

il Dragoniere

rivista di diffusione della cultura ludica

Marzo 2007
Anno I - Numero 1

Ankon '07

In arrivo la prima manifestazione organizzata dall'associazione Antro del Drago ad Ancona

I Coloni di Catan

Ecco il boardgame che ha conquistato il mondo

The Legend of Zelda

Il nuovo capolavoro della Nintendo è pronto a stupire

Gdr e infanzia

I giochi di ruolo fanno male ai bambini?



È nato il Dragoniere

Sommario

Che cosa ha in testa il dragoniere:
Sfide e Opportunità

pag **3**

ASSOCIAZIONI

Ankon '07 si apre con Mutant Chronicles
di Isabel Capuzzo

pag **4**

BOARDGAME

I Coloni di Catan
di Daniele Radicioni

pag **6**

WARGAME E CCG

Battleground: Fantasy Warfare
Di Andrea e Tommaso Pantaloni

pag **8**

NARRATIVA

Le cronache della Dragonlance:
Il fortino dei banditi
a cura di Barbara Rossetti

pag **10**

GIOCHI DI RUOLO

Paranoia
di Nicola Petrini

pag **14**

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

Noctes Irae: Stamira
di Daniel Rizzitiello

pag **16**

CULTURA

Intervista col Vampiro
recensione di Sonia Renzulli

pag **17**

Silent Hill
recensione di Sonia Renzulli

pag **18**

The Legend of Zelda:
Twilight Princess
recensione di Marco Perri

pag **20**

“Facciamo che io sono la
mamma e tu il papà?”
di Alice Paoletti

pag **22**

Il Dragoniere

Marzo 2007

Anno I - Numero 1

Direttore responsabile

Daniel Rizzitiello

direttore.responsabile@dragoniere.it

Caporedattore

Isabel Capuzzo

caporedattore@dragoniere.it

Editing

Barbara Rossetti

editor@dragoniere.it

Grafica e impaginazione

Mattia Mattioni

Immagine in copertina

Rachele Salvia

Redattori

Isabel Capuzzo

Alice Paoletti

Andrea Pantaloni

Tommaso Pantaloni

Nicola Petrini

Daniele Radicioni

Daniel Rizzitiello

Barbara Rossetti

Copyright

Il © di articoli e illustrazioni
appartiene ai singoli autori.

Il © di marchi e immagini
appartiene ai rispettivi titolari:
la riproduzione è solo a
titolo informativo.

Collaborazioni

Articoli e disegni sono i ben-
venuti! Inviare idee, articoli
e disegni a news@dragoniere.it, sarete contattati entro
48 ore.

Scaricate **Il Dragoniere** da:
www.dragoniere.it

Per informazioni:
info@dragoniere.it

Sfide e Opportunità



È da un po' di tempo che nel web manca un vero punto di riferimento per quello che deve essere un luogo di esperienze raccontate e no-

vità scoperte nel mondo ludico.

Sicuramente stiamo vivendo in un'epoca di grandi cambiamenti, tra vent'anni la ricorderemo come "il tempo della discontinuità", la tecnologia sta aumentando esponenzialmente e sempre più spesso nascono piccole realtà che in breve scompaiono.

Ma non è solo questo il problema.

Difficile districarsi con tutto il materiale in continua uscita e fare una cernita utile di quello che veramente ci interessa.

Bene, una soluzione? Rimaniamo seduti?

Non è da noi.

E se guardassimo la cosa da un altro punto di vista?

Si stanno allargando tantissime piccole associazioni interessate a far sentire la loro voce. C'è più spazio per chi produce innovazione e qualità.

L'organizzazione determina almeno per metà il successo di un evento.

Quindi qualità, innovazione, organizzazione e servizio.

Se riusciremo - e ci riusciremo - a migliorare continuamente mantenendo l'attenzione vigile ovunque, saremo sempre un passo avanti agli altri.

Se rimanessimo seduti... beh, questa sarebbe un'altra rivista.

Benvenuto "Dragoniere"!

Daniel Rizzitiello,
Direttore Responsabile

Antro del Drago

AnKon 07 si apre con Mutant Chronicles

A maggio la nuova convention targata Antro del Drago e un'originale avventura!

di Isabel Capuzzo

L'Antro del Drago, associazione ludico-culturale di Jesi (AN), presenta per gli ultimi due week-end del prossimo maggio una piccola convention ludica; evento portante: un torneo di gdr da tavolo.

L'avventura proposta è stata sviluppata da un team nominato dall'associazione nella figura del suo presidente Daniel Rizzitiello.

Sono andata a incontrare per i nostri lettori il responsabile del torneo, Nicola Petrini, che ha gentilmente accettato di sottoporsi a un'intervista con cui ci informerà sulla tipologia dell'avventura e ci farà capire cosa andremo ad affrontare in occasione di "AnKon '07".

Nicola, non tenerci sulle spine: svelaci il titolo dell'avventura.

Sono felice che la notizia di questo torneo si stia spargendo così velocemente; mi sarebbe piaciuto mantenere il segreto fino alla fine, ma visto che non è possibile ti dico subito che l'avventura si intitola "Conquistador".



Nella foto: Nicola Petrini, ideatore dell'avventura

È un titolo incisivo, a cosa fa riferimento? In che contesto si svolge la storia?

Io e i miei collaboratori abbiamo optato per un titolo d'impatto, che possa far scattare una scintilla nella mente del lettore, ma che al contempo ri-

fletta le vicende che saranno giocate: "Conquistador" richiama la storia, lo spirito d'avventura, il pericolo, il viaggio, qualcosa che lascia fantasticare. Per quanto riguarda il contesto posso dire che abbiamo scelto di collocare i fatti nel lontano futuro di *Mutant Chronicles*.

E che cos'è *Mutant Chronicles*?

È un'ambientazione che descrive un oscuro universo tecnofantasy, molto avanti nel tempo. Immaginate che le nazioni più potenti della Terra si fondino per formare grandi associazioni dette "megacorporazioni" e che queste comincino a conquistare lo spazio. Il risultato? Colonialismo, guerre, appropriazione e sfruttamento di tutte le risorse su cui è possibile

mettere le mani; "Conquistador" insomma. Senza contare un male ben più grande in agguato...

Chiaro. Quanto tempo è servito per creare tutto?

Beh, l'ambientazione non è nostra, è di proprietà della *Paradox Entertainment* e su licenza la *Center of Gravity Media Group* sta ora lavorando a una nuova edizione.

Io e il mio team di lavoro, composto da Raffaele Ragni, Daniele Radicioni e Riccardo Verde, abbiamo più che altro costruito un'avventura sfruttando questa base. Il lavoro è stato comunque lungo e faticoso, soprattutto perché gran parte del materiale di *Mutant Chronicles* non è mai stato tradotto in italiano.

La notizia che avremmo avuto il compito di creare un'avventura per maggio 2007 ci è giunta a fine novembre 2006. Abbiamo cominciato da subito a produrre idee e materiale concreto; un mese dopo sapevamo cosa creare e come avremmo dovuto farlo, e ora siamo a buon punto. Il 25 marzo il progetto completo sarà presentato all'associazione e diverrà finalmente realtà.

Collaborate spesso per realizzare gli eventi?

