



Agonistika news



Periodico trimestrale - Anno III Numero 2 - Aprile / Giugno 1993 - Sped. in abb. postale gruppo 4/70 (Bologna) - Contiene I.P.

GIOCATORI ERRANTI

Per il cavaliere medievale la primavera annuncia la guerra. Dopo un'inverno scomodo, freddo e non di rado affamato arriva finalmente la stagione nella quale sfogare appieno i propri talenti di combattente. Gli unici dei quali dispone.

Al seguito del proprio signorotto, o di suo figlio, si tratta di andare a rubacchiare qua e là, badando di non allontanarsi troppo in modo da essere sempre pronti a tornare indietro a difendere il proprio.

Se poi qualche ragione impedisce la guerra vera e propria si può sempre ripiegare su di un bel torneo. In quelli seri si riesce anche a farsi ammazzare.

Per i giocatori di ventura le cose non stanno diversamente. Durante l'inverno le giornate trascorrono lunghe, le settimane sono eterne, inframmezzate solo di tanto in tanto da qualche serata come si deve. Ma in primavera cominciano ad arrivare alle narici gli odori dei tornei ludici che si terranno presso i castelli dei principi di mezza Italia.

E' il momento di estrarre le armi dalle custodie, lustrarle ben bene e mettersi in viaggio.

A presto.

SERGIO VALZANIA

GiocoMania e Trofeo Militia in programma a Roma e dintorni

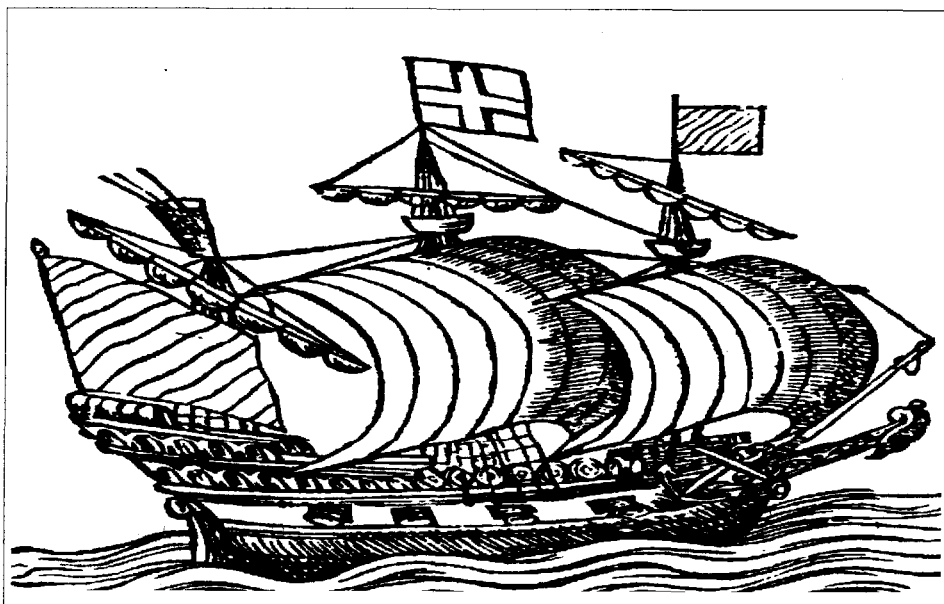
PACE E GUERRA

Due manifestazioni,
una a Roma, l'altra a Rieti,
aprono la stagione ludica

Mentre ci lasciamo alle spalle Ianua Fantasy, l'ormai classica convention genovese organizzata dal Circolo Labyrinth, si profilano all'orizzonte due nuovi importanti appuntamenti ludici. Stiamo parlando di **GiocoMania** (21-23 maggio) e del **Trofeo Militia** (5-6 giugno): il primo si

svolgerà a Roma, il secondo a Rocca Sinibalda (Rieti). Qualcuno si chiederà il perché di due appuntamenti a scadenze così vicine in località a pochi chilometri di distanza l'una dall'altra. La risposta sta nelle differenze di contenuti e di

continua a pag.6



Tutti lo sanno, pochi se ne ricordano

APPELLO AI LETTORI

Anche una rivista artigianale come la nostra,
che copre gran parte dei suoi costi con la pubblicità
e grazie al lavoro gratuito dei redattori e dei collaboratori,
non può fare a meno del sostegno dei suoi lettori

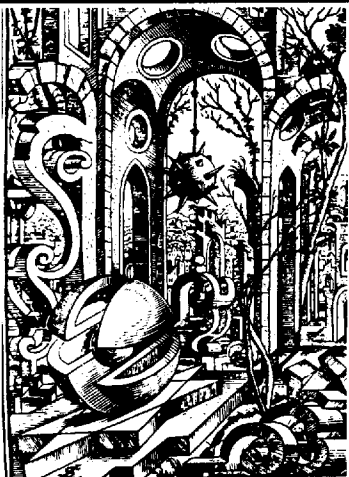
20.000 lire bastano

se in molti risponderanno all'appello

Per darvi la sicurezza di aver speso bene i vostri soldi
(come se ricevere da 3 anni Agonistika News non bastasse),
vi proponiamo una serie di omaggi il cui valore spesso supera l'importo della sottoscrizione

NECRONOMICON

Il libro segreto di H.P. Lovecraft



Il più famoso trattato di
magia evocatoria e
negromanzia, nella
traduzione del mago
John Dee, corredato da
una serie di brevi saggi

Fanucci Editore

Altri volumi disponibili di Fanucci Editore:

Il Ciclo di Dragonprince, di Melania Drawn

Follia per sette Clan, di Philip Dick

Le Porte di Anubis, di Tim Powers

Giochi di simulazione:

Gol! Una partita di calcio simulata

Le Volpi del Mare, le avventure dei corsari tedeschi
nella Prima Guerra Mondiale

Avventure per Dungeons & Dragons

Il Sogno del Centurione, di Maggi e Nepitello

Due Eroi per una Corona, di M. Cammoranesi

Spade nell'Oscurezza, di M. Barbati, edizioni E.va.re.f

Il secondo modulo della trilogia delle Spade Nere

Il versamento fa effettuato sul c/c postale n.35620004 intestato a:

Roberto Flaibani, Via Carlo Pisacane 6, 00152 Roma.

Nella causale indicare: "Sottoscrizione per Agonistika News" e l'omaggio prescelto



Beniamino Placido scrive per noi sulle differenze tra saggio e romanzo storico

I testi scientifici non lo sono poi tanto, mentre quelli scritti per farci divertire ci possono informare in egual misura e senza essere noiosi

l'ospite



vero. Lo sa anche lui, che lo storico è "il romanziere del passato"; mentre i romanzieri sono "gli storici del presente". E questo per due solide ragioni che qui rapidamente si riassumono.

Primo, "la storia non è raccontabile", ha scritto una volta Cesare Garboli. Provate a raccontare la giornata di ieri.

RACCONTARE LA STORIA

Scrivo mentre è in corso una polemica - l'ennesima - sul modo di scrivere Storia, in Italia. E' vero che i volumi del professor Renzo De Felice, costruiti su scrupolosissime ricerche d'archivio, sono però noiosissimi? E' vero che, per converso, i libri di divulgazione storica scritti da Montanelli (o da Antonio Spinosa, o da Arrigo Petacco o da Giordano Bruno Guerri) sono scritti bene, sono, invece, "divertenti"?

E' vero, è vero: è la risposta a tutt'e due le domande. Il giovane storico (non di professione, perciò se lo può permettere) Giordano Bruno Guerri, nell'avvertenza preposta al suo recente *Gli italiani sotto la Chiesa. Da San Pietro a Mussolini* (un libro di storia, dunque, una lunga storia), ringrazia il romanziere Aldo Busi. Dal quale si è fatto impartire una lezione di "ritmo narrativo".

Ma certo, ha fatto bene. Di un certo passabile ritmo narrativo qualsiasi libro ha bisogno. Anche un saggio di economia politica, diceva Galbraith.

Ma non è qui il nocciolo del problema. Non in questa polemica, che rinvia alla modestia (alla miseria, si vorrebbe poter dire) delle due tribù contrapposte: storici contro

giornalisti. Se un giovane studioso scrive un libro scorrevole, vede fatalmente allontanarsi la cattedra. Ed anche l'associazione. Ed anche l'incarico. "E' scritto in stile giornalistico", sentenziano i soloni (con cattedra) incaricati di giudicarlo.

Colpa del giovane, imprudente candidato. Non ha una cugina zoppa, una sorella stordita, una maestra di scuola ritardata capaci di riscrivere il suo testo in modo pomposo, illeggibile? Le utilizzi: si faccia aiutare. E il suo testo sarà considerato "scientifico".

Ma prima, ma soprattutto, la smetta di collaborare con articoli a quel giornale. Come può sopportarlo l'accademico giudicante, che non è mai stato invitato a collaborare da nessun quotidiano?

Accantonato questo aspetto secondario - e folkloristico - avviciniamoci al centro del problema. Lo storico tenderà sempre a scrivere in modo non attraente, inelegante, perché deve tenere in piedi una finzione. La finzione, per l'appunto, di essere uno scienziato, seriamente impegnato nella ricostruzione del passato. Ho altro da pensare io, altro che stile.

Sa bene dentro di sé che non è

Dovrete avere a disposizione qualche quintale di carta. Oppure dovrete scegliere. Insistere su questo particolare piuttosto che su quell'altro.

Sì, ma quell'ora cruciale fra le due e le tre del pomeriggio di ieri - di cui ho fatto il perno della mia ricostruzione - io, storico serio, l'ho studiata davvero. Ho controllato tutto. Testimoni, articoli di giornali, documenti.

Già, ma perché hai scelto quell'ora e non un'altra? E all'interno di quei sessanta minuti perché hai dato importanza a questo particolare piuttosto che a quell'altro? L'arbitrio di ogni ricostruzione storica è evidente. Solo gli storici fingono di non vederlo. Per punizione divina, sono costretti a fare una brutta figura quando richiedi di spiegare perché mai ogni generazione sente il bisogno di riscrivere la sua storia della Rivoluzione Francese. Forse che facciamo rifare la planimetria della nostra casa ad ogni passaggio d'epoca? No, la nostra casa è sempre la stessa. A meno che non sia intervenuto un terremoto. A meno che un vicino invadente non ci abbia rubato, col favore delle tenebre, un paio di stanze.

continua a pag. 4

AGONISTIKA NEWS N.10

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:

Massimo Casa,
Gianfranco De Turreis,
Enrico De Turreis,
Giampaolo Dossena,
Vittorio Frizzi, Luca Giuliano,
Fabrizio Luzzatti, Ennio Peres,
Beniamino Placido,
Marco Ramadori, Angelo Ricci,
Ciro Alessandro Sacco, Pio Sacco,
Gloria Sadun, Pierpaolo Turitto,
Zatopek, Nicola Zotti

Questo numero è stato tirato in
9.500 copie
Associato USPI



continua da pag. 3

Più interessante la seconda ragione. Gli storici fingono di credere che la storia sia, come voleva Croce: "l'intelligenza di una situazione presente; intelligibile solo nella sua genesi, cioè nel suo passato".

Va bene il presente, va bene il passato, ma che c'entra la comprensione, l'intelligenza? C'entrerà tutt'al più per il trenta per cento.

Interroghiamo gli eventi della Rivoluzione Francese per trovarci non la spiegazione, ma la giustificazione del nostro presente. Se siamo rivoluzionari metteremo l'accento sulla giocosa, festosa presa della Bastiglia. Se siamo conservatori metteremo l'accento sui massacri di settembre. Che ignobile, inutile, imperdonabile macello. E questa sarebbe la vostra rivoluzione?

Se siamo protesi alla costruzione di una società democratica e quindi antifascista, scriveremo una certa storia della Resistenza. Se invece ci siamo scocciati della democrazia, e vogliamo negarle

legittimità, scriveremo una storia della Resistenza tutta in negativo. Utilizzando sempre gli stessi austeri archivi. Solo, scegliendo certi documenti e non altri, aprendo solo certe cartelle, facendo finta di non vedere le altre. Con gli stessi mattoni, ci costruiremo diverse fondamenta. E' di quelle che andiamo in cerca.

Naturalmente, questo lavoro di ricostruzione-giustificazione romanzesca che alcuni chiamano "Storia", si può fare ad una condizione. Alla condizione che si tenga nascosta la motivazione fondamentale. Che è quella - ripeto - della giustificazione del presente.

Tanto vale allora leggere i romanzi storici, invece dei serissimi e documentatissimi volumi degli storici. Tanto più che lo storico serio, "scientifico" racconta i fatti "come se fossero accaduti ad altri". Di qui (prima ancora che nello stile) la noia. Mentre il romanzo storico ci racconta quegli stessi fatti "come se fossero capitati a noi stessi". Molto più divertente.

BENIAMINO PLACIDO



In uscita a Maggio:

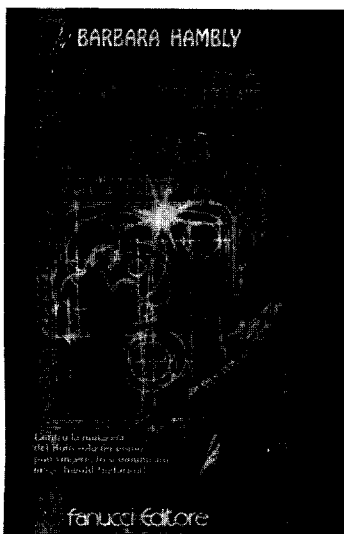
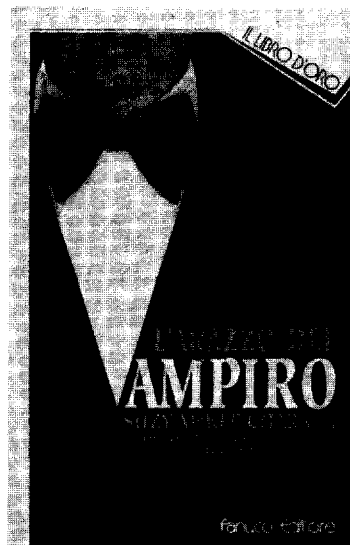
Suzy McKee Charnas

L'Arazzo del Vampiro

Coll. *Il Libro d'oro* L. 22.000

Il Dott. Edward Weyland, brillante ed affascinante professore universitario è in realtà un vampiro. Costretto a vivere cacciando le sue prede, si accorge che qualcosa di umano sta entrando in lui...

VINCITORE PREMIO NEBULA



Barbara Hambly

Le Mura D'Aria

Coll. *I Libri di Fantasy* L. 18,000

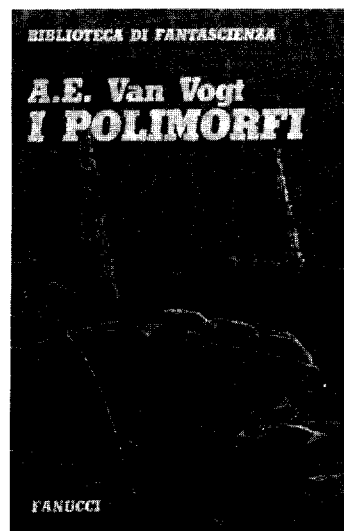
Secondo episodio del Ciclo di Darwath, seguito de "Il Tempo del Buio", narra dell'indispensabile aiuto che il Mago Ingold Inglorion può offrire per uscire dal Buio. Ma anche lui non conosce i suoi limiti...

