dal negozio "I giochi dei Grandi" di Verona.

FABRIZIO LUZZATTI

NESSUNO TI CREDEVA QUANDO PARLAVI DEGLI STRANI ESSERI CHE SI ANNIDAVANO
 NEI MEANDRI PIU' OSCURI...
 TI AVEVANO PRESO PER PAZZO QUANDO RACCONTAVI DEI TUOI
 INCUBI NOTTURNI...
 ORA È TARDI, ORA È GUERRA, ORA È...



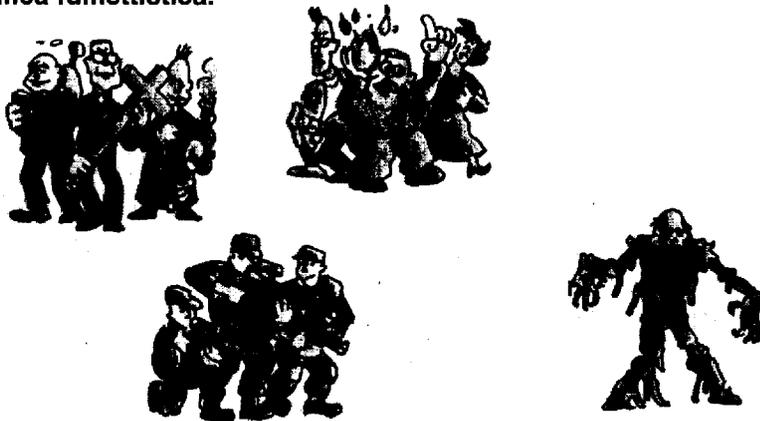
DAI CREATORI DI BLOODMASTER IL NUOVO INCUBO PER LE TUE SERATE

Ghouls è il nuovo gioco horror della Devil's Den.

I giocatori umani cercano di contrastare il giocatore Ghouls nella sua opera di devastazione e conquista della città.

Un meccanismo di attivazione dei volontari che lascia con il fiato sospeso per simulare la confusione e la disorganizzazione dei gruppi di umani.

Radio, mine, trasporti, equipaggiamenti, combattimenti a distanza e corpo a corpo, tutto questo (e anche di più) realizzato con una esaltante grafica fumettistica.



20 tessere con i sotterranei della città

10 obiettivi da difendere

58 pedine ghouls

103 pedine umani

37 pedine di gioco varie

1 regolamento e 1 dado.

DISPONIBILE NEI MIGLIORI NEGOZI SPECIALIZZATI
 AL TERRIFICANTE PREZZO DI L. 29.900



Numero di giocatori: 3/4
 Età: 12 anni in su
 Complessità: bassa
 Durata: 1 - 2 ore



Seconda puntata del piccolo corso per aspiranti autori di enigmi

QUANDO LA SFINGE DISEGNA

Ci sono tre modi per costruire un rebus, il più raffinato dei quali è riservato a pochi grandi autori

La soluzione di un rebus passa per due momenti distinti. Per prima cosa, si devono attribuire delle parole (dette "chiavi") alle figure contrassegnate, o alle eventuali azioni da queste compiute, componendo con esse un'adeguata frase (detta "frase 9787. **REBUS (frase: 5, 6)**

(Mr. Aster)



chiave") che descrive, in forma telegrafica, la situazione raffigurata.

Quindi bisogna ricompattare la successione di lettere così ricavate, in modo da ottenere una nuova frase, di senso compiuto (detta "frase risultante"); in genere, quest'operazione è agevolata dalle indicazioni di un allegato "diagramma numerico".

Per ideare un rebus, si possono seguire tre diverse strade. Il

5173. **REBUS (frase: 7, 9)**

(Mr. Aster)



sistema più intuitivo consiste nel costruire la frase risultante, prendendo spunto da una determinata chiave. Per esempio, partendo dalla parola "porta", si può comporre il rebus parziale: *S porta... sport a...*, che può essere completato, abbastanza facilmente, in: *S porta; L pino = sport alpino* (fig. 1). Questo metodo è molto agevole per i gradi di libertà che offre, ma, in genere, conduce ad una frase risultante di significato non determinabile a priori.