Di solito sì, il nostro modo di operare responsabilizza il singolo socio e gli permette di avere carta bianca nelle sue mansioni; il successo o il fallimento di un progetto dipende sempre da qualcuno. Ovviamente il dialogo e la coordinazione tra i vari membri diventa un fattore fondamentale di questo processo. Prendendo come esempio la manifestazione AnKon 07, mentre il mio team si è occupato

della creazione dell'avventura, un altro si occuperà degli ospiti che verranno – si spera – da tutta la penisola, un altro ancora penserà alla pubblicità e così via.

Un team per l'accoglienza degli ospiti?

Sì, noi riteniamo molto importante questo aspetto. Se dei ragazzi decidono di farsi cinquecento chilometri per venire da te, il minimo che puoi fare è ringraziarli e trattarli al meglio; ma ciò va al di là del torneo, perché l'avventura che giocheranno potrebbe anche non soddisfare appieno i loro gusti, ma se verranno trattati bene avranno comunque un bel ricordo dell'evento.

Non ti chiederò dei personaggi, perchè immagino sia un mistero che verrà svelato alla presentazione ufficiale dell'avventura, giusto?

Già, su questo e altri dettagli non posso proprio pronunciarmi. Posso soltanto invitare tutti ad AnKon 07, per vedere tutto con i propri occhi e magari giocare *Conquistador*!

So che quanti hanno partecipato ad altri eventi organizzati dall'Antro del Drago sono rimasti più che soddisfatti e sorpresi dalla professionalità con cui l'associazione ha gestito il tutto, e questo è un motivo in più per venire.

Sono certa che molti accoglieranno il tuo invito. Ti ringrazio a nome dei nostri lettori per la tua disponibilità e cortesia.

Grazie a te e a questa rivista che ci concede di farci un po' di pubblicità. Saremo felici di accogliere tutti gli ospiti a maggio!

I Coloni di Catan

Quando colpisce la febbre della conquista

di Riccardo Verde e Daniele Radicioni

Trovate un'isola deserta e inviate qualche prode avventuriero per stabilire un paio di colonie, poi lasciate che il tempo faccia il suo corso e gli insediamenti si colleghino tra loro e si accrescano!

I Coloni di Catan è un gioco estremamente appetibile anche a giocatori sporadici e poco interessati ai giochi in scatola. Facile, divertente e nondimeno strategico.

Avrete a disposizione al primo turno un paio di colonie e alcune strade, che saranno i punti di partenza per l'espansione dei vostri possedimenti, necessaria sia per



bloccare l'avanzata degli avversari sia per favorirvi l'accesso alle risorse. Queste ultime vi serviranno per continuare a costruire strade, fondare nuove colonie o ampliare le stesse in città; potrete anche acquistare carte sviluppo, molto utili per stravolgere i piani avversari o coprire di mistero la vostra strategia.

La casualità del tiro di dadi decide quali risorse il territorio dell'isola di volta in volta produrrà, ma sta ai giocatori posizionare le loro proprietà nei punti che ritengono più vantaggiosi. Su tutti gli esagoni (posizionati casualmente in fase di preparazione) vengono infatti posti dei gettoni



numerati a cui far riferimento quando si lanciano i dadi.

E attenti al brigante indigeno, cercherà di rubare le vostre produzioni! Ma potrebbe anche tornarvi utile contro gli avversari... dipende se il numero sette uscirà nel vostro turno o in quelli altrui!

I coloni hanno inoltre la possibilità di scambiare risorse fra loro (oltre che con la banca e i porti), dando il via a una serie di trattative, collaborazioni e doppiogiochi che alzeranno il livello delle strategie e del divertimento.

Il traguardo consiste in dieci punti vittoria, accumulabili grazie alle costruzioni ma anche con l'aiuto delle carte sviluppo o di altri bonus, che si possono ottenere ad esempio costruendo la strada più lunga.

Il mercato offre numerose espansioni, tra cui: *I Marinai di Catan*, che contiene un'ulteriore gamma di scenari e in cui vi troverete alle prese con viaggi e commerci navali; *Città e Cavalieri*, che arricchisce

Nome: I Coloni di Catan

Autore: Klaus Teuber

Produttore: Kosmos/Mayfair Games

Uscita: 1995

Giocatori: 3/4

Espansioni: Sì

Partita media: 120 minuti

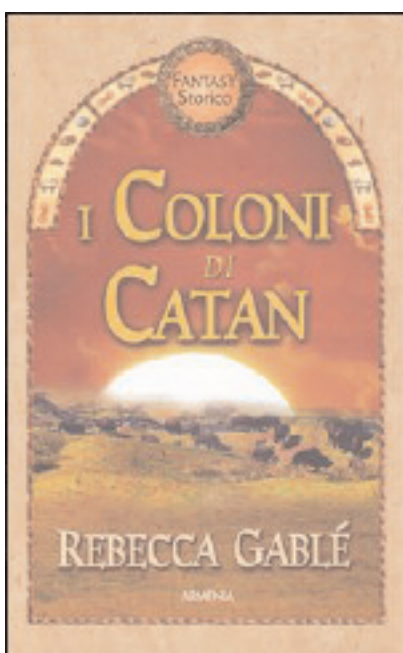
Ambientazione: colonialismo

Metodiche: costruzione e gestione risorse

Prezzo: 30 euro (suggerito)

Premi: Spiel des Jahres (1995), Deutscher Spiele Preis (1995), Origins Award (1996), Essener Feder (2002).

chisce di risorse e di possibilità di sviluppo il gioco base e in cui dovrete difendere l'isola dai pirati. Presenti inoltre l'espansione per 5/6 giocatori e alcune varianti di ambientazione fantascientifica. Da segnalare anche altri prodotti correlati, quali il gioco di carte, le versioni per pc (on line e off line) e addirittura un romanzo!



Battleground: Fantasy Warfare

Wargaming alla portata di tutti

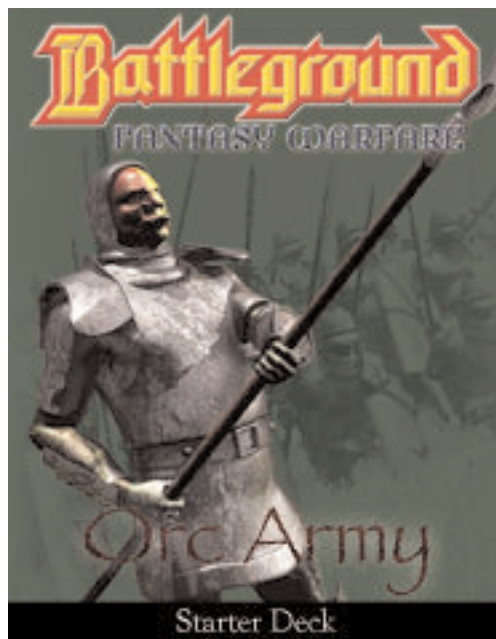
di Andrea e Tommaso Pantaloni

Il fascino dei giochi di miniature è innegabile: eserciti e grandi eroi finemente dipinti che si affrontano in scenari realizzati con perizia e passione.

Tutto questo si accompagna però alla necessità di un notevole investimento in tempo, pazienza e denaro che può risultare scoraggiante per molti, autori dell'articolo compresi.

Battleground: Fantasy Warfare, dell'americana *Your Move Games*, si pone l'obiettivo di abbattere questi ostacoli, rendendo fruibile con poco sforzo l'esperienza del wargame da tavolo.

