

il Dragoniere



rivista di diffusione della cultura ludica

Settembre-Ottobre 2007
Anno I - Numero 4

Mutant Chronicles

Un fascino riscoperto,
fra giochi e non solo

Videogames "a tema"

Ricordi e aspettative
dal mondo videoludico

GiocaRoma 2007

Resoconto dell'edizione
2007 della conven-
tion

Transformers

Impressioni a caldo dalle
sale cinematografiche



Svelato
l'universo del
Tecnofantasy

Sommario

Che cosa ha in testa il dragoniere:
Chi trova un amico trova un tesoro pag. **3**

ASSOCIAZIONI

Antro del Drago:
Idee in azione pag. **4**
di Francesco Bellagamba

BOARDGAME

Warzone pag. **6**
di Daniele Radicioni e Riccardo Verde

WARGAME E CCG

Doomtrooper pag. **8**
di Andrea e Tommaso Pantaloni

NARRATIVA

Le cronache della Dragonlance:
Il fortino dei banditi (IV parte) pag. **10**
a cura di Barbara Rossetti

Racconto inedito:
L'ombra di Longshore (I parte) pag. **12**
di Gaia Lattanzi

Racconto inedito:
Follia Rossa (I parte) pag. **14**
di Elisa Radicioni

GIOCHI DI RUOLO

Cronache Mutanti pag. **16**
di Nicola Petrini

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

Un salto nel futuro pag. **18**
di Andrea D'Urso

CULTURA

Mutant Chronicles vive ancora pag. **20**
di Marco Bertarelli

GiocaRoma, il ritorno pag. **22**
di Alberto Panicucci

Invasi dai Transformers pag. **23**
di Sonia Renzulli

Mutant Chronicles: il film pag. **24**
di Raffaele Ragni

Il tecnofantasy sulla tua console pag. **26**
di Marco Perri

Il Dragoniere

Settembre-Ottobre 2007
Anno I - Numero 4

Direttore responsabile

Daniel Rizzitiello
direttore.responsabile@dragoniere.it

Caporedattore

Isabel Capuzzo
caporedattore@dragoniere.it

Editing

Barbara Rossetti
editor@dragoniere.it

Grafica

Mattia Mattioni

Immagine in copertina

Paola Bellagamba

Redattori

Francesco Bellagamba
Gaia Lattanzi
Andrea Pantaloni
Tommaso Pantaloni
Marco Perri
Nicola Petrini
Daniele Radicioni
Elisa Radicioni
Raffaele Ragni
Sonia Renzulli
Daniel Rizzitiello
Barbara Rossetti
Riccardo Verde

Collaboratori

Marco Bertarelli
Andrea D'Urso
Alberto Panicucci

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 benvenuti! 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

Chi trova un amico trova un tesoro



Il Dragoniere esce con un quarto numero d'atmosfera futuristica, frutto di una del-

le scelte che sono state fatte all'interno della rivista: collaborare con chi ha necessità di far sentire la sua voce.

Ed è quello che ha pensato il webmaster del sito *mutantchronicles.it* quando si è messo in contatto con il Dragoniere e noi siamo stati subito pronti ad accorglierlo per dare lustro a questa ambientazione degna di essere conosciuta e ricordata da tutti: stiamo chiaramente parlando di *Mutant Chronicles* e del suo vasto universo.

In questo numero il Dragoniere ha uno speciale ricco, che ci ha fatto lavorare molto per trovare ogni tipo di materiale e informazione da farvi conoscere, ma che al tempo stesso è stato stimolante e produttivo.

Vedere una squadra operosa in azione è sempre fonte di grande positività ed è questa la base che ci lancerà verso nuove sfide, perché è in alto che bisogna guardare.

E io non vedo l'ora di iniziare.

Daniel Rizzitiello
Direttore Responsabile

Antro del Drago

Idee in azione

L'efficienza sta alla base di ogni successo

di Francesco Bellagamba

Il Direttivo dell'Antro del Drago spiega come gestire eventi e utilizzare al meglio il potenziale dei soci.

Avere molte persone accanto che condividono le stesse passioni fa sicuramente piacere, ma spesso non basta a concretizzare gli stimoli e le idee in nuove esperienze.

Qualsiasi evento, dal più semplice come guardare un film al cinema tutti insieme fino a iniziative più complesse come organizzare una convention, merita di essere preparato al meglio, utilizzando le potenzialità di ciascuno.

La comunicazione in questi casi svolge un ruolo fondamentale: le nuove tecnologie informatiche vengono in aiuto (*l'Antro del Drago* predilige il forum ufficiale, che rappresenta il punto di riferimento per proporre e gestire tutte le attività). Chiediamo a Mattia Mattioni e Daniele Radicioni, rispettivamente il Consigliere e il Tesoriere dell'associazione, di spiegarci meglio in cosa consiste l'organizzazione.

Chi può proporre nuovi eventi? E in che modo?

Ogni socio può farlo, anzi l'associazione incentiva la propositività. Ovviamente il Direttivo si pone in prima fila, assumendosi fra gli impegni quello di pro-

porre eventi per tutta l'associazione.

Quanto alle modalità, generalmente un socio invia un'e-mail al Direttivo con la descrizione dell'evento che intende organizzare, spiegandone modalità e tempi. Il Direttivo ne valuterà la fattibilità e l'affinità con gli obiettivi e gli interessi dell'associazione e deciderà se dare il via libera o meno per la pubblicazione sul forum.

A chi viene affidata la responsabilità di un evento?

Per lo più le responsabilità gravano sull'organizzatore, ma quando si tratta di un evento di maggiori dimensioni, che cioè richiede l'impegno di molti soci, vengono suddivise per mansioni, così da non caricare tutto il lavoro sulle spalle di una sola persona.

Quali sono le tempistiche?

Molto dipende dall'impegno necessario per realizzare l'evento, quanto maggiore questo sarà, tanto maggiore dovrà essere il preavviso per ogni cosa. In linea di massima bisogna cercare di dare almeno una settimana di preavviso anche per i piccoli eventi interni, in modo da dare il tempo a tutti di organizzarsi, ma di norma si cerca di avere almeno un mese di preavviso per ogni evento.

Gli eventi periodici hanno invece un calendario annuale.



Come vengono affrontati gli imprevisti?

Per prima cosa, una buona organizzazione deve riuscire a evitare o ridurre al minimo gli imprevisti. Deve prevedere sempre soluzioni alternative o di riserva e cercare di pensare a ogni cosa. Fatto questo, gli imprevisti verranno poi gestiti nel migliore dei modi dalla buona volontà e dal buon senso di tutti i soci presenti.

Grazie alle esperienze già affrontate, cosa sapreste consigliare a chi volesse gestire simili situazioni?

Come già detto, la prima cosa e più importante è organizzare le cose con il giusto preavviso, poiché in questo modo è possibile comunicare attraverso mezzi come l'e-mail o il forum, che hanno certamente un tempo di risposta più lento rispetto al telefono, ma sono più economici e permettono di comunicare contemporaneamente con più persone.

Una seconda cosa importante da fare è realizzare un piano organizzativo o una scaletta, in questo modo è più facile rendersi conto di cosa va fatto, come

farlo e in quanto tempo.

In terzo luogo è assai utile dividere il lavoro, poiché se tutti fanno qualcosa invece che lasciare tutto in mano a un singolo ci sono meno probabilità che quella persona dimentichi qualcosa e comunque si alleggerisce il lavoro, che altrimenti rischia di diventare eccessivamente stressante rispetto al divertimento che ci si augura di ottenere con la buona riuscita dell'evento.

Tutto questo è possibile ovviamente solo se si collabora con persone affidabili, che si fanno carico di compiti anche leggeri, ma lo stesso importanti.

Infine, ultimo ma non per importanza, è assai utile riuscire a prevedere il maggior numero possibile di imprevisti e progettare sempre soluzioni alternative. Questa è una capacità che si ottiene solo con l'esperienza, non può sempre essere utilizzata appieno, ma sicuramente è una fonte di sicurezza ulteriore.

È soprattutto utile avere un responsabile per l'organizzazione dell'evento, affinché riesca a coordinare tutte le risorse umane e a cui si possa far riferimento in caso di problemi.

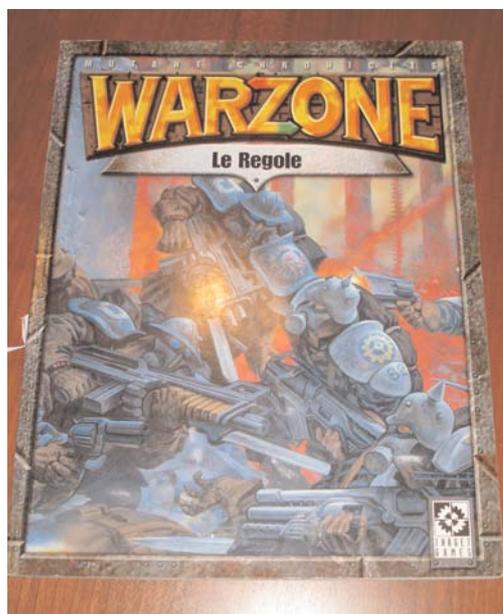
Warzone

Il gioco di miniature di Mutant Chronicles

di Daniele Radicioni e Riccardo Verde

L'ambientazione

Un universo tecnofantasy, in un futuro lontano del nostro Sistema Solare, dove le nazioni hanno lasciato il loro posto a enormi associazioni dette Megacorporazioni. Ogni Megacorporazione ha il proprio stile di vita attentamente osservato dalla maggioranza dei propri dipendenti. Le guerre tra corporazioni non sono rare, spinte per lo più da odi profondi vecchi di secoli o da fini di lucro, come il possesso delle risorse di un pianeta. Proprio la ricerca spasmodica di nuove risorse e il predominio economico ha spinto una di queste alla colonizzazione dell'ultimo pianeta del sistema solare: Nero. Gli scavi profondi su questo pianeta portarono ben



Nome: Warzone

Autori: John Grant, Mike Murtha, Patrick Casey

Produttore: Target Games

Uscita: 1998

Giocatori: - [ampliabile a volontà]

Partita media: 180 minuti [min.]

