

# il Dragoniere

rivista di diffusione della cultura ludica



Marzo 2007  
Anno II - Numero 1

## D&D Gameday

---

L'Antro del Drago  
debutta al Lucca  
Comics & Games '07

## Danza delle Ombre.it

---

Svelato il nuovo pro-  
getto italiano

## One Shot One Kill

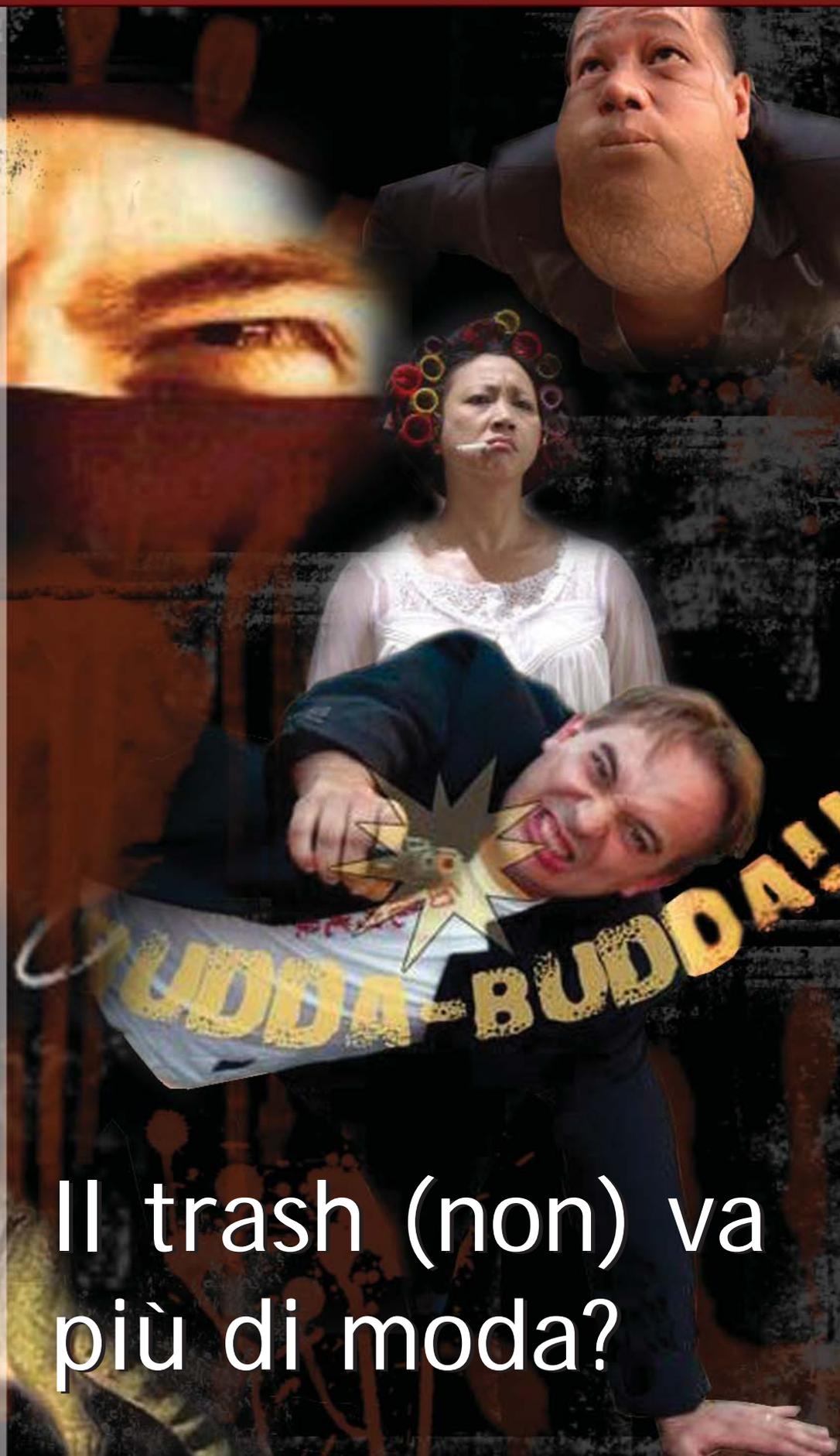
---

Intervista esplosiva  
agli autori del GdR  
trash numero uno in  
Italia

## Shadow of the Colossus

---

Un titolo sorprendente  
per gli amanti del  
fantasy



Il trash (non) va  
più di moda?

# Sommario

Che cosa ha in testa il dragoniere:  
Anno nuovo, Dragoniere rinnovato! pag. **3**

## ASSOCIAZIONI

*Antro del Drago:*  
I Draghi che conquistarono Lucca  
di Francesco Bellagamba pag. **4**

*Campionato GDR:*  
Benvenuto, Campionato!  
di Federico Panella pag. **6**

## BOARDGAME

Cash'n Guns  
di Daniele Radicioni pag. **8**

## WARGAME E CCG

Call of Cthulhu CCG  
di Andrea e Tommaso Pantaloni pag. **10**

## GIOCHI DI RUOLO

La Danza delle Ombre  
di Sonia Renzulli pag. **12**

## APPROFONDIMENTO

Quando il gioco si fa duro  
di Nicola Petrini pag. **16**

Il Padrino... è ninja!  
di Sonia Renzulli pag. **18**

## NARRATIVA

*Le cronache della Dragonlance:*  
Il fortino dei banditi (VI parte)  
a cura di Barbara Rossetti pag. **20**

*Racconto inedito:*  
L'ombra di Longshore (III parte)  
di Gaia Lattanzi pag. **22**

*Racconto inedito:*  
Follia Rossa (III parte)  
di Elisa Radicioni pag. **24**

## CULTURA

Espansioni Homemade: perché?  
di Marco Bertarelli pag. **28**

L'ombra dei Colossi  
di Marco Perri pag. **30**

## Il Dragoniere

Gennaio 2008

Anno II - Numero 1

### Direttore responsabile

Daniel Rizzititiello

[direttore.responsabile@dragoniere.it](mailto:direttore.responsabile@dragoniere.it)

### Caporedattore

Isabel Capuzzo

[caporedattore@dragoniere.it](mailto:caporedattore@dragoniere.it)

### Editing

Barbara Rossetti

[editor@dragoniere.it](mailto:editor@dragoniere.it)

### Grafica

Mattia Mattioni

### Immagine in copertina

Lorenza Morbidoni

### Redattori

Francesco Bellagamba

Gaia Lattanzi

Andrea Pantaloni

Tommaso Pantaloni

Marco Perri

Nicola Petrini

Daniele Radicioni

Elisa Radicioni

Sonia Renzulli

Barbara Rossetti

### Collaboratori

Marco Bertarelli

Federico Panella

### 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](mailto:news@dragoniere.it), sarete contattati entro 48 ore.

Scaricate **Il Dragoniere** da:  
[www.dragoniere.it](http://www.dragoniere.it)

Per informazioni:  
[info@dragoniere.it](mailto:info@dragoniere.it)

# Anno nuovo, Dragoniere rinnovato!



Salve a tutti i nostri cari lettori!

Come il Direttore Responsabile ha già accennato nello scorso numero è arrivato anche il mio momento per le presentazioni: mi chiamo Isabel Capuzzo e sono il Caporedattore della rivista, con cui ormai collaboro assiduamente da cinque numeri assieme ai membri dello Staff.

Staff che nei prossimi mesi andremo a conoscere meglio, grazie a delle interviste che inseriremo di volta in volta nella rivista.

Importante novità che invece troverete subito è la sezione "Approfondimento", che raccoglie gli articoli di punta del numero, quelli che cioè richiedono maggior attenzione, o semplicemente i più curiosi.

Dalla prossima uscita vi troverete speciali articoli sulle convention e altri temi accattivanti, partendo dalle recensioni di ModCon '07 e Lucca Comics & Games '07, senza contare l'anteprima sulla manifestazione AnKon '08 che si svolgerà ad Ancona il prossimo aprile.

Non vi rubo altro tempo e lascio spazio alla rivista.

Buona lettura!

Isabel Capuzzo  
Caporedattore

Antro del Drago

---

# I Draghi che conquistarono Lucca

D&D GameDay 2007: l'evento mondiale guidato dall'Antro del Drago

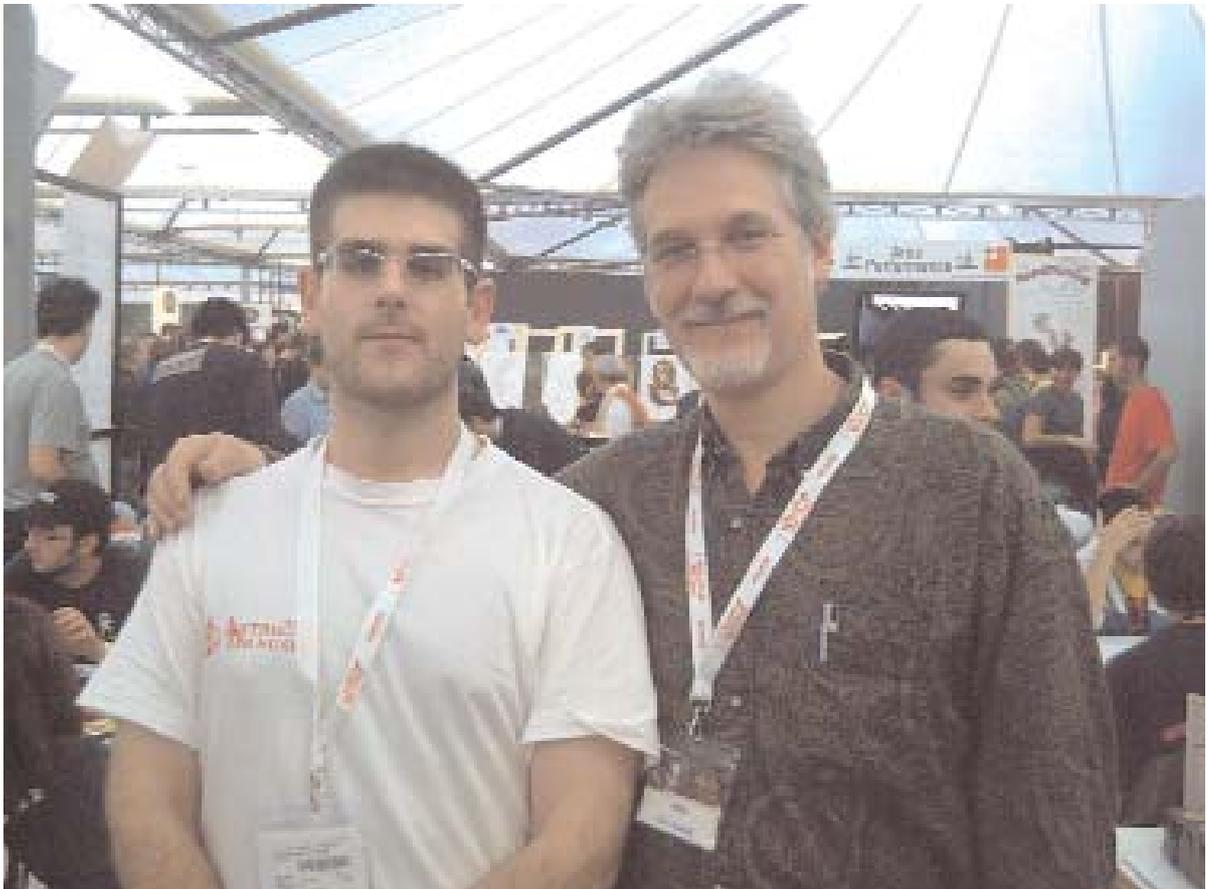
di Francesco Bellagamba

Con il crescere dei numeri legati alle edizioni precedenti, il *D&D GameDay* di quest'anno ha raccolto migliaia di giocatori da ogni angolo del globo per un'avventura esclusiva, giocata in contemporanea mondiale, celebrando così il trentesimo anniversario del sistema di gioco più conosciuto al mondo: *Dungeons & Dragons*.