Alfred E. Van Vogt

I Polimorfi

Coll. *Biblioteca di SF* L. 15.000

Un nuovo ed affascinante romanzo dell'autore più rimarchevole della classica Fantascienza. Autore in esclusiva per la *Fanucci Editore*



NOVITA' FANUCCI EDITORE
HORROR, FANTASY, FANTASCIENZA
00165 ROMA - Via delle Fornaci, 66
TEL. 06/39366384 - 6382998 (FAX)

SIGIS

La Società Italiana dei Giochi di Simulazione, costituita nel 1991, già annovera risultati interessanti non solo per gli interessi suscitati ma per l'apporto di studiosi della materia che le consente di potenziare il ruolo del gioco e della simulazione nel lavoro che operatori sociali e formatori svolgono in amministrazioni pubbliche, aziende, centri di formazione, scuole.

La SIGIS organizza dal 14 al 17 settembre 1993 il suo II meeting - all'interno del programma di Gradara Ludens - con l'obiettivo di portare i partecipanti ad un livello di consapevolezza più strutturato sulle tecniche che governano gli "imperi" della retorica, della pubblicità, della semiologia e dei loro intrecci con le logiche e le tecniche della simulazione; di presentare novità; di progettare i programmi futuri e di essere laboratorio di ricerca.

Il meeting sarà articolato in quattro sezioni:

Simulazione e comunicazione: corso di formazione sull'intreccio tra la Simulazione e gli imperi della Retorica.

Nuove esperienze nel campo della simulazione giocata:

workshop delle nuove produzioni di giochi dei soci

Il Congresso SIGIS:

per progettare il prossimo programma biennale di lavoro e ricerca.

La teoria dei giochi e la simulazione giocata:

seminario di studio per il confronto tra il mondo dei modelli matematici e quello della simulazione giocata.

Per informazioni: SIGIS, via Taro, 35 - 00199 ROMA

tel. 06-8413365-8413366

Fax 06-8413364. Rivolgersi a:

Fatima Micheli, Francesca

D'Ambruoso

continua da pag. 1

impostazione che le due manifestazioni presentano. La prima, **GiocoMania**, è la riproposizione in chiave romana del più noto Giokando, che è ormai diventato, a Milano, il principale appuntamento in previsione del Natale. La formula di Giokando, e quindi di **GiocoMania**, richiede ampi spazi e può richiamare un pubblico dai gusti eterogenei. E' una festa e una ludoteca insieme, dove ci sarà spazio per il gioco giocato in tutte le sue forme: giochi di società, animazioni col pubblico, giochi di ruolo, boardgames, giochi di parole, video e computergames, cacce al tesoro, simultanee di scacchi, quiz più o meno demenziali, prove di abilità, perfino un *green* di microgolf. Agonistika e numerose associazioni ludiche romane saranno presenti con i loro spazi e presenteranno eventi gestiti in proprio: la Società Aperta, la Maggiolina, il circolo Rill, l'associazione Villa Carpegna, la Compagnia dell'Anello, l'Associazione Romana Scacchi organizzeranno la parte competitiva della manifestazione. Sono previsti tornei open di *D&D*, *Axis & Allies*, *Warhammer 40.000*, *Blood Bowl*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *Blood Master*, e proprio lì si svolgerà la finale del prestigioso *Trofeo Silmaril*, che da anni laurea i campioni romani di *D&D*. Non mancherà infine *Adventurer Kings*, il primo gioco in differita disponibile in Italia, che sarà presentato per la prima volta al pubblico in brevi partite di 3 turni. Per accedere alla manifestazione sarà necessario acquistare un biglietto giornaliero d'ingresso di 10.000 lire (Strategia e Tattica curerà la prevendita e l'iscrizione ai tornei) e vale la pena di spendere qualche parola in più per segnalare che la manifestazione si svolgerà nel nuovissimo Spazio Flaminio, in via Flaminia 80, nel pieno centro

di Roma, una zona egregiamente servita dalla metropolitana e da molte linee di autobus. Si tratta di un vecchio posteggio dell'ATAC (l'azienda municipalizzata dei trasporti della capitale), completamente ristrutturato e adibito a spazio fieristico: 1.400 metri quadrati coperti che rappresentano finalmente una sede adeguata per una grande manifestazione ludica.

Completamente diverso è invece lo spirito e il programma con cui l'omonima associazione organizza il **II Trofeo Militia**.

Innanzitutto il luogo: Rocca Sinibalda, un castello medievale a 60 chilometri da Roma, raggiungibile preferibilmente in auto, che lascia a bocca aperta chiunque lo veda per la prima volta. Circondato da un piccolo borgo semidisabitato, perso in mezzo ai monti della Sabina, lontano quanto basta dalla trafficatissima Via Salaria, è assolutamente il massimo per chi cerca l'atmosfera adatta al gioco di riflessione. Ed è questa appunto la formula: tranquillità, concentrazione, eventi selezionati adatti per un pubblico di giocatori esperti e molto esigenti. La manifestazione era originariamente dedicata al wargame tridimensionale, che ne costituisce ancora la struttura portante, ma con questa seconda edizione si registra una notevole apertura a giochi più popolari: Agonistika, infatti, è stata incaricata di organizzare una ludoteca ben fornita e sono previsti tornei di *Risiko*, *Axis & Allies* e *Dungeons & Dragons*. Il programma principale prevede il Campionato Europeo e Italiano di wargame antico, il Campionato Italiano a squadre di wargame medievale e numerosi eventi dedicati al modellismo. Gli interessati possono fare riferimento a Dario Zerboni, tel. (06) 8601551, e a Strategia e Tattica, tel. (06) 6787761-6789400.

ROBERTO FLAIBANI

In
ch
all
co
let
tra
ro
ra
Pe
Pe
bi
Ca
il
co
de
ad
Bl
in
lir
di
Il
gi
ca
so
m
Cl
e
pe
U
pu
m
ur
ur
pr
pa
so
leg
ra:
Il
pr
sc
pr
"F
fa
Or
cle
st
di
ch



Un gioco alla ricerca dei vocaboli nascosti in racconti improbabili

LE PAROLE PER DIRLO

Inventare storie brevi e bislacche, che saltabeccano da un tema all'altro senza apparente connessione, è un passatempo da letterati di rango. Nella tradizione sono stati i favolisti, i romanzieri e i poeti a produrre il racconto surreale, a sorpresa. Pensate ai racconti straordinari di Poe, ai *nonsense* di Lear, alle bizzarre invenzioni narrative di Calvino, Queneau o Allais. Oggi il riferimento immediato è la comicità straripante e "fredda" dei Benigni, dei Bergonzoni, fino ad arrivare a Woody Allen. **Blablaba, il gioco delle storie impazzite** (Ed. Ricordi, 70.000 lire), si muove proprio in questa direzione.

Il gioco è per 2-6 giocatori. Si gioca su un tabellone diviso in caselle, in ognuna delle quali ci sono i *bla*, una sorta di girini multicolori dall'aria maliziosa. Chi è di turno tira un dado da 12 e muove il suo segnalino sul percorso.

Un esempio in prima persona può chiarire cosa avviene. E' il mio turno: muovo e finisco su una casella con tre *bla*. Prendo una carta blu e scelgo, tra quelle proposte, un numero di parole pari al numero di *bla*, di cui rivelo solo i numeri di riferimento: *legamento* (n.1), *termometro* (n.3), *rasoio* (n.5).

Il giocatore alla mia sinistra prende ora una carta celeste, sceglie uno dei temi in essa proposti e lo legge ad alta voce: "Prendi parte ad un gioco fantastico a casa di amici..." Ora tocca a me: nel tempo della clessidra devo raccontare una storia su questo tema, cercando di infilarci dentro le tre parole che avevo scelto tenendole

nascoste, ossia facendole sembrare "naturalmente" interne alla narrazione. Operazione facile, in teoria.

Così racconterò: "Come tutti i martedì, stavo giocando con i miei amici ad un gioco di ruolo pieno di sorprese. A mezzanotte, il padrone di casa propone di fare una pausa e di rilassarci un po'. Perché non cimentarsi in una partita a freccette? Abbiamo accettato tutti con entusiasmo. Dovevamo maneggiare le freccette con cautela, perché avevano la punta affilata come un *rasoio*. La sfida era accesa e la tensione saliva come un *termometro* quando hai l'influenza. Mi sentivo scatenato ed ero in corsa per la vittoria: tanto è vero che ho fatto un movimento brusco e mi sono strappato un *legamento*. Ma ero pieno di ardore eroico e sono riuscito a vincere la partita". In questo racconto cerco di depistare gli altri con parole poco appropriate, stonate, strane, come "incertezza, cimentarsi, freccette, influenza, scatenato, ardore, eroico". Gli altri devono provare a indovinare le tre parole che avevo scelto.

Comunque io ho messo tutte e tre le parole nel mio racconto e guadagno 50 punti. Chi le indovina guadagna 50 punti per parola.

Se però mi fossi fermato su una casella *bla oro*, avrei dovuto scegliere quattro parole. Se le avessi inserite tutte, avrei guadagnato 250 punti. Ma se un avversario le avesse scoperte tutte e quattro, avrei perso 150 punti.

Per ogni 150 punti totalizzati, si guadagna un gettone del proprio

colore che va posizionato su una delle tre caselle *bla oro* del percorso.

Vince il gioco chi riesce a coprirle tutte e tre.

Come vedete, il meccanismo ricorda un po' quello del *Trivial Pursuit*, semplice ed essenziale. Solo che qui non ci sono domande cui dare una risposta esatta. Ma storie da inventare. Sotto questo aspetto, l'attesa è prepotente: il ritmo è quello di un telefilm americano alla Perry Mason, dove all'arringa del procuratore risponderà di sicuro una brillante perorazione dell'avvocato difensore. Come in un gioco di quiz, il panico è sempre in agguato: i giocatori possono incalzare il raccontatore, sperando di confonderlo e fargli perdere il filo. Una scuola di pensiero dice che è meglio immaginare storie lunghe e tortuose come libri-game, dove si passa con naturalezza da un argomento all'altro senza preoccuparsi della coerenza. Altri pensano invece che sia meglio affidarsi a frasi lapidarie e secche, possibilmente sulla falsariga di buoni esempi da seguire. Se le parole scelte sono *bronzo* e *difeso* e il tema è "sei in piena leggenda...", potrebbe venirmi in mente di raccontare: "Uscii dai corridoi quasi di corsa. Lei era lì, fuori della grande porta: luminosa e attenta, mi attendeva trepidante. La spada di bronzo brillò nel sole del mattino: gocciolava ancora di sangue. Ci crederesti, Arianna? le dissi. Il Minotauro non si è quasi *difeso*."

MASSIMO CASA

Stormbringer, GdR basato sul mondo letterario di Michael Moorcock

ELRIC L'ALBINO

La Stratelibri propone in tre bei volumi il GdR che dispone di uno dei più celebrati e apprezzati sistemi di magia

La saga di Elric di Melniboné, il negromante albino ideato da Michael Moorcock (Editrice Nord), è certamente tra le più famose del suo genere. Il principe Elric, ultimo discendente di una stirpe in declino, è un eroe tormentato e conteso dal destino, sempre solo di fronte alla bilancia cosmica del Caos e della Legge in una incessante ricerca della propria identità. I Regni Giovani che fanno da sfondo alla storia sono esotici e decadenti, al confine tra la civiltà e la barbarie; un universo terrificante e perfettamente ambiguo, nel quale l'odore della morte si confonde con il profumo delle alcove. Un universo ideale per un GdR che pretende di distinguersi dagli altri. In effetti, nel 1981, alla sua prima edizione, **Stormbringer** era una perla rara, nella generale scarsità di giochi basati su mondi letterari coerenti e originali. Oggi questa è ormai la regola per il GdR, ma **Stormbringer** non ha perso il suo fascino.

Nell'edizione italiana il manuale è stato suddiviso in tre volumi (venduti separatamente): il *Regolamento*, *Creature e personaggi* e lo *Schermo del Master*, al quale sono allegare le mappe dei Regni Giovani e un'avventura. Un'edizione ben curata (ma questa sembra ormai una lodevole abitudine per la Stratelibri), con illustrazioni italiane di ottima qualità che si

aggiungono alle originali (una nota di merito per l'art director Paolo Parente).

Il sistema di simulazione è quello classico della Chaosium che i giocatori italiani del *Richiamo di Cthulhu* conoscono bene. La generazione del personaggio avviene in modo totalmente casuale, lanciando 3d6 per le caratteristiche, con aggiustamenti vari secondo la nazione di origine, e lanciando 1d100 per la classe di appartenenza (guerriero, mercante, marinaio, cacciatore, ecc.) con le conseguenti abilità in percentuale. Il sistema di generazione casuale in genere è poco gradito ai giocatori più esperti, abituati ormai a sistemi più moderni che prevedono l'investimento di punti. Il vantaggio è notevole, però, per chi vuole iniziare a giocare senza dover fare troppi calcoli e previsioni sugli sviluppi futuri del suo personaggio. Dopotutto la scelta degli autori è ben motivata rispetto ad un'ambientazione che affida un ruolo importante al gioco del destino, e i dadi ne sono un'espressione concreta.

Il sistema della magia è invece uno dei più celebrati ed apprezzati. La magia è sempre vista come essenza del Caos. Solo chi ha un'intelligenza e un *mana* abbastanza elevati può accedere a rituali, formule ed evocazioni di entità diaboliche ed elementali in grado di controllare le forze magiche.

Queste sono creature ed entità che dimorano in altri piani di esistenza e dovranno essere controllate e sottomesse alla volontà dell'evocatore.

L'evocazione degli Elementali è di tipo sciamanico: richiede uno stato alterato di coscienza e, a volte, un oggetto al quale vincolare l'incarnazione dell'elementale stesso. L'evocazione dei demoni è più complessa, i loro poteri magici sono vasti e diversificati. Nei milioni di piani di esistenza che costituiscono gli Inferni del Caos c'è un demone adatto per ogni circostanza purché lo stregone abbia il tempo a disposizione sufficiente per cercarlo. Anche i demoni hanno la deplorabile tendenza a ribellarsi al loro evocatore con conseguenze devastanti per la sua anima che potrebbe essere divorata.

Per magie di maggiore portata, l'evocatore ha a disposizione i Signori degli Elementali (maree, eruzioni vulcaniche, terremoti e catastrofi di questo genere) e addirittura le supreme divinità della Legge e del Caos. Di grande suggestione è poi l'evocazione dei Signori delle Bestie, come Meerclar, Signore dei Gatti, l'essenza della "felinità".

L'ambientazione ideata da Moorcock per i suoi romanzi, ben completata e resa giocabile dal lavoro degli autori di **Stormbringer**, permette una buona interpretazione dei personaggi e un GdR di ottimo livello, purché i giocatori sappiano rispettarne le atmosfere. I principi teologici dell'eterna lotta tra la Legge e il Caos richiedono ai giocatori un certo approfondimento, e la lettura dei romanzi della saga non guasta, anzi direi che è essenziale.

LUCA GIULIANO

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 altre 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

A confronto le due principali riviste americane di boardgame

GUERRA SCRITTA E GIOCATA

Fin dalle copertine balzano agli occhi le differenze tra l'approccio tradizionalista di Strategy & Tactics e quello più moderno e graffiante di Command

Gli appassionati di boardgame stanno dividendosi in due partiti: da un lato gli affezionati lettori di **Strategy & Tactics**, emanazione storica della mitica SPI, e dall'altro gli appassionati di **Command**, l'organo ufficiale del prolifico e fantasioso staff di progettisti della XTR.