Ambientazione: gothic space fantasy [Mutant Chronicles]

Metodiche: guerra, miniature, strategia

Prezzo: variabile in base alle miniature

presto alla scoperta di una lapide. Questa lapide venne spezzata, e da essa uscì il Caos. Da questo momento ebbe inizio una sanguinosa guerra tra l'Oscura Legione e le Megacorporazioni e tra le stesse nuove coalizioni umane.

Il gioco

Warzone è un gioco di miniature non collezionabili, estendibili grazie a blister che permettono la formazione di eserciti anche piuttosto ampi.

Le scelte sugli eserciti sono piuttosto libere, è possibile giocare da un apostolo dell'Oscura Legione (Ilian, Algeroth, Demnogonis, Semai, Muawijhe) a una delle Megacorporazioni (Fratellanza, Cybertronic, Bauhaus, Capitol, Mishima, Imperial). Gli eserciti furono am-



pliati con le tribù della terra, Figli di Rasputin, Templari, Triade Luterana, Crescentia, utilizzabili come mercenari.

Il sistema di gioco utilizza il d20 e una serie di caratteristiche come il numero di azioni, forza, ferite, velocità, armatura, capacità sovranaturali, morale e comando, con differenze tra gli eserciti. Ogni singola miniatura, veicolo o creatura mostruosa può compiere una serie di azioni all'interno del campo di gioco che prevede anche spazi chiusi. Per gli attacchi è necessario il tiro di dado, che indica se il bersaglio viene o meno colpito, poi l'armatura può difendere la miniatura dal danno dell'arma.

Commenti

Le miniature della prima edizione del gioco non erano di grande pregio estetico, mentre quelle della seconda guadagnano un posto nella storia, in particolare gli esemplari in metallo.

Il sistema di gioco appare piuttosto semplice ed efficace,

senza clamorosi errori o spazi troppo aperti per un gioco sbilanciato; inoltre non sono necessarie tantissime miniature e una vagonata di dadi, si può giocare anche con poco materiale.

Molto apprezzabile la coerenza con l'ambientazione di *Mutant Chronicles*.

Un grosso difetto è invece l'inefficacia del supporto logistico e informativo, e dopo il fallimento della casa produttrice vi è stato un crollo del gioco, tanto da lasciarne un ricordo solo ai pochi appassionati.

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- Belle miniature
- Sistema semplice ed efficace
- Coerenza con l'ambientazione

Note negative:

- Scarsa reperibilità

D
D
D
D
D

Doomtrooper

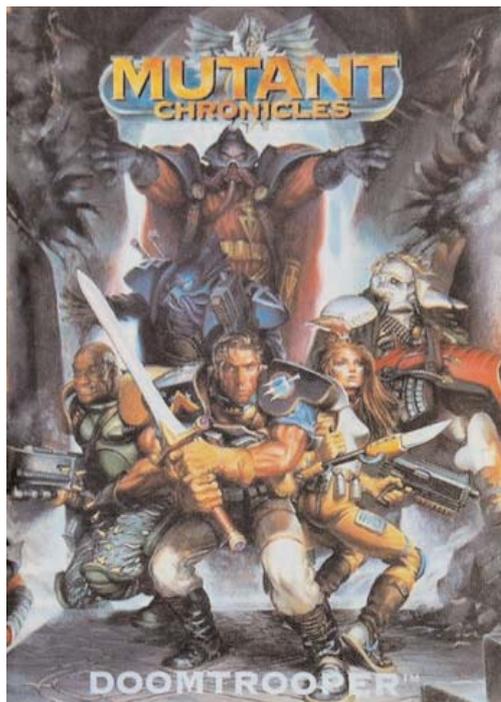
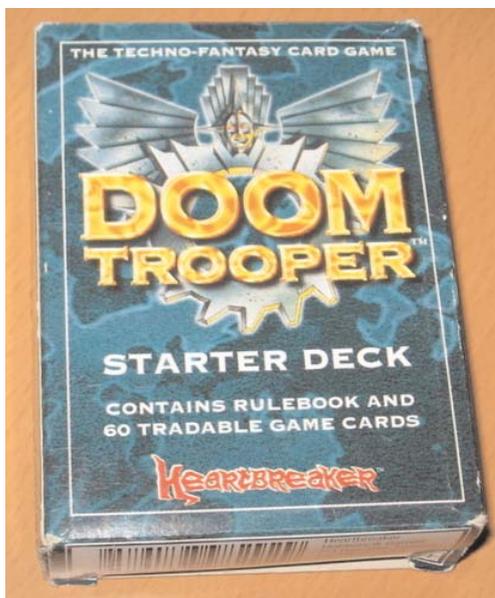
Un CCG nel mondo di Mutant Chronicles

di Andrea e Tommaso Pantaloni

Il gioco di carte collezionabili *Doomtrooper* nasce nel 1994 per mano della ormai defunta *Target Games*, già editrice del gioco di ruolo *Mutant Chronicles*, con il quale condivide l'ambientazione.

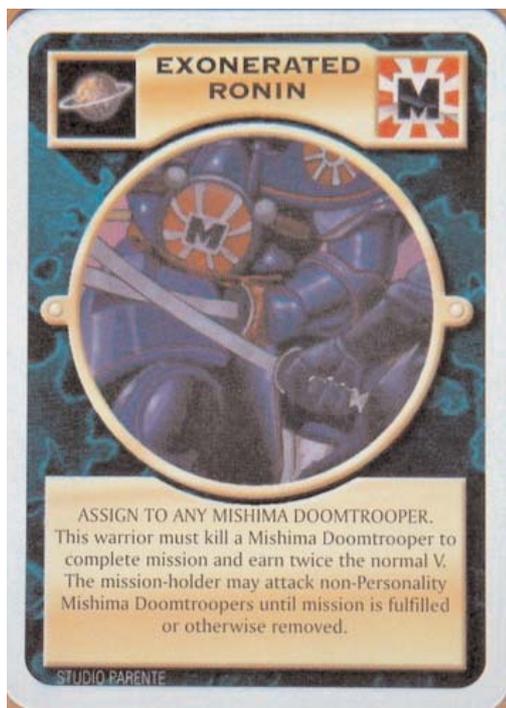
In un lontano futuro il genere umano, guidato da potenti corporazioni spesso in lotta fra loro, ha colonizzato l'intero sistema solare. Durante le operazioni nel decimo pianeta, conosciuto come Nero, emergono i demoni dell'Oscura Legione, da allora nemici implacabili dell'umanità.

Per fronteggiare questa nuova minaccia l'ordine religioso della Fratellanza riunisce sotto la sua guida tutte le corporazioni, costituendo l'Alleanza. Nascono così i Doomtrooper, soldati d'élite impiegati nella crociata contro l'oscurità.



Compito del giocatore è guidare la propria squadra, composta appunto dai Doomtrooper, e contemporaneamente il proprio schieramento, formato dai guerrieri dell'Oscura Legione, per sopraffare le forze dell'avversario. Proprio questa è una delle particolarità del gioco: ci si trova a dover gestire contemporaneamente sia i "buoni" che i "cattivi", scelta che a qualcuno può fare un po' storcere il naso in quanto la vittoria degli uni comporta inevitabilmente quella degli altri, il che può sembrare poco sensato.

La parte centrale di un mazzo è costituita dalle carte guerriero. Ciascuna di esse ha una affiliazione, ovvero la fazione a cui appartiene (una delle cinque Megacorporazioni oppure la



Fratellanza o l'Oscura Legione), un costo, i valori di attacco e difesa e la propria abilità speciale.

Vi sono poi gli equipaggiamenti, che potenziano i guerrieri già in gioco; le missioni, che se portate a compimento fanno guadagnare preziosi punti; le fortificazioni, luoghi che forniscono bonus ai propri soldati; le arti, magie che possono essere utilizzate dai membri della Fratellanza; i doni dell'Oscura Simmetria, poteri utilizzabili soltanto dall'Oscura Legione; le "speciali", che rappresentano eventi che influenzano il corso della battaglia.

Per vincere la partita è necessario raggiungere un ammontare prestabilito di punti promozione, guadagnati sconfiggendo i guerrieri avversari. E proprio nel combattimento sta a nostro avviso un punto debole del gioco: gli scontri si svolgono sempre uno contro uno. L'attaccante sceglie il bersaglio e il metodo di attacco (corpo a corpo o a distanza); ciascuno dei due guerrieri confronta il valore offensivo appropriato con la difesa dell'avversario e se mag-

giore metterà a segno un colpo.

Ciò fa sì che i soldati economici e deboli divengano inutili o peggio dannosi nel corso del gioco, in quanto facili punti per l'avversario. Allo stesso tempo, chi riesce a portare in campo per primo un guerriero potente acquisisce un enorme vantaggio.

Un altro problema può nascere da potenziali stalli: ai membri della Fratellanza ad esempio è permesso solo attaccare l'Oscura Legione e non è quindi detto che abbiano sempre un bersaglio valido.

Il regolamento è piuttosto semplice per la media dei CCG, con i giocatori che si alternano nei turni di gioco, ciascuno composto da una fase di pesca e tre azioni a scelta. Questo lo rende una buona scelta per i principianti.

Il punto di forza del gioco è l'ambientazione coinvolgente e originale, supportata da disegni in gran parte ben fatti e suggestivi. Certo, di non troppo riusciti ve ne sono, ma quale CCG non ne ha? Ormai *Doomtrooper* è fuori produzione ma è tenuto in vita da un buon numero di veri appassionati, che sono arrivati perfino a produrre le proprie espansioni. Per maggiori informazioni consigliamo di visitare il sito www.mutantchronicles.it.

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- disponibile anche in italiano
- ambientazione affascinante
- espansioni fatte dai fan
- regolamento semplice...