Un secondo sistema consiste nel costruire la frase chiave, partendo direttamente da una prefissata frase risultante. Per esempio, una frase come: *signora spigliata*, può essere spezzettata in: *S ignora S, piglia TA*; questa frase chiave può, poi, essere interpretata raffigurando un pescatore, *S*, che *ignora* un divieto, *S*, e *piglia* ugualmente un pesce, *TA* (fig. 2). Una tale impresa è, in genere, piuttosto complessa (a volte, è addirittura impossibile), sia perché offre un campo di azione molto ristretto, sia perché

richiede uno sforzo interpretativo, non sempre banale, del quadro che emerge dalla frase chiave ottenuta.

Un terzo sistema (il più funzionale), è quello di agire alternativamente sulla frase chiave e sulla frase risultante, fino a raggiungere un risultato soddisfacente. Per esempio, lavorando su una frase risultante come: *scappare all'istante*, si possono ottenere delle chiavi disomogenee, o di contorta interpretazione, come: *S cappa; re A; L lista; N tè; S cap; P area; L lista; N tè*. Con successivi aggiustamenti, però, modificando la struttura della frase risultante (ma, mantenendone il significato sostanziale), si può arrivare a un risultato più raffinato, come: *SC appare distinto = scappare d'istinto*, che si presta ad una arguta interpretazione grafica (fig. 3).

ENNIO PERES

(I rebus che illustrano questo articolo sono tratti da "La Settimana Enigmistica")

8956. **REBUS (frase: 8, 1, 7)**

(Mr. Aster)





*il Nome del GdR
in Italia*

PRIMA
HANNO PROVATO
CON IL SARCASMO

POI
HANNO TENTATO
CON LE CALUNNIE

QUINDI
HANNO CERCATO
DI SORVOLARE
ED IGNORARCI...

LI ABBIAMO SEPPELLITI
SOTTO UNA VALANGA
DI GRANDI EDIZIONI
ITALIANE!

1. Fantasy Warriors
2. Imperium
3. Napoleone a Lipsia
4. Il Tempio degli Uomini Bestia
5. Blue Max
6. Il Richiamo di Cthulhu
7. Lo Schermo del Custode
8. Cthulhu Companion
9. Manuale dell'Investigatore
10. Le Ombre di Yog Sothoth
11. Terrore dalle Stelle
12. Sulle Orme di Tsathogghua
13. Frammenti di Paura
14. Sei Minuti a Mezzanotte
15. Cinque Minuti a Mezzanotte
16. Quattro Minuti a Mezzanotte
17. Gioco d'Avventura del Signore degli Anelli
18. Gli Elementi Narrativi
19. L'Alba Arriverà Presto
20. Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli
21. Lo Schermo del Gamemaster
22. La Mappa della Terra di Mezzo
23. I Cancelli di Mordor
24. Assassini a Dol Amroth
25. Wose della Foresta Oscura
26. Avventure a Bosco Atrato
27. Goblin Gate e il Nido dell'Aquila
28. Lorien
29. Brea e i Tumulilande
30. Il Libro della Magia - Spell Law
31. Cyberpunk 2.0.2.0 - Sul Filo del Rasoio
32. Cyberpunk 2.0.2.0 - Hardware
33. Cyberpunk 2.0.2.0 - Database
34. Gravità Zero
35. Giù nello Sprawl
36. Dragonlands 1 - I Draghi
37. Dragonlands 2 - I Signori dei Draghi
38. Non Morti
39. Stormbringer - Regolamento
40. Stormbringer - Creature e Personaggi
41. Il Canto degli Inferi
42. Stormbringer - Schermo del Game Master
43. Guerre Stellari
44. L'Erede dell'Impero
45. Eco di Arkham .0
46. Eco di Arkham .1
47. Eco di Arkham .2
48. Eco di Arkham .3
49. Eco di Arkham .4
50. Excalibur .1

51. Excalibur .2
52. Excalibur .3
53. Excalibur .4
54. Excalibur .5
55. Excalibur .6
56. Excalibur .7
57. Excalibur .8
58. I Wargames di Excalibur .1

...per ora.