Competenze, puntualità e organizzazione. È per questo che la *Twenty Five Edition* ha affidato all'*Antro del Drago* il suo evento più importante al *Lucca Games 2007*.

È l'associazione marchigiana ha accettato la sfida.

La vetrina ludica più frequentata d'Italia quest'anno si è confermata come punto di



il presidente dell'Antro del Drago, Daniel Rizzitiello, con Troy Denning, autore di Dark Sun



riferimento internazionale non solo per quantità di giochi ed eventi presentati, ma anche per gli ospiti che ogni anno varcano la soglia della mostra-mercato. A dimostrarlo gli oltre centomila ingressi registrati in quattro giorni di apertura.

Sabato 3 novembre cento giocatori hanno partecipato all'inedita avventura creata esclusivamente per l'evento: *La caduta di Brinargento*, ambientata ne *La valle del vento gelido (Icewind Dale)* dei *Forgotten Realms*, per chi conosce il genere fantasy. I posti disponibili sono stati prenotati ed esauriti in un paio di giorni, dal sito ufficiale di *Lucca C&G*, già due mesi prima della fiera.

Le tre sessioni di gioco si sono svolte dalle 10:30 del mattino, con cinque master impegnati a guidare altrettante squadre, proseguendo con il turno delle 13:00 con altri venticinque giocatori, per culminare con l'ultima sessione, quella delle 16:00, giocata in contemporanea mondiale. Proprio per l'occasione *Troy Denning*, autore dell'ambientazione *Dark Sun*, ha celebrato l'apertura di questo gran finale. Ad accoglierlo uno scroscio di applausi.

Dieci master per dieci squadre, cinquanta

giocatori, da aggiungersi agli altri cinquanta delle prime due sessioni. A tutti coloro che hanno partecipato all'evento è stata regalata la scheda, la miniatura e le card del personaggio giocato, più un'altra speciale miniatura promo assieme a due card, come per il personaggio, per il gioco di miniature collezionabili *D&D Miniatures*: una carta con le attuali regole 3.5 e l'altra carta già pronta per essere utilizzata con la futura quarta edizione che sarà commercializzata il prossimo maggio.

Avventura semplice a dir la verità, ma ottima per dare una dimostrazione del prodotto di punta marchiato *Wizards of the Coast*, i giocatori si sono divertiti e hanno apprezzato l'avventura di Brinargento non tanto per il sistema di combattimento o l'esplorazione della mappa, quanto per il coinvolgimento che hanno saputo trasmettere i loro master, aggiungendo maggior profondità al gioco.

Per il giocatori nessuna classifica e nessun vincitore, solo la fortuna di aver partecipato a un evento unico; per l'Antro il merito di aver organizzato una squadra efficiente che ha saputo gestire e organizzare i turni di gioco con puntualità e passione.

# Benvenuto, Campionato!

## Nasce il nuovo circuito per gli appassionati di GDR!

di Federico Panella

Ben trovati e benvenuti nell'anno della nascita del *Campionato GDR!*

Per questo straordinario evento facciamo ufficialmente un saluto a tutti i giocatori di ruolo d'Italia!

Questa volta l'evoluzione c'è davvero e, a dispetto di quanto annunciato o pensato da malfidenti o maliziosi, se non ci credete venite a dire la vostra all'incontro di Jesi di venerdì 4 aprile presso la sede dell'associazione *Antro del Drago*, o contattateci sul nostro sito [www.campionatogdr.it](http://www.campionatogdr.it).

Alcuni uomini dello staff del *Campionato GDR* direbbero: "Siamo riusciti a resistere e andare avanti, più decisi e determinati di prima", altri invece: "L'entusiasmo e la buona volontà ci anima per migliorare quello che abbiamo ereditato dal grande circuito *Ravencup*." Tutti i componenti però sarebbero concordi nell'affermare che il neonato Campionato è il frutto di profondi confronti interpersonali con chiunque abbia reale volontà di far evolvere il GDR competitivo. L'idea è quella di creare un laboratorio di idee capace di rinnovarsi di anno in anno imparando dagli errori e raccogliendo le idee migliori proposte dai suoi partecipanti.

Lo staff attuale è composto da circa una doz-

zina di persone dislocate in tutta Italia e designate da ragazzi che hanno permesso per molti anni l'esistenza del circuito *Game Network Ravencup*.

Questo nuovo gruppo di lavoro ha accettato l'incarico di traghettare il Campionato in quest'anno di transizione verso un futuro in cui tutti i giocatori di ruolo d'Italia possano sentirsi partecipi della medesima realtà. Il come farlo ci piacerebbe deciderlo insieme a voi, per questo verranno organizzati incontri, ma molto semplicemente sarà possibile conoscerci ed esprimere opinioni o pareri sul nostro forum.

Dopo la riunione, tenutasi il 22-23 dicembre 2007 a Jesi (AN) per facilitare l'intervento degli interessati provenienti anche dalle regioni meridionali, sono state definite le finalità del campionato. Infatti, troppe idee e troppi obiettivi divergenti o fumosi rischiavano di compromettere la buona riuscita dei lavori dello staff.

È stato definito che il *Campionato GDR* si occuperà dell'organizzazione e della diffusione sul territorio nazionale del gioco di ruolo agonistico, incaricandosi di garantire la qualità e la crescita delle manifestazioni che si fregeranno del titolo di Tornei del Campionato. Assolverà altresì al ruolo di diffusione del gioco di ruolo promuovendo

manifestazioni esterne al campionato, qualora realtà amiche richiedessero spazio pubblicitario gratuito offerto dai nostri mezzi di comunicazione.

Lo staff designato per l'anno 2008 ha poi dichiarato di non voler coordinare i circuiti già presenti nel territorio, né di volerli fagocitare, ma di voler far parte di una federazione costituita da tutte le realtà nazionali nel caso in cui dovesse crearsi una realtà del genere.

Queste due definizioni apparentemente banali o prive di spessore hanno invece un peso notevole sia per il futuro del *Campionato GDR* sia nell'intenzione di creare collaborazioni future con circuiti storicamente incompatibili con il sistema dei Tornei a personaggi pregenerati.

Durante l'incontro si sono definite le linee guida per stilare l'Atto costitutivo, lo Statuto e il Regolamento interno dell'Associazione, nonché le direttive per stendere le Regole Ufficiali del Campionato. Si sono costituiti due gruppi di lavoro per centrare gli obiettivi e renderli operativi per l'anno 2009, inoltre è stata data come scadenza di realizzazione il

30 giugno 2008. Ovviamente sarà cura dello staff garantire incontri e confronti per raggiungere il risultato ottimale. Ci auguriamo che chiunque sia interessato alla crescita del Campionato venga all'incontro del 4 aprile, gli incontri sono aperti a tutti, basta solo comunicare per tempo la propria presenza (almeno 15 giorni prima).

Personalmente credo che il rischio che ogni giocatore corre di anno in anno sia quello di perdere la sua identità facendosi plagiare dalle leggi di mercato che impongono mode discutibili su quale sia il miglior sistema per giocare di ruolo. Nulla di più sbagliato: il modo migliore di giocare lo decidete voi e gli amici con cui amate vivere e condividere il magico mondo del GDR. L'unica postilla che mi sento di aggiungere è che se amate tanto questo modo di giocare, perché non vi va di farlo conoscere ad altri, o più semplicemente perché non contribuite a farlo divertendovi? Venite anche voi a giocare i tornei del *Campionato GDR*, se non per accaparrarvi i premi almeno per conoscere gente simpatica che condivide la vostra stessa passione.



# Cash'n Guns

Quando il piombo è più convincente della parola

di Daniele Radicioni

Avete presente il film "Le iene"?

Anche se così non fosse immaginate un vecchio capannone in disuso, una manciata di criminali ben armati appena riunitisi dall'ultimo colpo appena fatto e una refurtiva da dividere. Basta un nonnulla per far saltare i nervi a uno di loro e basta altrettanto poco prima che si arrivi all'uso di un po' di piombo bollente. A quel punto che fate? Pregate che il colpo in canna non sia presente o preferite nascondervi in bagno facendovela nei pantaloni e rinunciando alla vostra parte?

Si sa che come al solito a dare più suspense al tutto è la talpa, perché fra tutti voi è ovvio che c'è un infiltrato della polizia, che è riuscito ad avere la fiducia del boss e ora cercherà di avvisare la centrale per farvi finire tutti al fresco.

*Cash'n Guns* è un gioco piuttosto semplice che simula una situazione simile, lo scopo del gioco è avere la fetta più grande di bottino in confronto a gli altri criminali o, nel caso si giochi il poliziotto, riuscire ad avvisare la polizia. Ogni giocatore sceglie un personaggio e prende una pistola, dopodiché riceve le carte pallottola del rispettivo personaggio, ogni personaggio ha cinque carte "click" (il proiettile non era in canna), due carte "bang" (questa volta non si scherza) e una carta "bang, bang, bang" (chi spara per primo, spara due volte). Dopodiché ogni giocatore sceglierà a caso una carta abilità speciale e applicherà l'abilità al proprio personaggio: per fare un paio di esempi, una di loro permette di cambiare il bersaglio dopo che tutti l'hanno deciso, oppure di prendere la pistola al primo morto con le relative carte pallottola rimaste per così poterne utilizzare due.

Infine si sceglie a caso una carta ruolo, sempre segretamente (ci sono cinque banditi e un poliziotto); questa però, come anche le abilità speciali, è una regola opzionale che rende il gioco più divertente. Inoltre si può far interve-

**Nome:** Cash'n Guns

**Autore:** Ludovic Maublanc

**Produttori:** Heidelberger Spieleverlag, Asmodée Editions, Jeux sur un Plateau, Cròmola, Repos Production

**Uscita:** 2005

**Giocatori:** 4-6

**Partita media:** 20 minuti

**Ambientazione:** moderno/gangster

**Metodiche:** Bluff

**Prezzo consigliato:** € 29,90

nire un esterno che fa la parte del Padrino, che scandisce le diverse parti del gioco, o semplicemente lo può fare uno dei giocatori.

Il gioco dura otto turni, lo stesso numero di carte pallottola che avete, e ogni turno è diviso da sei fasi:

- 1) Il Padrino, o uno dei giocatori, gira cinque banconote a caso tra quelle disponibili: questa è la parte di bottino che i criminali si andranno a spartire questo turno.
- 2) Ogni giocatore piazza davanti a sé, coperta, una carta pallottola che rappresenta come ha caricato la sua pistola.
- 3) Ora il Padrino o uno dei giocatori darà il via; in quel momento tutti i giocatori contemporaneamente punteranno la pistola contro un altro giocatore.
- 4) In questa fase il Padrino, o chi per lui, darà di nuovo il via e tutti coloro che rischiano di essere colpiti da una o più pistole possono ritirarsi. Nel caso intendano farlo, al via dovranno far cadere l'immagine del proprio personaggio e prenderanno un segnalino vigliacco (per ogni segnalino vigliacco che un giocatore ha alla fine della partita dovrà togliere dal suo bottino 5.000 \$).
- 5) A questo punto tutti i giocatori gireranno le carte pallottola davanti a sé. Le prime che si risolvono sono le carte "bang, bang, bang":



accusare i criminali; se il poliziotto morisse nonostante le tre chiamate vincerebbe lo stesso il criminale con la parte di bottino più grande. Il gioco presenta principalmente un difetto: per essere un party game il numero massimo di sei giocatori è effettivamente un po' limitativo, ma per fortuna con l'uscita della prima espansione, *Yakuza*, che il porta il numero dei giocatori a nove, si è migliorato questo aspetto. Inoltre, è uscita anche l'espansione per la versione live del gioco.

chiunque subisca una carta di questo tipo scarta la carta pallottola davanti a sé e prende una ferita (o più, se ne subisce di più; ricordiamo che sono risolte tutte simultaneamente), dopodiché si risolvono i "bang" normali e i "click"; questi ultimi non hanno alcun effetto, mentre i bang causano una ferita ognuno (anche qui sono risolti simultaneamente; ricordiamo che una carta, una volta utilizzata, va scartata, in modo che nei turni tutti usino tutte le otto carte.