Note negative:

- ...forse troppo semplice
- fuori produzione

D
D
D
D
D

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.

Il fortino dei banditi

parte IV

a cura di Barbara Rossetti

L'odore era acre e pessimo, ma la cosa peggiore, a cui i giovani non avevano pensato, era che attirava gli animali. In fretta gettarono i resti dei goblin nella foresta e tornarono a riposare. Era giunto il turno di Rack di fare la guardia.

Il minotauro svegliò i compagni piuttosto tardi la mattina successiva; non erano riusciti a dormire molto quella notte. Smontate le tende, spento il fuoco e cancellate come meglio potevano le loro tracce, proseguirono il viaggio.

Speravano di raggiungere presto la loro meta, di non smarrirsi nella foresta e di non trovare altri cadaveri. Non erano certi delle prime due questioni, ma trovarono una brusca smentita alla terza durante la mattinata. Questa volta, notarono, non erano umani, bensì elfi, elfi silvani per giunta; erano tre, in posizione prona, probabilmente uccisi mentre tentavano la fuga, poi brutalmente mutilati. La decomposizione era avanzata, ma si riusciva chiaramente a vedere che i tagli che avevano sul corpo erano molto più precisi di quelli dei cadaveri trovati il giorno precedente. Vedere delle creature così belle giacere lì in quello stato fece rabbrivire Lothan.

"Che cosa terribile" pensò. "Se loro, che da sempre fanno della foresta il loro habitat, sono stati ridotti così, mi chiedo quali speranze potremmo avere noi."

Vicino corpi egli raccolse una spada e

se la rimirò tra le mani. Era lucida e bellissima, leggera come non credeva fosse possibile e perfettamente bilanciata. Coperta di incisioni incomprensibili che la rendevano ancora più elegante, sembrava quasi uno spreco usarla per combattere. Il giovane ne rimase affascinato, pensò alla sua grezza arma e l'idea di sostituirla con questa gli sfiorò la mente più volte, ma poi il suo sguardo cadde sui corpi, e pensare di prendere quella spada era come depredare dei cadaveri... non credeva di poter cadere tanto in basso.

"D'altro canto loro non se ne fanno più nulla, che senso ha lasciare qui qualcosa che potrebbe salvarmi la vita?" si chiese.

Damius, vedendolo guardare quell'arma in quel modo, lo mise in guardia: «Se qualcuno ti vedesse con questa spada, specialmente un elfo, penserebbe che ne hai ucciso uno per rubargliela.»

Lothan pensò che con ogni probabilità il suo compagno aveva ragione. Così, anche se a malincuore, appoggiò la spada vicino al corpo del suo legittimo proprietario.

Andando avanti cautamente, si accorsero che quelli non erano gli unici tre elfi che erano stati uccisi. Con grande sgomento di tutti, scorsero una ventina di corpi impilati, tutti elfi silvani, oltre a tracce di combattimenti, frecce, sangue... Alzarono lo sguardo e rimasero senza parole: a pochi sarebbe capitata l'occasione di vedere un villaggio di el-

fi silvani, ma era uno spettacolo più unico che raro vederne uno in quello stato. Alcune tende e qualche capanna erano ormai abitate soltanto dalla morte e dalla desolazione. Le liane che collegavano gli alberi non sarebbero più state usate.

“Chi può essere stato tanto crudele, ma anche talmente abile, da riuscire ad annientare un'intera comunità di silvani?” si domandò Lothan. Egli non venerava nessuna divinità in particolare, ma vedendo quelle scene tanto raccapriccianti augurò a quelle povere anime di poter riposare in pace.

Lungo il loro tragitto non trovarono altre tracce di distruzione, ma quanto avevano visto la mattina era stato più che sufficiente per un bel po'.

Anche quella sera consumarono le razioni di Lothan, che ormai stavano esaurendosi, e si accamparono attorno al fuoco. Nessuno disse nulla per tutta la sera.

Il giovane fece il primo turno di guardia, come la sera precedente, scacciando animali e insetti, ma fortunatamente queste furono le uniche creature a far loro visita.

Rackran svegliò i suoi compagni poco dopo l'alba; Damius restò per circa

un'ora nella sua tenda prima di raggiungere gli altri, come tutte le mattine, mentre Lothan spegneva il fuoco e smontava la sua tenda. Questi affermò di essere ancora scosso dalla vista degli elfi morti.

Quel giorno cercarono di cacciare qualche animale o trovare del cibo mentre camminavano, invano; in compenso, tutto era tranquillo. Lothan si rese conto che quasi certamente stavano sbagliando strada, ma non poté far altro che proseguire. Era preoccupato, camminavano da tre giorni e sarebbero già dovuti arrivare alle montagne. Non avevano un'idea precisa di dove fosse il fortino dei banditi, la foresta era molto vasta. Lothan cominciò a valutare l'ipotesi che avrebbero potuto non trovarlo mai. Dubitò persino di riuscire a ritrovare la strada del ritorno.

Tra i goblin, le bestie e la mancanza di cibo, avevano l'imbarazzo della scelta su come morire.

Quel giorno decisero di fermarsi per cacciare a metà giornata e finalmente trovarono un cucciolo di cinghiale, che però sarebbe bastato soltanto per i due umani... o per il minotauro.

Fine IV Parte



Racconto inedito

L'ombra di Longshore

parte I

di Gaia Lattanzi

La moto sfrecciava lungo le vie ad alta velocità e i lavoratori stanchi che tornavano a casa avevano appena il tempo di buttarsi verso i marciapiedi per non essere travolti, ma il pilota non era interessato a tutto questo; era stato incaricato di recapitare un messaggio importante al proprio Boss e nonostante avesse scelto il mezzo migliore a sua disposizione aveva faticato parecchio a condurre la moto in mezzo al traffico delle centinaia di macchine che intasavano incroci e strade. Non era abbastanza sciocco da pensare che questa debole giustificazione l'avrebbe salvato e capiva perfettamente che se la sua azione avesse ritardato le operazioni della Triade non ci sarebbe stato un futuro brillante per lui, ma solo una severa punizione; calcolò che entro quindici minuti sarebbe giunto all'abitazione che Ikkei gli aveva indicato e si chiese come mai Eisei, il Boss, vivesse così tanto distante dal suo territorio. Per qualche istante Daigo si ritrovò a criticare in cuor suo una scelta tanto approssimativa, ma quel pensiero, per

quanto fugace, fu subito sostituito dalla consapevolezza che non sarebbe servito a nulla lamentarsi: in ogni caso era lui che sarebbe dovuto essere più abile, più veloce, più capace.

Era troppo perso nei suoi pensieri, nella speranza di trovare una scorciatoia, per notare l'auto che già da tempo lo seguiva; era un'utilitaria di colore scuro, poco appariscente e trascurata: la vernice in alcu-

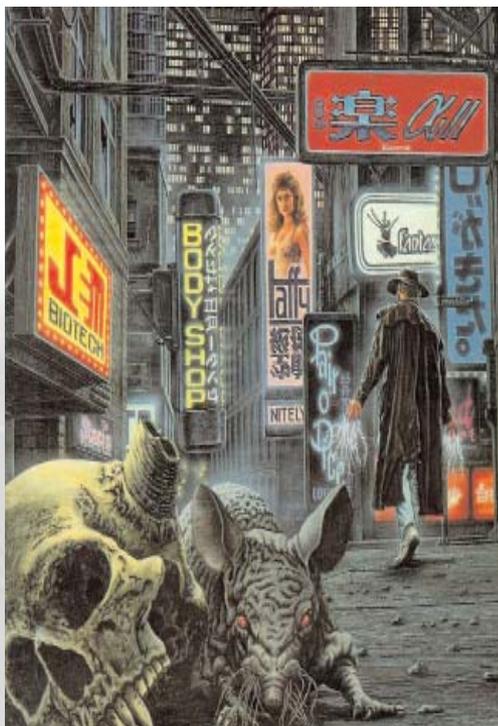
ni punti aveva ormai ceduto il passo alla ruggine e i vetri erano sporchi, ma i passanti che sentivano il rombo del motore si chiedevano quale diavoleria avesse sotto il cofano ammaccato. Daigo sospirò di sollievo quando infine vide ciò che cercava: l'imponente pagoda si ergeva al centro di un giardino rigoglioso e ben curato come nella più classica tradizione della sua gente; spesse mura circondavano l'intero complesso e due uomini presidiavano il cancello di legno.

Il ragazzo fermò la moto e scese senza nemmeno levarsi il casco, sapeva che per superare i controlli non sarebbe servito mostrare il proprio volto, perciò mentre si avvicinava si levò il pesante giubbotto. Come era prevedibile le guardie si irrigidirono leggermente senza mostrare altri segni della loro attenzione, attendendo in silenzio la giusta procedura e così Daigo sollevò la manica della maglia mostrando il nudo avambraccio dove, dopo qualche secondo di concentrazione, comparì il disegno di un airone librato in volo. Immediatamente i due uomini si fecero da parte con un gesto di assenso del capo e si sentì il rumore secco della serratura che si apriva; un lastricato di pietre conduceva fino all'ingresso della pagoda coperto da un porticato a colonne dove altri uomini attendevano in piedi; Daigo camminando verso la costruzione sentiva il verso continuo e ritmato delle ranocchie nello stagno e il frinire dei grilli, ma se in altre occasioni avrebbe potuto apprezzare quell'ambiente, in quel momento sentiva solo una sensazione sgradevole crescere in lui e il disagio aumentava di pari passo con la vicinanza alla casa; attribuì il



tutto all'emozione per essere ricevuto dal Boss Eisei per la prima volta da quando si era unito alla Triade e tentò di non dare più peso al suo istinto. Anche l'auto scura era giunta a destinazione fermandosi un centinaio di metri prima della moto, spegnendo rapidamente le luci e il motore; non che qualcuno l'avesse veramente notata muoversi alle spalle del motociclista e d'altro canto molte macchine si fermavano e ripartivano in continuazione. Alle volte sembrava quasi che ci fossero più auto che persone nell'affollata città di Longshore, e fu così che cinque uomini scesero senza dare nell'occhio; erano vestiti con abiti scuri e non portavano armi con loro, ma era noto che non ne avessero bisogno per risultare letali; il più alto fra loro si fermò dopo qualche passo voltandosi verso i compagni e la sua voce risuonò ferma e risoluta: «Sono mesi che cerchiamo Eisei e finalmente ci hanno condotto da lui. Fate del vostro meglio.»