Le due riviste sono diventate i poli di aggregazione attorno ai quali la tribù dei giocatori della simulazione bellica sta lentamente ma inesorabilmente consumando una sorta di scissione culturale. Forse esagero, però le due riviste sono effettivamente diverse e anche i loro lettori sono ben distinguibili: se poi c'è qualcuno - come me, per inciso, - che le compra e legge entrambe, si tratta solo degli immancabili bastian contrari o di rari, ma perniciosi, casi di giocatori schizofrenici. Ho sotto gli occhi tre dei più recenti numeri delle due riviste: i numeri 153, 154 e 155 di **S&T** e i numeri 18, 19 e 20 di **Command**. La copertina, come è ovvio aspettarsi, strilla subito la differenza tra le due pubblicazioni.

Le copertine di **S&T** sono sobrie e misurate, quasi caste, oserei dire:

sul n. 154 (il gioco: *The Russo-Turkish War 1877-78*) e sul n. 155 (*The Italian Campaign: Anzio*), compaiono delle semplici mappe militari: la prima è un antico originale ravvivato da disegni di soldati turchi, la seconda, invece, una piantina appena stilizzata. La massima concessione "allo spettacolo" è una fotografia di guerra (n. 153: il gioco è *Operation FELIX*, un ipotetico assalto tedesco alla rocca di Gibilterra durante la Seconda Guerra Mondiale), che mostra una squadra lanciafiamme tedesca in azione, per giunta, ed è veramente il colmo, con il lanciafiamme spento.

Invece le copertine di **Command** sono tutte un vero e proprio elogio del fuoco: da quello reale (il gioco è *Tet T68* sul n. 18) che si sprigiona da un campo trincerato americano, mentre un miliziano Viet Cong esulta in primo piano agitando il suo PPsh-41, a quello metaforico del *Sol Levante*, che appare minaccioso alle spalle di spiritati fanti nipponici che caricano con la baionetta inastata, nel fascicolo n. 19 dedicato alla guerra russo-giapponese (*Port Arthur*). Infine nel n. 20 il fuoco è nei colori e nel sapore della copertina e del gioco cui è dedicata: *Cortés*, sulla conquista dell'Impero Azteco.

La scelta grafica ha un immediato riscontro nei contenuti delle due riviste, in particolare dei giochi che le accompagnano.

I giochi di **Command** sono furenti, appassionanti, carichi di ispirazioni anche poco ortodosse

(specialmente quelli di Ty Bomba, il direttore della rivista: un nome ben noto a tutti gli appassionati) ma sempre piene di fascino e di attrattiva.

Si tratta di una "eterodossia" stilistica che viene sapientemente accompagnata da una grande razionalità nella confezione del gioco: saggia costruzione del regolamento, sempre semplice e ben scritto, pubblicato separatamente dalla rivista in modo da poter essere utilizzato senza danneggiarla; pedine studiate per essere maneggevoli e chiare; persino le mappe, per quanto classiche nel disegno, in realtà hanno tabelle molto ben disposte e spesso duplicate sui due lati della mappa, per poter essere lette da senza fatica da entrambi i contendenti.

Sono giochi, per concludere, per chi ama le situazioni forti, il "cosa sarebbe successo se...", ed è naturalmente predisposto ad un approccio anticonvenzionale alla storia militare, ma non disprezza la praticità della più moderna progettistica ludica.

Da segnalare, inoltre, una caratteristica assai pregevole dei giochi di **Command**: la serialità. Infatti nel fascicolo riservato al regolamento sono spesso contenute varianti per i giochi pubblicati nei numeri precedenti, corredati spesso delle pedine necessari per giocarli. Una caratteristica, questa, che permette di dare una rispolverata ad un gioco già giocato senza spendere una lira di più o - e non è poco - imparare un nuovo regolamento.



I giochi di S&T sono invece più adatti ad un giocatore riflessivo e "tradizionalista". Il loro punto forte è l'attendibilità storica, il dettaglio della simulazione, il rigore del boardgame classico in tutti i suoi dettagli: dalla grandezza delle pedine ai colori della mappa, passando per la numerazione dei paragrafi del regolamento.

Personalmente sono affezionato a questo modo di intendere il boardgame e, tuttavia, non si può nascondere che la lista degli *errata corrige* dei giochi di S&T inizia a diventare un po' troppo ingombrante.

Particolarmente fastidiosi e ricorrenti sono, ad esempio, gli errori nelle scritte sulle pedine, un difetto difficilmente rimediabile.

Sotto il profilo della programmazione delle pubblicazioni, inoltre, si rimane sfavorevolmente colpiti dal fatto che alcuni giochi di questa rivista non siano "autosufficienti": è il caso di *Anzio* che appartiene alla serie di *The Italian Campaign*, e che non può essere giocato se non si ha anche la precedente uscita della serie: *Salerno*.

Questo è un serio handicap, anche se, ad onor del vero, ciò è ben evidenziato in copertina.

Tirando le somme, dal punto di vista dei giochi, credo che

Command superi **Strategy & Tactics**: non di molto, forse, ma quanto basta per esprimere una preferenza significativa.

Per quanto riguarda il contenuto delle due riviste, invece, la situazione è diversa.

Command è espressione di un ambiente politicamente orientato verso la destra repubblicana americana e quindi è un buon punto di riferimento per quanti sono interessati ad ascoltare le interpretazioni dei fatti storici di questa corrente politica: in particolare, ovviamente, quelli di attualità. Gli articoli sono sempre vivaci ed interessanti, con un

suntuoso corredo grafico ed iconografico, però con il difetto di confondere la fase di commento dei fatti storici con quella della loro descrizione, a volte in modo un po' unilaterale.

Indubbiamente, la lettura di **Command** si rivela estremamente stimolante, perché tende a dare notevole spazio a letture non "ortodosse" degli eventi storici oppure ad opinioni "revisioniste". a volte in modo esagerato e decisamente eccentrico.

Strategy & Tactics ha, invece, un'asetticità a volte un po' paludata, ma più indipendente e senza coloriture politiche. È una rivista di storia e di giochi che non veicola messaggi politici. Sobria e misurata nei commenti, con un contenuto sempre molto competente ed informatissimo, ha il pregio ed il difetto di essere irrimediabilmente uguale a se stessa. Un minimo di brio in più forse non guasterebbe.

Per contro, un'apprezzabile novità sono le schede di tattica militare, sempre di eccezionale interesse: forse questa politica di approfondimenti, che esulano dal contesto puramente storico per entrare in quello più propriamente militare, potrebbe rappresentare quel nonsoché assente nel panorama editoriale delle riviste di boardgame.

In conclusione mi pare di poter dire che **Command** sia oggi migliore di **Strategy & Tactics**, la differenza di prezzo tra le due pubblicazioni non compensa la differenza qualitativa.

Personalmente sono affezionato a **Strategy & Tactics** e spero vivamente che trovi l'energia per rimanere al livello della concorrenza: sono convinto che dalla competizione tra le due riviste emergerà un prodotto sempre migliore per gli appassionati di storia e di simulazione militare.

NICOLA ZOTTI

PICCOLA GENTE

L'antologia *Il Piccolo Popolo (storie di nani e di hobbit)* a cura di B. Searles e B. Thomsen (Mondadori, collana Urania Fantasy, 219 pagine, 6.000 lire), esamina una categoria di personaggi che, sia nei giochi di ruolo che nei romanzi fantastici, non sono tenuti in eccessiva considerazione: nani, hobbit, halfling. I racconti di questo libro mettono in evidenza un aspetto sconosciuto di tali personaggi, il coraggio, che, a differenza di quanto si può pensare, non ha niente a che fare con l'altezza.

Sempre restii ad imbarcarsi in avventure, più inclini a restarsene a casa a fumare la pipa, i mezzi uomini possono anche avere origini "marziane", come ne *L'origine degli Hob*, di Judit Moffett, o vivere emozioni come quelle del classico racconto del fagiolo magico nell'avventura *Una scintilla per Omero* di R.A. Salvatore (autore di una delle serie di *Forgotten Realms* tradotte in italiano da Armenia).

Interessante è anche una nuova versione dei Trolls o Trows. A differenza di come sono descritti da Mickey Zucker Reichert ne *La Pipa degli Eranis* o da John Dalmas ne *La Mappa dello Stoor*, nel racconto di Charles de Lint *La bambina sgraziata* essi appaiono in una veste molto più umana sotto il profilo affettivo, al punto che una donna si unisce di sua volontà ad uno di loro. Un libro, dunque, caldamente consigliato a chi preferisce un altezzoso elfo ad un rude nano o ad un simpatico halfling, per dimostrarli come questi ultimi possano essere personaggi validi sia narrativamente sia dal punto di vista del role-playing.

ENRICO DE TURRIS

E' uscita in Italia la traduzione di GURPS, un basic set di ben 268 pagine

CONIGLI E CYBERPUNK

Il Gioco di Ruolo coltiva da sempre l'ambizione di essere enciclopedico e universale. Più di un autore si è cimentato nella costruzione di un sistema di simulazione semplice, flessibile e compatibile con diverse ambientazioni. I primi sono stati Greg Stafford e Lynn Willis con il *Basic Role-Playing* del 1980, che è alla base di tutti i prodotti della Chaosium. L'ultimo è stato Gary Gygax con *Dangerous Journeys* (GDW, 1992). Nessun sistema universale, però, fino a questo momento, ha avuto un successo paragonabile a GURPS di Steve Jackson. Un successo meritato e hanno fatto bene i Giochi dei Grandi e la DAS Production ad associarsi in questa impresa e proporre la traduzione al pubblico italiano. Un'impresa lo sarà certamente se vorranno tradurre e pubblicare tutti i supplementi che sono stati prodotti in questi sette anni. I supplementi (una quarantina, senza contare le avventure) sono la vera ragione della fortuna che GURPS ha avuto presso gli appassionati. L'universo di Steve Jackson non pone limiti alla fantasia. Ci sono tutte le ambientazioni più note del GdR, dalla fantascienza all'horror, dal cyberpunk all'avventuroso-militare. Ma ci sono anche ambientazioni più originali, di interesse specialistico, che pochi altri si potrebbero permettere senza fare un fiasco clamoroso. Ricorderò - soltanto per far venire l'acquolina in bocca ai lettori e come suggerimento personale agli editori - *Ice Age*, una Europa del Pleistocene unica nel suo genere; *Bunnies & Burrows*, l'adattamento di un

vecchio GdR, ormai esaurito, sulla vita spericolata dei conigli; e *Illuminati*, uno scenario prezioso per orientarsi nel mondo delle società segrete, tratto da un famosissimo gioco di carte dello stesso Steve Jackson. GURPS è costituito da un Basic Set di ben 268 pagine, nel quale vengono illustrate le regole fondamentali (costruzione del personaggio, equipaggiamento, sistema di risoluzione delle azioni e di combattimento) e tutto quanto può servire per lo sviluppo di avventure in ogni tempo e luogo, con uno spruzzo di magia e di poteri psionici. Il tutto è completato da un'avventura in solitario e da uno scenario completo: *La carovana di Eins Arris*. Del sistema di combattimento vengono fornite due versioni: una versione semplificata e una per i giocatori più esigenti. Si tratta di un regolamento ormai collaudato e unanimemente giudicato tra i migliori a disposizione. Il personaggio viene creato acquistando caratteristiche e abilità, seguendo i desideri del giocatore che, volendo, può anche aumentare i punti a disposizione scegliendo degli svantaggi che sono comunque preziosi per interpretare il ruolo in modo divertente e ironico. Il sistema di risoluzione delle azioni è basato sul lancio di 3 dadi a sei facce; per avere successo il risultato deve essere uguale o inferiore al valore dell'abilità richiesta. In alcune circostanze intervengono dei modificatori che possono aumentare o diminuire le probabilità di successo ma, nella sostanza, il sistema è sempre

fluida e di facile applicazione. E' un sistema adatto ai principianti? Non proprio, nonostante il lodevole impegno di Steve Jackson e dei suoi collaboratori. Soprattutto per un motivo: la scarsità di avventure pronte per essere giocate. Il manuale delle regole di base, essendo universale, non approfondisce nessuna ambientazione in particolare, essendo questo un compito che è lasciato ai supplementi. GURPS è ottimo per il Master autosufficiente e per i giocatori che amano passare rapidamente da un'ambientazione all'altra senza doversi sobbarcare lunghe spiegazioni sulle regole. Per questo tipo di giocatori i supplementi sono straordinariamente ben fatti e fanno venire "un sacco di idee". Il primo supplemento pubblicato in italiano (c'era da aspettarselo) è *GURPS Fantasy: il magico mondo di Yrth*. E' il meno originale, ma come dar torto agli editori? L'ambientazione fantasy è sempre quella più richiesta. Il secondo supplemento appena uscito è *Conan*, il famoso eroe dell'Era Hyboriana che per alcuni rimane il simbolo stesso dell'heroic fantasy. Il volume non mancherà di interessare anche gli appassionati che, pur non essendo giocatori di ruolo, subiranno senz'altro il fascino di una magistrale ricostruzione para-letteraria del mondo di Robert Ervin Howard. GURPS è una vera "opera aperta" che si apre sugli spazi infiniti della fantasia. Se cercate un sistema di gioco con cui plasmare i vostri sogni, l'avete trovato.

LUCA GIULIANO



*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

Sanguinaria: più che una rivista, un nuovo strumento per gli amanti del GdR

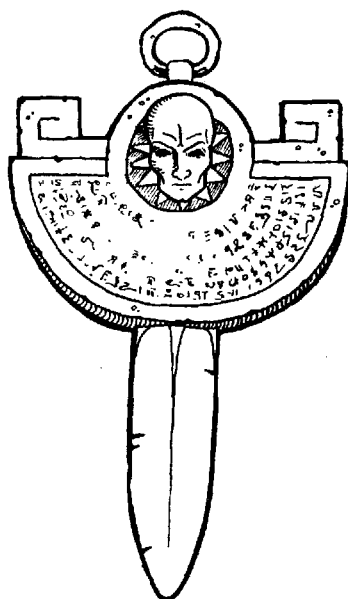
PER LEGGERE E PER SCRIVERE

E' inutile negarlo... qui alla Devil's Den siamo emozionati! Non potrebbe essere altrimenti nell'annunciare la nascita di **Sanguinaria**, la nuova rivista italiana interamente dedicata al gioco di ruolo. **Sanguinaria** vuole colmare un vuoto. Negli ultimi anni abbiamo assistito, grazie al meritevole sforzo pionieristico di poche case editrici, ad un'enorme diffusione, anche in Italia, di nuovi sistemi per il gioco di ruolo; sistemi che, più o meno interessanti, più o meno giocati, hanno comunque portato ad un notevole radicamento del role-playing nella cultura ludica degli italiani. Il gioco di ruolo, con tutto il suo bagaglio fantastico, ha trovato oramai, finalmente anche in Italia, un suo posto ben preciso nelle riviste, nei quotidiani, nei programmi radiotelevisivi, nella cultura seria o, per meglio dire, "seriosa".

Il gioco di ruolo non deve però certamente ridursi solo a materia di studio, ad un fluire passivo di regole più o meno complesse, ad una mera applicazione pedante di parametri imposti dall'alto. Il gioco di ruolo deve essere, e sicuramente per moltissimi appassionati lo è, uno stimolo per la creatività personale, una carica di "energia fantastica" da metabolizzare nel proprio immaginario e da restituire, arricchita dal proprio vissuto, ad un pubblico sempre più vasto ed attento. Il giocare in genere, e dunque tanto più il gioco di ruolo, è immedesimazione, è improvvisazione, è socializzazione, è un continuo superamento dei propri limiti, è dunque, crescita. E' questo che rende il role-playing un impiego

del proprio tempo certamente più "adulto" rispetto al quotidiano passivo indottrinamento che subiamo dai mass-media e dai telequiz demenziali.

