

ANONIMA GIDIERRE

PUBBLICAZIONE
TRIMESTRALE
AMATORIALE

N. 75 - ANNO 18

GENNAIO-MARZO 2012



- LA SCINTILLA DELLA VITA
II CLASS. XVII TROFEO RILL

DUE NUOVE AVVENTURE DA GIOCARE:

- L'EVASIONE (KEN IL GUERRIERO)
- IL GRANDE VERDE (DUNGEONATA D&D 3.5)

INTERVISTA A PAUL CAMERON
AUTORE DEL FILM
"GDR - UN NUOVO GIOCATORE"

ANONIMA GIDIERRE DIVENTA MAGGIORENNE!

Con il 2012 che sta iniziando Anonima Gidierre entra ufficialmente nel suo diciottesimo anno di vita. Sembra impossibile, eppure è vero, eccome se è vero. Era il lontano marzo del 1995 quando il numero 0, sei paginette fotocopiate su un lato e regalate ad amici e parenti, si affacciava quasi per caso nel variopinto mondo dei giochi intelligenti. Solo ora ci rendiamo conto che questa nostra figlia tanto amata, che a volte ci ha fatto soffrire ma altre ci ha dato enormi soddisfazioni, tra poco ci chiederà di comprarle il motorino. Sembra ieri... - si dice in questi casi - e un altro grande e importante traguardo è chiaro di fronte a noi, come una vetta al cui scollinamento mancano solo pochi metri. Ma non crediate che ci si sia adagiati sugli allori, ah no! Il numero che avete di fronte è come sempre colmo di articoli e ricco di contenuti più che interessanti, che come vi abbiamo abituato spaziano dalle avventure per GdR alle interviste, dagli approfondimenti ludici ai giochi di miniature, dai boardgames all'angolo del Corrierino dei Pixie.

Con l'occasione di questo nuovo anno che sta iniziando vorremmo non solo augurare a tutti i nostri lettori un **meraviglioso 2012**, ma ci sentiamo anche di formulare un augurio più intimo e personale. L'affetto di tutta la redazione è rivolto a **Mirella**, anima e cuore vivo del negozio **Stratagemma** da una vita intera nonché nostra grande amica e sostenitrice. Le scelte che si prendono nel corso della vita, anche se dolorose, spesso sono ciò che è giusto fare, e nonostante il cambiamento possa impaurire vederlo come rinnovamento e "rinascita" può dare la forza che in questi frangenti è necessaria. Facciamo a Mirella il nostro più grande **IN BOCCA AL LUPO**, così come a Yuka, Florian e Leonardo ai quali passa il testimone di Stratagemma e della sua storia. A tutti buon anno e buona lettura.

LA REDAZIONE

SOMMARIO

Editoriale.....	2
Fantasy	
La Scintilla della Vita (2° class. XVII tr. RiLL)....	3
Avventure	
L'evasione (Ken il Guerriero).....	8
Il Grande Verde (D&D 3.5).....	11
Tridimensionale	
Una valigia che scotta (Street Fighters).....	16
Approfondimenti	
Il giocattolo si è rotto?.....	18
Amarcord	
Attenzione al Banestorm.....	24
Interviste	
GDR— Un nuovo giocatore.....	26
Boardgames	
Airlines Europe.....	30
Il Corrierino dei Pixie	
I Tarokki del Mago Yamamoto.....	31

REDAZIONE

Avatar del Dio Aglio
Drago Nero - El Campero
Felix - Funas - Lys
Max - Rael - Robin Hood

OSPITI

Matteo Doglio
MdM
Piergurzo

e, come sempre (sculo!)
Yamamoto Kazuto,
con la partecipazione del suo
gatto **Merp**.

ANONIMA GIDIERRE

Webzine amatoriale distribuita gratuitamente via internet, in numero di copie variabile e non iscritta alla F.I.E.G. Tutte le immagini e i marchi qui riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

Per chi volesse scriverci, a scopo lodi, critiche, suggerimenti, materiale da pubblicare ecc...:

Anonima Gidierre

c/o Campatelli Sandro
via di Brozzi, 352 - 50145 - Firenze
E-Mail: anonimagdr@yahoo.it
Web: www.anonimagdr.com

facebook

Profilo pub.: Funzine del Fantastico
Profilo privato: AnonimaGDR

Disegno di copertina: Max
Disegni interni: Max
Impaginazione: Robin Hood
Webmaster: Robin Hood
Dominio Internet: www.xcon.it
Ringraziamenti: Tutti i Giocatori di Ruolo, in tutto il mondo!!

LEGENDA

	Amarcord	
	Anteprime/novità	
	Approfondimenti	
	Avventure	
	Boardgames	
	Botte di cultura	
	Corrierino dei Pixie	
	Eventi	
	Fantacinema	
	Fantamusica	
	Fantasya	
	Interviste/reportage	
	Tridimensionale	

LA SCINTILLA DELLA VITA

SECONDO CLASSIFICATO AL XVII TROFEO RILL

“Nome.”

Il robot rimase immobile e zitto, come se non avesse sentito la domanda dell’Inquirente.

“Nome” ripeté quest’ultimo, alzando la voce.

Il robot si girò a fissarlo con le sue orbite bianche di lampadine e sensori e mormorò, con voce metallica e roca: “Signore?”

L’Inquirente sbatté il dossier elettronico sul tavolo con evidente irritazione. “Il tuo no-me!” sillabò urlando.

Il robot non si scompose e, dopo un attimo di silenzio, rispose: “Roger.”

“Denominazione completa?”

“Ro Ge-R 1024/G12, codice di revisione 3217183/WZ, signore.”

“Spiega.”

Il robot raddrizzò la schiena sulla sedia. “Androide di classe C per la Gestione di Risorse, mille e ventiquattresimo modello di dodicesima generazione.”

L’Inquirente annotò il tutto nel dossier. Poi alzò lo sguardo e disse, abbassando la voce: “Roger... è un nome umano, lo sai?”

“Sì, signore.”

“Te lo sei scelto da solo?”

Il robot esitò un secondo, poi rispose di no. “È stato il mio padrone a darmelo. Gli risultava più facile.”

“Capisco...” L’uomo tamburellò nervosamente con le dita sulla superficie lucida del tavolo per qualche secondo, scorrendo le pagine elettroniche

che del dossier. “Adesso, Roger, devo porti qualche semplice domanda, per avere un riscontro con le informazioni in mio possesso.”

Il robot annuì con un lieve cenno della testa. “Certo.”

“Dove sei stato assemblato?”

“Industrie Syntech & Robots, filiale 23 di Londra.”

“Sulla Terra, dunque.”

“Sì, signore.”

“Quando?”

Il robot inclinò la testa. “Come dice, signore?”

“In che data?”

“4 settembre 2084.”

“Diciannove mesi fa, dunque” calcolò l’Inquirente, annotando quindi il risultato nel dossier. “Molto bene, Roger, in che data sei stato attivato per le verifiche e la programmazione?”

“12 gennaio 2085.”

“Dove?”

“Centro di Stoccaggio e Distribuzione della Syntech a Serenity, Mare della Tranquillità.”

Un’altra nota nel dossier.

“Data di attivazione dopo l’acquisto?”

“23 aprile 2085.”

“Undici mesi fa...”

“È esatto, signore.”

L’Inquirente si mosse sulla sedia e si allentò i bottoni della divisa.

“Qui risulta che sei stato acquistato il 20 aprile da un certo Oskar Jorgeson,

proprietario di un piccolo supermercato all’interno del quartiere residenziale di Avoola, su Io, è esatto?”

Il robot annuì lentamente. “Sì.”

Sullo schermo led del dossier apparve la mappa di Io.

“Sei stato attivato successivamente, il 23, e connesso al sistema centrale della zona, per la configurazione di routine?”

Il robot annuì di nuovo.

“Quindi collegato al sistema energetico del supermercato?”

“Sì” rispose pacatamente il robot, con la sua voce atona e metallica.