L'idea di base è molto semplice: le unità sono rappresentate, anziché da miniature vere e proprie, da carte da gioco, fortunatamente per le nostre tasche non collezionabili. Ogni esercito ha un mazzo base, contenente anche il regolamento, e uno di espansione, con un gran numero di unità. L'ambientazione è, come il nome suggerisce, un classico mondo fantasy, con le solite abusatissime razze: gli umani di Hawkshold, un tipico esercito medievale con cavalleria, fanteria e arcieri; i feroci orchi, accompagnati dai piccoli goblin e dagli enormi troll; i non



morti, con scheletri, zombi e l'abilità di rigenerarsi; gli elfi di Ravenswood, che si affidano alle forze della natura; i nani, lenti ma robusti. Previsti per il 2007 anche gli Umenzi (umani tribali), gli uomini-lucertola e gli elfi alti.

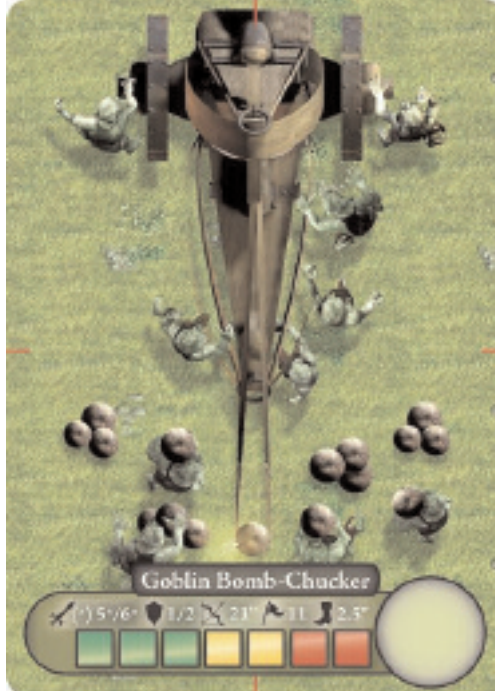
Graficamente le truppe sono realizzate in una buona computer grafica, niente di eccezionale ma comunque gradevole; piccola pecca è che il gioco è disponibile soltanto in lingua inglese.

In modo analogo al più famoso *Warhammer*, ciascun giocatore "acquista" le proprie unità fino al raggiungimento del limite di punti stabilito. Anche il sistema di combattimento ricorda il gioco della *Games Workshop*, con tanti dadi da lanciare per colpire prima e per ferire poi, calcolando il risul-

tato da ottenere in base ai valori di attacco e difesa delle truppe. Originale è invece il meccanismo che permette di manovrare le unità sul campo di battaglia: anziché controllarle direttamente il generale assegna loro degli ordini, come tenere la posizione o avanzare verso il nemico, che possono essere cambiati nel corso della partita spendendo punti azione.

Stranamente per un gioco fantasy non sono presenti, almeno per il momento, eroi e maghi. Il generale stesso non è schierato sul campo, ma la sua azione è rappresentata da speciali carte che possono essere giocate per influenzare le truppe in vari modi. Un'altra particolarità è che tutte le informazioni vengono appuntate direttamente sulle carte con un pennarello cancellabile; è consigliato l'utilizzo di bustine protettive per evitare un'eccessiva usura.

Le nostre impressioni dopo qualche partita sono più che positive:



il gioco risulta sufficientemente immediato pur non rinunciando alla complessità tipica dei wargame. Una sessione tipica richiede comunque diverse ore, quindi è sconsigliato a chi cerca un passatempo veloce.

In complesso, *Battleground: Fantasy Warfare* sta riscuotendo un discreto successo, tanto che la casa produttrice ha già annunciato la futura uscita di altri due titoli analoghi, uno di stampo fantascientifico e uno storico.



Undead Army

Skeleton Cavalry

219 points

**Lesser Undead.
Cavalry.**

Passes all Courage Checks.

✂(+0) +0/+1 and ♠+1/+0 while Charging. (This is in addition to the normal Charging bonus.)

Equipment: Shield, spear and sword.

Mount: Skeleton horse.

© 2005 Your Move Games, Inc. All Rights Reserved.

Le cronache della Dragonlance: Anime Innocenti

Questa Cronaca racconta le gesta di un gruppo di eroi nella Campagna, ispirata alla Dragonlance, ideata da Daniel Rizzitiello.

Prologo:

È il quinto anno dopo il Cataclisma sul Krynn.

Giorni di cammino, giorni che non sembrano mai passare, nelle cosiddette "Terre Sconosciute". È così che Lothan e il suo inseparabile compagno, il minotauro Rackran, stanno seguendo le tracce dei banditi che permetteranno loro di guadagnare qualcosa. È uno dei tanti modi che si possono scegliere per non passare dalla parte delle vittime, a Selega; nelle terre civilizzate non avrebbero potuto fare molti passi, ma qui nessuno fa loro caso. Manca poco, qualche ora probabilmente, all'arrivo nei pressi della loro meta; quando avranno catturato il capo dei malviventi potranno tornare in città e riscuo-

tere la taglia.

Le terre lontane dalla civiltà sono pericolose e spesso si possono fare brutti incontri, come i mostri che le infestano, pelleverde soprattutto. In uno di questi scontri i due hanno la meglio e riescono anche a salvare dalla prigionia un individuo misterioso, un umano dai giovani lineamenti. Non si presenta, ma non sembra molto sorpreso nel vedere un toro brandire una grande arma in tono minaccioso. Nella stessa situazione Lothan trova una scheggia di una lama completamente nera che probabilmente nasconde molto più di quanto sembri.

È così che tre anime innocenti iniziano un viaggio più grande di quanto possano immaginare.

Il fortino dei banditi

parte I

a cura di Barbara Rossetti

L'estate era ormai alle porte, in quel quindicesimo giorno di Corij, ma Selega non era poi così distante dal polo sud del Krynn e questo faceva sì che le giornate non fossero ancora molto calde. Oltretutto il sole aveva già da tempo superato il suo zenit; il tramonto non avrebbe tardato ancora molto.

La pianura era ora silenziosa, quasi addormentata nella sua vastità, se non fosse per i canti degli uccelli che popolavano la vicina foresta. Lothan era in piedi, accaldato per la fatica; guardava i corpi dei goblin che aveva ucciso assieme al suo amico Rackran: erano poco più di una manciata, ma lui sapeva di non

essere un grande combattente. E lo si vedeva subito: bastava un'occhiata ai suoi abiti logori, al suo scudo scheggiato, alla spada che si portava dietro, senza nemmeno il fodero. L'importante, comunque, era che fosse incolume; aveva vissuto sì e no un quarto di secolo, era presto per morire, inoltre non avrebbe mai accettato di farlo per mano di creature squallide come i pelleverde. Era di fisico robusto, e questo era un vantaggio che gli avrebbe permesso di diventare un guerriero; se fosse nato nelle terre solamniche invece che nell'isola di Athas avrebbe avuto buone possibilità di diventare un Cavaliere, ma si sa, le origini athasiane non si vedono soltanto nel corpo.

Guardava il giovane che gli si stava avvicinando: era poco più alto di lui e non aveva un fisico fragile, ma indossava vesti da studioso e non aveva armi alla cintura, eppure si trovava in quel posto sperduto in mezzo a una banda di goblin. Lothan non riusciva a non essere diffidente.

«Chi sei?» gli chiese bruscamente.

«Grazie ragazzo, mi hai salvato» disse questi con tono cortese.

«Ancora è da vedere.»