Si trattava di poche parole, ma erano pregne di sottintesi; sapevano quanto avevano dovuto faticare per riuscire a individuare l'abitazione del Boss degli Aironi Bianchi: più volte avevano catturato i membri inesperti della Triade rivale, ma il condizionamento mentale operato su di loro non aveva sbavature, dunque era impossibile farli parlare; a quel punto il loro capo aveva deciso di cambiare strategia e per qualche tempo avevano lasciato in pace la piccola organizzazione facendo credere loro di aver rinunciato alla conquista del territorio. Ma il Loto Nero era in espansione e non avrebbe mai lasciato nelle mani dei rivali il traffico di armi in un quartiere così ricco come quello che avevano e così avevano creato una trappola semplice ed efficace: assoldati alcuni tirapiedi di infima categoria, gente poco affidabile se non sotto lauto compenso, li avevano mandati allo sbaraglio contro il ristorante che sapevano essere uno dei punti di ritrovo degli uomini di Eisei e un sorriso compiaciuto comparve sui loro volti quando videro Ikkei condurre sul retro un ragazzo affidandogli il com-



pito di raggiungere il loro Boss; normalmente gli Aironi avrebbero usato mezzi di comunicazione rapidi e non avrebbero rischiato di perdere tempo per avvertire gli altri membri della Triade, ma il Loto Nero aveva pagato bene la gilda locale addetta alle telecomunicazioni per fare in modo che fossero isolati e alla fine dei conti i loro soldi non erano mai stati spesi meglio vista l'efficienza dell'azione.

In ogni caso, questa era stata la parte più facile dell'intera operazione, per il loro autista era stato molto più difficoltoso non perdere di vista la moto che correva nel traffico dell'ora di punta e fare in modo che il pilota non si accorgesse della loro presenza; in un paio di occasioni avevano creduto di essere stati scoperti, ma ora si trovavano di fronte all'abitazione di Eisei. Kato aveva la responsabilità dell'intera missione e guardava leggermente nervoso in direzione dell'ingresso del giardino, chiedendosi come mai la villa fosse così lontana, in un territorio che senza dubbio non apparteneva agli Aironi Bianchi, ma non avevano tempo da perdere, dovevano nascondersi e attendere che gran parte delle forze di Eisei uscisse per dare man forte a Ikkei.

Fine I Parte

Racconto inedito

Follia Rossa

parte I

di Elisa Radicioni

Noite fonda. In una piccola cittadina anglosassone situata a pochi chilometri da Londra regna il silenzio, interrotto solamente dalle urla e dalle lamentole di alcuni ubriaconi che vagano senza meta per le vie più oscure. Come al solito il "Follia Rossa" è pieno, è l'unico locale della città e della zona in cui uomini scatenano risse e sparatorie per avere il diritto di entrare prima degli altri.

Cosa ha di speciale questo locale? Apparentemente nulla, è un pub alla moda, con tre sale arredate in modi differenti e naturalmente pieno di belle ragazze che servono ai tavoli e che pur di avere una lauta mancia sono disposte anche ad offrirsi in alcuni "servizi". Proprio per questa ultima ragione è provvisto di cinque grandi stanze e dieci più piccole al piano superiore, anch'esse arredate in stili diversi, in cui cliente può intrattenersi con chi e per quanto tempo vuole a patto che non dia problemi con la legge e che paghi regolarmente.

Il "Follia Rossa" è munito di un efficiente sistema di sicurezza che prevede un cambio di guardia ogni otto ore: all'ingresso del locale ci sono tre

buttafuori con cani anti-droga che controllano scrupolosamente che nessuno entri con sostanze stupefacenti e armi, altrettanti controllano che al secondo piano non accadano eventi "spiacevoli", mentre le guardie più affidabili, che godono di un'elevata fiducia, sono posizionati davanti all'ingresso del terzo piano. Questo è il piano riservato al proprietario nonché gestore del locale: si deve controllare che non entri nessuno a parte lui (eccezion fatta per coloro che godono di un permesso speciale) soprattutto durante le ore del giorno.

Il locale è incredibilmente spazioso, è capace di ospitare più di mille persone compreso tutto il personale. Ogni sera si incontrano clienti diversi, nuove cameriere, nuovi buttafuori e solamente due persone sono perennemente presenti: Claude e Desiree.

Il primo è il proprietario, una figura misteriosa con la carnagione bianca e fredda come la neve, con occhi neri come la notte e lunghi capelli corvini sempre legati da un nastro di raso che riprende il colore dei suoi abiti eleganti e lussuosi, abbinati a gioielli preziosi. Tutti lo chiamano "il Folle" a causa degli strani





avvenimenti accaduti in città dal giorno del suo arrivo e anche per aver avuto l'idea di aprire un locale così bizzarro.

L'altra figura è la star del locale, una donna incredibilmente bella e sensuale che toglie il fiato a qualsiasi uomo incroci il suo sguardo di ghiaccio. Lunghi capelli biondi e vagamente ondulati, occhi limpidi come l'acqua, labbra rosse e carnose simili ad una mela matura, carnagione chiarissima, una figura dall'apparenza esile e fragile, ma che racchiude un'essenza forte e determinata. Quando si esibisce sul palco non ci sono occhi che per lei: le sue curve fanno impazzire ogni uomo, i suoi movimenti sembrano fatati e le sue esibizioni mozzano il fiato. Tutti la conoscono come "Rouge" proprio per la particolare tonalità di colore delle sue labbra. Lei non è come le altre, non si concede a nessuno, non ha bisogno di arrotondare i suoi guadagni, poiché oltre ad essere la stella del locale è anche il socio in affari di Claude; è impossibile non notare il

loro giochi di sguardi: la loro intesa supera qualsiasi altro legame e molto spesso vengono paragonati a due amanti uniti da un sottile filo, invisibile e misterioso.

In una sera come tante altre, con il locale pieno di persone che bevono, urlano e si divertono nei modi più svariati, viene detto a Rouge di raggiungere la stanza personale di Claude alla fine del suo spettacolo quotidiano. Di solito si accingeva a salire solamente un'ora prima dell'alba per augurargli un "buon riposo", ma non le dispiace andare da lui, anche se sente che c'è qualcosa che non va.

Arrivata al terzo piano e oltrepassate le guardie, comincia ad attraversare il lungo corridoio, supera le prime due stanze che solitamente sono riservate a riunioni o trattazioni sul locale e il personale. Sono di medie dimensioni, entrambe arredate con lussuosi mobili antichi, ma con stili completamente differenti: una di tipo ottocentesco, pieno di strutture in legno con rifiniture d'oro, l'altra con divanetti stretti e lunghi ricoperti di velluto rosso proprio come se ne trovavano al tempo degli antichi romani. Poi supera le terza e quarta stanza, utilizzate per sfogare i vizi e le voglie del padrone: sono le sale più alte di tutta la villa, piene di cuscini, divani, poltrone e letti colorati, circondati da tavolinetti pieni di ogni tipo di cibo esotico, frutta e bevande alcoliche e con ognuno una grande porta-finestra che da su un ampio balcone, che si apre su un panorama mozzafiato. Una è arredata in uno stile simile a quello arabo, caratterizzata da miriadi di veli e grandi cuscini colorati, mentre l'altra assomiglia di più a uno stile egiziano, con geroglifici sulle pareti e grandi palme poste sugli angoli. Alla fine del corridoio c'è una grande porta a due ante.

Arrivata di fronte, Desiree bussò e subito una voce maschile, con tono deciso, disse: «Entra.»

Fine I Parte

Cronache Mutanti

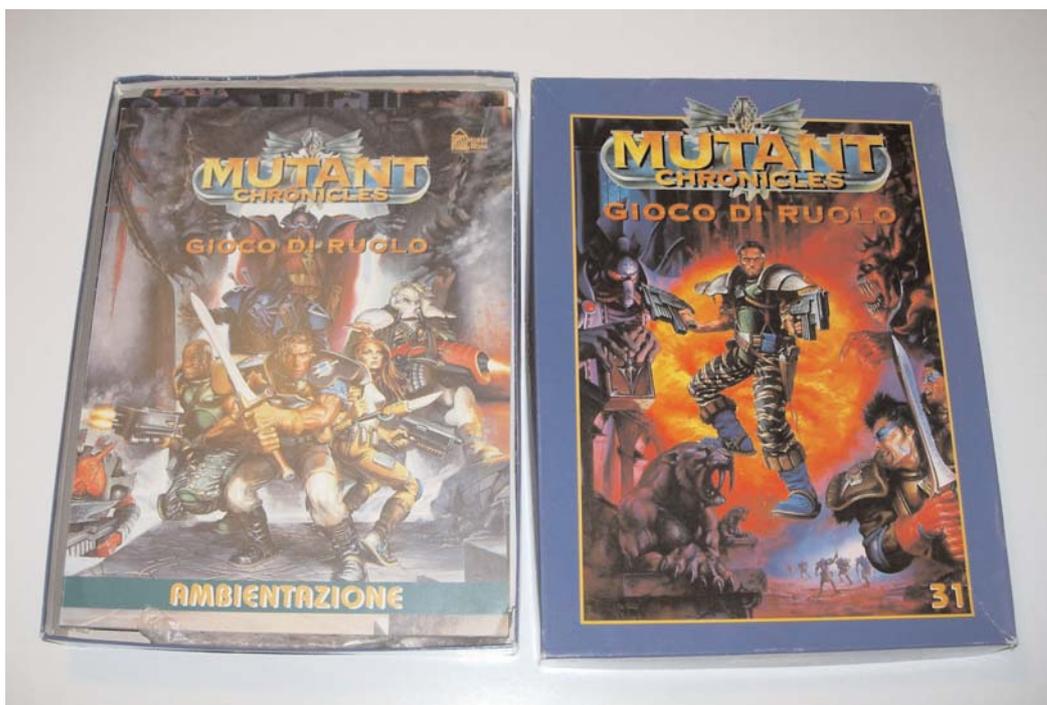
Quanto l'oscurità avanza...