6) Tutti i giocatori che non si sono ritirati e non sono stati feriti si spartiscono il bottino in parti uguali. Se il bottino non fosse divisibile in parti uguali a causa del taglio delle banconote o della somma, ognuno ne prende una parte in modo che tutti abbiano lo stesso ammontare; il rimanente si somma al bottino del turno successivo.

7) Nel caso si giochi con i ruoli, il Padrino fa passare sotto al tavolo, nelle mani di tutti i giocatori che hanno fatto la spartizione del bottino, la carta telefono. Se il poliziotto è fra loro potrà girare la carta: questo rappresenta una telefonata che avvisa la polizia.

Dopo la fine della sesta fase si ricomincia da capo fino alla fine della partita o dell'ottavo turno.

Se un giocatore subisce la terza ferita, il personaggio è morto e il gioco per lui finisce: il crimine organizzato non fa per lui, gli altri hanno preferito farlo fuori.

Alla fine del gioco vince il giocatore che è rimasto vivo e ha la fetta di bottino più grande. Nel caso si giochi con le carte ruolo, il poliziotto vince solo se è riuscito a chiamare la polizia per tre volte ed è rimasto in vita alla fine del gioco, cioè all'arrivo della retata per

#### Commentario:

*Cash'n Guns* ha un regolamento estremamente semplice, quindi si spiega rapidamente e si possono così coinvolgere più facilmente altre persone. Inoltre la durata non eccessiva di una partita permette di giocare ovunque e con chiunque.

Il gioco è molto divertente e consigliabile, nella fase in cui si puntano le pistole, di incitare il tutto con della sana recitazione (a volte potreste convincere più facilmente il vostro avversario ad abbandonare), altrimenti dopo alcune partite in cui si seguono solo le meccaniche di gioco ci si inizia ad annoiare.

L'unica pecca che si riscontra nei primi turni è che tutti se la potrebbero prendere con lo stesso giocatore (deve essere un criminale proprio pericoloso), inoltre si consiglia di giocare almeno in cinque altrimenti perde di divertimento.

### L'opinione del Dragoniere

#### Note positive:

- *Regolamento semplice*
- *Divertente e veloce*
- *Originale*

#### Note negative:

- *Meno divertente se si gioca in 4*
- *Banale dopo qualche partita*
- *Pochi giocatori per un party game*

D  
D  
D  
D  
D

# Call of Cthulhu CCG

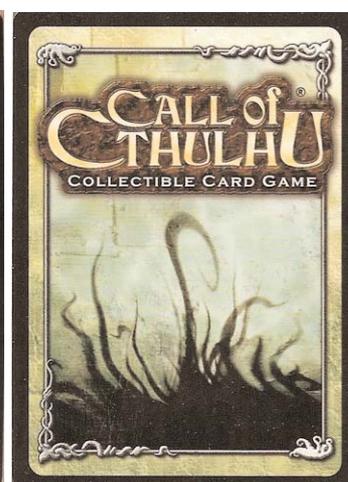
Nella sua dimora di R'lyeh il morto Cthulhu aspetta sognando

di Andrea e Tommaso Pantaloni

Il discreto successo di "A Game of Thrones" ha portato la Fantasy Flight Games alla pubblicazione nel 2004 di un secondo gioco di carte collezionabili, stavolta ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft.

## I miti di Cthulhu

Parte consistente delle opere lovecraftiane è legata dal filo conduttore dei Grandi Antichi, entità cosmiche che popolavano la Terra quando essa era ancora giovane e che attendono il momento giusto per tornare; di esse Cthulhu è sicuramente la più famosa. In parte horror, in parte fantascienza, i racconti giocano sulla paura dell'ignoto e sull'inevitabile follia derivante dalla conoscenza delle terribili verità dell'universo.



## Il gioco

Nel corso del gioco investigatori e studiosi vengono a contatto con mostri terrificanti e seguaci di antichi culti; essi combattono tra di loro per uscire vittoriosi da varie situazioni, rappresentate da un mazzo comune di dieci carte storia. Il giocatore che riuscirà ad aggiudicarsene per primo tre viene dichiarato vincitore.

Il fulcro del gioco è costituito dai personaggi: necessari per contendersi le storie, essi andranno a formare gran parte del mazzo di ciascun giocatore. Per aiutarli nelle loro avventure vi sono carte supporto (artefatti, armi o luoghi), che hanno la caratteristica di rimanere in campo una volta giocati, e carte evento, che vengono

scartate dopo aver avuto effetto.

Uno dei punti di forza del regolamento è il sistema di risorse, studiato per attenuare i problemi legati a una cattiva estrazione iniziale: qualsiasi carta può essere usata per pagare i costi delle azioni, basterà giocarla capovolta e rinunciare alle sue abilità. I giocatori si alternano in turni abbastanza standard per un gioco

di carte collezionabili, con le classiche fasi di schieramento, azioni e risoluzione dei conflitti.

Quando una carta storia è contesa i personaggi partecipanti si affrontano in sequenza in quattro sfide, ciascuna con i suoi effetti: terrore, combattimento, conoscenze e investigazione. Se dopo queste l'attaccante ha un valore di forza maggiore del difensore vincerà un punto; al quinto si aggiudicherà la storia e potrà decidere se attivare o meno il suo effetto, spesso devastante.

### Le fazioni

Nel gioco le carte sono suddivise in sette fazioni, comprendenti sia investigatori che creature.

*L'università del Miskatonic* rappresenta studiosi e archeologi; essi sopperiscono con l'intelligenza e le conoscenze arcane ai loro limiti nello scontro fisico.

*L'Agenzia* è un ente governativo che indaga sugli avvenimenti paranormali. Pesantemente armati ed equipaggiati sono pronti per qualsiasi evenienza.

*Il Sindacato* è la mafia del gioco. Anche se sono considerati appartenenti al gruppo degli "investigatori" la loro lealtà è alquanto dubbia.

*La fazione di Cthulhu* contiene un gran numero di mostri marini; i cultisti stessi sono creature metà umane e metà pesce.

*Hastur* è il signore della follia e attrae fra le sue fila gli artisti più eccentrici, spesso inconsapevoli di chi sia in realtà il loro padrone.



*Yog-Sothoth* è un essere interdimensionale e custodisce i segreti della magia.

*Il culto di Shub-Niggurath* è composto per lo più da mostri e streghe... e, sospettiamo, da tutto ciò che non rientrava nelle altre.

### Il futuro

Il gioco non ha avuto il successo sperato dai suoi creatori ed è al momento in una fase di stallo: non vengono più prodotte nuove edizioni, ma periodicamente vengono pubblicati pacchetti di carte predefinite (non collezionabili) per tenere vivo l'interesse dei fan.

Secondo noi sarebbe un vero peccato se dovesse scomparire: il regolamento è semplice ma non banale, le partite scorrono via veloci e soprattutto ha una grande atmosfera. Purtroppo il mercato dei CCG è fin troppo saturo e il futuro non si annuncia roseo.

## L'opinione del Dragoniere

### Note positive:

- Ambientazione eccezionale
- Disegni evocativi
- Meccaniche moderne

### Note negative:

- Disponibile solo in lingua inglese
- Poco adatto per più di 2 giocatori
- Futuro del gioco incerto

D  
D  
D  
D  
D

# La Danza delle Ombre

La nascita del progetto che coinvolgerà tutta l'Italia

di Sonia Renzulli

*Un'iniziativa interessante e originale quella di Danza delle Ombre, la nuova proposta che vuole accomunare tutti sotto un'unica passione.*

*Ma cos'è Danza delle Ombre?*

*Perché è stato ideato?*

*Siamo andati per voi a intervistare uno dei principali responsabili del progetto, Daniel Rizzitiello, narratore della Cronaca di Ancona, che spiegherà più dettagliatamente quanto si sta creando.*

## **Come nasce il progetto *Danza delle Ombre.it*?**

Questo progetto nasce principalmente dall'esigenza di creare un punto di riferimento in Italia per quanto riguarda il *Mondo di Tenebra*, offrendo un'alternativa a chi cerca qualcosa di diverso dalla solita Cronaca Nazionale.

*Danza delle Ombre* sarà inoltre adatto a tutti coloro che nutrono una passione in

generale per il mondo legato ai vampiri e simili mitologie: tra i vari servizi che offriremo ci sarà un'ambientazione comune (per quanto concerne il *Requiem*) che potrà essere utilizzata da tutti gli interessati, senza che nessuno sia necessariamente sottoposto alla volontà di qualcuno che si dichiara a lui superiore.

## **Chi entrerà a fare parte di questa iniziativa?**

Tutti gli interessati sono ben accetti, non c'è un requisito standard se non la passione e l'interesse per ciò che viene proposto. L'utente potrà solamente interagire oppure entrare completamente a fare parte del progetto.

Di funzioni ce ne saranno numerose, ognuno potrà partecipare come meglio preferisce all'iniziativa, scegliendo solamente determinati settori oppure collaborando in tutti attivamente.



**Per quando è previsto il debutto ufficiale?**

A gennaio 2008 saranno già attivi la home e il forum del sito, sotto l'indirizzo web [www.danzadelleombre.it](http://www.danzadelleombre.it).

Successivamente, sul sito nello specifico saranno presenti molteplici voci e sarà possibile usufruire di numerose funzioni: ad esempio si potranno inserire nella sezione narrativa racconti horror a tema così come poesie, dal lato fotografico si potranno inviare foto goth/dark, disegni e illustrazioni sempre prendendo in riferimento il *Mondo di Tenebra*, oscuro e macabro. Vogliamo puntare su numerose fonti di creatività che abbiano in comune la stessa ispirazione.

Ovviamente sarà incorporata anche la sezione dedicata ai Giochi di Ruolo e all'ambientazione nazionale di *Vampiri*: parlare solo del lato ludico sarebbe stato inutile e in questo modo, con diversi campi di interesse presenti, potremo avere contatti con molti più utenti e viceversa.

**Quali lavori si stanno portando avanti per la sua realizzazione?**

Adesso ci stiamo occupando del sito in generale, a cominciare dal forum e dal portale, senza tralasciare le sezioni specifiche per argomento. Ovviamente saranno presenti banner e pannelli di cui l'utente potrà usufruire a proprio piacimento.

**Chi si sta occupando del progetto?**

A livello associativo si tratta di un'organizzazione a cura dell'*Antro del Drago* ([www.antrodeldrago.info](http://www.antrodeldrago.info)) con l'ausilio di un gruppo di ragazzi di Salerno appassionati del *Mondo di Tenebra*,

con riferimento principale a Pierpaolo Palessandolo.

**Una volta realizzati i primi obiettivi, quali altri progetti ci sono per il futuro?**

Sicuramente puntiamo a diventare un punto di riferimento italiano con la creazione di una Community ben strutturata, grazie all'organizzazione di eventi legati all'ambientazione del *Mondo di Tenebra* di cui possano entrare a fare parte tutti gli utenti di *Danza delle Ombre*.



# Quando il gioco si fa duro

## One Shot One Kill: intervista a Raffaele "Rafman" Vota e Roberto "Fox" Marcarini

di Nicola Petrini

*Eravamo tutti lì alla ModCon, avevamo appena finito il torneo di OSOK, con master e comaster d'eccezione. In un modo o nell'altro ce l'eravamo cavata. Le pallottole erano finite, era giunto il tempo di parlare. Seduti al tavolo, qualcuno doveva cominciare. E lo feci io.*

**N.P.:** Siamo qui a ModCon 2007, ci vuoi dire qualcosa di te?

**R.V.:** Volevo togliermi il cartellino, non si vede la cravatta sennò.

**N.P.:** Ce la puoi fare!

**R.V.:** Allora, cosa devo dire?

**R.M.:** Comprate OSOK!

**N.P.:** Ce l'abbiamo!

**R.V.:** Sì, e lo brucerete dopo oggi... taglia, taglia questo.

**N.P.:** No no, niente tagli!

**R.V.:** Va bene. Ehm, cosa ti devo dire? Cosa volete sapere?

**N.P.:** Quello che vuoi tu...

**R.V.:** Potrei dirvi tante cose... Potrei parlarvi di OSOK.

**R.M.:** Io sono nella copertina dell'espansione, vedete no?

**N.P.:** Sì, dicci di OSOK, dai!

**R.V.:** Ok, vi parlo di me.

**N.P.:** Perfetto!

**R.V.:** Sono l'autore di OSOK, ad alcuni può piacere e ad altri può dispiacere questa cosa, però è una realtà che è stata pubblicata e che ci ha reso molto felici e soprattutto ricchi. Vero?