«Come? Che ti ho fatto?» Porse la mano in segno di pace. «Piacere, mi chiamo Damius. Mi hai salvato la vita» disse, stupito dal comportamento dell'altro e cercando di dare la migliore impressione possibile di sé. Damius non aveva evidentemente le stesse origini dell'altro giovane, né era abituato a trattare con gli athasiani, probabilmente anche a causa della sua giovane età. A quanto pareva, però, doveva aver studiato molto, tanto da non restare terrorizzato alla vista di Rackran. Chissà, magari nei suoi

studi erano capitate anche storie di minotauri, ipotizzava Lothan. Quest'ultimo, per niente interessato a dare una buona impressione di sé, evitò persino di stringere la mano al ragazzo.

«Un giovane» pensava «da solo in queste terre, per di più in mezzo ai goblin. Forse non è un semplice avventuriero.»

La sua dura infanzia gli aveva insegnato a stare attento a ogni cosa e ogni persona; non ce n'erano molte di cui potersi fidare, specialmente se uno ci teneva a sopravvivere. «Sei un po' strano» gli disse Damius. «Non ti fidi? Sono disarmato.» Rackran, che fino a quel momento era rimasto in disparte a braccia incrociate, cominciava a stancarsi di sentire quegli umani blaterare, così prese a dedicarsi a un'attività che più si confaceva alla sua razza. I due giovani lo videro avvicinarsi ai corpi dei goblin e rozzamente staccar loro le orecchie, che poi provvide a legarsi alla cintura quasi fossero dei trofei di guerra. Essi lo guardarono, Damius intimorito dalla scena, Lothan disgustato. Questi sperava vivamente di riuscire a controllarlo, «altrimenti potrebbe rivelarsi più pericoloso lui di molte delle creature presenti in queste terre.»

«Quanto lo paghi?» chiese Damius interrompendo i pensieri dell'altro. «È ammaestrato?»

Lothan deviò il discorso, tornando all'argomento di cui stavano poc'anzi parlando.

«Spiegami chi sei e cosa ci facevi qui con una banda di pelleverde.»

«Come ho già detto mi chiamo Damius. Sono uscito da Selega per cercare delle persone che mi aiutassero, ma dopo un giorno di cammino ho incontrato questi goblin.

Voi invece?»

Fece una pausa in cui non ricevette risposta, e proseguì, vagamente irritato: «Io ti ho detto tutto, tu non mi hai neanche stretto la mano!» Seppur con riserbo, l'altro si decise finalmente a ricambiare il gesto.

«Io sono Lothan. Chi stai cercando?» Damius appoggiò a terra il suo zaino e prese a frugarvi dentro, estraendone poco dopo una pergamena e mostrandogliela. Lothan parve tranquillizzarsi nel vederla, forse perché ne aveva una identica.

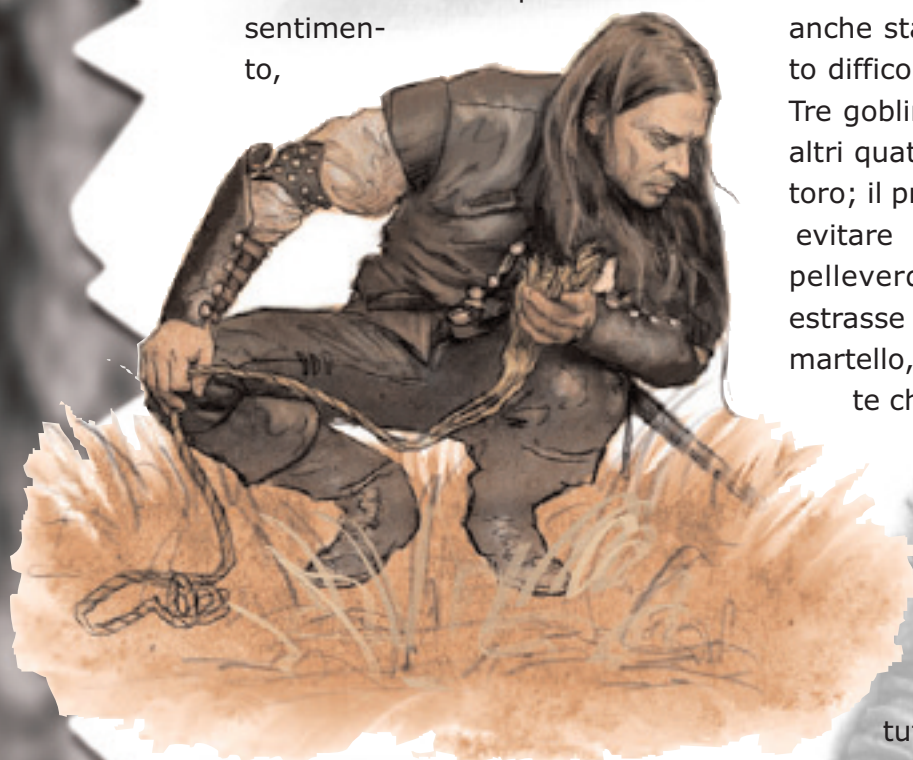
«A quanto pare abbiamo lo stesso scopo. Potremo viaggiare insieme, divideremo la taglia. Ma al primo errore il mio amico saprà cosa fare di te» lo avvertì indicando il minotauro.

«Ehi, stai calmo, perché devi ricattarmi?» cercò di capire Damius.

«Purtroppo ho imparato che la fiducia non è sempre ben riposta» rispose Lothan con sincerità, «soprattutto nel primo che incontro.»

«Non posso darti torto. Comunque, direi di allontanarci» concluse Damius.

Aveva un brutto presentimento,



che fu confermato pochi istanti dopo: alcuni rumori giunsero dalla foresta; alcuni cespugli frusciarono; un nutrito gruppetto di goblin corsero addosso ai tre agitando le spade e gridando qualcosa nel loro gutturale linguaggio.

“Maledizione!” si disse Lothan. “Dovevo sospettare che sarebbero tornati. Sono stato uno stupido!”

Ancora non aveva superato lo choc della prima battaglia e già si trovava a dover affrontare la seconda; non riusciva a pensare ad altro che a sopravvivere di nuovo. Tese i muscoli mentre tendeva la spada avanti a sé; di certo non aveva una buona tecnica – non aveva mai ricevuto un vero addestramento, ciò che sapeva fare lo doveva alle risse tra cui era cresciuto – però era agile e forte, e questo, ne era certo, lo avrebbe aiutato.

Damius, che al contrario di Lothan non era per niente abituato a combattere, preferì allontanarsi finché era in tempo; aveva visto l'uomo e il minotauro sgominare piuttosto semplicemente la banda che lo aveva catturato, perciò pensò che anche stavolta non avrebbero avuto difficoltà.

Tre goblin aggredirono Lothan e gli altri quattro si buttarono sul mezzo toro; il primo riuscì prontamente ad evitare i rudimentali attacchi dei pelleverde, mentre il secondo estrasse con calma il suo pesante martello, indifferente alle lievi ferite

che quei piccoli esseri gli arrecavano, e ne schiacciò un paio come niente fosse.

Gli altri due, spaventati dalla forza di quell'enorme creatura, esitarono per qualche secondo, ma si decisero a tentare il tutto per tutto.

Accorgendosi di Damius, e vedendo che con Lothan le cose non stavano andando bene, un paio di goblin corsero verso il giovane. Egli prese a pronunciare arcane parole e compì strani movimenti con le mani: poco dopo un grido bestiale si levò da dietro le spalle dei goblin, dapprima sorprendendoli, ma poi, eccitati dal combattimento, essi lo ignorarono. Damius non poté far altro che difendersi mentre aspettava che qualcuno accorresse in suo aiuto.