Stratelibri srl
Via Paisiello 4
20131 Milano
Tel. 02/29510317
Fax 02/29510579

In libreria un corso di scrittura creativa

SCRIVERE FANTASCIENZA

Scrittori si nasce o si diventa? E', questa, una *querelle* che si può dire sia sorta con l'arte del narrare e che, dal tono più generale, riguardando la narrativa *tout court*, si è poi spostata su quella "popolare", che si basa su canoni, cliché, moduli ben precisi e ben conosciuti. Tra i vari aspetti di quest'ultima vi è la *science fiction* e si sa che una delle critiche mosse alla fantascienza italiana è di non essere "professionale". Critica cui è facilissimo rispondere facendo notare come una professionalità di scrittore si crei pubblicando: e in Italia, a quarant'anni dallo sbarco della *science fiction* nel nostro paese (Urania è uscita nell'ottobre 1952), non è mai esistita la possibilità di pubblicare regolarmente, per cui i nostri scrittori, pur esistendo allo stato potenziale e grezzo, non sapevano dove far apparire le loro opere.

Assodato questo fatto ne resta però un altro, che ne è la conseguenza: come creare una professionalità nei fantascientisti italiani? Nel corso di questi quarant'anni sono emerse dozzine di nomi, una maturazione si è avvertita, ma sempre troppo lentamente, sempre fra eccessive difficoltà, sempre grazie al lavoro spesso oscuro di direttori, curatori, editor che hanno operato sott'acqua approfittando delle poche occasioni che si presentavano, o anche solo a livello privato e personale.

A questo punto possiamo cercare di rispondere alla domanda iniziale: scrittori si nasce e si

diventa. Lo si diventa se si hanno le basi su cui costruire, se c'è una capacità latente, un'ispirazione avvertibile. I talenti naturali, i geni spontanei di certo esistono, ma sono le eccezioni che confermano la regola. In che modo allora far crescere una professionalità fantascientifica italiana in attesa che si creino quegli sbocchi editoriali che da anni si auspicano? Una risposta sta cercando di darla la Nord e consiste nella traduzione di un "corso di scrittura creativa".

Negli Stati Uniti la *creative writing* è una attività abbastanza comune nelle università, perché nella mentalità manageriale degli americani rientra il fatto che scrittori si può diventare, anche partendo praticamente da zero.

La Nord già aveva saggiato il terreno nel 1989 pubblicando *Come scrivere fantascienza* di Christopher Evans (176 pagine, lire 15000) per la cura di Piergiorgio Nicolazzini.

Allo stesso Nicolazzini si devono sia la cura generale che le bibliografie particolarmente accurate e aggiornate della citata collana intitolata "Scuola per scrittori" che presenta per il momento cinque "manuali" di questo "corso di scrittura creativa".

Mentre il volumetto di Evans può servire come una introduzione complessiva alla materia, gli altri ne ampliano in pratica i singoli capitoli e, a mio parere, si dovrebbero leggere nel seguente ordine: *I temi e le strategie* di Ronald Tobias (176 pagine, lire 16000), *La trama* di Ansen Dibell (180 pagine, lire 16000),

I personaggi e il punto di vista di Orson Scott Card (240 pagine, lire

18000), *Il dialogo* di Lewis Turco (96 pagine, lire 16000) e *La revisione* di Kit Reed (152 pagine, lire 16000).