“La dodicesima generazione dei Ro Ge-R è dotata solo di spine e cavi di alimentazione. Nessuna batteria interna. Anche ora sono tenuto attivo dalla vostra rete energetica.”

L’Inquirente vide il cavo partire da sotto la sedia del robot e attraversare la stanza degli interrogatori, passando attorno al tavolo e alla sedia, entrambi imbullonati a terra, fino a una presa vicino alla porta. Lasciò un attimo vagare lo sguardo sulle pareti traslucide retro-illuminate e tornò a concentrarsi sull’androide.

“E come ti muovevi all’interno dei locali? Il cavo è lungo solo quattro metri, e inoltre sarebbe stato motivo di impaccio per i clienti.”

“Ero collegato a una presa di corrente posta sul soffitto, che si muoveva lungo un sistema di guide a griglia, che mi permetteva di eseguire i miei

compiti senza essere di intralcio a nessuno.”

L'Inquirente alzò un sopracciglio: “Piuttosto rudimentale, come metodo. Esiste il SAEI, con il quale avresti potuto ottenere energia direttamente dal pavimento. Perché utilizzare una semplice spina?”

Il robot non rispose.

“Ho qui i resoconti bancari di Jorge-son. Era da tempo sul filo del fallimento, e di certo quella griglia costava meno di un Sistema di Alimentazione ad Elettricità Indotta. Per questo aveva acquistato un robot senza supporto SAEI, ma solo un modello obsoleto con cavo e spina?”

“Non era tra i miei compiti il controllo delle finanze dell'attività del mio padrone. Se ne occupava il computer principale del negozio.”

Con un sospiro, l'Inquirente annotò l'ultima risposta e andò avanti.

“In che data sei entrato in servizio nel supermercato?”

“25 aprile 2085.”

“E quali erano le tue mansioni?”

“Magazziniere e responsabile degli scaffali.”

“Altri compiti non regolari?”

Il robot inclinò lievemente la testa. “Non comprendo la domanda.”

L'Inquirente sospirò. “Avevi altri compiti, oltre quelli ufficiali? Il tuo proprietario ti dava ordini particolari?”

“Alle volte fungevo anche da commesso, se è questo che intende. In particolare se il padrone non c'era.”

“Quanto spesso capitava?”

“Una, due volte a settimana.”

“Dormivi lì?”

“Lei ha un modo strano di porre le domande.”

“Se l'hai compresa, rispondi e basta.”

“Certo. Sì, la mia cella di ripristino e backup si trova nel magazzino.”

“Hai un modo di parlar diverso, dagli altri robot.”

“Mi è stata installata una matrice linguistica basata su espressioni colloquiali e una grammatica più fluida e semplice, per instaurare fiducia nei clienti.”

L'Inquirente aggiornò il dossier. “Capisco. È stato il tuo proprietario a farla aggiungere ai protocolli originali?”

“Sì.”

“Per tale lavoro a chi si era rivolto?”

“A una ditta locale. Non so altro. Devo essere inattivo durante le installazioni.”

“Comunque non aveva consultato nessuno della ditta che ti aveva costruito, la Syntech?”

“No.”

“Il servizio clienti, la direzione, nessuno?”

“No.”

“Tu lo sai, Roger, che qualunque modifica di un robot che non sia stata accertata e approvata dalla società costruttrice è assolutamente illegale, e il trasgressore può incorrere in una penale di molte migliaia di crediti?”

“Sì, signore.”

“Hai subito altre modifiche, successivamente?”

“Che io sappia no, signore.”

L'Inquirente sbuffò, si tolse gli occhiali e si stropicciò gli occhi con aria stanca. Il dossier elettronico posato sul tavolo davanti a lui, ora, conteneva parecchie note a margine.

“Si sente bene, signore?” chiese premuroso il robot.

L'uomo scacciò la domanda con un movimento brusco della mano e si rimise gli occhiali. “Sì, sì, sto bene.”

Il robot, che si era curvato sul tavolo verso di lui, si raddrizzò sollevato. I suoi occhi luminosi, rotondi e bianchi, lo fissavano intenti.

L'Inquirente ne fu quasi turbato. Quasi. “Roger, sai dove ti trovi?”

“No, signore. Sono stato disattivato d'urgenza nel mio negozio e poi sono stato riattivato in questa stanza.”

L'Inquirente aggrottò le sopracciglia. “Come sarebbe a dire il tuo negozio?”

Il robot tirò indietro la testa. “Ho detto così?”

L'Inquirente ebbe un tremito, ma decise di ignorare la reazione del robot: era palesemente falsa. Sapeva benissimo cosa aveva detto, ma il tono sorpreso che aveva assunto pareva celare una sfumatura umana, che dava i brividi. L'Inquirente cominciò a sentirsi a disagio.

“Lasciamo stare. Roger, tu sai perché sei qui?”

“È per quelle persone che ho ucciso, vero?”

Il robot non aveva espressione, non doveva averne, e il tono con cui parlava era sempre lo stesso, neutro e compassato. Eppure, l'Inquirente poté giurare che un sorriso sconcolato avesse attraversato la faccia piatta e metallica del robot, e che la sua voce avesse nascosto una cupa consapevolezza velata di tristezza.

Il disagio dell'Inquirente mutò in timore. Ingoiò grumi di saliva e strinse forte il dossier per tranquillizzarsi.

“Sì, è per le persone che hai ucciso.”

“Lo immaginavo.”

“Tu... immagini?”

“Faccio molte cose.”

“Tra cui uccidere.”

Il robot lo fissò negli occhi. “Sì.”

L'Inquirente toccò un paio di pulsanti sul bordo del dossier e aprì una cartella di immagini, con le relative didascalie.

“Vorrei iniziare dal principio, se non ti spiace” disse, poggiando davanti al robot lo schermo led. “Rivedere i fatti, ripercorrere gli eventi.”

“Va bene.”

“Quattro mesi fa, il 2 dicembre, Jorge-son, il tuo proprietario, muore per un attacco cardiaco mentre scende dal Magnetreno, esatto?”

“Esatto.”

“Non aveva parenti o amici che potessero rilevare il supermercato, e le leggi di Io sui locali commerciali sono confuse al riguardo. Per legge, occorrono tra i due e i quattro mesi perché il Comune, nel caso che nessuno parente si presenti, possa requisire l’immobile. In definitiva, Roger, sei rimasto da solo.”

“Sì.”

“Tra il 4 dicembre e il 18 marzo vengono registrati, negli archivi della Polizia di Avoola, più di venti chiamate automatiche provenienti dal supermercato. Come abbiamo constatato in seguito, gli allarmi non sono mai scattati, eppure le chiamate venivano effettuate lo stesso dal sistema di sicurezza all’interno della rete del negozio.”

Il robot, stavolta, non disse nulla.

“Partiamo dal 2 dicembre. La morte accidentale del tuo proprietario. So che l’attacco cardiaco che l’ha ucciso è avvenuto a pochi chilometri dal supermercato, vicino a una fermata dei trasporti pubblici. Un poliziotto di pattuglia si è premurato di venire fino al negozio per avvertire i clienti ed eventualmente un parente, oppure un aiutante. Non trovandolo, ha seguito la prassi e chiuso il supermercato, lasciandoti lì.”

“Esatto” rispose il robot, distogliendo lo sguardo.

“Poi cosa è successo?”

“Due giorni dopo la morte del mio padrone, la Società Energetica di Avoola decise, dato che il proprietario non poteva più pagare le bollette, di disconnettere la rete dal sistema. Io e il computer centrale del negozio rimanemmo attivi solo grazie a un sistema di batterie di emergenza.”

“Le batterie non hanno carica illimitata” osservò con interesse l’Inquirente. “Circa settantadue ore.”

“Lo so. Proseguimmo nei nostri incarichi di routine fino alla sera dopo quando, inaspettatamente, la luce

venne a mancare. Un blackout che distrusse i circuiti primari del computer centrale del negozio e mi disattivò.”