Il minotauro intanto cominciava ad innervosirsi. Nella foga e nella rabbia gli scivolò di mano il martello, che volò per qualche metro e cadde al limite della foresta. Per nulla arreso, aggredì i pelleverde a mani nude. Quelli, terrorizzati, tentarono la fuga verso la foresta, ma Rackran riuscì ad afferrarne uno e lo uccise sul colpo. I pochi rimasti compresero che non avevano scampo e scapparono urlando. Tutti tranne uno, che morì attraversato dalla lama di Lothan.

«I goblin si spaventano facilmente» disse il giovane dopo aver ripreso fiato.

«Anche noi» precisò Damius, con un pizzico d'ironia.

Lothan non era ancora sicuro di potersi fidare di quel ragazzo, ma non sembrava molto pericoloso; inoltre due braccia in più potevano sempre far comodo.

«Sei più in gamba di quanto credessi, sei riuscito a sopravvivere» gli disse.

«Hai detto bene, sono riuscito a sopravvivere... questa volta.»

Lothan diede un'occhiata ai corpi dei goblin, notando che avevano addosso degli indumenti; per quanto logori e strappati, quelli avevano tutta l'aria di es-

sere abiti umani, grezzamente modificati per adattarsi alle loro fattezze. Più che altro erano casacche a cui erano state strappate le maniche e che venivano fermate in vita dalle cinture per le armi, essendo sufficientemente lunghe da arrivar loro alle gambe. Sulle braccia, vari tatuaggi marchiavano la pelle verdastra.

I tre si allontanarono di un centinaio di passi dal limite della foresta; Damius cercò di fare conversazione con Rackran, ma le sue domande restarono senza risposta. Riflettendoci bene, lui stesso si chiese perché perdesse tempo a fare domande a un animale.

Parlò Lothan in luogo del minotauro: «Io e Rack ci aiutiamo a vicenda. Tu che cosa sai di questi banditi?»

«Penso di saperne quanto ne sapete voi.»

«Come credi sia possibile che i goblin abbiano vestiti umani?»

Pensarono che forse li avevano presi agli sfortunati che si erano avventurati là prima di loro, o forse lavoravano per i banditi che stavano cercando. Qualunque fosse il motivo, bisognava stare molto attenti.

Fine I Parte



Paranoia

Quando un computer ti chiede se sei felice

di Nicola Petrini

Era lo scorso novembre quando, come ogni anno, me ne stavo a Lucca alla consueta fiera "Comics & Games". Giravo tranquillo fra gli stand e all'improvviso tra un *D&D* scatola rossa e una pila di *Heroquest*, proprio sotto una massa di volumi ammuffiti della *Steve Jackson Games*, l'ho visto. Era in uno scatolone messo lì quasi per sbaglio; l'ho visto e ho sentito il cuore battere, la gola secca, non ho pensato più a niente.

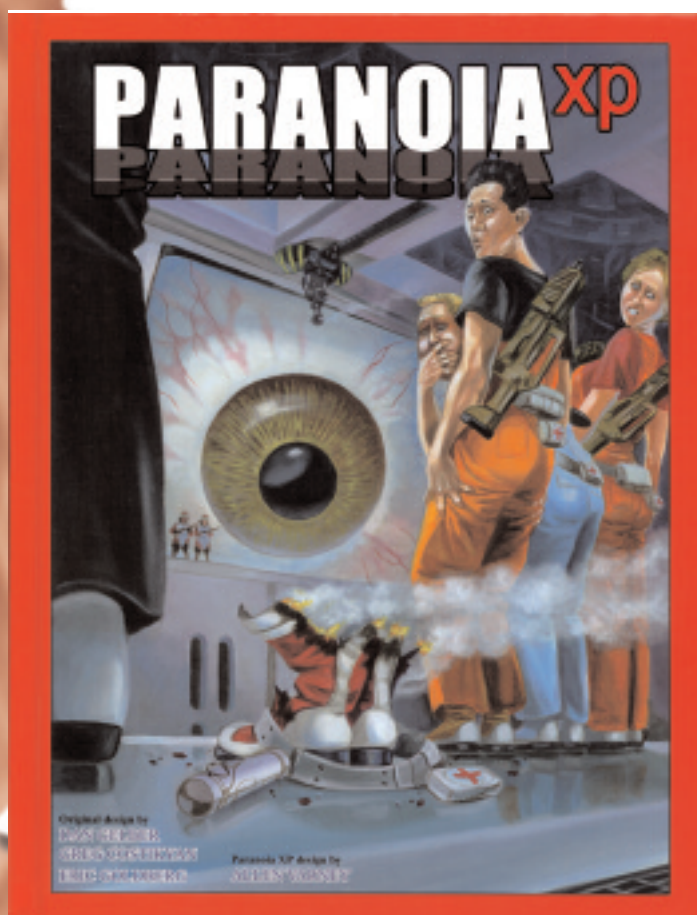
Press any key to continue

Paranoia nasce nel lontano 1986 dalla *West End Games* (la stessa di

Toon, *Ghostbusters*, *Star Wars RPG* e numerosi altri successi, prima di diventare la *D6 Legends* nel 2001). Ma già allora, nell'86, minacciava di mandartici sul serio, in paranoia. Sì, perché considerando di vivere in un mondo che è un misto di quelli descritti nei libri di Orwell, Bradbury e Huxley, di scelte non ne hai molte.

Ecco, immagina di vivere in una società perfetta. Perfetta non per te, ma per un computer che ha rinchiuso tutta l'umanità nel gigantesco Complesso Alfa, un'immensa città futuristica collocata chissà dove nel sottosuolo, da così tanto tempo che non si sa bene cosa ci sia fuori. Ogni "cittadino" è bollato con un codice e un colore che gli permette di fare o non fare qualsiasi cosa. Fin qui tutto normale? Bene, peccato che l'intelligenza artificiale in questione abbia stilato una serie pressoché infinita di procedure burocratiche soggette a cambiamenti arbitrari e improvvisi. Infrangere delle norme è cosa tanto frequente da rendere la maggior parte della popolazione in illegalità permanente. Ah, e anche la felicità è una norma e l'essere infelici una chiara violazione. E per ogni violazione la punizione è una sola: terminazione. Tutto ciò può dare origine a diversi problemi, ma per questo ci sei tu.

Non lo sapevi? Beh, tu sei un risolutore, il tuo compito è trovare i problemi e risolverli. E ce ne sono



davvero tanti nel Complesso Alfa. Che siano gli Esterni, i mutanti, le sette, società segrete, altri risolutori, robot impazziti o qualsiasi altra cosa, toccherà a te. Il computer ti sceglie per una missione incomprensibile o incoerente? Ricordati che se ti rifiuti sarai considerato un traditore e terminato. Del resto anche se non porti a termine la missione sarai terminato, ma non preoccuparti: dalla tua hai un'infinita serie di equipaggiamenti futuristici, sperimentali e difettosi. La lista include fucili intrappolanti e al plasma, proiettori d'indeterminazione di Heisenberg, campi di forza alimentati da un reattore a fusione mantenuto stabile da un meccanismo a manovella, robot con personalità insopportabili e piccole scatole con decine di indicatori, pulsanti e led. Il computer dovrà pur testarli, non credi? Ricordati poi il tuo six-pack personale. Già, cinque cloni freschi di frigo in caso ti succedesse qualcosa durante la missione. Alcuni sostengono che i mutanti siano frutto di tutti questi six-pack, ma non dirlo in giro, sarebbe tradimento!