di Nicola Petrini

Svezia 1993. Nils Gulliksson, Frederik Malmberg, Michael Stenmark, Henrik Stranberg, Magnum Seter, Jerker Sojdelius e Stefan Thlin danno alla luce un cult del gioco di ruolo. Il gioco si chiama *Mutant Chronicles* e la casa è la *Target Games*, la stessa di *Drakar och Demoner* del 1982 (che crescendo nel tempo è arrivato al 2006 con la sua settima edizione) e vari altri, oltre al più famoso *Kult* del 1991. Ma partiamo dall'inizio: nel 1984 la *Target Games* rilascia *Mutant*, gioco che si ispira a *Gamma World*, pubblicato dalla *TSR* sei anni prima. Il sistema di regole è simile a quello utilizzato per *Drakar och Demoner* e utilizza il dado percentuale, una sorta di Basic modificato. L'ambientazione è quella di un mondo devastato da una grande catastrofe, dove umani, robot e mutanti cercano di sopravvivere centinaia di anni dopo.

Dopo una espansione di regole del 1986, nell'89 esce la seconda edizione. Questa, oltre a un sistema di regole semplificato, sposta il focus dell'ambientazione sulla Terra del 2089, dominata da grandi società.

Siamo dinanzi al primo gioco di ruolo cyberpunk svedese, genere che avrà molto successo. Infatti nel 1992 esce la terza edizione del gioco, chiamata *Mutant RYMD*. Con ambientazione simile alla precedente edizione ma con l'incalzante idea delle società votate alla conquista dello spazio e all'esplorazione di nuove frontiere, c'è un simbolismo ricercato e particolare liberamente tratto da *Kult*. L'anno seguente, *Mutant RYMD* viene abbandonato in favore di *Mutant Chronicles* con un'ambientazione sotto molti aspetti simile a quella di *Mutant RYMD*. Ora i generi post-apocalittico, tecnofantasy e horror



si fondono molto bene a formare il nuovo campaign setting.

Le Megacorporazioni, gigantesche multinazionali, regolano il Sistema Solare, occupando ciascuna uno dei pianeti interni. Sotto la guida spirituale della Fratellanza, cercano di fronteggiare l'avanzata dell'Oscura Simmetria, un'entità eterogenea, aliena e malefica che sembra uscita dai più infimi recessi della psiche umana e che attacca gli uomini inondandoli di incubi sugli immensi campi di battaglia planetari. L'umanità, messa alle strette, non può far altro che sperare e combattere con tecnologie ormai antiquate, niente laser o computer, poca elettronica, ma tonnellate di proiettili e armi bianche. Poca e particolare la magia, vista più che altro come evoluzione spirituale dell'umanità, tanto il fascino steam-punk che il gioco ha saputo portare a chiunque si sia avvicinato a questo universo. L'ambientazione in generale è supportata anche da diversi romanzi e trova agganci anche con un serie di fumetti. Il sistema di gioco adottato è un d20, antecedente al d20 system che conosciamo oggi, semplice, nonostante la gran varietà di abilità e caratteristiche che permettono di personalizzare a fondo ogni personaggio. Lo sviluppo durante la campagna si ha attraverso i "punti eroismo", una sorta di punti esperienza con la differenza che sono molto difficili da ottenere e che permettono di incrementare in modo decisivo le capacità del personaggio.

Il gioco di ruolo base era distribuito in un kit che permetteva da subito di iniziare a giocare. La scatola infatti conteneva un manuale d'ambientazione, uno di regole, schede del personaggio fotocopiabili, un modulo d'avventura e un set di dadi; tutto correlato da illustrazioni molto curate che sapevano pro-

iettare il lettore direttamente nell'universo delle Cronache Mutanti. Oltre al set base, sono stati prodotti vari manuali di espansione, uno per ogni Megacorporazione più diversi riferiti all'Oscura Legione. Peccato però che la *Hobby&Works*, all'epoca distributrice italiana di tutto il materiale targato *Mutant Chronicles*, abbia deciso di tradurre e distribuire meno della metà del materiale del gioco di ruolo prodotto dalla casa madre. Infatti negli scaffali dei negozi italiani si potevano trovare al massimo i manuali di espansione *La Fratellanza: la fiamma purificatrice del Cardinale* e *Algeroth: come diventare un eretico*. Ormai fuori produzione da tempo, si aspetta che la *Center of Gravity Games* rilasci la nuova edizione, su concessione della *Paradox Entertainment*, attuale detentrici dei diritti. Sul sito dedicato (www.coggames.com) si può seguire passo passo il lavoro degli sviluppatori.

Mutant Chronicles, con tutta la sua magia, non aspetta altro che tornare a disposizione di quei giocatori che cercano un prodotto diverso dal solito, capace di trasportare i giocatori in un universo buio e triste che ha un immenso bisogno di eroi.

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- Ambientazione coinvolgente
- Semplice sistema di regole
- Scatola base con tutto il necessario per iniziare

Note negative:

- Attualmente fuori produzione
- Materiale reperibile solo in inglese

D
D
D
D
D

Un salto nel futuro

Come vivere il Cyberpunk in prima persona

di Andrea D'Urso

Creare un gioco di ruolo dal vivo in ambientazione Cyberpunk ha delle peculiarità che mi hanno spinto ad organizzare l'evento in modo diverso da come avrei fatto per un qualsiasi altro live.

La caratteristica principale dei giochi dal vivo è quella di far muovere i personaggi in un contesto reale. L'ambientazione non è resa attraverso la narrazione mediata del master, ma è disponibile direttamente ai sensi dei giocatori, a tutto vantaggio della sospensione dell'incredulità. Un elemento favorevole, ma valido soltanto per ambientazioni antiche o contemporanee. Non per nulla il principale esponente della categoria, *Vampiri*, si svolge ai giorni nostri. I personaggi del gioco si muovono esattamente nello stesso mondo in cui si muovono i giocatori.

Questo non è possibile nel Cyberpunk, uno scenario fantascientifico con elementi di ambientazione che - per definizione - ancora non esistono oggi, e per di più partorito più di vent'anni fa e ambientato tra vent'anni. Ci sono cose all'epoca futuristiche che oggi sono considerate normali, se non sorpassate, e cose che invece sono oggi forse più lontane di allora.

Con le risorse che può avere un'associazione ludica cittadina è oggettivamente impossibile ricreare scenograficamente

l'atmosfera dell'asse metropolitano Boston-Atlanta o di Tokyo. Realizzai rapidamente che non sarebbe stato possibile obbligare i giocatori a pretendere di essere in luoghi simili, quando nella realtà del live si sarebbero mossi all'immediata periferia di una tranquilla cittadina storica toscana come Lucca.

Il metodo seguito è stato quindi, principalmente, quello della plausibilità. Scelsi così di far svolgere la mia storia esattamente dove si svolgeva il gioco, solo 15 anni nel futuro.

Del resto, il Cyberpunk altro non è che il nostro mondo con delle estremizzazioni. E, anzi, questo cupo futuro è oggi parecchio vicino anche in realtà (purtroppo, aggiungerei). Iniziai quindi a immaginare Lucca in questo distopico 2020.

Una storia di fondo, che trattava di esperimenti condotti da una corporazione (la Biotechnica, cui proprio il manuale del gioco dà sede in Italia) nella valle dell'Arno, ricreò in piccolo la situazione classica del gioco: corporativi sfruttatori, ex-contadini ridotti a bande nomadi, malavita pronta a cercare il profitto. Finalmente gli ingredienti c'erano tutti, avrei solo dovuto faticare un po' per far scegliere ai giocatori dei nomi italiani per i loro PG (pare che un GdR non sia tale senza nomi stranieri, eppure un nomade di strada è tale sia che provenga da una sterminata fattoria del mid-west americano sia da un podere di Colle val d'Elsa!).

La scelta dei personaggi fu lasciata ai giocatori stessi: redassi un piccolo scritto in cui illustravo ambientazione e storia, e nel pomeriggio prima del gioco parlai con ognuno dei giocatori, costruendo insieme il background in modo da dotarlo di spunti di gioco quanto più solidi possibile. Faticoso, oggettivamente





vamente, ma imposto dal fatto di aver concepito la storia prima dei personaggi: erano i secondi a dover adattarsi alla prima, purtroppo.

Il versante regolistico della serata creò invece meno grattacapi. Sono convinto che un regolamento live debba essere ridotto all'osso: una sola caratteristica mentale, che racchiuda tutte le abilità intellettuali. Per le azioni complesse (entrare in un database, scassinare una porta ecc...) si chiama il Master, che in base a questo valore descrive l'esito dell'azione. Per il combattimento invece, "bestia nera" regolistica di sempre, due caratteristiche, difesa e attacco, da far comparare direttamente ai giocatori, senza dadi né morra: la maggiore avrebbe avuto il sopravvento. Avevo partecipato a live con pistole giocattolo caricate a proiettili morbidi. Il sistema non mi era piaciuto, perché rifletteva l'abilità del giocatore e non del personaggio, e perché il gioco era sempre finito in una goffa sessione di softair. Fornii quindi, ad ogni personaggio armato, una serie di foglietti ripiegati che rappresentavano i proiettili della sua arma. Ad ogni colpo, un foglietto a caso sarebbe stato aperto, rivelando la parola all'interno: "colpito", "mancato", "ucciso". I tre tipi erano assortiti in proporzione all'abilità del PG.