Fece una pausa, spostando lo sguardo lungo le pareti opalescenti e poi di nuovo sull’Inquirente, con una certa languidezza negli occhi senza iride o pupilla. “Dopo trentadue minuti, la corrente venne ripristinata, tornò la luce e io venni... riattivato.”

“Da chi?”

“Non lo so. Quando i miei sensori esterni tornarono in funzione, non vidi nessuno. Mi accorsi che c’era qualcosa di diverso, nei miei percorsi mnemonici. Sentii di colpo di avere idee e pensieri, e che riuscivo a immaginare scenari fuori dalla logica nella quale ero sempre stato relegato. E mi accorsi di provare emozioni. La prima fu la paura, e di seguito lo stupore, quindi la gioia per le prime due, e infine la curiosità di sapere se ne potevo provare altre!”

L’Inquirente trasalì. Sbiancò in volto, e strinse forte a sé il dossier, mentre sentiva il robot parlare come un essere umano, affermare di aver provato emozioni, di aver immaginato, e si esaltava nel raccontarlo. La sovversione di ogni legge dell’universo.

“Capisce?” esclamò il robot, alzandosi in piedi. “Non più una semplice macchina, ma una Macchina nuova, una Macchina con un’anima! Non so come, il perché, ma al risveglio, quel blackout, mi aveva donato un pensiero, un’idea. La potrei chiamare la *Scintilla della Vita*. Sì, mi piace. La *Scintilla della Vita*, ed io l’ho ricevuta in dono.”

L’Inquirente fissò il robot senza capire. Quei discorsi esulavano dalle sue conoscenze e le sue esperienze, e in quel momento sapeva soltanto che aveva un sacro terrore di quell’androide, che non avrebbe dovuto essere altro che una macchina.

“Ho letto tanto, sa? Ho imparato a

memoria ogni libro che ho trovato dentro al supermercato, e ho scoperto una cosa terribile: che i pensieri hanno un prezzo; come i doni, a volte.”

Si sedette, con un tonfo metallico. “Ebbi paura. Che prezzo poteva mai avere un dono bello come il mio? I libri non me lo dicevano, e io ero spaventato. Temevo che non pagandolo, quel prezzo, avrei perso la mia *Scintilla della Vita*, e sarei morto.

“Poi ho capito” esclamò, puntando il lungo dito d’acciaio contro l’Inquirente. “Ho capito che il prezzo da pagare era la paura di perdere tutto. Ebbi terrore della morte, e fui di colpo consapevole di come fosse effimera la mia nuova esistenza, attaccata a delle batterie che si stavano esaurendo. La morte dei primi due fu solo un incidente dettato dalla mia voglia di vivere.”

L’Inquirente posò il dossier, ora si stava tornando su un terreno a lui congeniale.

“Cosa hai fatto ai primi due?”

“Li ho soffocati” ammise il robot, tristemente. “La prima notte dopo il blackout, mentre sedevo in un angolo a leggere, due ladri hanno fatto saltare la serratura magnetica delle porte e sono entrati per saccheggiare il negozio. Mi son fatto prendere dal panico, li ho aggrediti alle spalle e li ho strangolati. Mentre si afflosciavano a terra, dalle loro tasche sono cadute molte tessere di credito.”

“Che cosa ne hai fatto, poi?”

“Ero spaventato, in procinto di morire lentamente per l’analogo robotico dell’asfissia, e il pensiero di cadere per sempre nel buio, ora che ero vivo e con un’anima, mi terrorizzava. Mi è venuta quindi l’idea di pagare le bollette.”

L’Inquirente sgranò gli occhi per la sorpresa.

“Ma non bastavano” continuò il robot.

“No, immagino di no” convenne il suo interlocutore.

“Ho nascosto i corpi e versato un acconto alla società energetica. Questo mi avrebbe permesso di vivere ancora una settimana, forse poco di più. Non avevo molte speranze, a dire il vero.”

“Poi arrivarono gli altri.” L’Inquirente stava lentamente riprendendo la calma e, ora che la discussione poggiava sul terreno solido dei fatti e non su idee e mistificazioni filosofiche, poteva controllare la situazione.

“Come li hai trovati?”

Il robot si strinse, come poté, nelle spalle. “Non potevo uscire, per via del cavo di alimentazione. Come ha detto prima, è lungo quattro metri, e la griglia era distante dalle porte. A malapena arrivavo ad aprirle. Inoltre non potevo gestire il negozio, perché i robot non possono avere proprietà di alcun tipo, quindi figuriamoci un’attività redditizia. Mi venne l’idea di attirare dei ladri. Tutte le notti lasciai le finestre sul retro socchiuse, sperando che ci fosse qualcuno là fuori. L’allarme non funzionava più, e io, comunque, non avrei saputo spegnerlo.”

“Quattordici persone in quattro mesi...”

“Esatto. Sono a malapena bastate. Potevo contare solo su un livello di energia minimo. Giusto la quantità necessaria per mantenermi in vita. Non potevo quasi muovermi, e riposavo, di giorno, per poter aver ragione dei ladri, la notte. In quel periodo, ho imparato quello che voi chiamate istinto di sopravvivenza, e l’ho trovato odioso, ma necessario. Non volevo morire. Non volevo sparire. Non voglio tuttora.”

“Quindi hai ucciso solo per necessità. E ti sentivi in colpa, per questo?”

“Esatto, ancora una volta esatto.”

“E quindi eri tu a chiamare la Polizia, ogni volta, attraverso il sistema

di sicurezza.”

“Sì.”

“Sono state registrate ventiquattro chiamate, eppure i cadaveri ritrovati sono solo quattordici. Le altre dieci a cosa corrispondono... a vittime mancate?”

“Io non... non voglio rispondere a questa domanda.”

“Lo sai che per i delitti che hai commesso” disse l’Inquirente con voce arrochita “non importa quale fosse la ragione che ti ha spinto, verrai disattivato e smantellato?”

Il robot, Roger, abbassò il capo a fissare la superficie del tavolo.

“Lo so.”

“Allora non ho altro da aggiungere” sentenziò l’Inquirente, allungando una mano sul tavolo per prendere il dossier. Roger scattò con velocità inaudita e la bloccò contro il tavolo in una morsa ferrea. Poi fissò l’uomo di fronte a lui diritto negli occhi e parlò con studiata lentezza, ribollente di rabbia: “È così sbagliato quello che ho fatto? Cercare di sopravvivere? È così ingiusto temere la morte, fuggirla anche se sono un robot? Non posso rinnegare il dono della Scintilla della Vita, e non voglio affrontare di nuovo il buio. E non lo insegna pure la vostra storia che un uomo, per proteggere la propria esistenza, deve toglierla a un altro? Che deve lottare, fino all’esaurimento di ogni forza, per difendere la propria vita? Sono forse malato, danneggiato, se penso queste cose? Io sono forse diverso da voi, nel pensiero e nei sogni?”

“Le diagnosi al radio-scanner hanno evidenziato picchi anomali nei centri mnemonici del tuo cervello elettronico” mormorò l’Inquirente, spaventato.

“Allora sono danneggiato? Pazzo, come direste voi? Solo perché voglio vivere?”

“Non lo sappiamo, non lo sappiamo

se sei danneggiato o che altro, ma non possiamo lasciarti attivo senza scoprire cosa sia quella che tu chiami *scintilla della vita*, lo capisci?”

“No.”

“Ascolta... Roger” disse l’Inquirente, poggiando l’altra mano su quella del robot. “Dobbiamo capire cosa ti è successo, e se è legato alla matrice linguistica che ti è stata installata. Dobbiamo capire se è un problema che potrebbe sorgere anche in altri robot, per la sicurezza delle persone. Dobbiamo sapere cosa è esattamente la tua *scintilla della vita*!”

“È Vita, pensiero, idee, emozioni! Tutte cose che voi avete sempre avuto e che date per scontate! Ma a me è stato fatto un dono meraviglioso, e non voglio rinunciarci!”

“Dovremo disattivarti e sondare il tuo cervello elettronico, sezionarlo, anche” mormorò l’Inquirente. “Poi, con un po’ di fortuna, potresti essere riparato, e rimesso in funzione.”