Hai una richiesta? Compila il modulo. Non sai quale modulo ti serve? Compila il modulo per i moduli. Non hai ottenuto niente? Semplicemente la cosa che hai richiesto non è utilizzabile dai risolutori del tuo colore. Se sei un rosso potrai usare solo oggetti rossi o infrarossi, potrai entrare solo in zone rosse o infrarosse e dare ordini agli infrarossi. Ovviamente i risolutori di livello superiore faranno lo stesso con te. E ce ne sono di tanti tipi, tutti i colori dell'arcobaleno più l'ultravioletto. Gli ultravioletto sono come dei: tutti li temono ma nessuno li ha mai visti. Loro vivono per il Compu-

ter. Loro lo programmano.

"State attenti! Non fidatevi di nessuno! Tenete pronti i vostri laser!"

Dal 1986 questo gioco di strada ne ha fatta, passando per la seconda edizione dell'87. Quell'anno scoppiò la Paranoia-mania: non una nuova malattia mentale, ma un'ondata di materiale senza precedenti, dal box di moduli, tutti in triplice copia, a manuali interi su nuovi assurdi equipaggiamenti correlati alle avventure per testarli, fino a varie saghe interdimensionali in cui venivano usate rivoluzionarie tabelle (come "Cadere da grandi altezze", che iniziava con una caduta da 1,5 metri e terminava con la categoria "Orbitale"). Tutto questo ci portò alla quinta edizione del 1995. Sì, avete capito bene, la terza e la quarta non ci sono mai state. Vi sembra strano per un gioco dove l'intero capitolo sulle regole è etichettato come "opzionale" e la conoscenza delle regole è tradimento? Appunto.

L'ultima edizione, realizzata nel 2004, si intitola *Paranoia XP* ed è stata rilasciata dalla *Moongose Publishing*, comprensiva ovviamente di "End Clone License Agreement". "XP" vi rimanda alla mente qualcosa, vero? Magari l'avete collegato al salto fra la 2.0 e la 5.0? Ricordate il motto del Computer: "Credi nel Computer. Il Computer è tuo amico."

Che dire infine? Solo un immenso grazie a Greg Costikyan, Dan Gelber ed Eric Goldberg che ci hanno regalato un mito, il cult demenzial-fantascientifico che ha spopolato negli Stati Uniti e ha dato il via al genere satirico e dissacratorio.

"State attenti! Non fidatevi di nessuno! Tenete pronti i vostri laser!"

La Cronaca di Ancona

Noctes Irae: Stamira

di Daniel Rizzitiello

Nella provincia di Ancona, più precisamente nella vicina città di Jesi, esiste dall'ottobre 2006 la Cronaca de Il Requiem dal vivo "Noctes Irae: Stamira", facente parte della Cronaca Nazionale Camarilla Italia, fan club ufficiale della White Wolf.

Nata dalla passione di molti ragazzi dell'associazione Antro del Drago, *NI:S* è considerabile un progetto di teatro sperimentale, per via dell'enorme interesse verso il lato interpretativo del gioco *Vampiri: il Requiem*, piuttosto che per la sua natura tecnica (regola-



mento e sfide).

Gli appuntamenti mensili si susseguono focalizzando varie trame di carattere generale che coinvolgono attualmente circa venti giocatori.

L'ambientazione locale è quella di un Dominio-Carcere adibito al contenimento di pericolosi personaggi che si sono macchiati di tremendi reati e per qualche motivo non hanno raggiunto la distruzione finale.

Nel sito internet della Cronaca potete trovare maggiori informazioni: <http://kiss.to/requiemmancona>. Se siete interessati a partecipare o visionare personalmente questo particolare evento contattate il narratore a questa e-mail: requiemmancona@yahoo.it.



Recensioni: Libro

Intervista col Vampiro

Le confessioni di un'anima dannata: l'immortalità secondo Anne Rice

di Sonia Renzulli

Il romanzo narra la straziante storia di Louis de Pointe du Lac, divenuto vampiro nella New Orleans del 1791 per opera di un conoscente parigino, Lestat, che lo trasporta nel suo baratro di dannazione. Egli lo introduce alla sua nuova vita fino all'incontro con Claudia, una bambina orfana che si rivelerà più crudele di entrambi. Louis racconta il suo passato a Mallory, giornalista nella San Francisco alle porte del 2000. Quando certi incontri cambiano la vita, in questo caso la portano via.

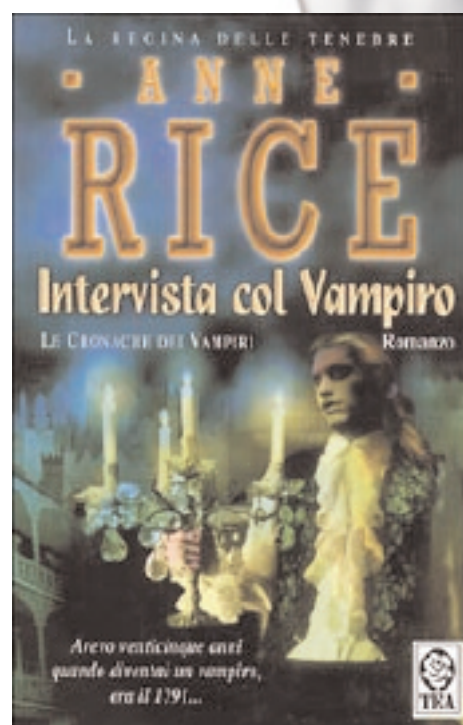
Opera d'esordio della celebre autrice americana, che introduce uno dei pilastri della letteratura contemporanea, *Intervista col Vampiro* ha ispirato l'opera di molteplici autori, sia sul piano letterario che cinematografico. Voce narrante di un'atmosfera maledetta, la Rice tesse la sua trama con maestria, manipola sapientemente l'incubo attraverso le emozioni del suo protagonista, riuscendo a far annegare il lettore nello stesso suo mare di disperazione. Introduce soggetti intrisi di fanatico mistero, succubi di una psiche conturbante ed enigmatica, creature artefici di azioni spregevoli e disumane violenze, ma in

grado di ipnotizzare con il loro fascino insondabile e distorto.

Incarnato il fascino che solo un mondo sconosciuto può irradiare a ogni atto, allo scorrere di ogni singola parola incalzante di intrigo, si fanno spazio passioni sfuggivevoli e proibite che legano caratteri gestiti con abilità, oscillando fra ostinazione, menzogna e attrazione pulsante d'inganno.

E a lettura terminata sembra quasi di percepire quella voce che sussurra la sua storia, impaziente di accompagnare nel suo delirio chiunque lo desideri, attraverso una visione davvero coinvolgente.