**R.M.:** Sì... Sì sì!

**R.V.:** Ma veramente squattr... volevo dire sfondati, sfondati! Questo vestito l'ho comprato con i soldi che mi ha spedito la *Rose & Poison* sotto forma di assegni mensili, vedi è di seta, e sto bene!

**N.P.:** Con la *Rose & Poison* hai fatto solo OSOK oppure hai collaborato anche ad altri

progetti?

**R.V.:** Allora, la storia è un po' lunga a dir la verità. Io ho proposto OSOK, loro non l'hanno letto...

**N.P.:** Però!

**R.V.:** Ahahah, però l'hanno pubblicato!

**N.P.:** Fantastico...

**R.V.:** E questo ci ha reso, ripeto, felicissimi e ricchi. Ehm, poi abbiamo collaborato a quello che è stato successivamente definito un progetto multimediale, legato alla linea editoriale di *One Shot One Kill* appunto, che prevedeva tramite delle uscite mirate di allargare il campo di influenza del gioco a livello di marketing. Forse non mi sono espresso bene: abbiamo cercato, tramite questo fantomatico progetto multimediale, di avvicinare o di interessare anche le persone normalmente al di fuori e disinteressati al gioco di ruolo, ai giochi di ruolo. E quindi abbiamo puntato inizialmente su una cosa che di solito funziona sempre, di solito, cioè... Posso dirlo?

**R.M.:** Sì certo!

**N.P.:** Di tutto, di tutto!

**R.V.:** La f\*\*a.

**N.P.:** Ok!

**R.V.:** Eheheh, abbiamo realizzato sempre grazie alla *Rose & Poison* e alle nostre amiche (eheheh) di Vercelli, che ringrazio, del *Club TreEmme*, che hanno sempre supportato il progetto, il calendario delle dure. Cioè le protagoniste, ufficiali e non, del gioco. Non ce le abbiamo, no?

**R.M.:** Qua abbiamo delle foto in anteprima.

**R.V.:** Sì, in anteprima del 2005... Ehm, niente, questa è un'idea che al mio editore è sembrata simpatica, perchè il mio editore è un figo: adesso sveliamo qualche aneddoto!

**N.P.:** Questo adesso perché poi la leggerò l'editore.

**R.V.:** No! Perché se tu dici a Sergio una qualsiasi cosa e gli lasci il tempo, poco tempo per

rifletterci su lui dice "Sì!"

**N.P.:** Fantastico, ma fa veramente qualsiasi cosa?

**R.V.:** Sì, e pubblica qualsiasi cosa. Avremmo potuto benissimo dire: "Guarda Sergio, abbiamo un'idea interessante per questo fine settimana, andiamo a rapinare la Banca d'Italia! Però c\*\*\*o dobbiamo saperlo perché, sai, abbiamo la macchina fuori... e lui "Mah, sì!" avrebbe risposto tranquillamente in modo affermativo, eheheh.

**N.P.:** Ha funzionato questa tattica...

**R.V.:** Con *OSOK* sì, ripeto, perché è stato pubblicato, per i calendari lo stesso perché appunto l'idea è stata "guarda Sergio: la topa, ho le amiche, piacenti, il calendario, sarebbe la prima volta in Italia che si prova a promuovere un gioco di ruolo in questo modo..." Poi *OSOK* è nato come manuale fotografico, per una questione di basso costo, perché le foto non sono state pagate!

**N.P.:** Ah, ecco...

**R.V.:** E costava di meno che assoldare dei disegnatori che tra l'altro non avevamo. E allora unendo queste cose qui, un po' il marketing, chiamiamolo così, multidirezionale, la f\*\*a, eccetera, e le foto, è nata e si è sviluppata l'idea del calendario.

**N.P.:** Ha tirato parecchio insomma!

**R.V.:** Che non ha tirato un c\*\*\*o, ahahah!

**N.P.:** Ah, però...

**R.M.:** Però il calendario è bellissimo!

**R.V.:** Però il calendario è bello, le ragazze sono belle, verrà regalato a Modena, e quindi non dovete più neanche comprarlo!

**N.P.:** Ce l'abbiamo.

**R.V.:** Come volevasi dimostrare, e basta. È stata un'idea carina che poi ha avuto un seguito, perché il progetto multimediale poi è continuato con il cd allegato a *Trauma City Blues*, che non è vendibile separatamente, ma di fatto non è così, ahahah, però se comprate il manuale vi verrà spedito, ahahah!

**N.P.:** Non ci credi molto...

**R.V.:** Eh?

**N.P.:** Non ci credi molto!

**R.M.:** No, è stato tutto fatto, così però è buffo, no?

**R.V.:** Ci credo, perché allora, innanzitutto... Innanzitutto sì, è buffo perché come dice "il Pulitore" *OSOK* vive di aneddoti, e gli aneddoti aiutano a far conoscere il gioco e quindi la gente lo compra. Anzi, lo compra quasi più per le minchiate che si sono create attorno, che non per il gioco.

**N.P.:** È una strategia anche questa!

**R.M.:** Mi sa che loro ne sanno qualcosa...

**R.V.:** Sì, e da oggi voi ne sapete qualcosa!



Ehm quindi si può anche affermare senza essere smentiti che l'essenza trash, l'amore per il brutto del gioco sia fuoriuscito dalle pagine dei manuali e abbia invaso questo piccolissimo mercato di nicchia che è il nostro. Ehm, comunque tornando al discorso di *Trauma City Blues*, niente, volevamo essere i primi anche a presentare un gioco con un allegato che non fosse cartaceo come capita eventualmente con altri manuali che hanno in allegato la mappa, o qualche altra c\*\*\*ata, roba da fare o da ritagliare... e quindi abbiamo pensato: siccome effettivamente tratta di un gioco ispirato al cinema di serie B, ma pur sempre cinema, di preparare la colonna sonora ufficiale, o meglio di ingaggiare qualcuno che la preparasse.

**R.M.:** Che l'ha preparata!

**R.V.:** Che l'ha preparata, insomma ho pagato qualcuno che ha scritto sei...

**R.M.:** Sette!

**R.V.:** ...sette tracce originali, ahahah, in cui c'è *Trauma City Blues*, che è anche il nome del supplemento, e il cd è venuto molto meglio del gioco, eheheh, nella sua totalità. Le musiche sono state preparate in sei mesi, perché la richiesta era totalmente buttata lì in fretta ed è piaciuta. A chi l'ha ascoltato è piaciuto anche perché abbiamo voluto fare ancora di più e includere nel cd anche il backstage del primo calendario delle dure, che molti non sapevano, ahahah, non c'era scritto che c'era. Se non lo ficcavano nel computer non vedevano un c\*\*\*o.

**R.M.:** Beh una sorpresa, l'easter egg del dvd, no?

**R.V.:** E poi ci siamo fatti il c\*\*\*o a riprendere, scusa. Niente, molto sfizioso, per far vedere che comunque noi ci crediamo, ci siam sbattuti, ho avuto delle nottatacce, insomma...

**N.P.:** Se un ragazzo oggi avesse l'idea di fare un gioco di ruolo, tu gli consiglieresti di andare avanti o di lasciar perdere subito?

**R.V.:** Eheheh, bah allora, deve... andare in America! Ahahah!

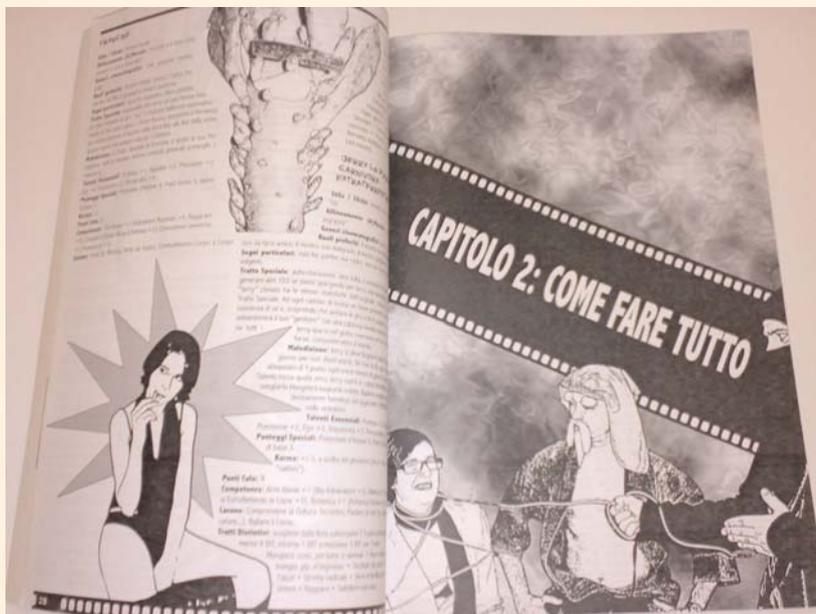
**N.P.:** In Italia zero?

**R.V.:** In Italia deve farlo se lo vuole fare perché ci crede e perché non crede al fatto che potrà diventare il suo lavoro, quindi deve farlo per passione, magari può intascare un assegno ogni tanto, se riesce a intascarlo, e finirli lì, pensando che più in là è difficile andare anche perché chi lavora in modo professionale in Italia si può contare sulle punte delle dita di una mano mozza. Cioè, ci sono delle redazioni, grosse redazioni, come la 25, che so che ha gente stipendiata, anche autori, ma io so di per certo che la maggioranza degli editori, anche piccoli, e soltanto piccoli ce ne sono in Italia, e sono pochi, non lo fanno già loro come attività principale, casomai come attività collaterale e solo a volte principale. Quindi figuriamoci per un autore di giochi di ruolo come può essere difficile non soltanto riuscire a guadagnare con quello che fa, che ripeto è già molto di per sé, ma addirittura continuare con quello che fa, continuare la linea, perché un gioco di ruolo che non ha un nome e che non ha niente di solito si esaurisce con il manuale base. Abbiamo già visto lo stesso esempio di *John Doe* che

era curato bene, era legato a un prodotto molto di successo...

**N.P.:** Il fumetto!

**R.V.:** Esatto, era un prodotto editoriale che vendeva quindi migliaia di copie, la gente si doveva avvicinare molto, ma così non è stato. Quindi, nonostante tutte le buone idee che può avere una persona e gli agganci più o meno giusti o forti con taluno o talaltro, è difficilissimo riuscire in quello che uno vuole fare, purché appunto non decida già





all'inizio di volare basso. Guarda, sto parlando contro me stesso e contro lo stile che propino ai giocatori che leggono il mio manuale, dovrei dire "Siete c\*\*\*uti, ce l'avete duro, scrivete, puntate una pistola alla testa dell'editore, sequestrategli i figli e fatevi pubblicare!", però purtroppo la realtà non è questa. Vuoi aggiungere qualcosa?

**R.M.:** No no. Ormai hai detto tutto quello che serviva...

**N.P.:** Sicuri?

**R.V.:** No, ah, già che siamo in tema, Sergio pagaci! Ahahah, vi prego, siamo un po' in ritardo...

**N.P.:** Glielo faremo avere presto questo video.

**R.M.:** Dopo di questo ha ritardato ancora...

**R.V.:** No no no, andate tranquilli!

**R.M.:** Noi vi vogliamo bene!

**R.V.:** Scrivete e impegnatevi, fatevi aiutare e divertitevi.

**N.P.:** Va bene, grazie, alla prossima!

**R.V.:** Tutto qua? Sei sicuro? Posso farti una domanda io?

**N.P.:** Come no, anche due.

**R.V.:** Come è stata l'avventura di *OSOK* a Modena?

**N.P.:** A me è piaciuta tantissimo, non so agli altri... Pupe, venite qua! Vi è piaciuta l'av-

ventura di oggi?