Morire era estremamente facile. Non ne ho la certezza, ma credo che questo accorgimento abbia contribuito a un aspetto molto riuscito della serata: il ridottissimo numero di conflitti a fuoco (solo due!), che ha concesso un live poco combattuto e molto giocato.

Da ultimo, ma solo per ordine di trattazione, l'aspetto estetico della serata.

Questa si sarebbe svolta nell'edificio che ospitava la nostra mini-con, dove era anche presente un servizio bar. Decisi di sfruttare la cosa: il luogo, nel nostro 2020, sarebbe stato un locale. Per creare l'atmosfera giusta, mi recai - letteralmente - in una discarica di surplus elettronici. Uscitone con schede di silicio, carcasse di televisori, tubi, ventole e chi più ne ha più ne metta, non feci altro che disporli nell'area di gioco. Pannelli con graffiti appoggiati alle pareti aiutavano, insieme a luci soffuse e neon colorati, a dare un aspetto da "basso futuro" al luogo.

Dal punto di vista dei costumi, l'indirizzo che fornii ai giocatori fu uno: gli anni '80. Il decennio dell'edonismo, in cui il Cyberpunk ebbe origine e di cui rappresenta una proiezione nel futuro. Via libera quindi a giubbotti, jeans, bandane, fusciascche e scaldamuscoli colorati, giacche larghe con cravatte di colori improbabili e occhiali dalle dimensioni imbarazzanti. Stesso discorso per la musica: per tutta la serata Duran Duran, Van Halen, AC/DC, Bowie eccetera sono stati diffusi, accompagnati dalla proiezione a muro di frattali.

Forse per merito dei miei accorgimenti, forse per merito dei giocatori, la serata infine si rivelò un successo: il live riuscì, con una buona partecipazione di pubblico e commenti positivi. Tutto questo due anni fa, nell'estate 2005. Oggi il lavoro ha tolto il tempo di organizzarne un altro... ma la voglia non manca di sicuro!

Per ulteriori informazioni:

www.ludolega.it/index.php?ID=86



Mutant Chronicles vive ancora

...e alla grande!

di Marco Bertarelli

Chiunque giochi o abbia giocato a un gioco di ruolo o a un gioco di carte collezionabili saprà, o avrà sentito comunque parlare, anche se non ne era un giocatore diretto, di *Mutant Chronicles*, nonostante tale fortunata saga si interrompe improvvisamente oramai ben dieci anni fa.

In effetti, il fatto che un gioco di ruolo e di carte si possa ancora ricordare nitidamente a oltre un decennio dalla propria scomparsa è, di per sé, comunque emblematico. Infatti sono stati veramente molti i tentativi da parte di altre case produttrici dei vari GdR e GCC con altri giochi di carte collezionabili più disparati a finire direttamente nel dimenticatoio non appena usciti di scena (in molti casi anche molto rapidamente) o, addirittura, solo dopo essersi appena affacciati. Il segreto di tale successo all'epoca è indubbiamente riconducibile alla diffusione capillare di tale prodotto: infatti le bustine contenenti le carte da gioco, i manuali del GdR, le miniature e quanto altro furono distribuiti in ogni edicola dell'Italia intera (e della Svizzera!) e quindi la platea dei possibili acquirenti e giocatori arrivava veramente fino alla radice. Questa larghissima e capillare diffusione, una delle prime all'epoca (parliamo del 1993-1994, praticamente la preistoria dei GdR e GCC!), unita comunque anche alla scarsa concorrenza di allora (non vi erano poi molti titoli di GCC in commercio), trovò quindi un terreno assolutamente vergine e si poté diffondere senza alcun problema, "contagiando" molti ragazzi.



Naturalmente, abbinata a questa spiegazione, puramente logistica ma sicuramente decisiva, ce ne fu un'altra ben più intrigante: l'Ambientazione.

In un lontano futuro si immagina che non esistano più le nazioni, ma al loro posto si siano consolidate le Corporazioni. Cinque di queste, a seguito di conflitti per interessi, diventano le protagoniste della lotta per il predominio. Gli uomini abbandonano la devastata Terra, teatro di molte sanguinose guerre, e inizia a colonizzare il Sistema Solare.

Ben presto, allargandosi sempre di più in cerca di nuovi mondi, oltre la lontana orbita di Plutone viene scoperto il decimo pianeta, chiamato Nero, ma la discesa dei primi pionieri su quel remoto corpo celeste causa lo scatenarsi dell'essenza e dell'incarnazione del Male: le Oscure Legioni e i loro Comandanti, gli Apostoli Oscuri.

Resosi immediatamente conto che l'Oscura Simmetria è una potentissima aura di forza malefica contro l'umanità intera, il Cardinale Durand, capo spirituale della Fratellanza (la Chiesa del fu-



turo) decide di far incidere sui muri delle Cattedrali sparse ovunque le Cronache, come monito per l'umanità.

La più grande città mai costruita dall'uomo si estende su gran parte della superficie lunare e si chiama Luna City: qui si trova la più maestosa Cattedrale del Sistema Solare, oltre alle sedi di ciascuna Corporazione, che, pur in lotta per motivi di interesse, mantengono qui un atteggiamento diplomatico di tolleranza.

La Capitol è la Corporazione più grande e si basa su una filosofia prettamente commerciale; Marte è il suo pianeta principale. Venere è invece il dominio della Bauhaus, il cui scopo è la produzione di altissima qualità a costi elevati. La Mishima è una Corporazione con ispirazione di tipo orientale ubicata su Mercurio. L'Imperial è la più piccola ma non meno agguerrita e ricerca costantemente la via dell'espansionismo: furono infatti proprio i suoi uomini a raggiungere per primi il pianeta Nero, causando l'apertura del varco dimensionale. La quinta e ultima Corporazione, la Cybertronic, si è costituita nel giro di pochi giorni, raccogliendo capitali e personale fuoriuscito dalle altre quattro, ed è rinomata per la produzione di prodotti tecnologici avanzatissimi.

L'Alleanza è invece un'organizzazione nata per risolvere le dispute fra le cinque Corporazioni. Con l'apparire delle Oscure Legioni, poi, è diventata a tutti gli effetti il braccio armato per combattere le tenebre: infatti i Doomtroopers, i soldati dell'Alleanza, ricevono un addestramento tale da essere resi i guerrieri più forti dell'intero Sistema Solare. La Fratellanza è la Chiesa universale, il cui scopo è quello di

annientare le orde assassine dell'Oscura Legione. Il Cardinale è il capo supremo della Chiesa, composta da quattro Direttorati: i Mistici (coloro che studiano l'Arte magica), l'Inquisizione (le forze militari), la Missione (coloro che hanno il dovere di diffondere la Parola e il Credo) e l'Amministrazione (coloro che gestiscono gli aspetti economici e diplomatici).

Da tempo l'Oscura Legione attendeva il momento per penetrare all'interno del Sistema Solare: involontariamente i primi coloni discesi su Nero ruppero i sigilli e aprirono un varco dimensionale che fece materializzare i cinque Apostoli del Male: Ilian, la bella e glaciale Signora del Vuoto è sicuramente la più potente con i suoi seguaci Templari. Algeroth, il Signore della Guerra, ha un esercito di esseri umani e non, rimodellati grazie alla Tecnologia Oscura su cui vengono impiantate potenti armi. Muawijhe è il Signore della Pazzia: il suo esercito è composto da creature così mostruose da generare la follia allo stato puro in coloro che hanno la sfortuna di imbattersi in loro. Semai è il Signore dell'Odio e i suoi seguaci agiscono usando la menzogna. Demnogonis il Corruptore, tramite le sue orde, contamina l'universo con malattie e dolore. Per ultimi, infine, vengono gli Eretici,

uomini che in cambio dei Doni Oscuri, sono diventati seguaci di uno dei cinque Apostoli.

E questo non è che un breve excursus sull'universo in cui sono ambientate le Cronache Mutanti, molto di più aspetta coloro che ne sono rimasti intrigati o anche solo incuriositi.

Per approfondimenti si consiglia la consultazione del sito di riferimento italiano (www.mutantchronicles.it).



GiocaRoma, il ritorno

Ricordi ludici dalla capitale per l'edizione 2007

di Alberto Panicucci

Sabato 3 e domenica 4 marzo si è svolta GiocaRoma, convention ludica giunta quest'anno alla seconda edizione.

In realtà, è ormai quasi una "tradizione" che poco prima dell'arrivo della primavera abbia luogo a Roma una manifestazione dedicata al gioco. Nel 2004 si iniziò con FNORDcon, tutta incentrata sui giochi di ruolo narrativi e di interpretazione e che l'anno seguente si aprì anche ai boardgame. Dal 2006 c'è GiocaRoma, che riprende l'esperienza di FNORDcon per dare vita però a una convention ludica più varia e di più largo respiro, un momento di ritrovo pensato per tutti i giocatori della Capitale (e non).

Curata da un pool di associazioni ludiche romane (*Elish*, *Gilda Anacronisti*, *Laboratorio Ludico*, *Ludico Imperio*, *Reindeer Corporation - Club TreEmme Roma*, *RiLL Riflessi di Luce Lunare*, *Tana dei Goblin*) e col supporto del *Flying Circus*, GiocaRoma 2007 si è svolta all'interno del Tennis Club Garden di via delle Capannelle. Una struttura messa a disposizione dal Municipio XI del Comune di Roma: oltre 700 metri quadrati che per un week-end si sono riempiti di giocatori, famiglie e curiosi, attirati dal ricco programma e dall'assoluta gratuità della convention, realizzata nel più completo spirito no-profit.