Citazione: *Ci sarebbe una risposta molto semplice. Ma non credo di aver voglia di dare risposte semplici – disse il vampiro. – Credo di voler raccontare la storia vera...*



Autore: Anne Rice

Anno: 1976

Genere: horror/fantasy

Recensioni: Film

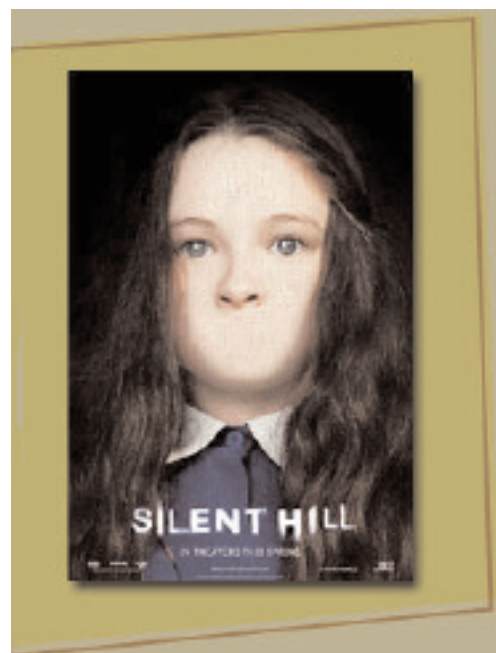
Silent Hill

di Sonia Renzulli

Silent Hill, città fantasma, sbarra il suo ingresso e si avvolge nella nebbia.

Pellicola tratta dall'omonimo videogioco survival horror della *Konami*, fin dall'inizio riesce a farsi notevolmente apprezzare senza sprofondare in echi banali, considerate le ultime e numerose trasposizioni cinematografiche liberamente ispirate al mondo virtuale che spesso si sono rivelate un fallimento.

Grazie alla sua potenziale (e ben sviluppata) vena macabra, *Silent*



Hill gioca su oscurità e presenze nascoste in grado di far sussultare in ogni momento, tra visioni e allucinazioni straripanti di confusione e misteri indicibili.

Data la forte presenza di scene ambientate in oscuri meandri, il giorno nei suoi frammenti di luce





diviene quasi una benedizione animata da trepidante ansia, l'attesa che preannuncia l'avvento del mondo ottenebrato dall'ira, vendetta di presenze mostruose che rendono palpabile il timore di chi osserva.

Con il susseguirsi degli eventi attraverso personaggi più o meno secondari e protagoniste femminili dotate di una nuova e interessante determinazione, si scopre un segreto che avvolge gli abitanti fin dal passato, che ottura senza via d'uscita il futuro nel suo rancore.

Da segnalare l'ottima qualità delle costruzioni in digitale della realtà maledetta, ricca di assoluta verosimiglianza e dettagliata in ogni suo aspetto, per cui il film meriterebbe già di essere visto; c'è però da dire che giungendo alla parte finale esse sono un po' troppo "sovaccaricate", rischiando di appesantire la visione. Ma questa possiamo anche perdonarla.

In definitiva prende corpo un film ragguardevole e degno di nota, forse per merito di una Sharon molto più che inquietante, possi-

bilmente diabolica, forse per la precedente notorietà del suo titolo, *Silent Hill* crea una tensione e un'angoscia che non riescono a rallentare: la sirena suonerà... e allora sarà l'inferno che determinerà il labile confine tra bene e male.

Indubbiamente uno dei migliori adattamenti degli ultimi anni.

Nome: Silent Hill

Anno: 2006

Regia: Christopher Gans

Genere: horror

Interpreti: Radha Mitchell, Laurie Holden, Sean Bean, Deborah Kara Unger, Kim Coates

Trama: Cercando una soluzione per la malattia della figlia Sharon, Rose Da Silva si imbatte nella città di Silent Hill, dove la bambina scompare misteriosamente. Spingendosi disperatamente alla sua ricerca, scoprirà una terribile realtà, al di là di ogni immaginazione umana.

Recensioni: Videogame

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Riuscirà la più nota produzione Nintendo a sopravvivere alle aspettative della rivoluzione Wii?

di Marco Perri

Un parto complicato

Iniziamo dal titolo: *The Legend of Zelda*. Possiamo veramente aspettarci un prodotto inferiore al capolavoro? Veterani o no, qui siamo di fronte alla storia: se *Ocarina of Time* ha gettato le basi per un'esperienza indimenticabile, *Twilight Princess* fa tremare quelle basi. Un terremoto di proporzioni inimmaginabili è quel fenomeno che tenterò di spiegare in poche righe.

L'attesa è durata oltre 6 anni; ancora ricordo quando vidi per la prima volta un'immagine su Internet dove appariva Link, l'eroe della saga, impegnato in uno scontro contro Ganondorf, il sempre presente antagonista malvagio. Non nascondo l'emozione di quei momenti, in cui ogni singolo muscolo del polpastrello era teso a cliccare sul mouse per scattare all'immagine successiva; il piacere materiale finì dopo la sesta foto, ma il sogno di vedere uno dei miei eroi in quella veste grafica, impensabile per l'epoca, si è fatto strada finché non ho messo le mani (ancora odoranti dei sessanta euro sborsati) sulla confezione. Era il 7 novembre 2006, giorno di lancio italiano della Wii in anteprima europea. Il resto è storia.



"Un gioco che ritarda ad uscire potrà sempre essere migliorato, un brutto gioco rimarrà sempre un brutto gioco."

Mio caro Shigeru Miyamoto, hai proprio ragione. Tu, padre e fondatore del mondo videoludico mondiale, tu che ci regalasti fenomeni mediatici come *Mario*, *Zelda* e *Donkey Kong*, oggi ci hai fatto dono di un'altra perla da collezionare con amore.

Già dai primi istanti di gioco si capisce che l'attenzione è maniacale sotto ogni punto di vista. La canzone del cigno del Gamecube diventa il primo capitolo di una console che resterà nella storia come la più innovativa mai creata. Un universo pronto per essere esplorato, un Link adulto e maturo che viene presentato in un villaggio di pastori e contadini, una grafica così raffinata che Playstation 3 e X-box 360 im-



magino si mordano le dita per non avere grafici di questo livello. E subito, dopo le prime scene introduttive, ecco che ci ritroviamo immersi in un mondo magico e fiabesco, fatto di tenui raggi di sole che si fanno strada tra i rami di un bosco fatato con cascate d'acqua che bagnano le radici dei suoi alberi. Un panorama idilliaco che presto lascia il posto alla trama che pian piano si dipana e farà immergere il nostro eroe nel reame dell'oscurità e, in compagnia di Midna, abitante di quel reame, Link nei panni di lupo si troverà ad essere l'unica speranza del suo popolo. Un'alternanza bestia-umano che darà incredibili chance di gameplay innovativo.

Gameplay: rivoluzione o déjà-vu?

Si conosceva già il modo in cui la versione per Wii di *Twilight Princess* sarebbe stata implementata, quindi sicuramente bisognava aspettarsi di mirare verso lo schermo per scoccare una freccia o tirare fendenti con il telecomando Wii per menare le mani contro i cattivoni che infestano ogni angolo delle magnifiche terre di Hirule. Ciò di cui non ci si rende conto è il divertimento che dà fare queste cose: qui sta la rivoluzione, qui l'innovazione e la genialità di un uomo vengono a galla e ci mostrano i frutti di un lavoro che meriterebbe applausi per altri 10 anni. Ed è tra sapore "old school" e innovazione ultratecnologica che ci si ritrova in men che non si dica a riempirsi gli occhi degli splendidi tramonti che *TP* ci offre mentre in groppa al nostro fido cavallo tentiamo di disarcionare i nemici che galoppo al nostro fianco credendo di poterci battere: che illusi! Forse non sanno che il sensore di movimento è anche sul Nun-

chuk e non solo sul telecomando, e che mi basta muovere la mano sinistra per scatenare un devastante attacco tornado che non lascia scampo. Il primo round è mio, mostriciattoli!