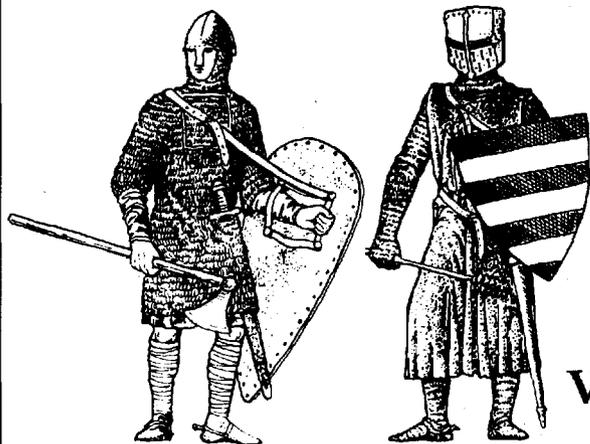
Il "corso" può avere una sua utilità anche in Italia, purché si tenga presente il limite di cui si è detto e cioè che non si può far certo nascere dal nulla uno scrittore, a meno che non si intenda con questo nome esclusivamente una persona che sforna meccanicamente una serie di testi solo perché ha imparato ad applicare un certo numero di regole. Altro limite dell'opera è il suo essere stata pensata e scritta per americani, nel senso che i riferimenti culturali sono al 99 per cento ad autori e opere della cultura di lingua inglese. Bene ha quindi fatto Piergiorgio Nicolazzini, riprendendo una pignoleria (che non era senza scopo e che trovò proseliti) che fu della mia gestione di Futuro (1972-1981), a compilare una serie di "guide bibliografiche per ulteriori approfondimenti" in appendice ai cinque volumetti, che fanno riferimento ad opere soprattutto di saggistica (compresa quella italiana) rintracciabili sul nostro mercato editoriale.

La Nord ha quindi compiuto un notevole sforzo per fornire un aiuto ai dilettanti e agli appassionati italiani che vorrebbero cimentarsi nel professionismo fantascientifico. Se questi titoli si sapranno accogliere per quel che sono, senza pretendere da essi quanto non sono abilitati a fare, riusciranno senza dubbio utili.

GIANFRANCO DE TURRIS

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

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

Libreria

Fumetto
Illustrazione
Gadgets



il MARCHIO GIALLO

Via degli Scipioni, 116 - Roma

METRO OTTAVIANO

LA BARA

In genere i libri horror sono dominati da un tema o da un evento: ci sono i buoni e poi c'è la fonte dell'orrore che precipita in mezzo a loro e porta la situazione alla catastrofe iniziale e all'inevitabile catarsi finale. Normalmente si tratta di un mostro o di una situazione mostruosa: la casa abbandonata, un vampiro, un *serial killer*, un pazzo che parla con Dio e che vuole liberare il mondo dai demoni a fucilate. Richard Laymon nel suo libro **La Bara**, edito da Fanucci, L.28.000, di mostri ne ha messi proprio tanti, almeno tutti quelli citati fin qui, più qualcun altro.

Per colmare la misura, come protagonista-narratore ha scelto uno scrittore di romanzi horror, timido, un po' pauroso e con una vita assolutamente normale. Si tratta di un romanzo scorrevolissimo, piacevole ed appassionante, perfino relativamente poco orrorifico nonostante gli ingredienti.

La trama è interessante, intrisa di vita quotidiana e di quotidiane e comuni paure, ma la vera forza di Laymon come scrittore sono i suoi personaggi, così vivi e reali, dotati di uno spessore interiore ricco e complesso, ognuno con i suoi desideri e le sue paure, inconfessati non perché inconfessabili, ma perché semplicemente privati e personali. E il Mostro, quello vero con la M maiuscola, quello che va combattuto e ucciso, è una persona apparentemente simpatica, innocua, responsabile, che nasconde benissimo il suo essere la fonte dell'orrore vero. Un libro da leggere soprattutto per chi teme i vampiri o i licantropi e scorda che il vero mostro è l'uomo.