«Eravamo a poche centinaia di metri da Cinecittà, la fabbrica di sogni nostrana. E la stessa GiocaRoma è stata un sogno, perché per due giorni il sogno di vedere tanti giocatori di ruolo, di wargame e di boardgame uniti qui a Roma, per giocare insieme, si è avverato.» Esordisce così Fabio Cirunz Polidori, del club *Ludico Imperio*, nonché membro dello staff di GiocaRoma. Che è stata, in effetti, una grande occasione di incontro, di confronto (e di scontro, in chiave ludica però!). Una due-giorni ottima per conoscere giochi nuovi (anche inediti o creati ad hoc) e giocatori... insomma, una vera e propria festa del gioco!

Si poteva giocare, fra gli altri, a *Warhammer*, *Dungeons & Dragons*, *Lex Arcana*, a giochi di ruolo free-form sperimentali, a classicissimi giochi da tavolo come *I Coloni di Catan*, *Bang!* o *Puerto Rico*, a wargame storici come *De Bellis Antiquitatis*, per non parlare poi dei giochi originali da provare direttamente insieme agli autori. Ecco così





ad esempio *Mors tua vita mea*, un gioco di miniature sui gladiatori, o *Blue Maxi*, versione gigante del mitico *Blue Max*, ambientata per l'occasione nella Seconda Guerra Mondiale, per rivivere gli scontri aerei della leggendaria battaglia d'Inghilterra.

Numerosi poi gli eventi di giochi di ruolo dal vivo, fra i quali *La maledizione etrusca*, un intrigante mystery di Serena Litrona Valentini, ambientato intorno al 270 a.c., che ha trasportato i giocatori nel bel mezzo delle oscure faide di potere fra le famiglie dell'antica Cerveteri.

Da segnalare i tanti tornei, per giochi di carte come *Il Signore degli Anelli* o *Vampires: The eternal struggle*, ma anche per *Warhammer 40k*, *Battlefleet Gothic*, *Caylus* e *Himalaya*...

Avrete intuito, a questo punto, che c'era davvero tanto fra cui scegliere e che la carrellata di giochi e attività sinora fatta è solo una modesta approssimazione di tutto quel che era a disposizione... «E' stata un'esperienza bellissima, che speriamo di eguagliare e migliorare l'anno prossimo» conclude Fabio, parlando a nome di tutti gli organizzatori, stanchissimi ma soddisfatti, a fine week-end.

Ciliegina sulla torta di GiocaRoma, il tema, il filo conduttore che collegava fra loro tanti (ma non tutti!) gli eventi del programma.

L'idea di organizzare una convention con un tema di riferimento nasce con

FNORDcon, nel 2004, e da allora, visto l'apprezzamento di pubblico e organizzatori (contano entrambi, giusto?), non è stata più abbandonata, anche per distinguere GiocaRoma dalle tante altre manifestazioni ludiche italiane. Nel 2006 si ruotava intorno a "Specchi, Labirinti e altre Dimensioni", in una sorta di percorso tra i

mondi di Escher e l'illusione nelle sue mille e più forme (gioco incluso, in particolare). Quest'anno invece la convention era centrata sull'antica Roma, da cui lo slogan "il Dado è Tratto"... come dire: il dado di Giulio Cesare è quello dei giocatori (che infatti passano il tempo a farli rotolare!).

Ma diamo la parola a Riccardo Myszka Caneba (della *Reindeer Corporation - Club TreEmme Roma*): «E' bene sottolineare che non tutto il programma di giochi della convention è legato al tema, che è un elemento non invasivo che semplicemente vuole facilitare i visitatori nel sentirsi ben accolti. Fra i tanti eventi ludici connessi al tema, comunque, il più importante è il Con-Game, il gioco della convention, che si sviluppa per tutta la sua durata. Stavolta, con il gioco degli Orazi e Curiazi, abbiamo rivissuto in modo ludico la leggendaria sfida tra Roma e Albalonga... con vittoria finale degli Orazi!»

Incuriositi?

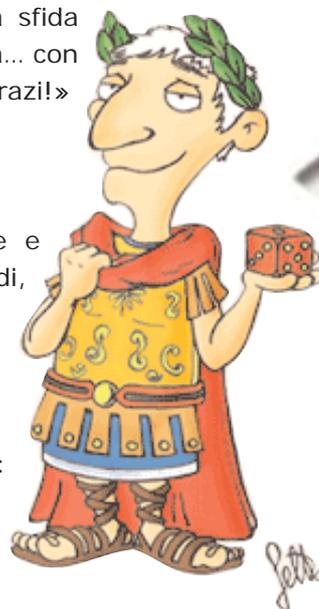
Beh, spero di sì.

Non dimenticatevene e non perdetevi, quindi, GiocaRoma 2008!

Per maggiori dettagli:

<http://giocaroma.it>

info@giocaroma.it



Invasi dai Transformers

Sugli schermi la colossale lotta tra Autobots e Decepticons

di Sonia Renzulli

Nata in Giappone e prodotta per la Hasbro negli anni '80, la linea dei giocattoli *Transformers* ha contagiato il globo diventando un vero fenomeno di massa, tant'è che ancora oggi nel 2007 se ne parla.

La produzione a fumetti dedita dalla Marvel, i cartoni animati trasmessi in tv dal 1984 al 1987 e la successione cinematografica di diversi film, prodotti sempre negli stessi anni, hanno portato avanti il mito di un fenomeno che mai si è spento, per approdare nuovamente al cinema grazie all'opera di Michael Bay con l'appoggio produttivo di Steven Spielberg.

Già prima dell'uscita ufficiale, il nuovo *Transformers* era stato definito (sulla fiducia) "uno dei migliori film estivi" e numerosi spettatori, a visione effettuata, non hanno potuto che appoggiare le voci già in circolazione.

Il nuovo *Transformers* non è che un ultrakolossal sensazionale, ispirato alla scia del suo passato ma estremamente innovativo nella composizione.

Da notevole tempo due razze di robot alieni, gli Autobots e i Decepticons, si af-



frontano in un flagellante conflitto interplanetario per la conquista dell'universo; la loro guerra si sposterà nei rush finali addirittura sul globo terrestre.

Qui i maligni Decepticons vengono a conoscenza del ruolo decisivo di un ragazzo, Sam Witwicky (l'unico responsabile della sopravvivenza umana sulla terra), entrando ulteriormente in contrasto con gli Autobots.

Nel complesso, la trama incarna i classici canoni della lotta tra bene e male, in un'opposizione negativo/positiva che si protrae fino al termine della pellicola.

Da sottolineare è l'importanza degli effetti digitali nella costruzione delle trasformazioni: ogni singolo fotogramma dei robots ha richiesto 38 ore di lavorazione, richiedendo anche alcune modifiche effettuate dal regista stesso (ad esempio, Megatron non diventerà più



una pistola P38 ma un jet, così come Bumblebee si trasformerà un una Chevrolet Camaro piuttosto che in un Maggiolino): il tutto ha richiesto ottantaquattro giorni di lavorazione per un budget di centoquarantacinque milioni di dollari.

I cinque Autobots (Optimus Prime, Bumblebee, Jazz, Ironhide, Ratchet) e gli otto Decepticons (Blackout, Megatron, Frenzy, Starscream, Brawl, Scorponok, Barricade, Bonecrusher) si affrontano a colpi digitali 3D che li rendono in grado di trasformarsi all'istante in automobili, aerei, camion blindati e altre genialità da trasporto, rendendo ogni mastodontico elemento unico e memorabile nella sua specie.

Unico rammarico è dato da un'evidente "americanizzazione" rintracciabile in elementi discordanti con il resto della storia, come componenti troppo comiche: ilari e piacevoli nello spezzare un'atmosfera fatalista, ma poco vicini ai personaggi presentati (d'altronde un automa alto più di due metri e mezzo difficilmente potrà nascondersi senza passare inosservato in un giardino residenziale).

Ma fatto sta che Trasformers colpisce, in bene o in male, o lo si ama o lo si critica ferocemente, ma tutti in cuor nostro, una volta usciti dalla sala cinematografica, vorremmo vedere la nostra automobile prendere vita in una sconvolgente trasformazione degna di Optimus Prime per portarci fuori verso la galassia inesplorata.

Mutant Chronicles: il film

The darkest age is yet to come

di Raffaele Ragni

"In theaters 2008" è quanto si legge nel sito web ufficiale (www.mutantchronicesthemovie.com), ristrutturato di recente dopo, a quanto pare, un calo drastico del progetto. Era infatti già in post-produzione a marzo 2007 il film su *Mutant Chronicles*.

Il sito si presenta con una serie di nuovi contenuti, come i vari video del "making of" e delle tecniche utilizzate per realizzare il film. Sono inoltre disponibili un teaser trailer e un'introduzione al film: le risorse della Terra sono ormai esaurite e quattro corporazioni (Capitol, Bauhaus, Mishima e Imperial) si muovono guerra. Mich Hunter e Nathan Rooker, appartenenti alla Capitol, combattono contro l'avanzata Bauhaus fino a quando si accorgono di qualcosa che li costringe a ritirarsi.

"The darkest age is yet to come" - L'era più oscura deve ancora arrivare: così si conclude la presentazione.

Pellicola di produzione inglese, con a capo Simon Hunter, comprende nel cast, tra gli altri: Thomas Jane, Ron Perlman, Devon Aoki, John Malkovich e Tom Wu.



Il tecnofantasy sulla tua console

Le Doom Troopers del passato sfidano i colossi del futuro

di Marco Perri

Recensione: DOOM TROOPERS (Super Nintendo/Mega-Drive)

Basato sul famoso gioco di carte collezionabili e gioco di ruolo, *Doom Troopers* metterà il videoggiocatore nei panni di un coraggioso comando incaricato di salvare il mondo da una forza mutante che minaccia tutte le popolazioni viventi. Preparatevi a immergervi nella battaglia giocando alcuni dei più importanti eroi del card-game, Mitch Hunter e Max Steiner, imbarcandovi nella più importante missione della vostra vita: il vostro obiettivo sarà infatti il completo sterminio della Legione Oscura. Dovrete costruirvi il vostro cammino ammassando corpi su corpi attraverso otto dettagliati livelli, pieni naturalmente di ogni sorta di malvagità e pericolo, con orde di mutanti pronti a saltarvi addosso passo dopo passo, ma è chiaro che non vi mancherà il modo. Le più devastanti armi dell'esercito saranno a vostra disposizione, la loro potenza di fuoco non avrà pietà di coloro che si frapperanno tra voi e il vostro obiettivo. Se non vi sentite in grado di opporvi al male da soli, ecco che avrete la possibilità di reclutare un vostro amico e prepararvi insieme a eliminare per sempre la Legione Oscura dall'universo. Il mondo è in pericolo, e solo le Doom Troopers possono rimettere le cose a posto.