Commento finale

Le chiamano "killer application". Li chiamano motivi per i quali un povero risparmiatore dovrebbe spendere tanti begli euro per l'acquisto di una console anche fosse solo per quel gioco. Beh, allora un benvenuto di cuore alla più grossa killer application degli ultimi 10 anni! Solo *Super Mario 64* può essere messo qualche millimetro più in alto. *The Legend Of Zelda: Twilight Princess* vi darà più di 50 ore di straordina-



ria avventura, magnifiche passeggiate in luoghi incantevoli e scontri epici contro colossi che vi richiederanno costantemente di cercare i loro punti deboli per essere battuti. Un must per chiunque crede che i videogiochi non siano solo un divertimento per poveri ragazzi sfortunati e asociali che non riescono a relazionarsi col mondo; un must, insomma, per tutte le persone che ogni tanto ragionano con il cuore e che vogliono riscoprire nella maniera più dolce quel gusto di avventura e di scoperta che da qualche parte nel nostro animo fanciullesco ancora resiste incrollabile.

“Facciamo che tu sei la mamma e io il papà?”

I giochi di ruolo: importanti dall'infanzia all'età adulta

di Alice Paoletti

Durante i miei studi e svariati tirocini nelle scuole dell'infanzia ho potuto notare quanto il gioco e l'imitazione siano importanti nella vita di un bambino. Oserei dire fondamentali. Per capire bene di cosa stiamo parlando, sotto un'ottica evoluzionistica possiamo affermare che il bambino affronta vari stadi prima di raggiungere il gioco simbolico o conosciuto da tutti come “gioco di ruolo”.

Fino al primo mese di vita il neonato è immerso in un egocentrismo assoluto, per cui non possiamo trovare né imitazione né gioco. Dal secondo all'ottavo mese vediamo che egli esegue per gioco reazioni circolari primarie come sorridere piuttosto che restare serio. Intorno agli 8-12 mesi il gioco compie progressi notevoli, iniziando la pratica dei rituali, secondo cui schemi che sono propri di routine quotidiane vengono attivati anche fuori del loro contesto (ad esempio prendere la coperta e imitare l'atto di dormire). Questi gesti sono secondo Piaget, il maggior teorico della psicologia dello sviluppo cognitivo, i predecessori del gioco di finzione. Dal dodicesimo al diciottesimo mese il gioco si arricchisce di nuovi rituali e appare l'imitazione di nuove azioni che coinvolgono anche parti del



corpo che il bambino non può vedere, come il suo cuore che batte. Fra i 18 e i 24 mesi si attiva la funzione simbolica: in questa fase vediamo la comparsa dei giochi detti appunto simbolici, come fingere di mangiare, di lavarsi, di telefonare. Nel campo delle attività imitative la maggiore conquista è l'imitazione differita, cioè il ripetere un'azione non più visibile.

Numerosi sono stati gli studiosi che si sono occupati dell'analisi di questo particolare aspetto, in particolar modo J. Piaget e G.H. Mead. Il primo ha notato che non tutte le attività della nostra vita hanno come fine la risoluzione di problemi, ma che anzi l'essere umano, similmente ad alcuni animali, trae piacere da comportamenti apparentemente “gratuiti” senza una ragione pratica immediata e svincolati dai principi della realtà: i giochi. Secondo Piaget, l'intelligenza è formata da una parte dall'assimilazione dei dati e dall'altra dall'accomodamento, cioè il miglioramento di questi dati. Nel gioco prevale l'assimilazione, nell'imitazione l'accomodamento.

Gioco e imitazione hanno un ruolo cruciale nella nostra vita, in tutta la nostra vita, ma ancora più importante nel corso dello sviluppo. Il gioco fornisce al bambino una palestra per l'esercizio delle sue abilità e lo gratifica con il senso di efficacia che nasce in lui facendo qualcosa che gli riesce bene; l'imitazione arricchisce il suo patrimonio di schemi con esempi "preconfezionati". Piaget sostiene che il gioco ci fornisce nuovi modi di guardare alla realtà, mentre l'imitazione ci dà accesso a nuovi significati. I giochi simbolici non sono presenti solo nel periodo senso-motorio del bambino, ma durante tutta l'età prescolare, integrandosi anche con dei giochi socio-drammatici, detti anche "di ruolo", nei quali ogni partecipante recita appunto un ruolo.

Anche per Mead il gioco svolge una funzione fondamentale nell'età infantile, soprattutto il gioco di ruolo, perché tramite questo il bambino può interpretare sia se stesso che qualcun altro. In un primo momento, secondo lo studioso, egli gioca liberamente alla mamma o al dottore, ad esempio, e quindi si sperimenta osservandosi all'interno del ruolo che ricopre. In questo tipo di gioco, chiamato "gioco semplice" o "Play", l'infante non ha presente il sistema di regole che governa i ruoli che lui interpreta. Questo gioco semplice si differenzia dal "gioco organizzato" o "Game", dove il bambino mostra di saper rispettare il proprio ruolo ma anche di saper usare il sistema di norme proprie di un settore della vita sociale. Nel *Game* ognuno ha il suo posto (da avvocato, da idraulico, da genitore, ecc.), ma può assumere quello di un altro comportandosi in base alle diverse posizioni. Perciò possiamo

vedere che il gioco, soprattutto quello di ruolo, è fondamentale per il bambino, perché gli permette di identificarsi con dei modelli significativi.

Leggende metropolitane raccontano che i giochi di ruolo sono violenti o che favoriscono lo sdoppiamento di personalità. Secondo svariati studi, invece, chi pratica giochi di ruolo ha meno tendenze violente e distruttive del resto della popolazione. In base alla mia esperienza, oltretutto, molti giocatori preferiscono interpretare eroi positivi, rispettosi di ideali quali l'amicizia, l'onore e la giustizia, e nessuno ha mostrato problemi di sdoppiamento né di socializzazione. Al contrario, questo tipo di attività stimola l'aspetto cognitivo e le relazioni con gli altri, anche perché spesso permette un raffronto con persone di età diverse; sviluppa inoltre l'aggregazione, la creatività e la fantasia. Per questi motivi non viene utilizzato solo per scopi ludici, ma viene adoperato anche da molti assistenti sociali con ragazzi che hanno difficoltà di interazione.

Ma noi adulti allora perché giochiamo? Forse perché siamo dei sognatori, ma anche perché il gioco ci aiuta a sviluppare la creatività e a porre attenzione ai dettagli.

Il mondo dei giochi di ruolo non è altro che un insieme di persone che amano sognare, ma che hanno anche molta voglia di fare e di mettersi in gioco per arricchire sempre più i loro orizzonti e le loro aspettative.



Vuoi collaborare con noi?

www.dragoniere.it



- Vuoi condividere con gli appassionati di tutta Italia le tue creazioni?

- Vuoi impegnarti per contribuire alla crescita del mondo che ti coinvolge e ti interessa?

- Vuoi dar voce a un'associazione di cui fai parte?

Qualsiasi tuo contributo è bene accolto.

Inviaci le tue creazioni, idee, suggerimenti, consigli, richieste, desideri, immagini. Se hai talento vedrai le tue opere pubblicate sul Dragoniere!

Visita il sito **www.dragoniere.it**, dal quale potrai scaricare la rivista gratuitamente, e iscriverti al forum, dove potrai essere sempre informato e proporre le tue idee.

Puoi anche scriverci e inviarci materiale a
news@dragoniere.it.

Riceverai una risposta entro 48 ore!