E qui arriviamo al vuoto di cui sopra. Manca, o perlomeno è mancato sino ad oggi, uno spazio per la libera espressione dell'enorme creatività dei



giocatori italiani. Le fantastiche avventure per il gioco di ruolo, le incredibili storie create dalla fantasia dei nostri Master, rimangono per lo più inediti sogni nel cassetto. E' qui che nasce **Sanguinaria**, che vuole precisamente essere un punto d'incontro fra gli autori italiani di

avventure e, da sottolineare, i migliori illustratori del fantastico. Non dimentichiamo infatti che è proprio dal campo della grafica, dei fumetti e dell'illustrazione che sono venuti enormi contributi al nostro immaginario fantastico. **Sanguinaria** illustrerà le avventure dei lettori, accuratamente selezionate, che invitiamo peraltro a spedirci senza ritegno, con i lavori dei migliori disegnatori, più o meno conosciuti, ma accomunati dalla passione per il gioco e l'avventura. Per essere conosciuti si deve "esordire" e questo, in Italia, è oltremodo difficile, soprattutto in un settore come quello del fantastico. Tanto per cominciare la copertina ed un'avventura del secondo numero di **Sanguinaria** sono opera esclusiva del grande Pino Rinaldi, disegnatore, fra l'altro, del bonelliano Nathan Never.

Sanguinaria offrirà dunque ogni tre mesi solo il meglio della produzione italiana di avventure per tutti i giochi di ruolo conosciuti. **Sanguinaria** vuole essere in sintonia continua con i suoi lettori. Saranno proprio loro a scegliere i loro autori preferiti. Ogni numero **Sanguinaria** premierà l'avventura più votata. Vi sarà spazio anche per il racconto del mese: una terrificante storia di ambientazione fantasy-horror, anche questa illustrata. **Sanguinaria** è dunque la rivista dei lettori. Tutti i nostri sforzi saranno tesi al suo continuo miglioramento, ma ciò sarà possibile solo grazie al loro indispensabile aiuto.

MARCO RAMADORI



La terza edizione di Talislanta

LA NUOVA ERA

Nel grande numero di giochi di ruolo fantasy disponibili sul mercato statunitense e, di riflesso, anche in Italia, **Talislanta** è uno dei pochi ad avere caratteristiche di originalità tali da renderlo una scelta interessante anche per chi, stanco degli stereotipi, si sia solidamente votato a generi diversi.

La caratteristica principale di **Talislanta** è infatti un fare del tutto a meno degli elementi mitologici nordici (elfi, nani, foreste popolate di folletti) preferendo invece creare un mondo originalissimo abitato da popoli e razze assolutamente inediti e degni d'interesse, tutti con costumi ed abitudini proprie: ad esempio citiamo il popolo magico dei Thrall, guerrieri con una cultura unicamente militare i quali coprono il loro corpo di tatuaggi che forniscono informazioni su età, clan di appartenenza, imprese compiute e altro ancora. L'interazione tra tutti questi popoli forma un mondo che è un autentico caleidoscopio di possibilità, eventi e fonti d'avventura e, elemento degno di essere segnalato, tutti i popoli di **Talislanta** sono relativamente autonomi e la razza umana non è la razza "principe" con tutte le altre razze ridotte al ruolo di satelliti.

Il sistema di gioco è semplice e si vale del dado a venti facce per valutare l'efficacia di ogni azione: un giocatore che voglia effettuare un tentativo deve semplicemente lanciare il dado contro la caratteristica in gioco (ne esistono otto) a cui si aggiungono abilità e modifiche assegnate dal Master per la difficoltà e facilità

dell'azione. Se il risultato è pari o inferiore il tentativo è riuscito, altrimenti fallisce. C'è anche la possibilità di effettuare colpi maldestri o successi straordinari, come in quasi tutti i giochi di ruolo più recenti.

Il massiccio volume di regole (oltre 320 pagine escluso l'indice generale!) è realizzato con sufficiente cura e si occupa di tutti gli argomenti necessari alla conduzione del gioco: non manca una descrizione (breve) di tutto il mondo di **Talislanta** ed in particolare dei Sette Regni, una sorta di crogiuolo culturale in cui si trovano esponenti di quasi tutte le razze, nonché della capitale come pure una interessante e, novità straordinaria, non violenta avventura introduttiva. I Sette Regni fungono da nazione introduttiva poichè sono tolleranti e diversificati e i vari abitanti forniscono un motivo logico per giustificare la creazione dei gruppi più assortiti che altrimenti ben difficilmente si formerebbero.

Il gioco è sicuramente meritevole di attenzione, anche perchè le regole vere e proprie occupano appena una ventina di pagine sul massiccio totale complessivo, se non altro per la possibilità di interpretare personaggi davvero insoliti e di compiere avventure in un mondo esotico e bizzarro. La presenza di Jonathan Tweet al fianco del "vecchio" Stephen Michael Sechi (autori della terza edizione) è poi una garanzia di qualità ed esperienza nella progettazione di giochi (Jonathan Tweet è coautore di *Ars Magica*, in italiano nel 1994 dalla Das Production).

PLAY BY MAIL ITALY

Ben 16 bollettini dedicati al gioco postale si sono succeduti in Italia negli ultimi anni: al momento attuale ne sono sopravvissuti solo alcuni, tre dei quali, **l'Araldo Diplomatico, Campo di Marte e Mondo Diplomatico**, costituiscono l'**A.I.D.**, l'associazione che si è assunta l'onere e l'onore di coordinare il gioco postale nel nostro paese. Tanta moria è dovuta al fatto che tenere la redazione di un simile bollettino è un compito duro, che richiede molta costanza e serietà, dote assai rara perfino tra i giocatori più appassionati.

Diplomacy è senza dubbio il gioco che si adatta più di ogni altro al gioco postale, ma i tre bollettini di cui sopra organizzano anche partite a *Machiavelli, Imperial Governor, Weimar, Al Parlamento, Business Strategy, Kremlin, Kung-Fu, Scarabeo, Win Place and Show, Fief e Civilization*.

Si tratta di una serie di boardgame di cui è stata realizzata per l'occasione una versione postale, nel senso che il regolamento è stato modificato e adattato al gioco a distanza. Da parte dei redattori c'è comunque la massima disponibilità a "postalizzare" nuovi giochi su richiesta dei lettori.

L'**A.I.D.** sta inoltre mettendo a punto una forma di coordinamento con analoghe organizzazioni in Inghilterra, Francia, Belgio e Germania, per realizzare partite internazionali. Gli interessati possono rivolgersi al Presidente dell'**A.I.D.**, Luca Barontini, scrivendogli al suo indirizzo di Livorno, via Marradi 103, cap 57125.

ZATPEK

In due eccellentissimi volumi di 847 pagine, freschi di stampa

ALCUNI DIFETTI, MA

Giocare è meglio che parlare di giochi, dato poi che, parlando di giochi è difficile farsi capire. Nel film *Non ci resta che piangere*, Leonardo da Vinci (che non era tonto) non capisce un certo discorso su un gioco di carte. Parlare seriamente di giochi, inoltre, sembra una contraddizione in termini, perché i giochi non sono una cosa seria. Devo parlare di due volumi pubblicati in aprile dalla Salerno Editrice, complessive pagine 847, lire 98.000, titolo **Passare il tempo**, sottotitolo "La letteratura del gioco e dell'intrattenimento dal XII al XVI secolo; atti del Convegno di Pienza 10-14 settembre 1991". Ci son dentro saggi buoni che possono interessare chi si occupa di storia e tecnica dei giochi, e chi si occupa di letteratura italiana. C'è dentro tanta roba da leggere almeno un paio di volte con la matita in mano. Dobbiamo esser contenti che tanti professori abbiano deciso di occuparsi di giochi. E non sarebbe giusto parlare solo dei difetti, ma qui tra noi invece mi sembra giusto parlare proprio dei difetti. I pregi, ciascuno se li veda da sé (notizie fondamentali sui giochi cavallereschi del Magnifico, novità sui rebus di Leonardo, inediti di Machiavelli). Il primo difetto (di alcuni tra questi saggi) sta nel considerare una contraddizione in termini, come dicevo, parlare seriamente dei giochi, perché i giochi non sono una cosa seria. C'è un professore che a un certo momento (p. 426) deve esaminare certi vecchi libri fiorentini che parlano di vari giochi con la palla, e dice una frase da

riportare per intero: "Sarebbe vano specificare qui tutte le forme di palla (che determinano la tipologia del gioco) che vi compaiono, almeno come riferimento esterno: distinguere - *exempli gratia* - fra *palla lèsina* e *palla bonciana*: una seria ricerca richiederebbe sforzi sproporzionati all'assunto". Ma se l'"assunto" non merita "seria ricerca", perché il professore ha voluto sporcarsi sfiorandolo? Perché prende in giro chi se ne è occupato seriamente? Dice che Antonio Scaino "discetta col compasso" del gioco del pallone: un precisino che fa penderie fuori luogo...

Io credo che uno possa evitare, se vuole, di occuparsi di palle e palloni; ma se faccio un investimento di tempo e denaro per sentire cosa mi dice, io vorrei proprio che fosse preciso, molto preciso.

Non mi piace vedere confondere il calcio col pallone (p. 263), o sentir dire che il gioco del guancialino d'oro è una specie di moscacieca (p. 196). Né credo di essere un monomaniaco, perché altri professori, per esempio, sanno bene cos'è il guancialino d'oro (p. 260). Non mi piace veder messi insieme scacchi e tavolieri (antenati del backgammon) come giochi di pacata intelligenza, contrapposti ai giochi d'azzardo coi dadi (p. 112-3): non ho ancora visto un gioco della famiglia del backgammon che si giochi senza dadi. Non mi piace veder confondere i trionfi dei tarocchi con gli arcani dei tarocchi divinatori (p. 410) e sentir dire che "il gioco dei tarocchi praticato

a Ferrara nel Quattrocento era molto diverso dalla nostra idea di tarocchi, ossia di carte attraverso le quali si pensa di poter conoscere l'uomo e il suo futuro" (p. 610). Nella "nostra idea di tarocchi", l'uso divinatorio nasce solo alla fine del Settecento, in Francia. E come si può parlare dei tarocchi del Boiardo senza dire che vent'anni fa sono state scoperte le incisioni originali che li accompagnavano, per cui li possiamo vedere e studiare iconograficamente?

In un libro e

COME EPE

Mi è difficile trasferire in un articolo l'entusiasmo provato nella lettura de **La Storia Continua** di Georges Duby, Bompiani, 159 pagine per 26.000 lire.

Si tratta di un libro autobiografico, una sorta di diario di viaggio attraverso il fare storia in Francia negli ultimi cinquant'anni. Duby parla di metodo, ma soprattutto di interessi e di emozioni, di dubbi e di riflessioni, di gratitudine e di sacrificio. Perché questa è la via alla storia, quando questa non è la semplice ricerca e riorganizzazione di date, personaggi o monumenti, per trasformarsi in esplorazione di universi da interpretare e comprendere, prima di descriverli. E **La Storia Continua** è racconto di questa avventura. Di un viaggio che inizia con lo studio di



di stampa, gioco e intrattenimento dal XII al XVI secolo

MA QUANTI PREGI!

Come si può parlare di tarocchi in generale senza citare i libri del Dummett? (che, tra l'altro, è un professore pure lui, anche se a Oxford anziché ad Arcavacata). E come si può parlare del *Libro dei giochi* di Alfonso X senza citare il Grandese, senza dire che ne abbiamo un reprint? Io sono molto ignorante e dunque in questi due volumi della Salerno Editrice ho trovato tante cose che non sapevo, e son contento: ma non trovo mai citati Carlo Bascetta e Adriano Chicco e

Alfredo Lensi, e Giuseppe Maria Mitelli.

Qui probabilmente entra in gioco il collasso delle nostre biblioteche e delle nostre bibliografie. Neanche i professori riuniti in convegno a Pienza riescono a conoscere i titoli essenziali. In termini bibliografici, allora, è giusto che i lettori di *Agonistika News* conoscano questi due volumi della Salerno Editrice (stampati, fra l'altro, in modo eccellentissimo), per leggerli, se han voglia e tempo, un paio di

volte con la matita in mano. Ma mi è sembrato giusto sottolineare alcuni difetti. Sembra che la rivista *Belfagor* voglia bandire un concorso nazionale per registrare tutti gli errori del *Dizionario della letteratura italiana del Novecento* diretto da Alberto Asor Rosa (Einaudi, Torino 1992). Ciascuno di noi si farà un *errata corrige* per i due volumi della Salerno Editrice, ma ce li potremmo anche scambiare, questi *errata corrige*, come si scambiavano le figurine.

GIAMPAOLO DOSSENA

Un libro emozionante l'autobiografia culturale di uno dei maggiori storici viventi

PERCHÈ LA STORIA SECONDO DUBY

alcuni documenti cartacei e poi prosegue, di curiosità in curiosità, alla ricerca di risposte a domande che prima non erano state formulate, ma che solo il lavoro degli storici dei primi decenni del secolo permetteva finalmente di proporre.

I primi capitoli sono dedicati al lavoro svolto in occasione della tesi di dottorato. Da poche tracce cartacee si trattava di ricostruire le abitudini di una società, le possibilità di spostamento dei suoi membri, le gerarchie esistenti al suo interno. Ogni parola era insieme una traccia e un problema. Cosa significa *servus*, quando è scritto in un documento della Francia attorno all'anno mille?

Il lavoro di Febvre e Bloch aveva reso particolarmente ricco e stimolante il panorama culturale di chi decideva di occuparsi di storia medievale nella Francia del

dopoguerra.

Illuminante a questo riguardo la riflessione, condotta da Duby a pagina 81 de *La Storia Continua*, a proposito dei rapporti intercorrenti fra contadini e signori all'interno della cosiddetta economia feudale. Utilizzare i termini, e i concetti, di affitto della terra o di rendita fondiaria per descrivere i trasferimenti di beni che avvenivano fra i primi e i secondi falsava in maniera radicale la situazione. Liberatosi da queste categorie estranee alla società che stava studiando, Duby può descrivere con maggior rispetto del vero i rapporti intercorrenti fra contadini, guerrieri e uomini di chiesa nel sistema feudale. "Adesso," scrive Duby "mi sembrava di vedere meglio la signoria come avevano potuto raffigurarsela quelli che ne sopportavano il peso e quelli che

se ne spartivano i profitti: un organo che distribuiva necessariamente e, alla meno peggio, equamente i frutti della terra tra tutti coloro che, ciascuno a suo modo, attirando con la preghiera la benevolenza dell'Onnipotente, reprimendo i disordini con le armi o lavorando con le loro mani, avevano cooperato alla sopravvivenza della comunità."

E questo è il contributo più significativo portato da Duby nella ricerca storica, la critica ad una descrizione del passato fatta con gli strumenti logici e le categorie del presente a favore di una ricerca dei moventi e dei modelli di comportamento delle generazioni che ci hanno preceduto. Quella che si chiama storia delle mentalità.

VITTORIO FRIZZI

FANTASY!