GLORIA SADUN

GENOVA PER NOI

E' in arrivo la sempre più mastodontica **Ianua Fantasy**, la Quarta Convention Genovese dei Giochi di Simulazione, Ruolo e Società, che si terrà presso l'Istituto Brignole Sale (Albergo dei Poveri, P.zzale E. Brignole 2, Genova Castelletto), dal 16 al 18 Marzo 1993.

Sono previsti una quantità di tornei. Prima di tutto le selezioni del VI Campionato Italiano di Dungeons & Dragons, poi Axis & Allies, Blood Bowl, DBA e Warhammer 40K, Star Wars, Shogun (sessione unica, massimo 5 Giocatori), Talisman, Battletech ed ASL, "Advanced D&D", Il gioco di ruolo di Dylan Dog, Blue Max, GiRSA (iscrizioni limitate), Diplomacy (sessione unica, max 7 partecipanti), Civilization (sess. unica, max 7 partecipanti), Circus Imperium (sessione unica, max 16 partecipanti), Othello (under 14), Il richiamo di Cthulhu (a squadre).

Ci saranno inoltre tavoli dimostrativi de: I Figli dell'Olocausto, I Signori del Caos e I Cavalieri del Tempio. Fax e segreteria telefonica: 010/887969

Chiara e/ o Paolo Fasce: Tel. 010/887969
Luca Scabbia: tel.010 /218127
Ass. Labyrinth (esclusivamente dopo le 21.30) 010/295610.

Il Club del Cavaliere, a Corsico (MI), in Piazza Papa Giovanni 1, avverte che presso la sede sociale è disponibile una ricca ludoteca e che sono in programma diversi tornei, corsi, escursioni e proiezioni cinematografiche. Telefonare ad Andrea Prete (02-4408913).

A Catania, presso **La Locanda del Viandante**, in via Principe Nicola 47, tel. 095-379703, si gioca a Dungeons & Dragons e a molti

altri giochi di ruolo. E' la prima segnalazione che ci giunge da questa città, congratulazioni.

Vecchie conoscenze sono invece quelli del **Warriors Scledum Club** di Schio (VI), che vantano il motto *Astutia et Ingenium* e si occupano di una quantità di cose. Giochi di società, wargames di tutti i tipi, boardgames, giochi di ruolo, modellismo, la redazione di una fanzine dal nome "Chronicle of Warriors", tutto grava sulle spalle di una ventina di soci assediati da un folto numero di simpatizzanti. Si incontrano nella sede di Via Pio X, al civico 24. Noi che possiamo dirgli? *Per aspera ad astra* e tantissimi auguri!

Al **Baba Yaga Dungeon Club** di Alessandria si pratica la nobile arte del gioco di ruolo. La sede di via Lumelli 37 offre un ben fornito parco giochi e un servizio di ristoro. In programma molte iniziative, anche di stampo agonistico...

A Roma, le associazioni **3D6** e **Villa Carpegna** hanno stretto alleanza e propongono insieme un torneo di Battletech per metà marzo. Informazioni presso Stefano Tricoli, tel. 06-7824930. Infine, sempre a Roma, continuano le attività del gruppo che si riconosce ora col nome **La Clessidra**, ospite dell'associazione **La Maggiolina**, in Via Bencivenga 1. Reduci da un'interessante manifestazione sui giochi di parole tenutasi il 12 dicembre scorso, meditano ora di organizzare un trofeo di Risiko, chiamato "Primo Trofeo Kamchatka", con in palio ricchi premi. Contattare Pietro (tel.06-22931131) o Jamil (tel.06-4460525).