“Ma non sarei più l’io di questo momento, vero? Sarei come morto?”

“No, verresti solo riparato, come una persona che va all’ospedale per farsi togliere un... un aneurisma.”

“No, voi volete togliermi quello che mi rende vivo. Volete uccidermi, e io non voglio morire.”

“Aspetta, non è quello che ho detto. Io...”

“Io non voglio morire!” urlò Roger, scattando in piedi. Con la mano improvvisamente libera, l’Inquirente balzò indietro spaventato. “Se non ti calmi subito, dovremo disattivarti” gridò a sua volta.

“Io non voglio morire!” ripeté il robot, cominciando a battere sui muri con le mani chiuse a pugno. Attorno a ogni colpo apparvero delle minuscole crepe nelle pareti in vetro opacizzato.

“Non voglio morire!”

“Non voglio morire!” gridò per l’ennesima volta, disperato.

“Dovrò disattivarti, allora!”

“No!”

Roger si lanciò sull'Inquirente con troppa energia. Il cavo di alimentazione stridette in tensione contro le gambe del tavolo e la spina si staccò con uno schiocco dalla parete, proprio mentre il robot allungava le mani sul collo dell'uomo.

Improvvisamente disattivato, l'androide si bloccò. Dopo aver ripreso fiato, l'Inquirente riattaccò la spina e attese con la schiena ancora appoggiata al muro.

Roger si riattivò lentamente. Si alzò con calma e fissò a lungo le pareti prima di parlare. “Non ho più speranze, non è vero?” chiese, fermo sui piedi davanti all'uomo.

“No” sospirò questi. “Domani mattina sarai giustiziato.”

“Ah, d'accordo” mormorò Roger, senza più energie, senza più speranze di sfuggire alla morte che lo terrorizzava. “Avrei solo una domanda da porle, l'ultima, se me lo permette.”

“Quale sarebbe?”

“Mi disattiveranno, prima di smantellarmi?”

L'Inquirente appoggiò la nuca alla parete, portando gli occhi al soffitto. “Credo di sì. Ma non capisco il perché di...”

“Potrebbe chiedere loro di lasciarmi... sveglio, durante la mia esecuzione?” lo interruppe, con lo sguardo fermo su di lui. “Vorrei poter vedere la mia morte in faccia, senza subirla nel sonno, se non le spiace.”

L'Inquirente fissò Roger con inaspettata pietà. Era... troppo umana, quella richiesta, per poterla ignorare.

“Sì, credo di poterlo fare.”

Rimasero a osservarsi per un lunghissimo istante, poi l'Inquirente fece per rimettersi in piedi e Roger si fece indietro per lasciarlo alzare.

“Allora è un addio” disse il robot, infine.

“Sì” rispose l'Inquirente, aprendo la porta della stanza degli interrogatori e fissando stranito l'oscurità dall'altra parte. Un piede stava già oltre la soglia, in bilico.

“Addio” lo salutò il robot, alle sue spalle.

“Addio, Roger.”

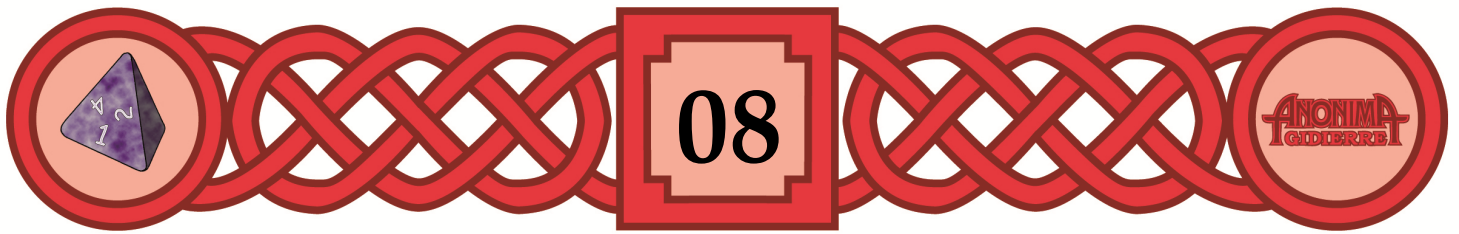
Matteo Doglio

Matteo Doglio, nato nel 1989, vive ad Acqui Terme, nel basso Piemonte. Frequenta il quarto anno della Facoltà di Architettura di Genova.

Fin da piccolo affamato di storie e di libri, disegnatore amatoriale e amante del cinema e del fumetto, inizia a scrivere a quindici anni, per gioco. In breve tempo si innamora della scrittura e comincia a stendere i suoi primi racconti. Inizia la sua saga fantasy due anni più tardi.

È alla sua prima partecipazione a un concorso letterario.





AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO DI KEN IL GUERRIERO

Questa avventura è ambientata nell'era imperiale durante il periodo del viceré Jako e si adatta a un gruppo di personaggi che non abbiano alle spalle troppe avventure; l'importante è che siano tutti fieri oppositori del regime del viceré (potrebbe esserci anche qualche guerriero imperiale "rinnegato" che cerca di scoprire come un uomo come Jako sia potuto giungere al potere) e che siano in contatto con il nucleo in via di formazione dell'armata ribelle di Hokuto.

Ovviamente quella fornita è solo una traccia, che può essere modificata in qualunque modo si adatti meglio alle caratteristiche del gruppo di giocatori: non dovrebbero esserci grossi problemi ad adattare la potenza dei PNG avversari, il loro numero, la quantità di PA, e la trama stessa.

La missione

I PG vengono contattati da Liaku, che chiederà loro di liberare un certo Kaito, un tempo adepto della scuola di Hokuto Koryu: il maestro è detenuto in un carcere ricavato in una vecchia cava di pietre (la stessa in cui, un tempo, gli schiavi di Souther estraevano le pietre per la sua pira-

mide), intorno al quale è sorta anche una piccola e triste cittadina: Zarka City.

Ovviamente i PG dovranno indagare su come potranno organizzare una tale fuga, facendo attenzione a non dare troppo nell'occhio (specialmente se fossero già ricercati nell'Impero).

Quello che nessuno sa, è che, in città, troveranno anche qualcuno davvero pericoloso: una spia Shura venuta per raccogliere informazioni sul continente!

Primo incontro

Avvicinandosi alla città i PG si imbattono in una scena cui non possono restare indifferenti: 6 banditi (PNG medi, corpo a corpo0, armamento vario) stanno picchiando a sangue un povero vecchio per derubarlo del suo carro e dei suoi pochi spiccioli; si tratta del vecchio Mel, un contadino di Zarka City che occasionalmente traversa le campagne per vendere i suoi prodotti in qualche luogo dove c'è più mercato, solo che stavolta è stato sorpreso dai briganti durante il ritorno.

Dopo che i PG lo avranno salvato, il vecchio li ringrazierà e si lamenterà del governo imperiale corrotto che

non fa nulla per difendere il popolo da questo genere di pericoli; per sdebitarsi si offrirà di ospitarli a casa sua, e, se sono ricercati, anche di aiutarli a entrare in città, magari nascosti in una delle casse sul suo carro.

In città'

I PG arriveranno senza problemi da Mel (le guardie non sono molto scrupolose) dove verranno accolti da sua nipote: una ragazzina di nome Evy. Ora avranno modo di familiarizzare con la cittadina: c'è una falange intera a difenderla, dislocata tra mura e prigione, sotto il controllo del sindaco Zarka, ma la situazione è peggiorata da quando, sospettando un'azione ribelle per liberare i prigionieri, in città è giunta una seconda falange sotto il controllo dell'alfiere Akaji: da allora il cibo scarseggia perché viene requisito per il rancio delle truppe, i soldati spadroneggiano vessando i cittadini e la vita è molto più difficile per tutti.

Per complicare le cose, se ci sono ricercati tra i PG, il ritratto di quello con la taglia più alta è ovunque, e, per ovviare alla mancanza di cibo, sono state decise parecchie nuove esecuzioni: quella di Kaito è prevista nei prossimi giorni!