Pensate al classico gruppo di eroi: ci sarà il mago, il prode guerriero, l'abile ladro, il nano (l'equivalente fantasy del genio pontieri), una fanciulla salvata dalle grinfie dei malvagi (rallenta l'azione ma dà il giusto contributo romantico alla storia), e l'elfo (l'infalibile arciere). Con qualche variazione di stile, trama e composizione del gruppo di eroi, qui c'è già tutta la narrativa fantasy classica, da *Il Signore degli Anelli* in giù e il metro con cui si misura l'abilità di uno scrittore è la sua capacità di creare variazioni intorno a questo tema e rendere vivi, veri e credibili i suoi personaggi.

Alan Dean Foster è un abile scrittore e il ciclo del *Cantante della Magia* di cui sono usciti per Fanucci Editore i primi due libri *Il Cantante della Magia* e *La Battaglia di Jo Troom* (ciascuno 18.000 lire) ne è l'ennesima prova. I libri brillano per piacevolezza ed inventiva a cominciare dal gruppo degli eroi: una tartaruga (il mago), una lontra (l'abile arciere), un coniglio bianco (giocatore d'azzardo professionista), un drago marxista (il genio pontieri) e svariati altri. In un mondo in cui uomini ed animali vivono insieme, un vero mondo fantasy che non assomiglia a *La Collina dei Conigli* ne tantomeno a Paperopoli ma piuttosto alla Terra di Mezzo, richiamato da un potente rito magico arriva Jon-Ton, studente di ingegneria e chitarrista dilettante a cui viene comunicato che (ovviamente) deve salvare il mondo. È da apprezzare che, pur non essendo ancora finita al pubblicazione del ciclo, ogni volume possa essere letto anche separatamente.

GLORIA SADUN

Un gioco sulle primarie negli USA

QUORUM: 270 VOTI

La nuova moda per i talk-show sembra diventata quella delle formule elettorali. Una volta i temi centrali del confronto televisivo erano "zona o uomo?", "est o ovest", "follia o normalità". Oggi i grandi interrogativi si sviluppano intorno al "doppio turno alla francese" o "all'uninominale secca all'inglese".

In questa atmosfera, qualche briciola di chiarezza si può trovare in *Candidate*, il gioco delle primarie americane (Avalon Hill, 1991, 42.000 lire). Le primarie negli USA servono a scegliere il candidato alla Presidenza dei due partiti tradizionali, Democratico e Repubblicano: sono un momento tipico di lotta politica senza quartiere. *Candidate* permette di seguire da protagonisti la laboriosa e martoriante campagna dei candidati nei 50 Stati degli USA.

Dovete anzitutto scegliere il vostro candidato fra i sei disponibili: può essere il Reverendo U.P. Ladder, il Governatore B.D. Bell, il Generale Mark Hammer "Il Duro" e così via. Ciascuno ha un suo colore e un suo simbolo.

Si gioca su una mappa che riproduce i 50 Stati con un numero che indica i voti a disposizione di ciascuno di essi: si va dai 3 di Montana e Idaho ai 33 di New York o ai 54 della California. La posta in gioco è assicurarsi questi suffragi: chi vince le primarie di uno stato, si aggiudica i suoi voti. Vince il gioco chi riesce a raggiungere 270 voti, la maggioranza dei 538 in palio. I colori che caratterizzano gli

Stati corrispondono a situazioni diverse. Negli stati gialli le primarie sono singole: lo scontro si esaurisce in una sola volta. Negli stati verdi c'è un doppio turno, mentre in quelli rossi il turno è triplo.

Questo è il nocciolo del gioco: ogni candidato gioca fino a 3 carte coperte. Tutti le mettono davanti a sé: lo scontro elettorale vuol dire scoprirle e vedere chi ha vinto le elezioni in quello stato. Il vincitore è chi ha scoperto la carta *denaro* più alta.

Ma l'intreccio fra le carte complica la vita dei *ricchi*: ci sono carte *diceria* che diminuiscono il valore di quelle *denaro*, carte *scandalo* che annullano le carte di un altro candidato, carte *party* che congelano il valore delle carte altrui. Fino ad arrivare alla carta del *figlio favorito*, per cui un candidato è il "cocco" degli elettori di uno stato e vince automaticamente.

Le carte rappresentano lo scontro fra i candidati, basato sulla potenza del denaro, ma ricco di colpi bassi, manovre e appoggi più o meno sorprendenti che rendono l'elezione quanto mai incerta e movimentata.

Malgrado uno schema apparentemente semplice, il gioco costringe ogni partecipante alla elaborazione di una strategia basata sulle proprie carte e sulla forza che pensa abbiano gli avversari. Un buon candidato è chi aspetta che gli altri si sfianchino in estenuanti duelli elettorali giocandosi fino all'ultima carta buona: per avanzare a quel punto travolgendo ogni resistenza e imporsi a mani basse.

MASSIMO CASA



Gli aerosiluranti italiani nella Seconda Guerra Mondiale

IL GOBBO MALEDETTO

Finalmente! Era da tempo che mi chiedevo quando qualcuno si sarebbe deciso a scrivere un libro-game di argomento storico-militare. In effetti in precedenza c'erano stati gli esempi delle due pubblicazioni di Nicola Zotti (*Austerlitz e Zama*) che gli "aficionados" di Agonistika News conoscono bene.

Ma in questi casi non si può parlare di veri e propri libri-game, nel senso che essi non rispettano pienamente la struttura tradizionale del genere (possibilità di scelta che rimandano a percorsi alternativi, possibilità di varie fruizioni successive e diverse del "racconto" etc.).

Insomma **Il Gobbo Maledetto** di Alegi e Angiolino (ed. La Casa Verde) sembra proprio destinato a passare alla storia come l'iniziatore di un nuovo genere, almeno in Italia, così speriamo.

Siamo nell'estate del 1941 mentre infuria la Seconda Guerra Mondiale e "Gobbo Maledetto" era il soprannome dato ad un particolare modello di aerosilurante della Regia Aeronautica Italiana dell'epoca. In questo caso l'avventura consiste nel sedersi al posto di pilotaggio dell'aereo e condurre una missione di guerra nel cielo del Mediterraneo alla ricerca della flotta inglese per cercare di spedire in fondo al mare una portaerei o una corazzata britannica.

Detta così la cosa può anche sembrare facile, ma così non era nella realtà (nessun aerosilurante italiano c'è riuscito nel corso dell'intera guerra) e tutto sommato non lo è (almeno per un

principiante) neanche nel gioco. Infatti gli avvenimenti prevedibili e quelli imprevisi sono tanti e tali che rendono la vita difficile al giovane tenente pilota alla sua prima missione di combattimento.

È infatti molto probabile incontrare i caccia nemici (magari dopo che la nostra scorta ci ha abbandonato per aver raggiunto i limiti della propria autonomia operativa), ci sono le avarie meccaniche, le intemperanze delle condizioni atmosferiche, la difficoltà della ricerca del nemico, le notizie di falsi avvistamenti, senza tralasciare (se siete stati fortunati ed il nemico lo avete trovato) la contraerea inglese, la possibilità che il siluro fallisca il bersaglio e, *dulcis in fundo*, qualche problemino sulla via del ritorno alla base di Pantelleria.

C'è n'è insomma a sufficienza per mettere alla prova il lettore-giocatore facendogli provare i brividi e le emozioni di un vero *top-gun* di quei tempi. Un'annotazione a parte meritano le foto d'epoca e le accurate schede tecniche che corredano il testo. Le foto in particolare, alcune delle quali si riferiscono proprio all'episodio "narrato", danno una sensazionale impressione di realismo. Finalmente - parlo in qualità di vecchio giocatore di wargame - mi sono appassionato ad un libro-game e sfido chiunque a battere la mia performance: 10000 punti (siluramento dell'*Ark Royal*) e 6 asterischi (medaglia al valore) al primo tentativo!

PIO SACCO

SAMMARZANO

INDAGA

Pinuccia Ferrari e Stefano Jacini la sanno lunga in fatto di gialli, lo si capisce leggendo **Grand Hotel delle Terme** (231 pagine, 26.000 lire), edito da Camunia. "Il bello dei gialli è che ci sono due storie in una; l'intreccio per il lettore e quello ricostruito dal detective" (pag. 91), "se l'autore non fosse un prepotente la scelta del colpevole sarebbe indifferente. Senza mutare una virgola il lettore potrebbe benissimo escogitare un finale diverso" (pag. 211), così gli autori esplicitano il loro pensiero sul giallo. **Grand Hotel** è un giallo di terza (quarta?) generazione: gronda modernità, consapevolezza di scrittura, distacco narrativo, ironia (e autoironia), conoscenza di genere e sua negazione, tecnica insomma, da tutti i pori. Il detective è imbranato quanto basta, si chiariscono i suoi rapporti con il cibo, ecco apparire la sagoma panciuta di Nero Wolfe, ma anche Pepe Carvalho, e quelli con l'ambiente, la città, nella quale vive (Milano), si scorgono in filigrana il commissario Maigret e il sergente Studer. Persino il finale è moderno, ossia aperto; naturalmente si scopre l'assassino (che giallo sarebbe altrimenti?), ma non si sa se la storia d'amore, che c'è, come nei migliori Agatha Christie, proceda oppure no. Quanto alla vicenda il suo disegno complessivo è veramente immenso, straripante, ma con continui ammiccamenti nelle direzioni più svariate, dalla lirica alla telenovela, dalla cucina alla pittura. Con un basso costante di rimpianto per Cremona, patria lontana (da Milano?) e desiderata.

VITTORIO FRIZZI

Ritorna in versione aggiornata Cosmic Encounter, un classico della space opera

DI NUOVO A BORDO

Ogni giocatore governa una razza che dal proprio sistema solare muove alla conquista dell'universo

Questa volta, la Mayfair Games, invece di stupirci con un nuovo e strabiliante sistema di gioco, ha compiuto una vera e propria operazione di archeologia ludica. Infatti, dopo aver acquistato i diritti del vecchio **Cosmic Encounter** della EON, casa scomparsa ormai da un decennio, e delle sue 9 espansioni, ha impiegato due anni per eliminare le molte regole spesso contraddittorie fra loro, riaggiornare la grafica, riscrivere e riorganizzare il tutto. Ciò che ne è scaturito è oggi disponibile in due scatole separate: *Cosmic Encounter* e l'espansione *More Cosmic Encounter*, ognuna al prezzo di 85.000 lire. I giocatori con più di dieci anni di militanza non potranno che accogliere questa notizia con entusiasmo. Molti conoscevano le qualità di questo *card-game* politico-militare per 3-6 giocatori (ma è il classico gioco dove "più si è, meglio è") di ambientazione spaziale, facile, veloce e dove quasi tutto è permesso (non bisognerebbe mai giocarlo con amici permalosi: potrebbero tenere il broncio per qualche secolo).

Ogni giocatore governa una razza, padrona di un sistema solare. Sono proprio le razze, estremamente diverse fra loro e con caratteristiche uniche assai potenti, che rendono il gioco sempre diverso ad ogni partita. Cambiare razza vuol dire mutare

radicalmente le proprie strategie di gioco e, una volta aggiunto *More Cosmic Encounter*, ci sono oltre cento razze disponibili!

Compito di ogni giocatore è quello di stabilire basi nei pianeti dei sistemi solari nemici e per fare questo è possibile ricorrere ad ogni mezzo: scontri militari, trattati, alleanze (meglio però non abusarne perché può avere un terribile effetto boomerang). Vince chi meglio saprà sfruttare le proprie caratteristiche razziali, le proprie abilità diplomatiche, militari e, non ultima, la propria capacità di bluffare.

In prima istanza **Cosmic Encounter** può risultare complicato e farraginoso, ma non bisogna demordere: sono infatti necessarie almeno due-tre partite prima di capirne ogni sfumatura e lo spirito di gioco necessario. E' il piccolo pegno che si paga ad affrontare un sistema di gioco così originale. Inoltre il regolamento è incredibilmente versatile e personalizzabile e così, una volta imparate le poche



regole base, ogni espansione, regola opzionale e materiale aggiuntivo può essere inserito nel gioco separatamente.

Tutto ciò permetterà d'imparare le regole poco alla volta, aggiungendo man mano sempre nuovi "blocchi", e consentirà contemporaneamente di valutare le innovazioni più opportune, scartando quelle meno congeniali. Poco alla volta si potrà costruire il **Cosmic Encounter** più adatto ai propri gusti. Non a caso **Cosmic Encounter** è uno dei pochissimi boardgames, se non l'unico, che negli USA può vantare una (seppur piccola) pubblicazione periodica interamente a lui dedicata.

La grafica, anche se molto migliorata rispetto all'attempata versione originale, non è certo ai livelli delle sontuose realizzazioni a cui il mercato ci sta abituando, ma, nella sua semplicità, è molto gradevole e, grazie ad un sistema iconografico, aiuta moltissimo a capire quando e come è possibile effettuare certe operazioni.

Per chi ama un certo tipo di gioco, **Cosmic Encounter** può essere davvero qualcosa di irrinunciabile ed è consigliatissimo anche l'acquisto dell'espansione. Potrà essere utilizzare molto materiale senza dover studiare nuove regole anche se, di contro, difficilmente tutte le regole ed espansioni verranno applicate. Purtroppo, tutto ciò mette in luce il più grosso limite del gioco: il costo totale di 170.000 lire non è cifra da affrontare a cuor leggero.

ANGELO RICCI



A confronto le novità della classica TSR e della piccola e aggressiva White Wolf

IL CIBO DEL DUNGEON MASTER

Vi proponiamo una rapida scorsa tra le novità nel settore del gioco di ruolo internazionale, esaminando alcune offerte di due case editrici considerate agli antipodi.

Si tratta della TSR, corporazione spesso definita conservatrice e massificata, ma anche originatrice e colonna portante dell'intero hobby, tanto diversificata e professionale da riuscire sempre ad accontentare qualcuno; e della White Wolf, impegnato astro nascente del GdR narrativo e recitato, i cui titoli dichiaratamente elitari professano una filosofia di ricerca qualitativa continua, talvolta pretenziosa ma sempre all'avanguardia.

Rogues' Gallery di Thomas Prusa, Walter Baas e Jack Barker (TSR per AD&D, 96 pagine libere e forate, \$ 12.95) contiene 86 personaggi di ogni classe e livello: dettagliati con statistiche fondamentali, brevi descrizioni integrate da illustrazioni mediamente buone, parecchio background e note di interpretazione. La qualità dei personaggi varia dall'ottimo al ridicolo; comunque, malgrado un'impostazione piuttosto semplicistica e la carenza di un reale approfondimento (mancano le *proficiencies* ad esempio), grazie alle guide per l'uso provviste, ogni Dungeon Master dovrebbe riuscire a integrare questi individui in una campagna coerente e ben avviata.

In **The Marklands** (TSE per AD&D, 96 pagine più mappe, \$ 10,95) il britannico Carl Sargent prosegue il suo encomiabile lavoro di ricostruzione del

mondo di Greyhawk iniziato con *From the Ashes*. Il supplemento tratta i territori che un tempo rappresentavano i baluardi dell'ordine e della luce (il paladinato progressista di Furyondy, le terre elfiche e gnomiche di Highfolk e il regno illuminato di Nyron), nell'attuale versione più cupa e realisticamente medievale a seguito delle Guerre di Greyhawk. Benché Sargent talvolta ignori o contraddica materiale precedente, il suo amore verso il più antico e glorioso mondo da GdR è palese fino all'ultimo dettaglio.