ZATOPEK



Segnaliamo ai nostri lettori tre buoni libri appena usciti

DALL'ARCHIBUGIO AGLI SCACCHI

Tre libri specializzati fruibili anche da un pubblico di non addetti ai lavori: una storia delle armi da fuoco e due manuali sull'arte degli scacchi

Sergio Masini e Gianrodolfo Rotasso sono riusciti in un'impresa notevole: hanno scritto un libro di storia partendo da un argomento puramente tecnico: lo sviluppo delle armi da fuoco dalla nascita ai giorni nostri. E non sembri cosa da poco. Spesso gli esperti di settore che si cimentano in ambiziose 'Storie' delle proprie discipline - per inciso Masini e Rotasso sono così modesti da non inserire la parola "storia" nel titolo del loro lavoro - finiscono per affastellare dati e informazioni in una sequenza puramente cronologica che pare scivolare negli anni come un treno svizzero di notte sulle rotaie, un universo a parte che ignora la complessità della vita, quella vera - la storia appunto - che si sviluppa attorno ad ogni sequenza di avvenimenti impastandosi con essi. Probabilmente è per questo essere vero libro di storia che ***Dall'archibugio al Kalashnikov, sette secoli di armi da fuoco***, Oscar Mondadori, pag.364, lire 16.000, è un libro fruibile, e godibile, anche per chi non sia un esperto del settore. Alcuni passaggi particolarmente eruditi e alcune spiegazioni tecniche approfondite rischiano di

sfuggire un po', ma la trama narrativa, la storia, si segue bene e la massa di informazioni fluisce gradevolmente dal testo ai banchi memoria del cervello del lettore.

Certo il volume non risolve i grandi problemi che affronta, ma nessun serio libro di storia pretende neppure di farlo. L'importante è piuttosto porli i problemi, non lasciarseli sfuggire, affidarli alla riflessione del lettore, fornendo informazioni e spunti curiosi che sottolineino il mistero dello sviluppo dell'umanità, alla cui rettilineità da un pezzo non crede più nessuno.

Un problema sono, invece, almeno per i molti appassionati di questo gioco, gli scacchi. Non c'è dubbio infatti sulla loro appartenenza all'empireo ludico, ma l'enorme interesse che è stato loro dedicato ha fatto sì che troppo spesso giocatori molto dotati in senso assoluto si trovino a disagio di fronte a semplici studiosi della meccanica scacchista. D'altra parte un accesso morbido al mondo degli scacchi e alla letteratura che li attornia non è facile da trovarsi. Per fortuna sono usciti due volumetti che, se non risolvono il problema dell'iperspecializzazione, tipico anche del Bridge e del Go, ma non solo di questi giochi nobili, come dimostrano i campioni di briscola, alleviano le sofferenze dell'iniziazione.

Giociamo con gli Scacchi di Stefano Fabbri e Pierluigi

Passerotti è un volume singolare nel panorama editoriale dei manuali scacchistici. Lo si capisce già dal titolo: giocare non *a* scacchi, ma *con* gli scacchi. Gli scacchi infatti non vengono visti come "il re dei giochi"; ma gli autori pensano "che tutti i giochi abbiano pari dignità: soltanto chi ama può capire l'amore che c'è negli altri". In definitiva un libro per imparare ad amare gli scacchi, dedicato a chi ama altri giochi. Il manuale costituisce una breve e chiara introduzione al gioco degli scacchi occidentali in dodici lezioni, con molti esercizi. Adattissimo anche per gli alunni delle scuole elementari, ad un prezzo (10.000 lire) accessibile a chiunque.

Un manuale per "insegnare ad insegnare" il gioco degli scacchi è invece ***Didattica Scacchistica*** di Pierluigi Passerotti, Stefano Fabbri ed altri autori. Il volume affronta l'insegnamento degli scacchi sotto diverse problematiche ed è adatto sia agli scacchisti, sia agli insegnanti di professione. In particolare sono proprio questi ultimi che dovrebbero maggiormente occuparsi dell'insegnamento degli scacchi e dei giochi in genere; proprio perché invece dell'agonismo privilegiano l'aspetto educativo del gioco considerato come "strumento di crescita personale".