**Pupe:** Certo, tantissimo!

**R.V.:** Grazie!

**N.P.:** Non sei tanto convinto di questa risposta...

**R.V.:** No no, ahahah! Nel senso che è una cosa un po' particolare, noi abbiamo detto "Cerchiamo di andare a Modena con la vera essenza del gioco!", cioè se il gioco è un gioco di merda per avventure di merda allora veniamo a Modena e commentiamo un'avventura di merda, e nessuno ci potrà mai dire niente! Non è come il *Mondo di Tenebra* e dici "Minchia che figata di giocata" e poi "Che schifo!" Noi siamo partiti già col presupposto...

**R.M.:** Di rimanere delusi!

**R.V.:** Di avventure di merda, quindi alla fine basta!

**N.P.:** Normalmente chi viene a giocare quest'avventura sa già cosa l'aspetta.

**R.V.:** Esatto! Vedendola sotto quest'ottica è andata benissimo.

**Cameraman:** L'hai praticamente ammesso!

**R.V.:** Anzi, non poteva andare peggio, quindi poteva andare meglio, siamo contenti!

**R.M.:** Sempre contenti!

**R.V.:** Ciao all'autore, grazie Alessio. Grazie!

**N.P.:** Grazie a voi, alla prossima!

**R.V.:** Ciao!

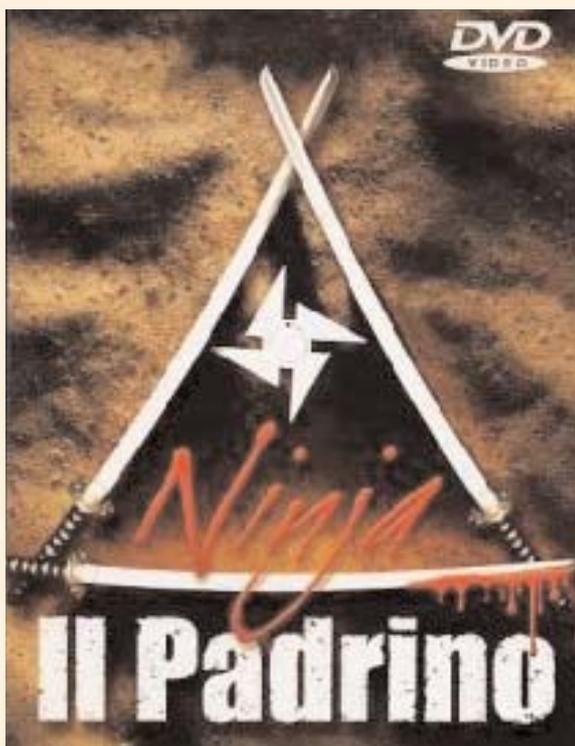
# Il Padrino... è ninja!

Il boss con le palle in canna e non solo...

di Sonia Renzulli

Uno sguardo penetrante che dura il tempo necessario per bucare lo schermo, con gli occhi socchiusi che ben fanno intendere chi sia il vero duro della situazione, in ogni momento, ad ogni attimo.

Azioni acrobatiche mozzafiato che sfidano imperterrite la forza di gravità, riuscendo a inevitabilmente a sconfiggerla, perché qui si tratta dei veri tosti, boss che incontrastati dominano anche i vuoti spazio-temporali proiettando la scena cinematografica dalla terrazza di un ripido grattacielo a un parco soleggiato dove sempre un terzo, tra i due, vige in agguato vittorioso.



Per la regia di Joseph Lai (*Cobra contro Ninja; Ninja occhio per occhio*), nell'annata del 1984 nasce *Ninja - il Padrino*, la pellicola leggenda che racchiude la battaglia per la conquista del potere delle due fazioni degli Scorpion e dei Ninja, in un trionfo di scontri a mani nude, duelli all'ultimo morto e sparatorie dove anche la lama più veloce è in grado di sopperire inspiegabilmente. Si compone così un mix di spezzoni assemblati in una lotta "oriental trash" tra occhi a mandorla e tratti occidentali, con ninja trasformisti che cercano in qualunque modo di liberarsi di individui scomodi al monopolio del territorio attraverso una organizzazione a gestione familiare in cui spicca Gordon (Richard Harrison, nella foto), professionista del genere in grado di uccidere in mezzo a cinquanta persone un individuo senza destare il minimo scalpore o sospetto con l'unico utilizzo della sua maxi-cerbottana

piumata velenosa, più efficace di un Uzi ben carico.

Tira le fila della pellicola la straordinaria comparsa dei tre temibili Frank, Peter e Jeffrey, veri ninja con veri nomi da ninja, che si buttano contro il loro aguzzino ma uno alla volta, in combattimenti fatti di teletrasporti e azioni fulminee, ricchi di spadate e cadute al rallentatore degne della migliore maratona di decathlon, che portano un inaspettato (o no?) esito finale.

Aumenta decisamente il giudizio della pellicola l'insolito taglio di inquadratura stile "vedo non vedo", che istiga il mistero e la



sarebbe fuori luogo.

Plauso speciale alla colonna sonora che aiuta decisamente il risultato di alcune azioni a cavallo tra l'epico e lo spettacolare, soprattutto nei combattimenti che sembrano usciti da un buon videogioco orientale e comandati da un joystick invisibile (o forse presente nel lato di pellicola tagliata all'utenza).

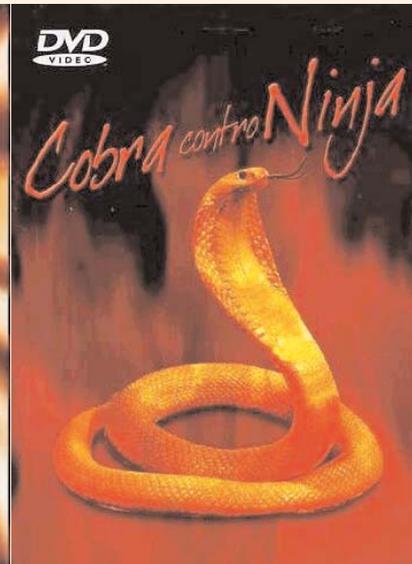
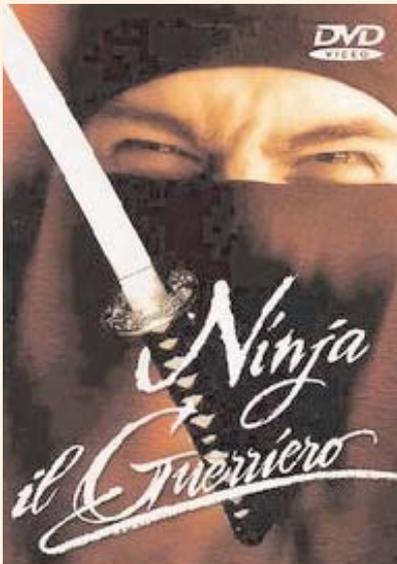
Addestrati a puntino con scaltrezza e determinazione, questi ninja si fanno fautori di azioni gentilmente incommentabili, sfoderando all'occorrenza le migliori armi da assassinio o semplice-



curiosità dello spettatore che viene per questo incitato nell'andare avanti, catapultato tra gli accadimenti di Hong Kong e dintorni, senza aspettarsi una testa di cavallo nel letto a casa Corleone... anche perché

mente uccidendo con un calcio spietato, armati o no, non fa differenza, non viene valutato il mezzo.

Perché non importa quale pistola hai, ma come riesci a usare le tue pallottole!



## 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 VI

a cura di Barbara Rossetti

Verso il crepuscolo, dalla grotta nei pressi del fortino uscirono tre uomini armati e con indosso una corazza. Damius individuò tra di essi l'uomo della taglia, che in effetti sembrava essere il capo. Parlottavano della costruzione di tre caverne: «Proseguendo con questo ritmo saranno finite fra sei mesi.»

Il giovane mago fece un cenno a Lothan, che colse il suggerimento: «Allora è vero, i briganti sono in combutta con i goblin!»

Erano indecisi, non sapevano quanto fossero forti, né erano sicuri di volerli uccidere. Eppure avevano schiavizzato delle persone e barbaramente ucciso molte altre. «Ma come possono collaborare con i goblin? Sono dei veri e propri mostri, non meritano di vivere!» decretò Lothan.

Li seguirono per un po' alla maniera adottata poco prima e attesero di giungere a metà strada, così da essere distanti sia dal fortino che dalla caverna; in tal modo non avrebbero potuto chiamare rinforzi. Poi, Lothan scoccò una freccia verso una delle due guardie, mentre Damius prese a muovere le mani e pronunciare una formula. Rackran, che non aspettava altro, uscì dal riparo degli alberi e si gettò gridando sul capo, tentando fra l'altro di spaventarlo, ma questi estrasse due spade e si preparò a combattere.

«Perché non mi temono? Che conoscano qualcosa di peggio?» si chiese il mezzo toro. Lothan riuscì ad abbattere il suo bersaglio, ma poi ripose l'arco poiché avrebbe rischiato di colpire Rackran. Estrasse invece la spada e caricò gli uomini con lo scudo. Voleva ferirli ma non ucciderli.

«È incredibile... non so se è merito di qualche incantesimo di quel mago o se è solo fortu-

na, ma pare che non riescano a colpirmi!»

Lothan combatté con tutta la sua forza, riuscendo a tener testa a dei veri guerrieri, e questo gli dava ancora più energia. Il suo avversario era ferito gravemente, ma continuava a combattere.

«Perché non si arrende, non si rende conto che così lo ucciderò? Devo riuscire a stordirlo! Saranno pure barbari ma si tratta pur sempre di esseri umani...»

Intanto Rackran combatteva contro il capo, che dopo qualche scambio tentò di coglierlo di sorpresa scavalcandolo con un'acrobazia. Il minotauro si voltò di scatto cercando di colpirlo, ma il suo avversario era molto agile e si fletté, tentando successivamente di affondare le spade nel corpo dell'enorme creatura da dietro, ma Rackran colse al volo l'occasione e la sua ascia divise in due parti il corpo dell'uomo. «Avanti il prossimo» disse tra sé, prima di atterrare l'altra guardia lanciando la sua ascia.

Lothan rimase sbigottito dalla furia di Rackran e disgustato dalla scena: il sangue continuava a sgorgare dai due tronconi del capo dei banditi e il pelo del minotauro ne era inzuppato. Ma doveva preoccuparsi del suo nemico; la foga con cui combatteva quasi lo terrorizzarono: con un'abilità e dei riflessi che stupirono persino lui stesso, afferrò il soldato per i capelli e gli infilzò la spada nel cuore, provando gioia per questo. Aveva vinto. Era rimasto vivo. Era stato più bravo di loro. Ma appena lasciò l'uomo e questo cadde a terra senza vita, la gioia fu sostituita da un buco nello stomaco e da un'atroce sofferenza. Ora, ai suoi piedi, c'era un cadavere. «Io l'ho ucciso. Non ho neanche parlato con que-

st'uomo. Non so perché fosse qui, chi fosse, quali fossero i suoi sogni... Io senza una parola sono balzato su di lui per ucciderlo. Io gli ho strappato la vita ed i sogni. Qualsiasi cosa avesse fatto, che diritto ho avuto io di giudicarli meritevoli di morire? Sono meglio di loro in fondo? Sono solo un assassino senza scrupoli, barbaro esattamente come loro. Se un altro uomo si avventasse su di me per uccidermi, combatterei per la mia vita, senza sapere nulla di lui, anche se probabilmente meriterei di morire. Combatterei solo per sopravvivere. È questa dunque l'essenza della lotta? L'esaltazione primordiale che ti avvolge mentre metti a rischio la tua vita? La gioia di vedere morire una persona perché questo significa che tu sei ancora vivo?" Pensò che qualunque cosa sarebbe accaduta nella sua vita, non avrebbe mai dimenticato quel momento. Era un marchio che sarebbe rimasto per sempre indelebile nel suo cuore. Lentamente, il torso del capo dei banditi sembrò venire trascinato da una forza invisibile verso Damius, ma nessuno se ne accorse. A terra c'era una pozza di sangue, ma i tre sopravvissuti se ne accorsero solo alla fine; era impossibile cancellare le tracce, e chiunque fosse passato non avrebbe potuto



non vedere quello scempio.