Meno chiaro negli scopi è **Children of the Inquisition** (White Wolf per *Vampire - The Masquerade*, 72 pagine, \$ 16), dove Dan Greenberg scrive di tredici signori della notte, tra i quali Vlad Tapes Dracula, narrando della loro vita, morte, non-vita e natura. Questo "libro d'arte" è utilizzabile solo indirettamente in gioco, data l'assenza di statistiche; l'acquirente casuale vi apprezzerà soprattutto le ottime tavole di Tim Bradstreet e altri, mentre la parte testuale - ricca di riferimenti all'elaborata e complessa società e storia vampirica - può essere affrontata con soddisfazione facendo ampio uso della buona introduzione e del glossario che la integrano.

Eccellente in quanto a linearità e completezza è **A Mighty Fortress** (di Steve Winter, TSR, 96 pagine più mappe, \$ 15), quarto nella serie di approfondimenti storici per AD&D. Nell'Europa Elisabettiana dei secoli XVI e XVII, i giocatori interpretano moschettieri, picari, astrologi e

predicatori in quella che è certamente la più inusuale tra le ambientazioni reali per il più diffuso dei GdR, il cui regolamento è duramente messo alla prova per adattarsi, ma con risultati a dir poco interessanti.

Di livello discontinuo risulta invece **Creative Campaigning** di Tony Herring, Tony Pryor, Jonathan Tweet e Norm Ritchie (TSR per AD&D, 96 pagine, \$ 15), una raccolta di idee e suggerimenti che spaziano dalle tecniche alternative di randomizzazione a un originale saggio sulla mentalità medievale. In mezzo a diverse banalità si trova del materiale valido, soprattutto per principianti.

Un discorso a parte merita **The Maleficium** di Christopher Early (White Wolf, 144 pagine, \$ 18), il supplemento più impegnativo visto finora per *Ars Magica*. Descrivendo con trasporto e ispirazione le Regioni Infernali, la natura e l'ideologia dei diabolisti, i rituali d'evocazione e la cosmogonia demoniaca, risulta talmente complesso e metafisico da far sembrare *Glorantha* di *Runequest* accessibile come i *Forgotten Realms*. E' comunque un testo affascinante, anche se penalizzato da una parte illustrativa sgradevole; imperdonabile per i cultori del "vero" GdR medievale, soprattutto se si prevede l'uso di diabolisti nei ruoli centrali, **Maleficium** si rivela una miniera di idee, per quanto ardua, anche per chi utilizza i Piani Inferiori in AD&D o i Reami del Caos nei mondi di *Warhammer*.

FABRIZIO LUZZATTI

Piccolo corso per autori di enigmi, terza puntata: mescolare le lettere

ANAGRAMMI E ONOMANZIE

L'anagrammista non deve mai scoraggiarsi: le combinazioni possibili fra 15 lettere sono più di 1300 miliardi

Come è noto il gioco dell'**anagramma** consiste nel comporre una parola o una frase di senso compiuto, utilizzando le stesse lettere di un'altra parola o di un'altra frase.

Un anagramma acquista maggior pregio se presenta delle evidenti attinenze con la parola o la frase di partenza (ad esempio: attore = *teatro*; bibliotecario = *beato coi libri*; un astro = *Saturno*; deforestazione dell'Amazzonia = *fonte dolosa, razzia demenziale*).

Un anagramma viene detto **onomanzia** quando la frase di partenza è costituita dal nome di una persona e la frase di arrivo contiene alcuni elementi caratterizzanti quella stessa persona (ad esempio: Marcello Mastroianni = *mite, non mira all'Oscar*; Piero Angefa = *apre al genio*; Paolo Maldini = *doma i palloni*; Arnaldo Forlani = *non farà il ladro?*).

Le sorprendenti potenzialità offerte dal gioco dell'anagramma hanno una giustificazione matematica.

Infatti, il numero totale delle permutazioni ottenibili mescolando un insieme di N lettere è dato dal prodotto di tutti i numeri interi compresi tra 1 ed N. Il numero delle permutazioni possibili, perciò, cresce vertiginosamente con l'aumentare delle lettere che si hanno a disposizione.

Così, mentre con 3 lettere si possono ottenere solo $1 \times 2 \times 3 = 6$ permutazioni, con 5 lettere se ne possono già ottenere $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 = 120$; con una decina di lettere in più, poi, si possono raggiungere valori stratosferici, per esempio, con 15 lettere si arriva a oltre 1.300 miliardi (per la precisione: $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 \times 7 \times 8 \times 9 \times 10 \times 11 \times 12 \times 13 \times 14 \times 15 = 1.307.674.360.000$).

Pur tenendo conto che la maggior parte degli aggregati di lettere ottenibili con permutazioni casuali è composto da parole prive di senso e che, se alcune lettere sono uguali, il numero delle permutazioni utilizzabili si riduce sensibilmente, le quantità di anagrammi potenzialmente ricavabili dalla manipolazione di un discreto numero di lettere è sempre piuttosto alta e lascia ampi spazi di libertà alla ricerca creativa.

Per comporre velocemente degli anagrammi, senza ricorrere ad un computer, conviene manipolare un insieme di letterine, ad esempio quelle dello *Scarabeo*; in questo modo, tra l'altro, è più agevole controllare che le lettere di partenza siano le stesse di quelle di arrivo (regola fondamentale degli anagrammi).

Per creare, in particolare, delle buone onomanzie, bisogna innanzitutto riuscire a comporre una o più parole che caratterizzino fortemente il personaggio in oggetto.

Intorno a queste parole di partenza, bisogna poi cercare di costruire una frase grammaticalmente corretta, impiegando tutte le lettere residue. Per evitare di rimanere alla fine con un gruppo di sole

consonanti, con le quali è praticamente impossibile comporre parole di senso compiuto, bisogna cercare di utilizzare all'inizio un gruppo di lettere che presenti, tra vocali e consonanti, uno sbilanciamento analogo a quello riscontrabile nell'insieme che si ha a disposizione.

Immaginiamo, per esempio, di voler anagrammare "Enrico Montesano". Si può notare, per prima cosa, che il gruppo di lettere a disposizione è composto da 7 vocali e 8 consonanti. Dobbiamo quindi cercare, all'inizio, di non comporre parole che non contengano più vocali che consonanti.

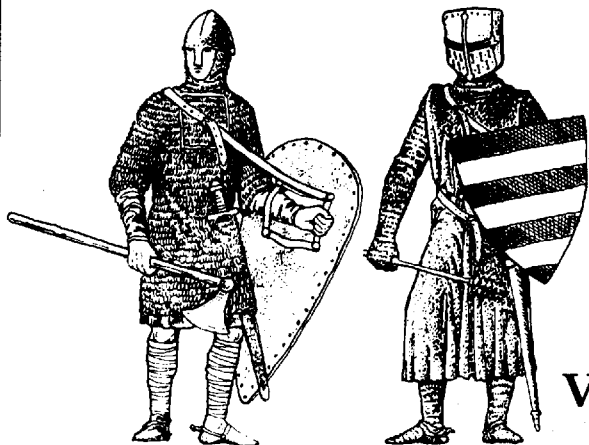
Tenendo conto di questo vincolo, una parola alquanto caratterizzante che possiamo cominciare a selezionare è: *cinema* (3 vocali e 3 consonanti). Una seconda parola, piuttosto appropriata, che si può estrarre è: *noto* (2 vocali e 2 consonanti). A questo punto rimangono le lettere R, S, E, N, O (2 vocali e 3 consonanti), che in un primo momento sembrerebbero non offrire grandi margini di intervento.

Con uno sforzo di immaginazione, però, da queste lettere si possono ricavare due parole romanesche: *so'* e *ner*, con le quali è possibile, poi, comporre la frase: *so' noto ner cinema*, onomanzia notevole, perché espressa nel dialetto più congeniale al celebre attore comico.

ENNIO PERES

STRATEGIOCHI

di Stefano Polloni

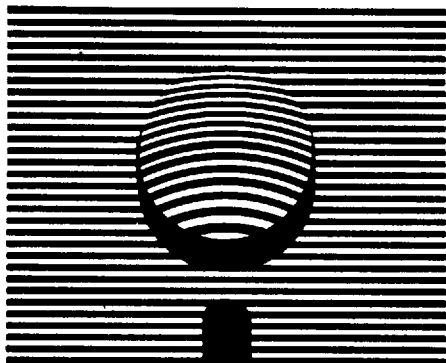


Giochi di ruolo, wargames
giochi sportivi e di società
miniature, colori ed accessori
libri fantasy e riviste

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

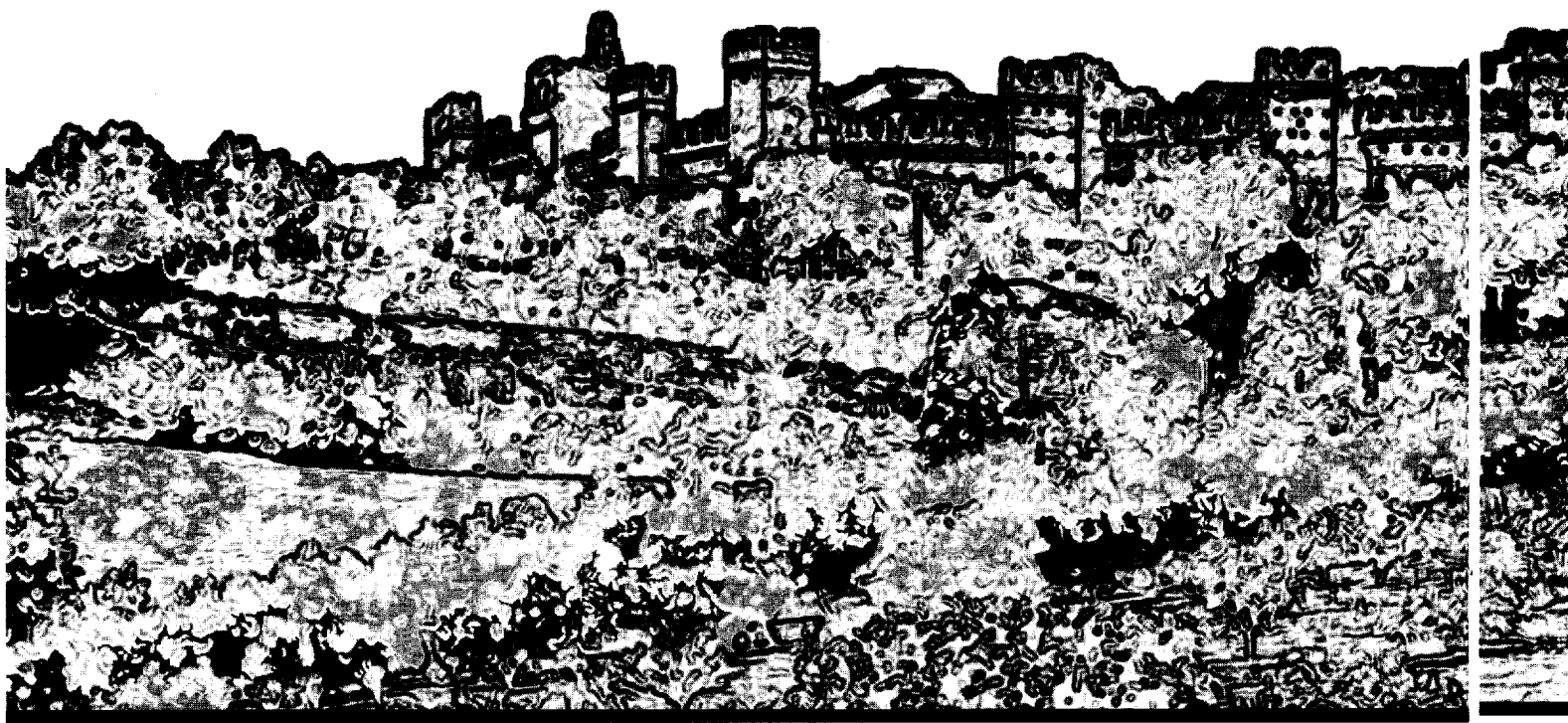


il MARCHIO GIALLO

Via degli Scipioni, 116 - Roma

METRO OTTAVIANO

Un nuovo negoziato a GRAD La Roccaforte de l

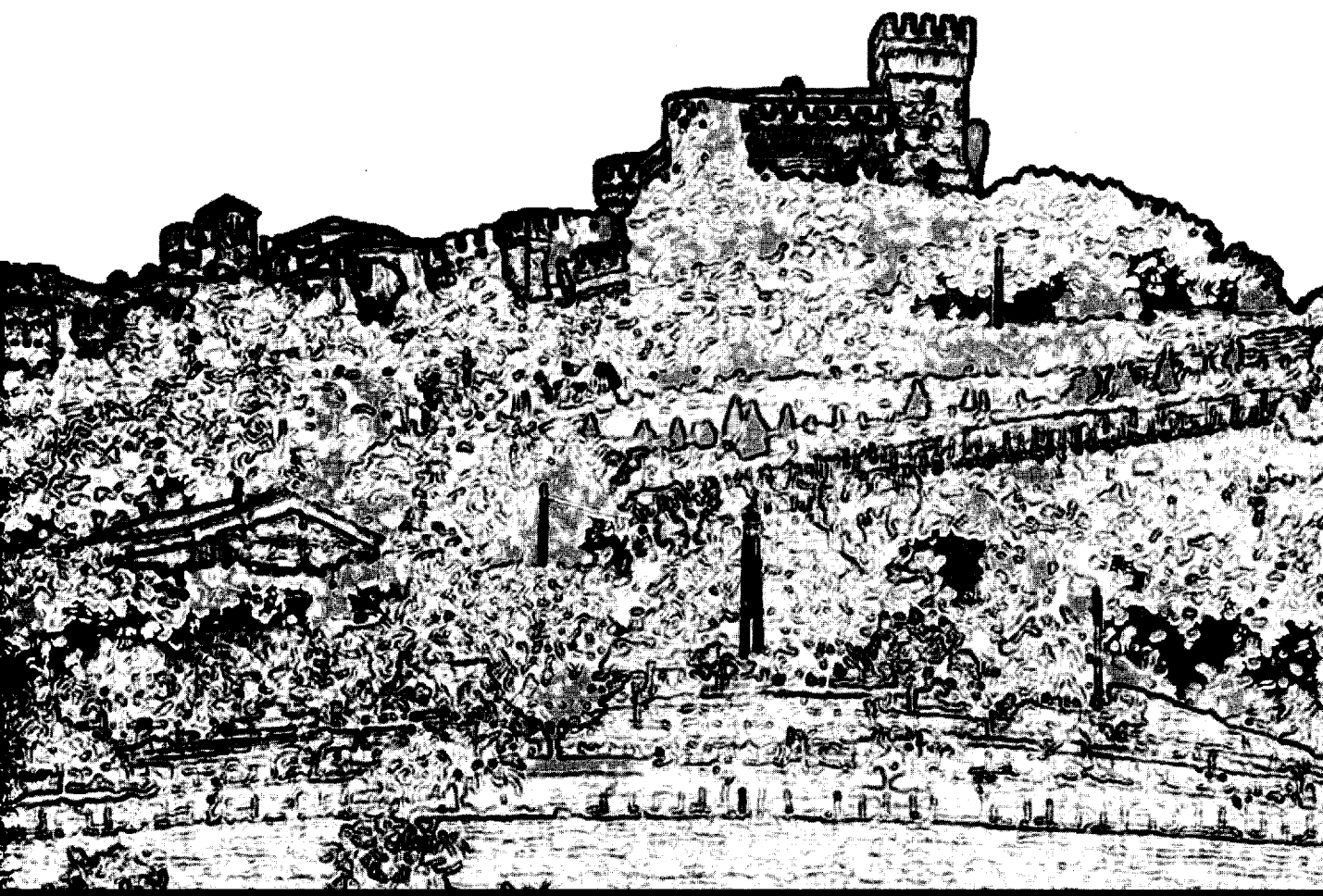


strategia e tattica



Miniature • Libri • Accessori... e molto di più !

io specializzato DARA il gioco italiano



strategia e tattica
on the Rock



Via Roma, 2 - 61012 Gradara - Tel. 0541 969064 - Aperto il sabato e la domenica

Panoramica sulle novità software: i simulatori di volo, i wargames, la Formula Uno

ICARO INFORMATICO

L'anno si è aperto con tante novità e tra queste si distinguono per qualità e completezza tre simulatori di volo dai nomi altisonanti: **Maximum "Comanche" Overkill**, **F15 Strike Eagle III** e **Harrier Jump Jet**.