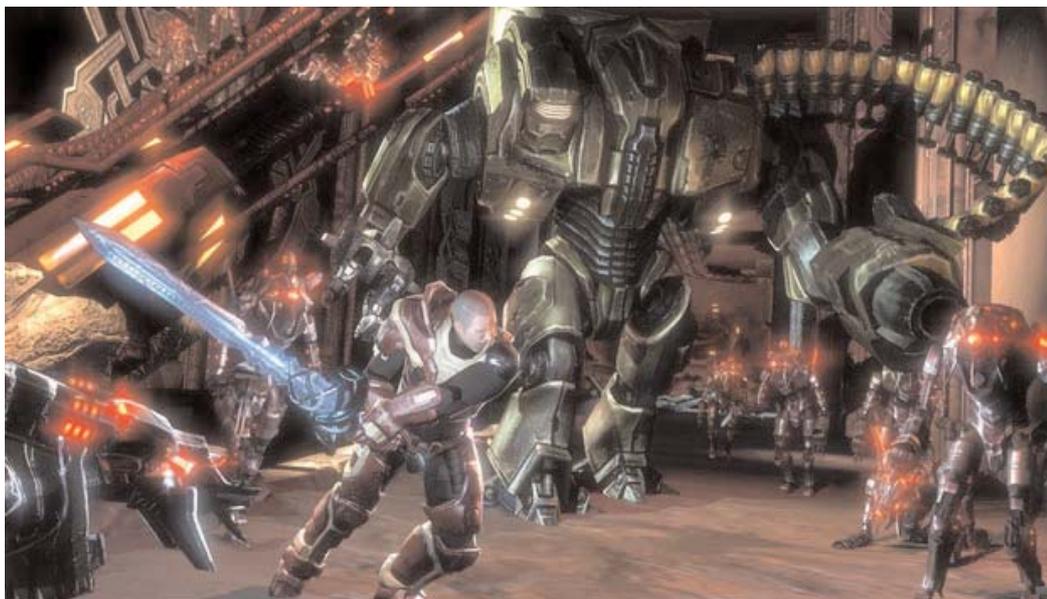
Uscito nel 1995 per *Super Nintendo* e



Mega-Drive, il gioco vanta una grafica e una fruibilità veramente incredibili per l'epoca, per non parlare delle ottime textures dello sfondo e delle sezioni segrete che allungheranno non poco la longevità. Particolarità che piacerà non poco agli appassionati degli spargimenti di sangue: il gioco è famoso per mostrare senza veli ammassi di sangue e mutilazioni dei nemici uccisi, quindi non adatto ai giocatori facilmente impressionabili.

Anteprima: Too Human (X-Box 360)

La storia di *Too Human* inizia sin dai primi giorni di vita dello studio Silicon Knights. Questo titolo epico è stato un progetto da sogno per gli sviluppatori per anni, in origine diretto verso i solleggiati lidi *Sony* e della sua *PlayStation*, per continuare in casa *N* e il suo *Cubetto*, e per finire dopo anni di par-



tenze e rinvii alla potentissima console *Microsoft*, la *360* per l'appunto.

Una straordinaria ambientazione fantascientifica mischiata con il fantasy circonda fin dalle prime battute il giocatore che, nelle vesti del Dio Cibernetico Baldur, dovrà farsi carico della propria responsabilità buttandosi a capofitto nelle nebbie di una battaglia infinita che minaccia l'esistenza dell'umanità. La presenza di una antica macchina ha infatti forzato la mano di Dio. In questa prima parte della trilogia (di ciò si tratta infatti) Baldur è incaricato di difendere l'umanità da una attacco devastante di mostruose macchine da guerra pronte a sradicare definitivamente la vita umana. Il videogiocherà sarà portato in un mondo dove le macchine si mischiano con la magia, dove la tecnologia è spalla a spalla con religioni nordiche e dall'accentuato sapore fantasy; un'avventura piena di azione sfrenata, resa unica dall'utilizzo integrato di armi sia da mischia che a distanza, in un connubio tra spade, armi da fuoco e bombe. Le battaglie si svilupperanno in maniera tale da rimanere impresse per la spettacolarità delle mosse ma soprattutto per l'elevato numero di nemici in campo.

Uscita prevista mercato PAL: novembre 2007

Tutti coloro che impugneranno il joystick verranno rapiti dal taglio cinematogra-

fico delle cut-scenes in alta definizione con un dettaglio tecnico senza precedenti, con grafica da urlo (grazie anche all'utilizzo ancora una volta dell'Unreal Engine 3, *Gears Of War* vi dice nulla?) e giocabilità che non faranno rimpiangere i soldi spesi.

Anteprima: Final Fantasy XIII (PlayStation 3)

Trattato per ora come un titolo esclusivo per *PlayStation 3*, permettetemi di suggerire di non stupirsi poi troppo se gli uffici alti della *Square-Enix* dovessero decidere di aggiungere nella lista di futuri destinatari di questo capolavoro annunciato la console della *M* di *Redmond*, ovvero la *X-Box 360*. *Final Fantasy XIII* è sviluppato infatti interamente con il *White Engine*, di proprietà *Square-Enix*, un nuovo motore di sviluppo che permette di gestire avanzati processori audio, transizioni immediate di cut-scenes cinematiche, precisi calcoli di effetti fisici e rendering pressoché perfetto di effetti speciali, mischiando il tutto in breve è capace di raggiungere animazioni in computer grafica pre-renderizzata in real-time! Unica particolarità: il *White Engine* è adatto per lo sviluppo su tutte le console next-gen, per cui i rumor circolanti un porting su *360* difficilmente moriranno, ma forse

si tratta solo di una trovata pubblicitaria.

Personaggi:

Come se il materiale in possesso dalla rete da sé non fosse già abbastanza per alimentare sogni e speranze che non verranno tradite... ciò che ci si trova per le mani dallo scorso E3 è sempre lo stesso trailer: un treno che sfreccia in un mondo super futuristico, degli incappucciati al suo interno e lei, la fredda ragazza che combatte un imprecisato ordine di individui e mostruosità meccaniche, tra ambientazioni high-tech e cristallizzate foreste magiche. Solo due personaggi sono stati rivelati fino ad ora: la ragazza sopra citata, nome in codice Lightning, con in pugno un'arma a metà tra una spada e un fucile; uno sconosciuto gigante biondo, suo alleato, che combatterà in maniera estremamente singolare.

Accogliendo il ritorno alla direzione di Motomu Toriyama, direttore di *Final Fantasy X-2*, le parole del presidente della *Square-Enix* Yoichi Wada lasciano intravedere uno spiraglio sul plot che guiderà i giocatori in questa stupenda avventura: la storia si focalizzerà infatti su "coloro che resisteranno contro il mondo". Semplice quanto intrigante, questo gioco non è altro che una parte del progetto *Fabula Nova Crystallis* (La Nuova Favola Del Cristallo), al quale appartengono per ora *FFXIII*, *FF Versus XIII*, *FF Agito XIII* (per cellulari) e



sembra *FF Aerethia XIII* (destinazione ancora sconosciuta), ma quest'ultimo non è stato confermato ufficialmente.

Combattimento:

Dalle immagini e video dell'E3 2006, lo battaglia sembra essere totalmente in real-time, simile a *FFXI* e *FFXII*, ma senza archi colorati che indicano il nemico scelto per l'attacco. Sfruttando un interessante sistema ATB (Active Time Battle) con Overclock (il cerchio in alto a destra), sarà possibile fermare il tempo permettendo attacchi a ripetizione, naturalmente solo dopo aver riempito la barra compiendo determinate azioni. Le Summons sono state rivelate all'ultimo Jump Festa (evento che prende luogo ogni anno a Tokyo a metà Dicembre) e il loro utilizzo è cambiato non poco, infatti secondo le parole di Toriyama "I giocatori evocheranno ancora le Summon, ma ciò che accadrà una volta fatto sarà totalmente differente." L'esempio che ha dato riguarda Shiva e la sua tra-





sformazione in motocicletta. Sempre secondo le sue parole, Lightning potrebbe guidare Shiva in battaglia, in tutti i sensi!

Ambientazione:

L'ambientazione è chiaramente spettacolare. Sempre al Jump Festa 2007 è stato rivelato che il mondo di *Final Fantasy XIII* è controllato da un governo situato in una fortezza volante chiamata Cocoon, difesa da una tecnologia avanzata. Coloro mandati via da Cocoon sono inviati nel mondo sottostante, chiamato Pulse (probabilmente la Terra, sede dei cristalli).

E' leggenda che i cristalli diano all'uo-

mo il potere di cambiare il destino e forma del mondo in base al modo in cui il proprietario vuole vederlo, infatti venivano utilizzati per forzare la volontà degli abitanti di Pulse a lavorare contro voglia. Gli abitanti di Pulse si sono così ribellati, chiedendo una legge equa per tutti. Forse qui si introduce la battaglia di Lightning e compagni, nel loro tentativo di trovare i cristalli per far firmare il trattato. Solo i ragazzi della *Square-Enix* lo sanno, è però chiaro che *Final Fantasy XIII* sarà qualcosa di veramente grosso e meraviglioso, per non parlare di *Final Fantasy Versus XIII*, ma quella è un'altra, bellissima storia.



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 accetto.

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!