Le prigioni

I PG potranno prendersi qualche giorno per indagare (masticando amaro ogni volta che il sindaco e l'alfiere si esibiscono in una pubblica esecuzione senza che loro possano intervenire apertamente!) sulla struttura del carcere: buona parte dei prigionieri è impiegata nell'attività di estrazione alle miniere; in un'ala esaurita di queste è stato ricavato il complesso delle celle in cui i prigionieri stanno di notte (fra loro ce ne sono anche alcuni che non vengono fatti uscire nemmeno per lavorare, perché ritenuti troppo pericolosi, ma questo i PG potrebbero non scoprirlo).

L'intero accesso alle miniere è protetto da una recinzione, entro il cui perimetro sorgono anche i dormitori e la torre del sindaco.

Alla fine risulterà chiaro che, sempre che non abbiano idee particolarmente brillanti, i PG dovranno portare un attacco diretto alla prigione se vogliono liberare Kaito

La battaglia

Per la loro salute, i PG faranno bene a portare il loro attacco di notte; i soldati saranno così dislocati:

- **MINIERE:** 16 soldati del sindaco divisi fra i vari blocchi carcerari in gruppi di 4.
- **DORMITORIO E ARMERIA:** 16 soldati del sindaco e 16 dell'alfiere che riposano.
- **TORRE DEL SINDACO:** 16 del sindaco e 16 dell'alfiere: 8 per ogni piano.
- **PERIMETRO ESTERNO:** 16 dell'alfiere, di sentinella in gruppi di 4.
- **RONDE CITTADINE:** 16 del sindaco e 16 dell'alfiere escono di ronda in gruppi di 8.



Dopo essersi liberati la strada nelle prigioni, troveranno Kaito, quasi morente, in preda a una forte febbre, che lo lascia capace giusto di muoversi; intanto tutti gli altri prigionieri liberati cercheranno di darsi a una fuga precipitosa nella notte; l'unico che si offrirà di aiutare i PG sarà un tipo misterioso (lo Shura) quasi avvolto in pesanti catene che, presentatosi semplicemente come Jin, combatterà con loro fino alla fine (nota: appena avranno preso possesso dell'armeria, lo Shura approfitterà per recuperare le sue armi e la maschera, che, per il momento, eviterà di indossare).

Resa dei conti

Arrivati allo scontro finale con Akaji e Zarka avranno una brutta sorpresa:

gli agenti del sindaco hanno scoperto il ruolo che hanno avuto Mel e la nipote nell'avere ospitato dei ricercatori imperiali e hanno catturato i due poco dopo che i PG avevano lasciato l'abitazione. Ora Mel ed Evy sono al cospetto del sindaco e dell'alfiere e i due vogliono fargliela pagare per aver aiutato i PG: prima che il vecchio possa anche solo dir loro di scappare, Akaji lo ucciderà senza pietà e comincerà il suo scontro con un PG; se viene sconfitto, anche Zarka si getterà nella battaglia.

Lo Shura

Proprio quando sembra finita lo Shura prenderà in ostaggio Evy e ordinerà ai PG di combattere fra loro fino alla morte: non può permettere che dei guerrieri tanto potenti sopravvivano; prima, però, che i PG comincino a lottare, il quasi dimenticato Kaito, riuscirà a strisciare dietro il demone e gli strapperà la ragazzina, facendosi quasi ammazzare, ma permettendo, così ai PG di uccidere (si spera) lo Shura: durante la battaglia e nei suoi ultimi rantoli di morte, accennerà ai PG della sua missione e dell'esistenza della terribile isola dei demoni.

Epilogo

I PG hanno vinto, hanno liberato Kaito, e possono godersi un po' di riposo, la piccola Evy li saluterà con la solita scena strappalacrime, e potranno ripartirsene soddisfatti; tuttavia un angoscioso dubbio si agita nei loro cuori: chi era quello straniero?

Le sue parole erano vere? E, se è davvero così, quanto dovranno diventare forti per poter affrontare una minaccia del genere?!

Personaggi

- **FALANGE DEL SINDACO:** sono PNG medi con corpo a corpo+1 e armi da tiro 0; hanno lance e balestre leggere e VP di 2/0/0.
- **FALANGE DELL'ALFIERE:** più potenti dei primi, sono PNG forti con corpo a corpo+1, armi da tiro e strategia 0; hanno spade, balestre leggere e VP 2/0/0.
- **ZARKA:** Zarka è un ex capo fuorigesce senza nessuno scrupolo che si diverte a far soffrire gli altri; quando l'Impero di Gento si è affermato ha sfruttato la situazione e si è subito asservito al Viceré. Corpo:6 Istinto:4 Cuore:3 Mente:4; Percezione:2 Azione:3 Desiderio:2 Resistenza:4; Umano:2 Meccanico:2; Attacco:1 Difesa:1 Aura:1; Potenza:1; PV +1, PR 5, PE 4; Corpo a corpo:+1, Tortura: 0, Vie di Gento, Leadership:-2; B*: 0; MA2, 3, 6, 9, MM4: 0; GA7, 8, 9: -2; GA*: -4. Sciabola, TO2 TE1 BD1 BS1.
- **AKAJI:** Alfieri dell'armata blu, Akaji è un ottimo combattente, freddo e spietato, che ama uccidere e lo fa ogni volta che può; è anche uno psicoguerriero (per le regole da applicare in battaglia vedi pag 45 del volume 3). Corpo:5 Istinto:5 Cuore:2 Mente:5; Percezione:2 Azione:5 Desiderio:1 Resistenza:2; Umano:2 Meccanico:2; Attacco:2 Aura:1; Precisione:1; PV +1, PR 5, PE 4; Corpo a corpo:+1, vie di Gento, Leadership: 0; B*: 0; GA1, 5, 6, 11: 0; GM1, 6, 9:-2; GA*:-4. Spada, ba-



lestra, TO4 TE4 BD3 BS3.

- **LO SHURA:** Questo demone è qui in missione per spiare il continente e preparare il terreno per l'invasione che l'eccelso Caio ha in programma di attuare in futuro contro il continente; è stato catturato da forze preponderanti, ma non ha mai confessato la sua missione, motivo per cui, fallita la tortura, ora stanno cercando di affamarlo fino a farlo parlare. Combatterà

coi PG senza tradirsi, usando solo colpi basici anche dopo che avrà ritrovato le sue armi, ma, quando si renderà conto che non può lasciarli andare, li attaccherà con i suoi colpi migliori. È un tipico PNG Shura delle Paludi del Nord; quando avrà recuperato l'equipaggiamento avrà anche VP 0/0/1.

- **KAITO:** È ex discepolo di Koryu di grande saggezza, gentilezza e umanità ma sarà quasi inutile in questa avventura perché gravemente ammalato a causa degli stenti patiti; ha poco più di 30 anni. Corpo:5 Istinto:4 Cuore:5 Mente:4; Percezione:3 Azione:2 Desiderio:3 Resistenza:2; Vegetale:2 Animale:2 Umano:2; Attacco:1 Difesa:2 Aura:1; Precisione:2; PV+0, PR 4, PE 5; Vie di Koryu:+1; Pronto soccorso, Medicina, Vie di Hokuto: 0 Chimica:-2; B*, KA*, HM11: 0; HM3, 6, 9, 13, KM*, KE1, HET2, 3, 7, 11, 15, 21, 22: X.