In una tasca della giubba sul torso del capo, Damius si stupì di trovare due smeraldi, oltre a tre chiavi, e ripose il tutto fra i suoi averi. Il cielo si rabbuiava rapidamente. I tre si incamminarono per tornare alla caverna, ma non accesero torce per non dare nell'occhio. Quando credettero di aver percorso lo stesso tragitto dell'andata, Damius creò magicamente delle luci che si mossero verso la parete della montagna, ma purtroppo non rivelarono alcun ingresso. Pensarono di essere ancora troppo indietro e camminarono ancora, poi decisero di tornare indietro, poiché sicuramente avevano già sorpassato l'accesso la prima volta che si erano fermati. Difatti, tornando indietro di parecchio, raggiunsero la loro meta.

Rackran era troppo grosso per poterci entrare, così Lothan gli propose di restare all'ingresso, così avrebbe potuto anche fare la guardia, e gli diede una torcia. Dall'interno, sentivano già le grida e le risa dei goblin.

I due umani si inoltrarono cautamente e il più silenziosamente possibile nello stretto percorso, finché raggiunsero un bivio. Versi dei pelleverde provenivano da entrambe le direzioni. Optarono per la grotta di sinistra e avanzarono fino a vedere, grazie alla luce di alcune torce alle pareti, una decina di persone incatenate: tra gli umani c'erano anche alcuni nani e un elfo; essi picconavano contro la roccia, mentre otto goblin armati sorvegliavano gli schiavi ridacchiando.

Lothan aveva paura: Damius non era in grado di combattere e Rack era fuori... era solo. Probabilmente sarebbero arrivati altri nemici, e allora si sarebbero trovati davvero nei guai. Si augurò soltanto di avere fortuna e che Damius facesse meglio possibile ciò che sapeva fare. Lui voleva liberare i prigionieri e sperare che quelli lo aiutassero a battere i suoi avversari. Mentre ancora si chiedeva se sarebbe stato in grado, si accorse che, alla vista di quegli esseri schifosi che schiavizzavano i suoi simili, era già partito all'attacco.

*Fine VI parte*

Racconto inedito

# L'ombra di Longshore

parte III

di Gaia Lattanzi

«Ikkei ha scelto bene ancora una volta» cominciò a spiegare Elisei, «tutti penseranno che eri troppo inesperto per sopravvivere ai Tatuati, ma abbastanza devoto da sacrificare la tua vita per la mia incolumità. Gioisci... ti ricorderanno come un eroe.»

I vetri della finestra andarono in frantumi mentre quattro figure irrompevano all'interno, poi Daigo non vide più nulla.

Kato attendeva da dieci minuti; nonostante le comunicazioni fossero state interrotte aveva potuto sentire i rumori della lotta che avveniva ai piani superiori, ma c'era qualcosa che non lo lasciava tranquillo, una sensazione che gli impediva di festeggiare intimamente della vittoria conquistata tanto faticosamente. Dodici minuti erano troppi per i suoi compagni anche nell'ipotesi che avessero trovato una decina di uomini a difesa di Eisei, avrebbero già dovuto fare rapporto; poi comprese e lo sguardo si mosse rapido lungo tutta l'altezza dell'edificio: non un suono, non una luce, nessun urlo di guerrieri pronti all'ultima difesa... La trappola l'avevano tesa a loro, gli Aironi dovevano averli

scoperti, ma come? Kato pensò rapidamente e si rese conto che la gilda che avevano corrotto poteva aver benissimo incassato i soldi di Namito e poi aver deciso che era conveniente non avere una nuova Triade nel territorio; maledisse la mancanza d'onore di certi individui e gettò con rabbia al suolo il comunicatore per avviarsi verso il cancello il più rapidamente possibile. Non aveva fatto che pochi metri quando si bloccò e si voltò verso la pagoda; anche ammettendo che Eisei avesse saputo dell'imboscata non poteva certo aver avuto ragione di quattro Tatuati da solo e se ci fossero stati uomini a proteggerlo il combattimento sarebbe durato più a lungo e a ben pensare i suoi compagni con un po' di fortuna avrebbero avuto la meglio, quindi tornò su i suoi passi, ma deviò leggermente verso l'ingresso deciso a dare il colpo di grazia nel caso ce ne fosse stato bisogno. La ghiaia sotto i suoi piedi scricchiolava in modo sinistro, il frinire dei grilli e il gracidare delle rane non aveva ancora ripreso a riempire l'aria umida della notte, ma Kato sapeva che gli animali avevano una sensibilità spicata verso la tragedia e il sangue; la

porta della pagoda era chiusa, ma non a chiave e si ritrovò solo e al buio nell'atrio della dimora di Eisei. Le scale che conducevano al piano superiore apparivano inquietanti, ma erano l'unica via per salire fino alle stanze del Boss degli Aironi Bianchi, per cui l'uomo si fece coraggio e appoggiò il primo piede sul gradino di legno, allineando le spalle alla parete per non essere colto di sprovvisa; la salita era lenta, ogni gesto soppesato da Kato con estre-



ma attenzione, pronto a cogliere ogni cambiamento nell'ambiente ed eventuali gemiti di sopravvissuti. Arrivò al piano dalle cui finestre erano penetrati i Tatuati e vide nella penombra i sottili separè di carta di riso che dividevano gli ambienti: alcuni erano riversi al suolo, altri ancora dritti, ma stracciati e sporchi di un liquido scuro. Non ci volle molta fantasia per comprendere che si trovava davanti alla scena del combattimento e per questo cercò di fare ricorso a tutto quello che aveva imparato nel corso degli anni; la mano era ferma e il respiro regolare, i passi felpati e misurati, l'unico segno del disagio crescente dell'uomo era una goccia di sudore che dalla tempia scivolava lentamente lungo il lato del viso. L'aria era pregna dell'odore di sangue e morte, si aspettava di trovare uno scenario terrificante, ma aveva solo sfiorato la realtà con i suoi pensieri più macabri; quando superò i resti delle pareti provvisorie la luce che filtrava dall'esterno illuminava appena dei corpi dilaniati riversi al suolo in pose del tutto innaturali. Kato aveva visto molte scene raccapriccianti durante il suo servizio per il Loto Nero, ma niente di ciò che aveva conosciuto aveva mai raggiunto questi livelli: per ridurre in quel modo i suoi compagni doveva essere stata usata una forza ben al di là delle normali capacità umane, le ferite che segnavano i loro corpi erano profonde con margini strappati, quasi che una fiera avesse affondato gli artigli nelle loro carni, e fra l'altro correvano seguendo le linee dei tatuaggi che contraddistinguevano i guerrieri d'élite come in un ultimo gesto di scherno. Kato mosse rapido lo sguardo per individuare Eisei e il giovane ragazzo che li aveva condotti fin lì; il secondo era per terra, segnato da numerosi lividi, il collo spezzato, ma ciò che colpì il sicario del Loto fu l'espressione di terrore congelata sul volto del galoppino. Di Eisei nessuna traccia: forse il vecchio si era messo in salvo lasciando indietro il ragazzo, la cui morte era senza dubbio opera dei Tatuati, ma questo non spiegava la fine degli uomini che Namito gli aveva affidato; mano a mano che studiava la situazione una sensazione di disagio cresceva dentro di lui e il

buonsenso lo spinse ad arretrare nella speranza di raggiungere le scale e potersi allontanare il più velocemente possibile. Quando Kato si trovò sulla soglia della stanza si voltò di scatto, con l'adrenalina che correva impetuosa nelle sue membra e una sensazione di paura sgradevole e violenta che stringeva la bocca dello stomaco; le scale erano a un soffio, ma la sua attenzione fu rapita da altro: una mostruosa ombra si allungava davanti ai suoi piedi, informe e gigantesca era comparsa in un attimo. Kato sapeva che doveva fuggire, ma le sue gambe rimasero ferme, la voce strozzata in gola, le mani fredde e sudate, troppo distanti dalle sue armi; mentre una risata grottesca a cavernosa si alzava alle sue spalle l'uomo maledisse il Loto Nero, Namito e gli Aironi Bianchi, quando all'improvviso un dolore lancinante lo pervase e con orrore vide una mano artigliata, disumana, uscire dal suo ventre. Il tatuaggio di un Airone Bianco ormai distorto e corrotto si intravedeva appena sull'avambraccio di quella creatura, coperto com'era di sangue. Kato tremò e fu consapevole che niente di tutto quello che aveva visto al servizio del Loto Nero era paragonabile a quello che aveva visto in questa pagoda e per la prima volta in vita sua pregò che la Fratellanza non li abbandonasse; ma per lui era ormai troppo tardi: l'artiglio venne ritratto e il suo corpo, spezzato come un fucello, cadde al suolo in un pozza di sangue. Non riusciva a vedere altro che il pavimento e quella lunga ombra che lo ghermiva, che ghermiva tutta Longshore. Poi, finalmente, il buio.

*Fine*

*Racconto inedito*

# Follia Rossa

parte III

di Elisa Radicioni

Rouge vede solo il suo riflesso nello specchio e dietro di sé una figura sfocata; per un attimo si sente spaesata poiché non ne capisce il motivo, ma poi Claude continua a spiegarle: «Guardati... sei sicura di voler rinunciare alla tua immagine? Non potrai più rivedere la tua smisurata bellezza né su uno specchio né su una foto, un video o persino sul riflesso dell'acqua. Sei disposta veramente ad abbandonarla per sempre?»

«L'importante non è la mia immagine» risponde la giovane mortale, «ma poter riuscire a vedere la tua per l'eternità.»

Al termine di quelle parole lui la prende di

nuovo per mano e la porta di fronte alla grande finestra, e allargando le braccia verso il vetro esclama: «Guarda! Potrai mostrarti solo dopo il calar del sole e dovrai tornare nelle tenebre prima che giunga l'alba. Saresti veramente disposta a rinunciare al giorno, alla luce e al calore del sole?»

Si girò verso di lei tenendo sempre le braccia allargate e attendendo una risposta.

«Rinuncio al sole, al suo calore e alla sua luce per vivere nella notte. Non rimpiangerò questa scelta, poiché l'ho fatto per amore.»

Claude con un movimento velocissimo si avvicina alla sua amata, le prende una mano



e la appoggia sul suo viso; lei sente un corpo liscio e freddo che per un secondo la fa rabbrivire. Quindi egli baciò la sua mano calda e riappoggiandola sul suo viso le fa compiere ripetutamente un piccolo movimento, simile a una carezza, e le dice: «Senti la mia pelle... è fredda e liscia come quella di un cadavere. Vuoi rinunciare anche a questo? Alle tue bellissime gote che arrossiscono ogni qual volta ti trovi in mia compagnia?»

La ragazza arrossisce ancor più del solito, poi sorride e abbassa lo sguardo, come se quel complimento inaspettato l'avesse imbarazzata: «Non è fondamentale... il colore della mia pelle.»

Quasi esasperato dal sentire quelle parole, in un attimo Claude cambia totalmente la sua espressione e all'improvviso prende la donna per un braccio e con violenza la scaraventa sul letto bloccandole i polsi con le mani e mettendosi in ginocchio sopra di lei. Rouge si sente confusa e spaventata, ma al tempo stesso eccitata, e il suo volto divampò ancor più di prima; poi socchiuse gli occhi abbandonandosi completamente al lui.

«Sei eccitata vero? Vorresti fare l'amore con me, no? Senti tutte queste emozioni? Questo subbuglio di sensazioni? Io ormai le sento solo in minima parte rispetto a quando ero mortale come te. Comincerai a divenire più fredda non solo fisicamente, ma cambierai anche emotivamente. Non potrai più godere fino in fondo. Rinunceresti veramente a questo? Al tuo amore per me, ai tuoi sentimenti, al nostro rapporto?»

Notando di aver alzato la voce, le lascia le braccia, ma rimane sopra di lei nella stessa posizione, guardandola negli occhi.

Desirée nel vedere gli occhi tristi di lui distoglie lo sguardo e non risponde. Qualche secondo dopo, con uno scatto gli afferra la testa e lo tira a sé, baciandolo con passione. Senza staccarsi mai dalle sue

labbra si siede sul letto, poi molto delicatamente si stacca e avvicinandosi al suo orecchio gli sussurra: «Voglio fare l'amore con te ancora una volta.»