Il primo è un simulatore di elicottero, precisamente di un Boeing-Sikorski RAH 66, soprannominato Comanche, magari perché "il giramento di pale" ricorda agli americani questa tribù indiana, famosa per il suo coraggio. Forse i lettori si stanno chiedendo, o almeno questa è la speranza di chi scrive, perché continuare a parlare di simulatori di volo dopo l'uscita di giochi di alto livello come *Falcon 3.0* o *Flight Simulator 4*. Dove si vuole arrivare?

Il problema che si pone allo staff di programmazione di un gioco di simulazione di guida in genere, è il dover riprodurre il più fedelmente possibile la realtà circostante, che muta continuamente in base alle azioni del pilota. Fin dagli albori della programmazione ludica questo problema è stato risolto con la grafica vettoriale che disegna poligoni atti a ricordare forme della natura, cosicché con delle "semplici" formule di geometria solida si può calcolare il movimento delle forme e riprodurre una sensazione di dinamicità. Ed ecco la novità di **Comanche**: le superfici non vengono più gestite vettorialmente, ma grazie alla tecnica Voxelspace, che rende possibile raggiungere immagini fino a 500 volte più dettagliate che con i poligoni.

Il gioco non è una simulazione fedele del pilotaggio, infatti sono stati omessi parecchi particolari per lasciare spazio ad una maggiore interattività. La grafica è impressionante nella qualità e nella velocità, ma si ha bisogno di 4 mega di RAM per il massimo dettaglio grafico e di "almeno" un 386.

F15 Strike Eagle III, ambientato nel Golfo Persico, è al contrario un vero e proprio simulatore, il terzo episodio di una serie che ha visto i suoi natali col mitico Commodore 64.

Anche qui c'è qualcosa di non comune: si può giocare collegando due computer via cavo seriale. A quel punto sarà possibile combattere l'uno contro l'altro, volare insieme sullo stesso aereo o su due aerei diversi nella stessa squadriglia.

Harrier Jump Jet, il gioco sul famoso aereo a decollo verticale, lo citiamo soltanto. Buoni i tre scenari: Hong Kong, Isole Falkland e Capo Nord.

Vedendo la copertina e leggendo il titolo pensavo di trovarmi di fronte a un ennesimo simulatore, ed invece **The Ancient Art of War in the Skies** è tutt'altro, e cioè un wargame aereo. Infatti in ogni missione ci viene presentato un obiettivo che deve essere raggiunto utilizzando le forze aeree di cui noi siamo i comandanti, le forze di terra interagiscono nell'azione ma in modo automatico e sono tanto più efficaci quanto più il giocatore è stato abile ad aprire varchi nel fronte nemico. I duelli aerei sono visti "di lato" e risultano gradevoli per velocità di animazione e per fedeltà

dell'azione. E' infatti divertente vedere lo scontro tra il caccia e il bombardiere che attende nella sua maestosità il momento della fine.

Per chi, al contrario, ama stare con i piedi per terra, ma è comunque amante della simulazione bellica, **Campaign** è il prodotto giusto: una simulazione in tutte e tre le scale classiche del wargame, dal combattimento tattico alla grande strategia. E' possibile conoscere ed utilizzare i dati di oltre 150 mezzi militari, si può passare dalla frenesia dello scontro diretto in un carro alla simulazione strategica che prevede anche bombardamenti a distanza, impossibili in una diversa scala.

A questo che sembra già un panorama completo si aggiunge un numero consistente di scenari (Russia, D-Day, Deserto, ecc.) e un *editor* che permette di realizzarne altri ipotetici. Il prodotto forse non è completo ma è molto bello e gradevole da giocare.

Un cilindro diviso in 6 parti, che ospitano altrettanti spicchi di colore diverso... ebbene sì, è il famigerato **Trivial Pursuit**, che approda sullo schermo nella versione Deluxe, in cui un gallinaceo dai grandi occhiali e dall'aria poco vispa spiattella ai giocatori una serie di domande come nell'omonimo gioco da tavolo. Il pensiero spontaneo che ho avuto è stato: chi vuole giocare con questo paperaceo invece che con qualche amica, anche se oca?

Messa da parte la domanda, mi sono accinto a vedere il gioco, che



è di ottima fattura nella grafica e anche nell'audio: alcune domande sono addirittura accompagnate da un motivetto o una rappresentazione schematica della cosa da indovinare, mentre il tempo a disposizione viene scandito da un ragnetto che risale la sua ragnatela.

Insomma un acquisto per appassionati o per chi vuole proporre una serata diversa agli amici.

Per lo stesso prezzo si può comunque acquistare la versione da tavolo, che presenta il non disdegnabile vantaggio di essere in italiano.

E ora, *dulcis in fundo*, ecco il software ludico più atteso del 1992, **Formula One Grand Prix** della Microprose, che si può definire con un solo un aggettivo: stupendo. Dopo aver riempito 7 mega del mio hard-disk, ho

lanciato il gioco che sfodera subito una presentazione da far strabuzzare gli occhi: un pilota infila il casco, ruota la testa e abbassa la visiera con una tale fluidità che si ha l'impressione di seguire una trasmissione in diretta, mentre la colonna sonora distoglie dal mondo esterno e tiene incollati alla sedia.

Le opzioni sono tantissime, direi tutte quelle possibili, a cominciare dalla scelta dei nomi e delle auto fino alla selezione della capacità di guida degli altri piloti o al tempo di durata della gara. E' possibile provare la pista, fare il *warm up*, le qualificazioni e, naturalmente, la competizione. Stupefacente la grafica: asfalto segnato dalle frenate e omini ai bordi della pista sono solo alcuni degli infiniti particolari che rendono il prodotto straordinario. Necessità hardware commisurate

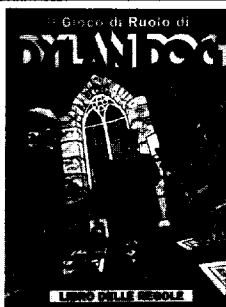
completano il tutto.

Il gioco è da 10 e lode e un anno di attesa è giustificato dalla possibilità di avere un'alternativa ad un'ennesima gara perdente della Ferrari.

Infine un paio di citazioni doverose su **A Line in the Sand**, un gioco TSR sulla guerra del Golfo portato su video dalla SSI e **Spelljammer**, sempre delle due case sopracitate, ennesimo gioco della serie **AD&D**, che unisce le tematiche spaziali al sistema di gioco classico, a dire il vero con ben poco successo.

Un inizio d'anno favorevole per chi ama perdersi in voli pindarici con macchine alate, ma l'anno sarà ancor più bello per chi sarà passeggero dell'aereo guidato dalla propria fantasia, che approderà nelle virtuali realtà che l'amico computer offre a iosa.

PIERPAOLO TURITTO



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; £. 39.000

Moduli di avventura:

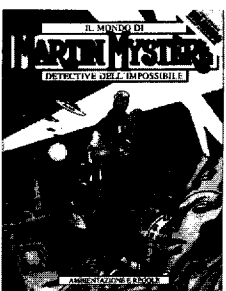
- **Alta società.** Due storie ambientate nella Londra aristocratica; £. 15.000
- **Richiamo dall'Inferno.** Tre avventure ambientate in Italia contro i Figli della Bestia; £. 18.000
- **Attraverso le linee.** Una lunga avventura che si snoda attraverso due continenti contro una potente entità; £. 18.000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

Espansioni:

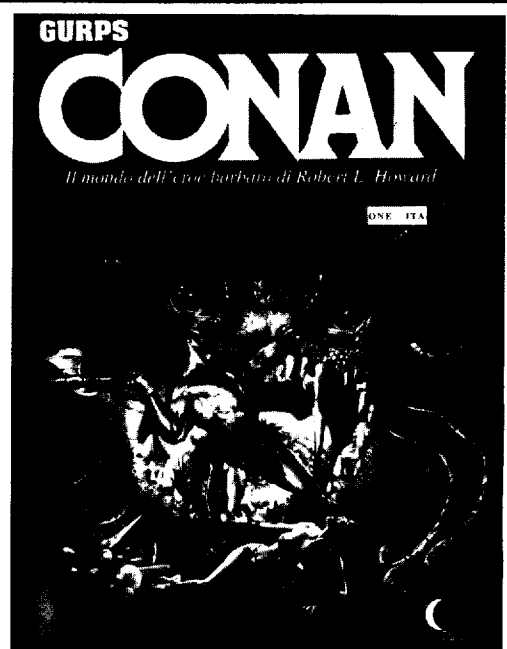
- **Il Mondo di Martin Mystère.** La nuova espansione per il gioco di ruolo di Dylan Dog è dedicata a un altro eroe dei fumetti: Martin Mystère, il Detective dell'Impossibile, continuamente alle prese con i misteri della storia e dell'uomo. Nel volume sono presenti nuove regole da integrare nel regolamento base e gli elementi necessari per ricreare le atmosfere misteriose. Contiene un'avventura; £. 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; £. 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. £. 33.000
- **GURPS Conan.** L'unico supplemento per un gioco di ruolo che consenta di ambientare avventure nel mondo dell'eroe hyboriano. Completo di una descrizione del mondo di Robert E. Howard e delle statistiche dei personaggi principali della saga. £. 33.000

Alla ricerca del fantastico nei libri "normali" da Bevilacqua a Calcagno

FUORI DALLE RISERVE

Gli appassionati di fantascienza si sono sempre lamentati del ghetto in cui erano e si sentivano rinchiusi. Una doppia specificazione necessaria. Infatti esso esisteva sia oggettivamente che soggettivamente, era un dato di fatto, ma anche una situazione psicologica. E' un dato di fatto perché oggettivamente, sino alla metà degli anni '80, chi s'interessava di fantascienza veniva considerato come un tipo un po' balzano, culturalmente zero (famosa la definizione di "fantascemenza" data da Mike Bongiorno negli anni '60). *L'intelligentia* impegnata snobbava l'argomento, anche se con importanti eccezioni, e l'editoria nazionale altrettanto. Con il tempo, però, il quadro di riferimento è cambiato e, di conseguenza, da un lato, l'editoria nazionale ha aperto le sue collane ai testi fantascientifico/fantastici; dall'altro sempre nuovi autori italiani hanno utilizzato nelle loro opere sfondi o spunti che hanno a che vedere con fantascienza, fantastico e orrore. E' una condizione psicologica perché l'appassionato di questo genere, che possiamo indicare come Immaginario, ha connaturata in sé la vocazione alla "carboneria" cioè al gruppo ristretto, al vocabolario specialistico, alla esclusione di argomenti e idee che non abbiano un diretto riferimento alla *specializzazione*. Un errore che, mi sia concessa l'autocitazione, ho denunciato sin dal 1972, anno in cui iniziai a curare le collane della Fanucci ed a scriverne le introduzioni insieme a S. Fusco.

L'operazione per uscire da quel ghetto autoindotto non fu indolore, ma i risultati dopo una generazione si vedono: attualmente dirigono le collane specializzate di alcuni editori (dalla Nord a Mondadori, a Sperling) nomi che negli anni '70 erano semplici fans, lettori, scrittori dilettanti che si sono fatti le ossa in quella temperie culturale. Conseguenza: parlare oggi mestamente di ghetto non ha senso. Certo, vi sono sempre approssimazioni di orecchianti che occorre denunciare, ma la situazione generale è ben diversa: è sufficiente dare un'occhiata alle novità editoriali delle grandi case nazionali per rendersene conto. Sembra che quel che colpisce attualmente lo scrittore italiano sia un particolare rapporto con la realtà. Di essa si coglie l'aspetto misterioso, enigmatico, spiritico, magico, paranormale. Non è un fantastico a tutto campo, per così dire, ma un fantastico che s'infiltra nella vita quotidiana, o che si scopre in essa poco a poco. Si veda **I sensi incantati** di Alberto Bevilacqua (Mondadori), storia di uno scrittore che esce dalla sua crisi sentimentale e culturale, dalla incapacità di esprimersi, grazie ad una figura femminile ed ai suoi poteri magici; o **La casa del tempo** di Laura Mancinelli (Piemme), dove, anche qui, un pittore supera una crisi esistenziale entrando in contatto con la casa della sua maestra d'infanzia, casa che ha la caratteristica d'impregnarsi dei sentimenti altrui. La magia, qui in rapporto al potere, è al centro di **Nottetempo**,

casa per casa di Vincenzo Consolo (Mondadori), vincitore del Premio Strega 1992, e de **La strega e il presidente** di Ferruccio Parazzoli (Mondadori): nel primo il mago inglese Crowley, che soggiornò all'inizio degli anni '20 a Cefalù fondando l'Abbazia di Thelema, viene visto come una specie di preannuncio della dittatura; nel secondo la magia della strega, vecchia amica d'infanzia del "presidente", è intesa come un qualcosa di antitetico, opposto, ai condizionamenti del potere. Ancora. **Le città del dottor Malaguti** di Roberto Pazzi (Garzanti) ha come personaggio principale un fantasma che, sospeso in una specie di limbo, esamina e giudica pregi e difetti di Ferrara, intervenendo addirittura dall'Aldilà per evitare guai alla sua famiglia e a suo nipote. Piccolezze e degradazioni sociali risaltano in un'ottica *altra*. Una critica che allarga invece il suo orizzonte dalla Bassa Padana all'intero mondo occidentale, sempre in un'ottica *altra*, è **Il tempo del silenzio** di Stanislaw Niewo (Mondadori). Qui non sono la degenerazione morale e le scelte personali ad essere in questione, ma il degrado di un'intera civiltà: in quattro lunghe storie lo scrittore-viaggiatore, pronipote di Ippolito, mette in rapporto il nostro mondo "civile" con la "barbarie" (un totem della Nuova Guinea, un uovo preistorico del Madagascar, i varani delle Isole della Sonda) e arriva alla conclusione, attraverso vicende fra il mito e il fantastico, che solo recuperando parte di quella sensibilità "barbarica" l'uomo



"civile" potrà rientrare in sintonia con una Natura che ha violentato e che non capisce, quindi, più. Il mistero dell'esistenza, gli enigmi che sono appena sotto il velo di una logica e di una norma soltanto apparenti, fanno da sfondo a **Il ritratto della Gioconda** di Sergio Ferrero (Rizzoli) e di **Passaggio segreto** di Alberto Ongaro (Rizzoli). Entrambi i romanzi dimostrano che proprio nulla è semplice come appare e che la vita è tutto fuorché razionale, sia che si tratti, come nel primo, della scoperta di un quadro incompiuto da parte di un critico d'arte, sia che molteplici vite s'intreccino fra di loro per poi portare ad una conclusione comune, come nel secondo. Ancora. **Notizie da diluvio** di Giorgi Calcagno (Rizzoli) e **Gli angeli dello sterminio** del recentemente scomparso Giovanni Testori (Longanesi) sono due opere visionarie sulla nostra fine del mondo, rispettivamente per acqua e per fuoco: una inondazione che isola 144 persone in un autogrill sull'Adriatica, e la distruzione di Milano tra le fiamme e i terremoti. Quanto il primo è pacato, lineare pur nella drammaticità della vicenda, tanto l'altro è concitato, convulso e caotico anche sul piano della scrittura. Come esempi qualificanti ci sembra che bastino. Qualificanti non solo perché di un livello qualitativo in alcuni casi anche notevole, ma perché sono la lampante dimostrazione di quanto all'inizio affermato: i temi, gli sfondi, gli spunti che hanno a che vedere con una piatta e scontata realtà sono ormai accettati da parte di autori ed editori. Il ghetto non esiste più: al massimo nella psicologia di certi iper-super-arci-specialisti.