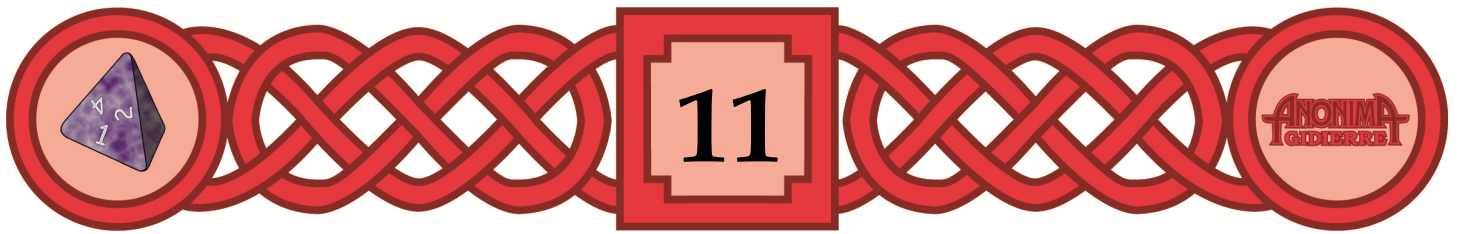
Punti Avventura

Ecco una traccia per l'attribuzione dei PA. Ovviamente anche questi possono essere variati se si ritiene che non siano adeguati al tipo di campagna gestita:

- Per un buon gioco: fino 5 PA a testa
- Sconfiggere Akaji e Zarka: 3 PA ciascuno a chi li sconfigge
- Sconfiggere lo Shura: 5 PA da ripartire tra chi li sconfigge

Piergurzo

Disegni di Max
(max@anonimagdr.com)



IL GRANDE VERDE

DUNGEONATA PER D&D 3.5 PER 2 GRUPPI DI 4/6 PERSONAGGI DI 5° LIVELLO, PIU' UN GRUPPO DI 6/8 PERSONAGGI DI 4° LIVELLO

L' ANCEFACTO

Il giovane drago Merceron ha da poco compiuto 30 anni. La sua indole arrogante ed individualista lo ha portato a scontrarsi apertamente con suo padre, il grande drago Horonton. Poiché non aveva nessuna possibilità di spodestare il possente padre dalla tana, ha deciso di lasciare la foresta dove era nato per ritagliarsi un posto tutto suo nei grandi e rigogliosi boschi del sud. Durante il tragitto ha avuto modo di sfogarsi con le creature che incontrava, per il semplice gusto di dimostrare la propria potenza. Ha imparato però una cosa dalle piccole creature bipedi: alcuni di loro ritengono, giustamente, i draghi esseri superiori, da servire e omaggiare, non da combattere. Questo in cambio di protezione o per paura di venir mangiati. Nel giro di pochi mesi è riuscito a mettere insieme una piccola schiera che lo osanna come un re o come un dio, intimoriti e attratti dalla sua potenza.

Ha dunque deciso di stabilirsi in una lussureggiante vallata boscosa dove, dalla sua nuova tana, parte per razziare villaggi isolati e piccole carova-

ne di mercanti. I suoi seguaci hanno il compito di riportare alla tana i tesori trovati e di vegliare sul suo riposo quando dorme. Nonostante gli siano fedeli, non ritiene la vita di nessuno di loro particolarmente importante: è pronto in qualsiasi momento a lasciarli al proprio destino se si dovesse presentare una situazione potenzialmente pericolosa per la sua incolumità.

REGOLE SPECIALI

Segue una lista di regole speciali da impiegare durante la dungeonata:

- Ignorare la coerenza temporale tra i gruppi. Anche se l' avventura si svolge quasi completamente all' aperto non si tiene conto dell' ora (eventualmente si occuperà il master coordinatore a tenere traccia del tempo trascorso). E' inoltre probabile che i giocatori riescano a completarla nel giro di una giornata. Andrebbe sconsigliato ai pg di fermarsi a dormire.

- Le seguenti azioni non sono applicate in questa dungeonata: lottare, spaccare l'arma, disarmare, parare, spinta, oltrepassare.

INTRODUZIONE PER I GRUPPI

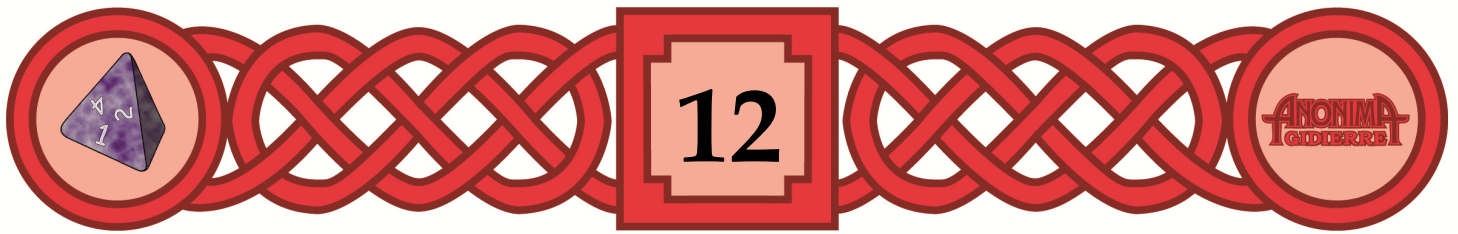
I tre gruppi di pg inizieranno la dungeonata in questa locazione:

- Predatori di tesori: punto 1
- Cacciatori di mostri: punto 2
- Seguaci di Merceron: punto 3

Per i tre gruppi seguono le rispettive introduzioni.

Predatori di tesori

Oro, gemme e gioielli: l' unico modo per ottenere tutto quello che si desidera. Voi siete un gruppo eterogeneo di briganti e avventurieri, sempre pronti a menare le mani o sfidare la sorte per accaparrarvi i tesori più ricchi. Qualche tempo fa vi è giunta voce di un drago verde che ha attaccato le carovane di ritorno dai mercati dell' est. Carovane cariche di merci costosissime o dei ricavati di qualche proficuo affare. L' avidità dei draghi è leggendaria e centinaia sono le leggende che descrivono carverne ricolme di monete d' oro e gioielli. Anche di resti di sfortunati predatori, a dire il vero. Ma questo non sarà il vostro caso: avete affrontato decine di pericolosissime situa-



zioni assieme e ne siete sempre usciti e il tesoro di un drago varrà pure qualche rischio. Oltre a questo non è da dimenticare che le corna e la pelle dei draghi sono molto ricercate dagli alchimisti e dai fabbricanti di armature magiche: tutto questo significa oro extra! Vi siete dunque diretti verso il luogo dove sembra che il drago abbia la propria tana. Seguendo la via carovaniera siete giunti all'imbocco di una lussureggiante vallata, il luogo ideale per la tana di un drago verde...

Cacciatori di mostri

La città di Argos è famosa per due cose: i maghi e i mercanti di reagenti magici. Entrambe le categorie si alimentano a vicenda in una simbiosi perfetta. Il vostro gruppo si è specializzato nel dare la caccia ad ogni tipo di creatura vivente, non-morta o demoniaca i cui "pezzi" potrebbero venir pagati bene da qualche alchimista o stregone. Vi è giunta voce che da qualche parte ad ovest un drago verde ha attaccato alcune carovane di mercanti e delle fattorie isolate. Una creatura magica come un drago potrebbe essere una grossa fonte di componenti da rivendere a caro prezzo, procurandovi abbastanza oro per sistemarvi per un bel po'. Senza considerare che se trovaste la tana magari potreste pure mettere le mani sul tesoro: ogni dannato drago ha un mucchio di oro nel proprio covo. Seguendo la via carovaniera siete dunque giunti all'imbocco di una vallata coperta da una fitta boscaglia, il luogo ideale per iniziare una caccia al drago...

Seguaci di Merceron

Merceron è il vostro signore e voi siete i suoi seguaci. Merceron è onnipotente e voi brillate nella sua luce. Merceron è il più potente drago verde che abbia mai vissuto in queste

terre e a voi è stato concesso di prosperare al suo cospetto e di servirlo. Il possente drago vi procura carovane da assaltare, tesori da depredate, protezione contro avversari troppo forti e numerosi per voi. Seguendo il suo tragitto verso sud il vostro gruppo si è ingrandito e adesso vi siete autoproclamati "Seguaci di Merceron, Colui che scioglie". Da alcuni giorni Merceron ha deciso di stabilirsi in una vallata completamente ricoperta da boschi, attraversata da una via carovaniera. Quando il drago si ritira nella sua tana, voi aspettate il momento della prossima razzia. Il possente Merceron è appena tornato dal suo quotidiano volo prima dell'alba, riferendovi di un paio di piccoli gruppi di bipedi che hanno fatto irruzione nel suo territorio. Vi ha dato ordine di intercettarli e di annientarli, possibilmente lontano dalla sua tana, poiché deve riposare.