Lei comincia a sbottonargli la camicia e lui si solleva in ginocchio; sedendosi sui talloni le afferra le mani per fermarla, poi avvicina il viso al suo e le dice: «Potresti perdere tutto questo se deciderai di diventare come me.» Per lei è come se Claude non avesse mai detto quelle parole e lo bacia con tutta la passione che ha in corpo; con un rapido movimento si siede sopra di lui. Lentamente e con dolcezza si spogliano a vicenda, rimanendo nudi l'uno sopra l'altro, e diventando in breve un groviglio di corpi eccitati che si accarezzano e si baciano fino a quando la passione giunge al suo culmine... per l'ultima volta.

*Fine*



# Espansioni Homemade: perché?

La passione per un gioco non si esaurisce con esso

di Marco Bertarelli

Arrivare oggi a parlare di espansioni homemade di *Mutant Chronicles* è, per me, una sensazione strana, perché, abituato a guardare sempre avanti con molta lungimiranza, cercando di prevenire il futuro in modo da non farmi trovare impreparato, vorrebbe dire, fosse solo per un attimo, guardare invece indietro la lunga strada percorsa fino a questo momento in cui sto scrivendo questo articolo proprio su questo argomento.

Infatti, la prima constatazione che mi sento di fare è, pensandoci anche solo per un momento, che sono già trascorsi dieci anni dal 1997, anno in cui *Mutant Chronicles* terminò di essere diffuso ufficialmente, e ancora lavoro con pieno entusiasmo per non far morire questo gioco, portando avanti, insieme ad altri collaboratori, la mia inesauribile passione per questo GCC.

Come già scritto nel mio articolo sul quarto numero del *Dragoniere*, *Mutant Chronicles* ebbe un grande successo all'epoca, sicuramente grazie alla sua diffusione capillare (in ogni edicola), in un periodo agli albori dei GCC in Italia, e quindi, a differenza di oggi, con pochissima concorrenza. Infatti, grazie a questo fatto, molti ragazzi ora circa trentenni furono colpiti e contagiati dall'ambientazione technofantasy e dalla relativa semplicità del gioco di carte.

La prima espansione, *Doomtrooper*, contenente le famose carte Rare, aveva, nella stragrande quantità delle carte Comuni, già tutto il necessario per giocare (veniva incontro sia ai fans delle Megacorporazioni che a quelli dell'Oscura Legione) e, con l'uscita successiva di *Inquisition* e *Warzone*, l'assorti-

mento era davvero completo per tutti i gusti. Nel 1995-1996 uscirono anche *Mortificator*, *Golgotha* e *Apocalypse* (quest'ultima potenziava, grazie ai temibili Poteri Ki, la Corporazione Mishima).

Nel 1997, quando uscì invece *Paradise Lost*, ricordo che intuì subito che c'era qualcosa di indefinibile. Intanto quest'espansione uscì, chissà perché, in box da 36 bustine (contrariamente ai box da 20 bustine caratteristici di tutte le altre sei espansioni precedenti), ma soprattutto la cosa strana era che fu distribuita solo nei negozi specializzati e non nelle edicole, a parte qualche bustina con allegato il calendario del 1997 di *Mutant Chronicles*, con conseguente molto minore diffusione rispetto alle altre espansioni.

Inoltre, altra cosa che non quadrava fu la tiratura: estremamente più bassa e assolutamente non paragonabile a nessuna delle sei espansioni che la precedettero (anche se, a dire il vero, anche *Apocalypse* era andata di parecchio calando). Questo fatto comporta che tuttora alcune carte Non Comuni di *Paradise Lost*, sono difficilissime da trovare (molto più difficili da trovare di una qualunque Rara!) e chi ha la fortuna di possederle se le tiene ben strette nel proprio raccoglitore, in quanto ciascuno è consapevole che sarebbe impossibile trovarle di nuovo in futuro (o meglio, al giorno d'oggi già sarebbe davvero oro colato trovare un solo collezionista che sia disposto a cederle, al di là del prezzo!).

Comunque, questi scricchiolii sospetti non lasciarono presagire, o meglio, onestamente nessuno voleva né credere né soprattutto accettare il fatto che, purtroppo, *Paradise*

*Lost* fu per la fortunata saga di *Mutant Chronicles* il canto del cigno.

Invece, con la successiva improvvisa fine di *Mutant Chronicles* furono davvero molti i ragazzi, presi dalla collezione, dall'ambientazione, dal gioco in tutto e per tutto a rimanere stupiti, spiazzati e delusi dal fatto che non uscivano più espansioni per il GCC che amavano più di ogni altro e che avrebbero desiderato a tutti i costi.

Nel frattempo, però, mentre *Mutant Chronicles* era vivo, avevo intessuto una fitta rete di scambi di carte con tutti gli appassionati collezionisti dell'epoca, e quando si trovarono anche loro spiazzati dalla mancanza di nuove espansioni e nuove carte, parlando insieme a loro mi resi conto in effetti della grande amarezza, della delusione che c'era in giro e, contemporaneamente, del grande desiderio che *Mutant Chronicles* continuasse ad andare avanti, non si sa in che modo, ma alla fine non importava, purché si fosse andato a tutti i costi avanti.

Dopo un paio di anni nel limbo, qualche appassionato e collezionista cominciò, così per puro gioco, a scrivermi e a postare qualche semplice elenco di qualche ipotetica carta con cui sarebbe stato bello poter giocare, scrivendomi il titolo della singola carta e il relativo testo. All'inizio, in effetti, non davo molto peso alla cosa, però raccoglievo questi elenchi volentieri, sempre nell'ottica di non

sprecare mai nessuna idea relativa a *Mutant Chronicles*.

Con il passare del tempo il materiale andava via via aumentando e gli appassionati, desiderosi di nuove ipotetiche carte, erano sempre più numerosi. Qualcuno, un po' più audace, provava anche a disegnare qualche guerriero o qualche equipaggiamento. Nei mesi successivi anche gli interessati progredirono: infatti, usando l'Homemade Construction Kit (praticamente le camicie delle carte, senza i testi e senza l'immagine centrale), si divertirono a scrivere i testi, non più su pezzi di carta ma sulle camicie vere e proprie, e qualcuno addirittura anche a inserire un disegno apposito.

La conseguenza fu che, invece di ricevere semplici testi di carte, cominciai a ricevere dei CD contenenti già le carte complete! Successivamente, esaminando le richieste sempre più pressanti da parte dei numerosi appassionati e quantificandole anche nel numero, cominciai a prendere sul serio la richiesta reale di realizzare concretamente quello che i numerosi appassionati di *Mutant Chronicles* richiedevano a me medesimo.

Essendo però io di mia natura un collezionista, ammetto esigentissimo e volto sempre al massimo della qualità, se non alla perfezione (non ho mai trattato per principio, negli scambi, carte che avessero fatto anche una sola partita!), mi rendevo conto che, se il passo si doveva fare, doveva comunque essere fatto presentando a tutti i costi un





prodotto strabiliante e perfetto sotto ogni punto di vista. Anzi, sempre per una mera questione di principio, o lo facevo alla grande o non lo facevo affatto. D'altronde, il collezionista generico è, a sua volta, esigentissimo e pignolo anche più di me e sicuramente non si sarebbe facilmente accontentato di una via di mezzo o di un prodotto mediocre, sapendo soprattutto che si sarebbe potuto fare molto di più.

Ho cominciato, quindi, a scartare subito in tronco l'eventualità di stampare in maniera casalinga, con le stampanti classiche a getto di inchiostro o laser, anche perché questa opportunità avrebbe poi avuto come effetto, al massimo, quello di stampare ad esempio su una pellicola adesiva per poi applicarla su altre carte di *Mutant Chronicles* già esistenti, ad esempio sulle numerose Comuni. Con questo tipo di stampa, però, non solo la risoluzione, in generale della carta e in particolare delle immagini, sarebbe stata molto bassa, ma avrebbe comportato comunque una non facile applicazione precisa e omogenea della pellicola sulle carte stesse, oltre al fatto che si sarebbe poi stati costretti a giocare sempre con le bustine protettive, sia per non rovinare la stampa che per evitare che la pellicola adesiva, magari a forza di mescolare le carte, si aprisse in alcuni punti.

A questo punto non rimaneva che varcare la soglia di una tipografia professionale e trovare il giusto compromesso tra le varie soluzioni possibili. La prima cosa da decidere era il cartoncino su cui la carta doveva essere stampata: naturalmente più lo spessore (e la rigidità) aumenta, più il prezzo sale. Ovviamente, oltre un certo limite era meglio non andare, altrimenti si potevano trovare delle difficoltà nel mescolare le carte stesse.

A questo punto scelsi quello che offriva la migliore concretezza e rigidità e, allo stesso tempo, una buona elasticità (la resistenza ad accidentali piegature improvvise) e che tutto sommato si avvicinava allo standard delle carte originali, in modo da non differire di molto all'atto del mescolamento.

Il problema più grosso però non era stato affatto risolto: gli angoli.

Infatti tale semplice stampa avrebbe fornito certamente carte rigide e maneggevoli allo stesso tempo, ma... con angoli quadrati! Per trovare una soluzione si poteva mettere il singolo mazzo contro una sagoma definita e premere dall'alto verso il basso, ma questa soluzione la scartai, perché avrebbe creato una non omogeneità nel taglio degli angoli: per capirci, mettendo il mazzo sotto la macchina manuale e premendo verso il basso la sagoma, la prima carta del mazzo avrebbe avuto gli angoli più arrotondati dell'ultima, per un effetto di conicità nel taglio dall'alto verso il basso.

Rimaneva solo l'unica soluzione che avrebbe sistemato le cose per sempre e una volta per tutte: ricorrere alle famigerate fustelle apposite, con la notevole spesa che avrebbe comportato costruirle su misura.

Nel frattempo, con le prime prove di stampa, notavo che il fronte della carta, per quanto si sarebbe potuta migliorare la gestione dei colori, rimaneva sempre un po' spento... per non dire mediocre, e dentro di me non ero soddisfatto perché la carta perdeva molto, così, di primo impatto.

Ragionando sopra questo fatto, nei giorni seguenti mi venne all'improvviso un'idea: plastificare frontalmente la carta e lucidarla, in modo da rendere l'immagine frontale molto più nitida e accattivante, pur facendo rimanere il retro come le altre classiche carte di *Mutant Chronicles*.

Naturalmente, anche questo processo aveva un ulteriore costo, che si sarebbe andato a sommare al già più costoso cartoncino e, soprattutto, al costo delle fustelle apposite.

Sommati tutti i costi, compresi quelli dell'impaginazione tipografica, la somma finale fu di svariati milioni delle vecchie lire e, per poter

fare il salto di qualità, dovevo essere più o meno sicuro di riuscire ad ammortizzare la spesa e a saldare il conto alla tipografia!

Ho cominciato, quindi, a contattare tutti i collezionisti che mi avevano inviato le famose idee personalizzate e anche tutti coloro che mi avevano chiesto semplici carte, sentendo il loro parere sull'idea concreta di realizzare espansioni homemade di *Mutant Chronicles* in un formato molto curato.

La risposta, all'unisono, è stata che praticamente non ne vedevano l'ora, anzi, mi sprovavano senza tanti mezzi termini anche a sbrigarmi!

Ritornando all'analisi dei costi, stimando quanti set di espansioni sarebbero occorsi per poter ripagare le notevoli spese e il numero dei collezionisti interessati, quest'ultimo era sicuramente inferiore, il che voleva dire assumersi un grosso rischio, cioè di rimettere di tasca propria qualche milione di lire.

Ricordo che non fu affatto una scelta facile, ma la cosa determinante che mi convinse a fare questo passo fu la successiva stampa di prova. Infatti, desiderando vedere la soluzione della stampa nella versione con il fronte plastificato e lucidato, ne ordinai, sempre a mie spese, una stampa di un foglio di prova. Quando mi fu mostrato il risultato rimasi esterrefatto, non credevo ai miei occhi: le carte avevano una lucentezza e una brillantezza in ogni minimo dettaglio (nulla a che vedere con la classica stampa tipografica!) che le rendevano splendide sia all'impatto visivo che al tatto e, addirittura, avrebbero reso non indispensabile anche l'uso della

bustina protettiva, in quanto ampiamente più resistenti delle originali!