Ambedue i volumi sono in vendita presso la Associazione Scacchistica Torre & Cavallo, via Divina Provvidenza, 96 00166 Roma (tel. 06-6628315).

Un investimento per i periodi di crisi: la lettura

LO SHOGUN DEMOCRISTIANO

Meglio i libri piccoli o quelli grandi? In viaggio un bel librone paginuto dà sicurezza, ma ingombra.

Eppure la narrativa ha bisogno di spessore per avvolgere completamente nelle sue spire.

Al termine delle novecentoquattro pagine di *Shogun* di James Clavell, Tascabili Bompiani, lire 13.000, ci si sente come abbandonati da una storia nella quale siamo calati da diversi giorni... E se *Shogun* non è un capolavoro della letteratura, nè probabilmente Clavell intendeva scriverne uno, rimane sicuramente un perfetto esempio di best seller di fine novecento.

Sempre fra i libroni si colloca *Fatherland* di Robert Harris, Mondadori pag.370, lire 32.000. La trama è quella di una qualsiasi *spy story*, se non fosse per la commercialmente geniale idea di collocare l'avventura in una Germania nazista vincitrice della seconda guerra mondiale. Purtroppo la ricostruzione fantapolitica è molto debole: la Germania hitleriana è una sorta di Russia un po' stalinista, un po' brezneviana, leader in un'Europa povera e triste, bisognosa di un piano Marshall, per ottenere il quale deve trattare con la superpotenza statunitense.

Carino *Congo*, Garzanti, 363 pagine per 18.000 lire, primo grande successo di Michael Crichton. La storia si svolge fra gli USA e l'Africa, alla ricerca di misteriosi diamanti blu, in un contesto ipertecnologico e iperbiologico. La scrittura è puramente cinematografica - Crichton fa anche il regista - e questo dà alla narrazione un ritmo molto incalzante, a

detrimento, ovviamente, di ogni approfondimento psicologico dei personaggi. Un libro che una volta cominciato è destinato a divorare tutto il tempo libero fino al liberante raggiungimento dell'ultima pagina, senza mai dare l'illusione, neanche lui, di aver trovato un capolavoro della letteratura.

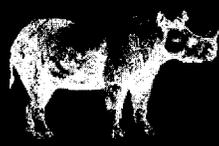
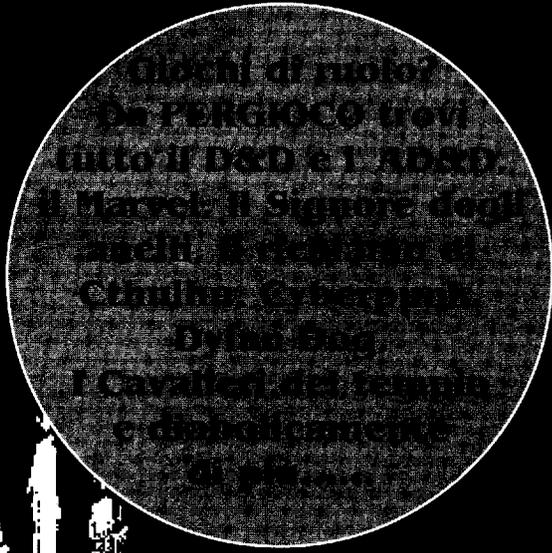
Tentativo di capolavoro è invece *Tuono a Sinistra* di Christopher Morley (Sellerio, 187 pagine per 22.000 lire). Ed è un vero peccato che Morley abbia puntato al capolavoro perchè se non l'avesse fatto forse - ironia dell'arte - ne avrebbe veramente scritto uno. Magari minore, ma pur sempre capolavoro. La sua descrizione di un week-end in campagna fra amici con pulsioni erotiche vaganti è infatti superba, raggiunge i sapori de *Il Grande Freddo* per intendersi, ma il tutto è appesantito da una inutile gabbia magica incomprensibile nella quale l'autore racchiude la vicenda.