GIANFRANCO DE TURRIS

Notizie sparse dal mondo del gioco

KAOS RIVOLUZIONARIO

I redattori di **Kaos**, Roberto Di Meglio, Marcello Missiroli, Simone Peruzzi, alla riscossa! Insieme alla Granata Press di Bologna, attuale editore della rivista, hanno costituito una nuova società editoriale, denominata **Nexus**. **Kaos** riacquisterà poco a poco la perduta periodicità mensile, uscendo dal circuito delle edicole (rimarranno coperte forse solo le grandi città) per entrare in quello delle librerie e dei negozi specializzati. I piani della **Nexus** non si esauriscono qui. A maggio uscirà *Simulacres*, a giugno *Toon*, prima di Natale *Martelli di Guerra*, l'edizione italiana di *Warhammer Fantasy RPG*. Usciranno inoltre tre nuovi romanzi ambientati nel mondo di *Warhammer*. Ce la faranno i nostri eroi?

Compendio Ars Diplomatica è il nome di un nuovo bollettino per il gioco postale di *Diplomacy*, edito da Davide Cleopadre, che darà spazio anche ad altri giochi PBM. L'editore, che ha in mente anche altre interessanti iniziative, può essere contattato al suo indirizzo di via E. Cuzzocrea 17, 89128 Reggio Calabria.

Il **BS Club** di Avellino non pubblica ancora una sua fanzine, ma svolge un prezioso lavoro di collegamento per i giocatori della zona. Contattare Pasquale (0825) 39142, o Mario (0825) 31433.

I Cavalieri dell'Esagono di Trieste pubblicano il numero zero della loro fanzine, **Play It Again, Sam**, proponendola come veicolo di un serio mercato dell'usato e come terreno di confronto tra giocatori

e filosofie del gioco. Sono rintracciabili presso la Società Scacchistica Triestina, Via C. Beccaria 6, 34100 Trieste, (040) 764433.

Esce il quarto numero di **Simulazioni**, l'organo della Federazione delle Associazioni Italiane Giochi di Simulazione, Ruolo e Società a cui aderiscono alcune associazioni sparse in varie regioni d'Italia. In questo numero ci sono 9 scenari nuovi per *Air Force*, uno scenario campagna per *Advanced Squad Leader*, un articolo introduttivo al gioco tridimensionale e la seconda parte di un lungo trattato sull'esercito romano. Per richiederlo rivolgersi a Bruno Cafaro, Via Pomezia 44, 00183 Roma (06) 7097996.

E infine ecco **Fuori dal Tempo**, pubblicato dalla Gilda Anacronisti contattabile tramite Pier Maria Maraziti, Via Tripoli 5, 00199 Roma, (06) 8319009-8391428. La telematica applicata al gioco trova qui largo spazio: si parla diffusamente del ruolo di FidoNet (la rete mondiale della telematica amatoriale) nell'approfondimento teorico delle più importanti tematiche ludiche. Ci sono un articolo sui virus dei computer, un inserto sul Fantasy Cyberpunk e la traduzione di un articolo della Steve Jackson Games che chiarisce la meccanica e i retroscena della famosa (e misteriosa) operazione dei servizi segreti americani ai suoi danni. Da leggere tutto d'un fiato!

ZATOPEK

La battaglia: Cipolla, Rougé, Balassone, Guglielmi e Mossé

LIBRI, VELE E CANNONI

Tanti libri per parlare del più grande amico dell'uomo: il mare.

L'Europa ha conquistato il mondo dominandone per primo l'elemento mobile.

La fine della supremazia italiana sul mondo nel sedicesimo secolo si manifesta anche con l'ingresso nel Mediterraneo delle navi inglesi. Prima i mercantili, poi le fregate addette alla loro scorta. **Il Burocrate e il Marinaio** di Carlo Cipolla (Il Mulino, 135 pagine per 15.000 lire) racconta, come spiega il sottotitolo, de "La Sanità toscana e le tribolazioni degli inglesi a Livorno nel XVII secolo".

Come capita nei veri libri di storia, e questo ne è un bell'esempio, Cipolla trae spunto dalla documentazione di piccoli attriti fra i commercianti inglesi e le autorità livornesi addette a far rispettare le misure sanitarie imposte alle merci in arrivo d'oltremare per abbozzare un grande affresco. Mentre la Sanità decide se imporre o meno qualche settimana di quarantena ad un piccolo mercantile inglese, il mondo sta cambiando. Nuove vie commerciali sostituiscono le vecchie, nuove potenze economiche e militari sorgono mentre tramontano quelle tradizionali. Nel 1664 le navi da guerra inglesi e francesi salutavano con un colpo di cannone la fortezza di Livorno, quando la oltrepassavano prima di entrare in porto, senza che nessuno si degnasse di rispondere. Già nel 1673 è la fortezza che saluta mentre le navi da guerra non si degnano di rispondere.

Sempre di Cipolla val la pena di procurarsi in fretta anche

Tecnica, Società e Cultura (Il Mulino, 270 pagine per 30.000 lire). E' la ristampa di due saggi che ormai sono veri e propri classici: *Le Macchine del tempo e Vele e Cannoni*. Orologi e galeoni sono i due strumenti individuati da Cipolla come decisivi in quel processo che ha portato gli europei ad impadronirsi di tutto il resto del mondo fra la metà del quindicesimo secolo e la fine del diciannovesimo. L'edizione va criticata per la pessima correzione delle bozze.

A proposito di navi obbligatorio, anche se insufficiente, **La navigazione antica** di Jean Rougé (Erre Emme, 200 pagine per 18.000 lire). Il libro tratta diffusamente, con perizia e linguaggio tecnici forse eccessivi, delle navi che hanno attraversato il Mediterraneo nell'antichità. Non se ne sa quasi nulla per certo, ancora si discute su come fossero disposti i rematori sulle mitiche triremi di Temistocle. Quanto poi alle quinquiremi, esaremi, eptaremi ellenistiche il mistero è ancora più oscuro, ma proprio per questo importante da investigare, se non altro per sapere, socraticamente, di non sapere.

Grande delusione, sempre navale, nella prima campionatura di quella che doveva essere, e magari in futuro sarà, una grande operazione editoriale europea. Laterza pubblica in italiano la collana *Fare l'Europa*, contemporaneamente gli stessi volumi escono in inglese, tedesco, francese e spagnolo. Bellissimo obiettivo, ma **L'Europa e il Mare** (350 pagine per 28.000 lire) di Michel Mollat

Du Jourdin, primo volume della collana, non è per nulla all'altezza di tanto progetto. Libro di storia senza punto di fuoco, con troppo da dire e senza sapere come dirlo, risulta noioso e confuso. Speriamo in meglio per il futuro.

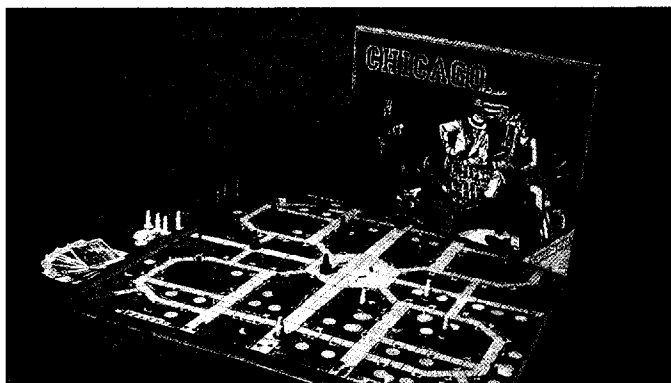
Proprio del futuro, di quello televisivo in particolare, si occupano Stefano Balassone e Angelo Guglielmi ne **La Brutta Addormentata, TV e dopo** (Theoria, 100 pagine per 14.000 lire, un po' caro). Secondo gli autori il sistema televisivo italiano è troppo costoso e poco generoso: offre troppi programmi e quasi tutti scadenti. Questo dipende dal duopolio che domina la nostra televisione e che altri non è che il vecchio monopolio con una nuova maschera ma i padroni di sempre, ossia i partiti politici. La soluzione di ogni problema passa per la liberazione da questi oppressori attraverso lo smascheramento del servizio pubblico, mito vuoto di esistenza ma tenuto in vita per giustificare la presenza pubblica nel settore delle comunicazioni di massa.

Chi non vuole occuparsi di televisione e neppure guardarla può leggersi **La Grecia Antica**, a cura di Claude Mossé (Dedalo, 382 pagine per 40.000 lire). Una bellissima raccolta di saggi il cui tema unificante è perfettamente descritto dal titolo. Come primizie consiglio *La verità su Sparta, I galeotti ateniesi: marina e democrazia* e *L'assedio di Rodi*. Anche gli altri non sono male.

SERGIO VALZANIA

Ravensburger:

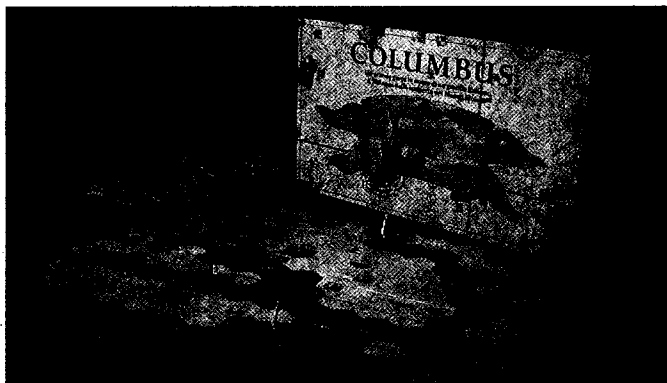
5 incredibili giochi di strategia ad un prezzo fantastico!



Chicago Gioco strategico per 2-4 partecipanti
In una lotta ad oltranza fra bande rivali, ogni Boss è deciso ad impadronirsi dei punti -chiave della città, ovvero controllare la maggior parte dei bar e dei casinò. Le bande dei gangster saranno protagoniste di continui scontri per le vie della città, finché un solo giocatore imporrà il suo dominio neutralizzando gli avversari.

cod. 01622

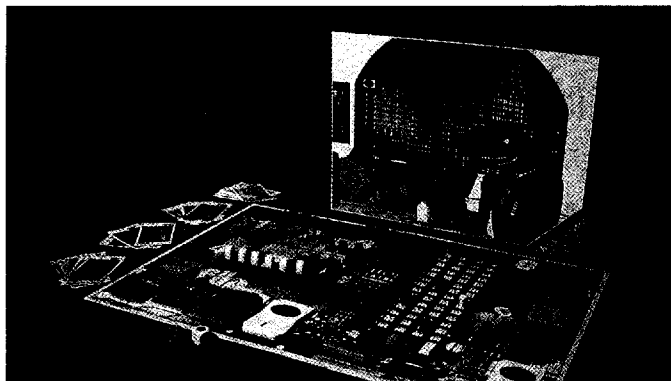
Età 16-99 anni



Columbus Gioco di percorso per 2-6 partecipanti
Come alla fine del XV secolo, i giocatori armano le proprie caravelle e partono alla volta del Nuovo Mondo; dopodiché volgeranno la prua all'indietro per cercare di arrivare primi, da vincitori. Il viaggio di ogni navigatore sarà costellato di difficoltà ed incertezze, che verranno superate con acuto senso tattico.

cod. 01225

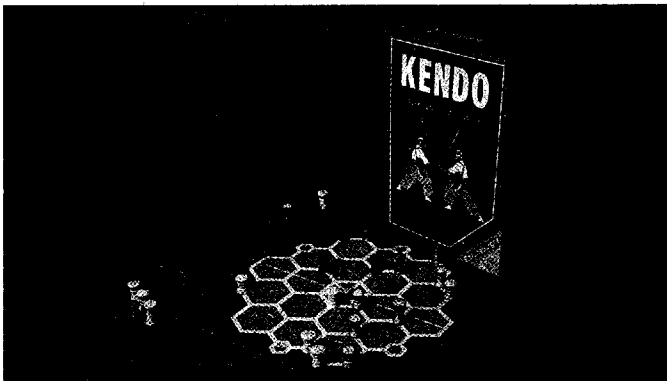
Età 10-99 anni



Shark Gioco economico per 2-6 partecipanti
Gli squali della finanza aggrediscono il mercato! I concorrenti sono dei manager di imprese multinazionali che speculano sulla compravendita di azioni, cercano di approfittare di ogni occasione degli utili di gestione senza rimanere coinvolti nelle cadute di quotazione, che vanno a discapito dei propri avversari.

cod. 01618

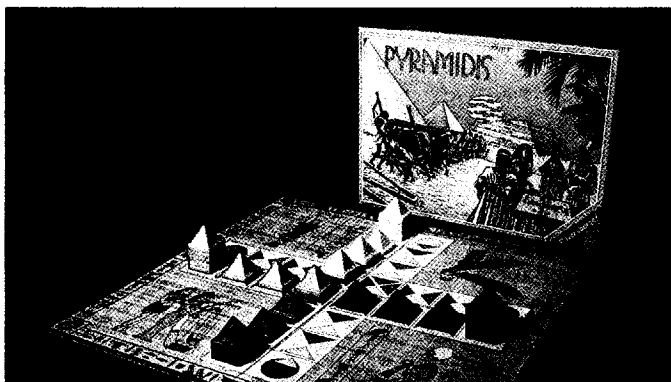
Età 14-99 anni



Kendo Gioco a scacchiera per 2-4 partecipanti
Nell'antico Giappone i principi erano in perenne lotta per contendersi la successione al trono; ogni concorrente rappresenta un principe che, protetto da samurai e da fidi guerrieri, cercherà di raggiungere il Palazzo Imperiale. Dopo scontri sempre più intensi un solo principe raggiungerà il proprio obiettivo.

cod. 01629

Età 12-99 anni



Pyramidis Gioco di tattica per 2 o 4 partecipanti
Ogni concorrente possiede 8 piramidi con le quali deve percorrere la sua pista nel deserto. Non vi sono né dadi né carte per far avanzare le piramidi, i giocatori muovono secondo regole semplici e geniali al tempo stesso; ogni mossa deve essere ben ponderata per non essere bloccati o trascinati via dai propri avversari.

cod. 01625

Età 12-99 anni

Per l'acquisto rivolgersi a :

Strategia e Tattica

Via del Colosseo 5, 00184 Roma

Tel. (06) 6787761

6789400 - segreteria tel.

Fax (06) 6798649

Ravensburger



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