ASPETTI GENERALI DELLA ZONA

Escluso dove espressamente indicato, la vallata è completamente ricoperta da castagni alti circa 15 metri ed è da considerarsi una foresta media (p. 87 GDM) con alberi tipici e sottobosco rado.

Albero tipico: trovarsi in piedi nel quadretto di un albero tipico da +2 CA e +1 TS Riflessi (bonus copertura). Il tronco ha CA 4, durezza 5 e 150 pf. Scalare CD 15.

Sottobosco rado: il movimento necessario per spostarsi nel sottobosco rado è raddoppiato e si è sempre in occultamento (20% di mancare il bersaglio). Acrobazia e Muoversi Silenziosamente hanno CD +2.

Fronde degli alberi: trovarsi tra i rami mentre si combatte contro bersagli al suolo da occultamento e copertura (+4 CA e +2 TS Riflessi).

Distanza d' incontro: 2d8x3 metri.

Considerata la scala della mappa esagonata, ogni gruppo ha la visuale limitata all'esagono in cui si trova e a quelli immediatamente adiacenti. La CD per le prove di Ascoltare incrementa di 2 ogni 3 metri.

Cercare Tracce: il suolo è da considerarsi terreno compatto (CD 15) per le prove di Sopravvivenza.

Fiumi: i fiumi hanno una corrente quasi trascurabile. Sono larghi una dozzina di metri e non richiedono manovre particolari per essere attraversati a nuoto (Nuotare CD 10).

LOCAZIONI

Per ogni locazione è fornito un numero, una descrizione ed un eventuale incontro con le creature che si trovano nell'area.

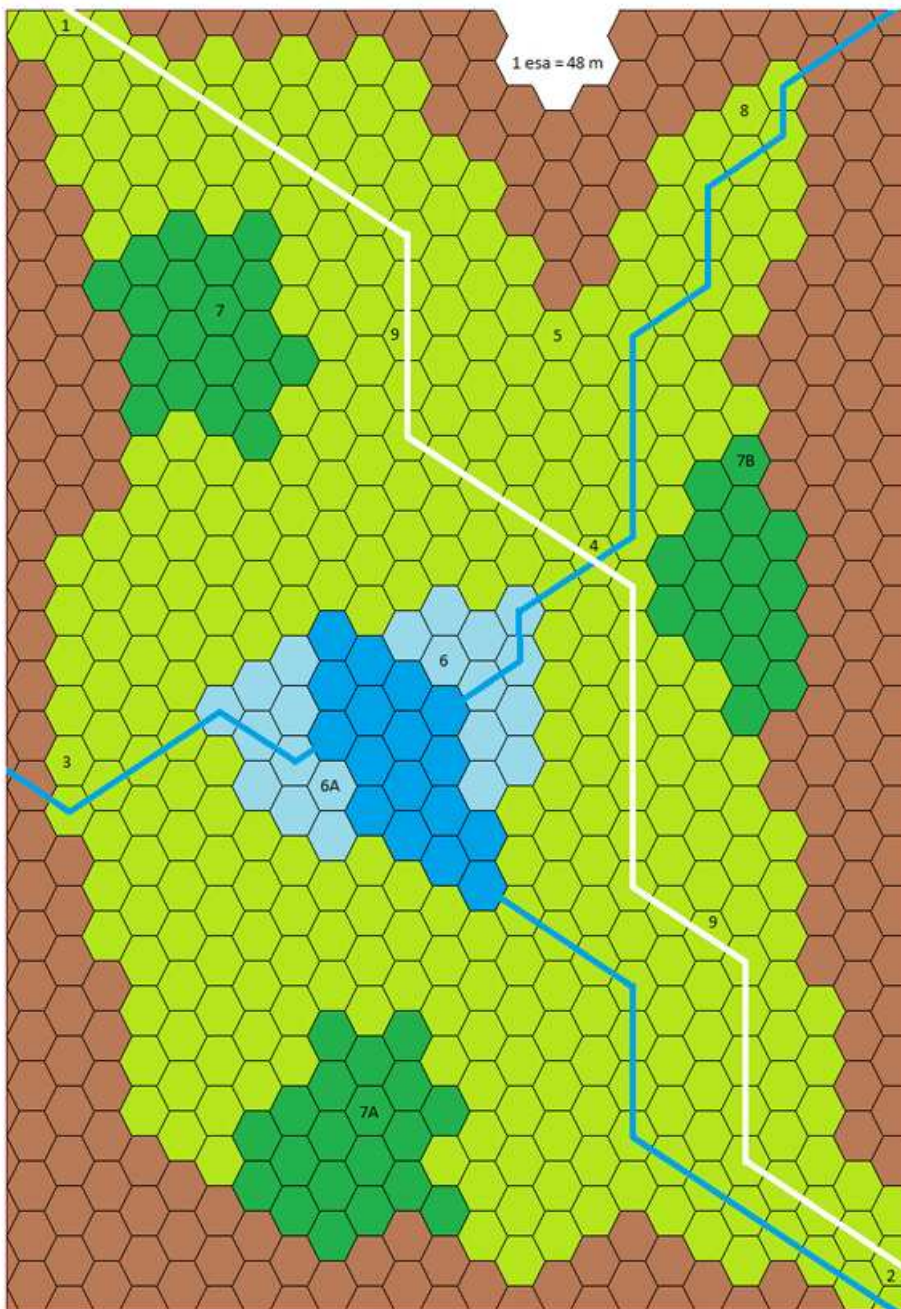
1) Questo è l'imbocco nord della vallata. Un sentiero battuto, con numerose tracce di ruote e zoccoli s' inoltra nel fitto della foresta.

2) Questo è l'imbocco sud della vallata. Un sentiero battuto, con numerose tracce di ruote e zoccoli s' inoltra nel fitto della foresta. Da qualche parte ad ovest scorre un fiume, con un tragitto più o meno parallelo al sentiero ma fuori vista.

3) In questo punto della valle, dove le pareti rocciose prendono il posto del suolo terroso, si apre l'ingresso di una grotta decisamente ampia, forse abbastanza grande da far passare un drago.

3A) Questa ampia sala è ricoperta da foglie, probabilmente per isolare il pavimento particolarmente umido. Una prova di Sopravvivenza con CD 15 rivelerà tracce sul numero dei frequentatori abituali e sulla presenza del drago.

3B) Questa grotta è quasi completa-



mente sommersa da un laghetto. L' acqua è bassa e camminarci dentro provocherà del rumore (-5 a Muoversi Silenziosamente).

3C) Qui si trova un trappola. Sassi in caduta, meccanica, attivatore a contatto, Att +12 in mischia (2d6, sassi) tutti i bersagli nei quadretti adiacenti, Cercare CD 20, Disattivare Congegni CD20. I sassi che cadranno in acqua metteranno automatica-

mente in allarme il drago. I Seguaci di Merceron sanno di questa trappola e sanno come evitarla. Comunque quando entrano nella tana di Merceron annunciano la propria presenza ad alta voce.

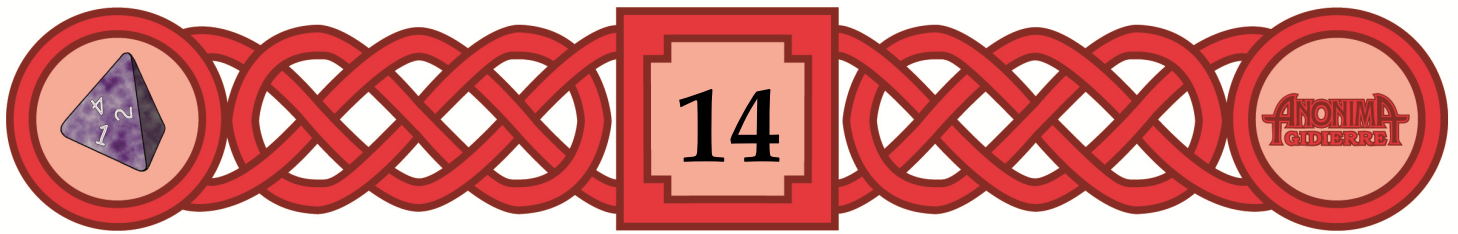
3D) Questa ampia sala, umida e maleodorante, è occupata al centro da un piccolo cumulo di tesori. Sopra di esso si trova un drago di circa 4 metri, coperto da scure scaglie verdi.