Gran penna anche quella di Karel Capek, del quale sempre Sellerio pubblica (sembra si tratti di una prima traduzione italiana) *Fogli Italiani*, 121 pagine per 10.000 lire. Si tratta di appunti di viaggio e insieme di un manuale su come viaggiare: senza aver paura. Senza aver paura dei luoghi comuni, delle guide di viaggio, di quello che si deve o non si deve fare o vedere. E in questo il praghese Capek è maestro. Attraversa l'Italia, rigorosamente senza sapere una parola di italiano, lasciandosi portare dal viaggio più che tentando di dominarlo e riuscendo in quest'ultimo obiettivo, apparentemente

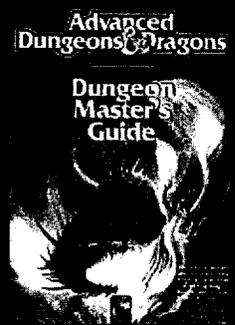
negato, come per abilità prestigiatrice. Certo dispiace che non capisca il barocco, stile, forma di pensiero e comprensione della complessità del mondo che pare sfuggirgli del tutto.

La complessità è invece chiave di lettura per Marco Follini, *La DC al Bivio* (Laterza, 135 pagine in caratteri non belli per 14.000 lire). L'autore è palesemente cattolico, con forte ricordo medievale nel codice genetico. Il saggio è infatti lavoro di abilissima alchimia che nel contorto e apparentemente inestricabile mondo che ci troviamo ad attraversare sceglie - individua? - la Democrazia Cristiana come fulcro problematico e speranza di soluzione indolore, o per lo meno non particolarmente dolorosa, ai problemi politici che ci attanagliano. Con determinazione eroica Follini cancella ogni riferimento estraneo al partito, tre soli accenni alle note vicende in corso (pagine 71, 91 e 131), per eleggerlo a universo da capire, in modo da trovare lì la via d'uscita per tutti dalla fase di stallo politico nella quale l'Italia si è cacciata. Un'operazione di notevole forza intellettuale. Una notazione stilistica per Follini. L'inconsueto uso del punto prima della e congiunzione, non ortodosso ma interessante rafforzativo. Concentra l'attenzione sull'ultimo elemento di un elenco e contemporaneamente lo pone in contrapposizione con i precedenti. Una forma poco usata, astuta, funzionale. E non sgradevole.

SERGIO VALZANIA



*miniature,
boardgames,
wargames,
i giochi di società.*
Videogames
solo originali per
PC *e compatibili*
**AMIGA, ATARI st
COMMODORE 64
AMSTRAD.**
CONSOLE



**NINTENDO
GAMEBOY
SEGA MEGA
DRIVE
GAMEGEAR
LYNX
NEO GEO
con tutti i
videogiochi.
Aquiloni,**

*minigiochi,
librogame,
scacchiere
elettroniche
Kasparov.*

il sistema di vendita PERGIOCO:
MILANO: negozio PERGIOCO in via San Prospero 1,
nel centro storico, in piazza Cordusio, MMI.
ROMA: negozio PERGIOCO in via Degli Scipioni
109/111, Metro Ottaviano.
Da **MILANO** VENDITA PER CORRISPONDENZA SU
TUTTA ITALIA, telefonare 02/ 874580 - 874593.



Una novità da non farsi sfuggire. Un gioco interattivo che ha già fatto impazzire milioni di appassionati di horror in tutto il mondo. Da Clementoni ecco ATMOSFEAR, il re dell'incubo, un nuovo gioco dall'impatto emotivo senza uguali, una sfida contro il tempo nel mondo delle tenebre, nella quale dovrete usare tutte le vostre risorse per prevalere. E non basta: a presto nuove avventure di ATMOSFEAR, "il cult-game" della nuova generazione.



Clementoni