Quando le vidi per la prima volta dissi a me stesso: "Sono davvero strabilianti, mai vista una stampa simile, è assolutamente impossibile che non possano piacere", e così andai deciso per la stampa totale e per il grande passo.

Alle prime consegne fioccarono i commenti positivi (di cui solo alcuni scritti sulla pagina del mio sito relativa alle homemade) e il tam tam si sparse velocemente facendo accorrere immediatamente anche i collezionisti più sonnolenti.

Il risultato finale fu che non solo saldai rapidamente il conto della tipografia (se mi fosse andato male avrei dovuto chiudere subito i battenti!), ma questo fatto mi impose, spinto sempre dalle numerose richieste, addirittura di uscire l'anno seguente con un altro blocco di inedite espansioni! E così via, da allora, ininterrottamente fino ad oggi.

Ora, dopo avere realizzato finora 68 espansioni, scritte e inviatemi dai vari appassionati, per un totale di oltre 3.500 nuove carte, e risultando quindi sempre soddisfatte le richieste degli appassionati stessi che mi richiedevano tassativamente questo, torno a guardare di nuovo avanti... e ne vedo almeno altrettante. Anzi, in verità... non riesco a vederne la fine.

#### Per approfondimenti:

MUTANT CHRONICLES ITALY  
[www.mutantchronicles.it](http://www.mutantchronicles.it)



# L'ombra dei Colossi

Lasciatevi conquistare dalla sfida che un ragazzo e il suo cavallo lanciano al destino

di Marco Perri

Non è un evento che capita spesso. Girovagare per i siti internazionali di videogiochi, tra centinaia di notizie, recensioni e immagini, una di esse ti rapisce lo sguardo. Osservi un attimo meglio, vedi un ragazzo con un cavallo. Davanti a lui un gigante di pietra, immenso, imponente, fa sembrare il primo una formica. Eppure, dall'immagine puoi notare il suo sguardo deciso, spada impugnata, non sta fuggendo.

Guardi incuriosito il nome in cima alla pagina, quegli effetti di luce, quella grafica dolce e surreale ti fanno posare lo sguardo sul voto. Rimani colpito, non te lo aspettavi; controlli su un altro sito, il voto non accenna a scendere sotto il nove. Non

smetti di controllare, non capisci cosa abbia di così speciale.

Poi leggi: seguito spirituale di *ICO*. E capisci. Dopo una mezz'ora fai una media veloce, anche questa volta il risultato è abbondantemente sopra il nove. Pochi giorni dopo, lo hai tra le mani. Non sai perché, ma qualcosa ti dice di iniziare a godere. Non ti dimenticherai mai di quelle ore passate con il pad nelle mani.

## Lo scontro tra un uomo...

Semplicemente, un ragazzo. Lo stile sublime non fornisce dettagli fisici, ma puoi quasi sentire la sua giovane età. Il senso di dinamicità, l'aura di purezza che lo circon-





da, l'amicizia con il suo fedele cavallo Agro, tutto questo in un'immagine quasi sfocata. Ha un obiettivo: restituire la vita alla sua amata, morta per colpa di una causa mai spiegata. Un ragazzo, un piccolo, grande eroe, e il suo equino si avventureranno in una terra lontana e misteriosa, totalmente inesplorata, immensa ma allo stesso tempo limitata e piena di paesaggi meravigliosi, alla ricerca di una leggenda, un racconto che narra di un modo, nascosto fra quegli orizzonti, che possa riportare in vita la fanciulla.

La presentazione sta per iniziare, tra musiche magnifiche e surreali, che al solo chiudere gli occhi ti trasportano in una nuova dimensione. Riapri, sei in un altro mondo. Segui un cavallo che avanza, in groppa un uomo, solo dopo tenti di indovinare l'età; dietro di lui, appoggiato al cavallo, un corpo femminile. Dietro di esso, un'atmosfera che tra giochi di luci, di ombre e di colori ti fa viaggiare con la fantasia. Non sai dare una dimensione dell'aura che circonda quel luogo, ma è qualcosa di bello e appagante.

La telecamera mostra le bellezze di un paesaggio lussureggiante e allo stesso tempo triste, malinconico, quasi volesse riflettere



lo stato d'animo del ragazzo. Il tempio di cui si parla nella leggenda è in lontananza, per arrivarci bisognerà passare sull'unico, immenso ponte che permette di andare oltre le alte montagne che separano le terre sconosciute da quelle esplorate. Si entra. La visuale si espande, orizzonti sconfinati e fantastici si intrecciano creando una atmosfera di calma e armonia, la luce soffusa del sole sembra far dimenticare l'obiettivo del viaggio. La porta del tempio all'estremità del ponte si apre, una spirale conduce nei sotterranei i viaggiatori. Dopo aver percorso l'atrio di ingresso, il corpo viene adagiato su un piedistallo. Una luce dall'alto ti risveglia e ti riporta alla realtà; c'è un solo modo per far tornare in vita la ragazza: uccidere tutti i colossi che dominano quella terra mistica. È ora di incamminarsi.

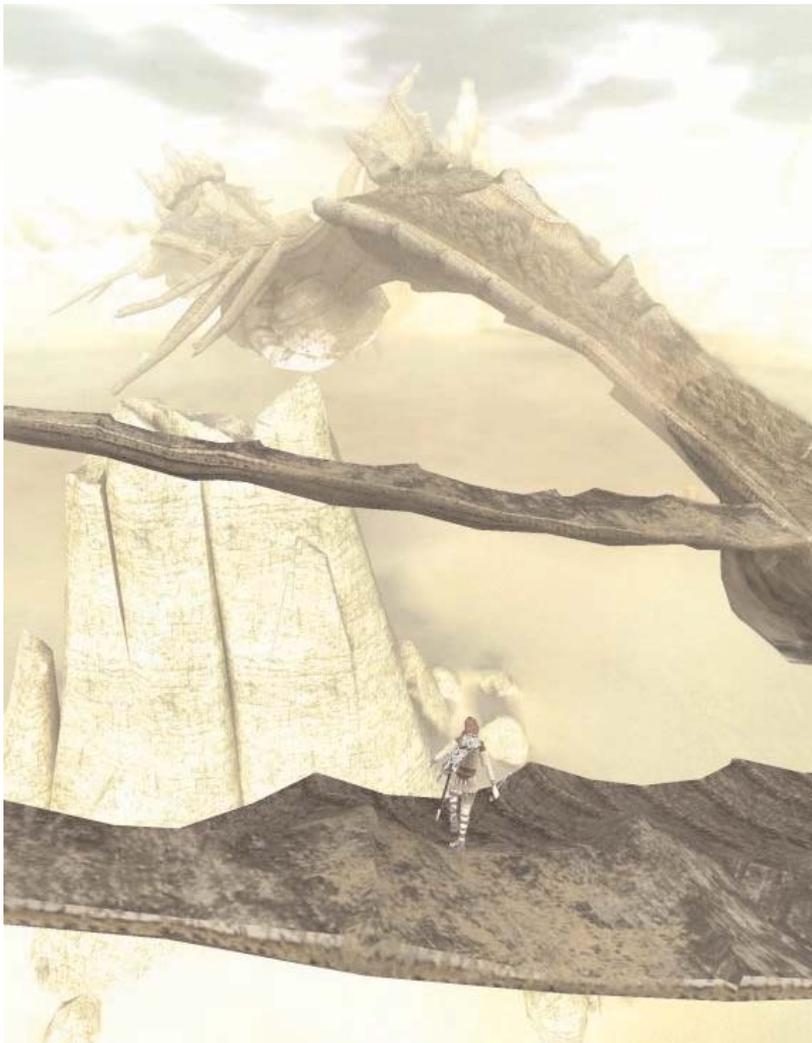
#### ...e i colossi

Semplicemente, maestosi. Le pianure e le montagne che ci separano dalle nostre

future e ignare vittime sembrano come abbracciare con la loro bellezza e dolcezza la cavalcata del ragazzo. Il suo amore dovrà dargli la forza di affrontare dei nemici immensi e pericolosi, ma per il ragazzo contano solo le dimensioni del suo cuore. Quando si sta per entrare nella prima zona di battaglia, un canyon, pronti per osservare con i propri occhi tali bestie, finalmente capisci il perché di quei voti e di quelle recensioni estasiare. La musica diventa incalzante, magnifica, ti trasporta con la sua forza emotiva e ti spinge ad avanzare. La visuale si sposta e finalmente hai davanti a te il primo colosso da affrontare. Un piede enorme avanza nel canyon, una figura immensa e bestiale, dai tratti quasi umanoidi, prosegue il suo percorso. Sarà la tua freccia a dirle che sei lì per abatterla. Lo scontro ha inizio!

#### Scalare i nemici, che passione!

Avrei bisogno di più di un paragrafo per colosso solamente per descrivere la sua bellezza e le sue peculiarità, ma non voglio rovinare il divertimento altrui. Voglio però dire una cosa: dal momento in cui inizierete a scalare i colossi in cerca dei punti critici in cui colpire, stando attenti a non cadere e saltando di volta in volta tra la peluria e gli appigli in movimento, una scossa di divertimento estremo vi percorrerà la spina dorsale. Inizierete a sorridere, siete davanti a qualcosa di estremamente curato e emozionante: mai ho provato una sensazione simile, un senso di libertà e di coraggio come quello che ha portato quel ragazzo ad affrontare quei bestioni giganteschi mi riempie il cuore. Quei





colossi non hanno colpa, molte volte mi sono sentito un verme nell'ucciderli. Ma è l'unico modo per salvare la fanciulla, le imprese titaniche che il ragazzo dovrà superare riescono nell'obiettivo di trasportare il giocatore dentro quel mondo surreale e silenzioso.

Ogni bestia mistica ha il suo design curatissimo e piacevole, una propria identità ed emana un carisma difficilmente quantificabile, la sua sfida nel sopravvivere contro un semplice umano con un cuore e un coraggio immenso è qualcosa che porterà il giocatore a inventarsi di volta in volta una tattica diversa per raggiungere i punti focali e abbattere l'obiettivo.

Le sfide che la voce del tempio ci darà di volta in volta porterà il ragazzo e il suo cavallo Agro in terre ogni volta differenti e affascinanti, sempre travolti e conquistati da quell'atmosfera onirica che contraddistingue questo fantastico titolo per la fortunata console *Sony PlayStation 2*.

Vi avventurerete per montagne, pianure, valli, fiumi, laghi, templi sommersi (splendida e sempre nel mio cuore la battaglia contro il terzo colosso), deserti, rovine e arene. Avrete davanti a voi battaglie via terra, via acqua, addirittura via aria! Ognuna di esse vi lascerà nel cuore e nella mente delle immagini e delle sensazioni che non dimenticherete facilmente, verrete trasportati in un modo così dolce e impercettibile che diventerete voi i protagonisti, sarà vostro il coraggio e il cuore che vi porteranno a compiere le imprese titaniche che si stagliano di fronte a voi.

#### Commento finale

Non lasciatevi fuggire questo prodotto, seppure del 2005 conserva un fascino talmente magnetico al quale difficilmente, una volta preso in mano e

visto cosa avete davanti gli occhi, riuscirete a resistere.

Dalla geniale mente di Fumito Ueda (*Sony Computer Entertainment Japan*) e musicato dal grande Kow Otani, lasciatemi dire che *Shadow of the Colossus* è veramente uno dei videogiochi più belli e originali che siano mai usciti. Che aspettate a comprarlo?

### L'opinione del Dragoniere

#### Note positive:

- Ambientazione e storia davvero affascinanti
- Design dei colossi mozzafiato
- Battaglie epiche indimenticabili
- Colonna sonora da brividi
- Ben 16 colossi più uno segreto.
- Alta rigiocabilità

#### Note negative:

- Frame-rate un po' basso, sui 15 f/s



# Vuoi collaborare con noi?

[www.dragoniere.it](http://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](http://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](mailto:news@dragoniere.it).

Riceverai una risposta entro 48 ore!