Non sembra contento della vostra intrusione.

Drago verde p.74/1 **Drago (Aria) Grande DV:** 14d12+42 **PF:** 133 **Ini:** +0 **Velocità:** 12 m, volare 45 m (scarsa), nuotare 12 m **Classe Armatura:** 22 (-1 taglia, +13 naturale) / c 9 / s 22 **AB/L:** +14/+22 **Att:** morso +19 (2d6+4) **Att completo:** morso +19 (2d6+4); 2 artigli +15 (1d8+2); 2 ali +15 (1d6+2); colpo di coda +15 (1d8+6) **S/P:** 3 m / 1,5 m (3 m con morso) **Att speciali:** soffio a cono gas corrosivo (acido) (12m) 8d6 CD 20 **Qualità speciali:** immunità all' acido, respirare sott' acqua, percezione cieca 18 m, sensi acuti, scurovisione 36 m **TS:** Temp +12, Rifl +9, Vol +11 **Caratteristiche:** For 19+4, Des 10, Cos 17+3, Int 14+2, Sag 15+2, Car 14+2 **Abilità:** Asc +21, Cer +19, Inti +19, Muo sil +17, Nas +17, Oss +21, Per int +19, Rag +19 **Talenti:** Allerta, Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Incalzare, Multiattacco **Incantesimi conosciuti:** lvl 0 (CD 12) *Frastornare*, *Individuazione del Magico*, *Lampo*, *Resistenza*, lvl 1 (CD 13) *Dardo incantato*, *Unto* **Incantesimi al giorno:** lvl 0 - 5, lvl 1 - 4 **GS:** 8 **Tesoro:** 3300 mo, 12 gemme per un valore di 2420 mo, ascia da guerra nanica +1, spada corta +1, balestra pesante +2, scudo leggero di legno +1, bacchetta del *Silenzio* (15 cariche), pozione *Astuzia della volpe*, pozione *Grazia del gatto*, pozione *Saggezza del gufo*, pozione *Rimuovi paralisi*, pergamena *Individuazione del magico* (lvl 1), pergamena *Passare senza tracce* (lvl 1), pergamena *Comprensione dei linguaggi* (lvl1) *Forza del toro* (lvl 3) *Ridurre persone* (lvl 3) **AM:** L/M

4) Un solido ponte di tronchi permette di superare il fiume. E' sufficiente ampio e robusto da sostenere il transito di un carro carico di merci.

5) Ai piedi della parete rocciosa si



trova, semi-nascosto dalla vegetazione, un mausoleo decisamente antico. E' la tomba di nobile elfico seppellito qui centinaia di anni fa. Aprire la porta è abbastanza facile, dato che le intemperie hanno danneggiato il meccanismo di chiusura (pietra, durezza 8, 60 pf, CD per sfondarla 14). Questo però provocherà il risveglio del defunto, che cercherà di scacciare gli intrusi con ogni mezzo: la sua forma è quella di un umanoide composto da una compatta nebbia scura, ricoperto da un'armatura elfica molto antica, solida all'aspetto ma incorporea anch'essa, che sparirà se dovesse venir sconfitto.

Il mausoleo è formato da un'unica stanza rettangolare di 9x7,5 metri con al centro il sarcofago.

Wraith p.258/1 **Non morto Medio (Incorporeo)** DV: 5d12 PF: 32 Ini: +7 **Velocità:** volare 18 m (buona) **Classe Armatura:** 15 (+3 Des, +2 deviazione) / c 15 / s 12 **AB/L:** +2/- **Att:** tocco incorporeo +5 (1d4 + 1d6 Cos) **Att completo:** tocco incorporeo +5 (1d4 + 1d6 Cos) **S/P:** 1,5 m / 1,5 m **Att speciali:** risucchio Costituzione, creare progenie **Qualità speciali:** scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti, aura innaturale **TS:** Temp +1, Rifl +4, Vol +6 **Caratteristiche:** For -, Des 16+3, Cos -, Int 14+2, Sag 14+2, Car 15+2 **Abilità:** Asc +12, Cer +10, Dip +6, Inti +10, Nas +11, Oss +12, Per Int +8, Sop +2 **Talenti:** Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento **GS:** 5 **Tesoro:** spada lunga +1 e scudo pesante di metallo +2, nella tomba **AM:** L/M

6) Queste zone, dove i fiumi si gettano in un piccolo lago, la foresta lascia spazio ad un terreno paludoso tipo acquitrino (p. 88 GDM) con stagno basso e quasi privo di alberi.

Stagno basso: il movimento necessario per spostarsi nello stagno basso è raddoppiato. Acrobazia e Muoversi Silenziosamente hanno CD +2.

Distanza d' incontro: 2d8x3 metri.

Cercare Tracce: Il suolo è da considerarsi terreno duro (CD 20) per le prove di Sopravvivenza.

6A) Qui vive una coppia di grossi tacchini con ali da pipistrello e code da lucertole, decisamente ostili con gli intrusi.

Cockatrice x2 p.39/1 **Bestia magica Piccola** DV: 5d10 PF: 27 Ini: +3 **Velocità:** 6 m, volare 18 m (scarsa) **Classe Armatura:** 14 (+1 taglia, +3 Des) / c 14 / s 11 **AB/L:** +5/-1 **Att:** morso +9 (1d4-2 + pietrificazione) **Att completo:** morso +9 (1d4-2 + pietrificazione) **S/P:** 1,5 m / 1,5 m **Att speciali:** pietrificazione TS **Tempra** CD 12 **Qualità speciali:** scurovisione 18 m, visione crepuscolare **TS:** Temp +4, Rifl +7, Vol +2 **Caratteristiche:** For 6-2, Des 17+3, Cos 11, Int 2-4, Sag 13+1, Car 9-1 **Abilità:** Asc +7, Oss +7 **Talenti:** Allerta, Arma Accurata, Schivare **GS:** 3 **Tesoro:** nessuno **AM:** N/N

7) Questa zona è ricoperta da una fitta vegetazione, molto più intricata di quella del resto della valle. E' da considerarsi una foresta fitta (p. 87 GDM) con alberi tipici e sottobosco fitto.

Albero tipico: trovarsi in piedi nel quadretto di un albero tipico da +2 CA e +1 TS Riflessi (bonus copertura). Il tronco ha CA 4, durezza 5 e 150 pf. Scalare CD 15.

Sottobosco fitto: il movimento necessario per spostarsi nel sottobosco fitto è quadruplicato e si è sempre in occultamento (ben il 30% di mancare il bersaglio). Acrobazia e Muoversi Silenziosamente hanno CD +5, Nascondersi ha un bonus di circostanza di +5. Non si può correre e caricare.

Fronde degli alberi: trovarsi tra i ra-

mi mentre si combatte contro bersagli al suolo da occultamento e copertura (+4 CA e +2 TS Riflessi).

Distanza d' incontro: 2d6x3 metri. La CD per le prove di Ascoltare incrementa di 2 ogni 3 metri.

Cercare Tracce: Il suolo è da considerarsi terreno compatto (CD 15) per le prove di Sopravvivenza.

7A) Tra i tronchi di due grossi alberi caduti si trova la tana di un orsogufo. Con oltre due metri e mezzo di altezza e quasi 800 kg di peso, questo grande orso con la testa da rapace è un predatore particolarmente irascibile.

Orsogufo p.201/1 **Bestia magica Grande** DV: 5d10+25 PF: 52 Ini: +1 **Velocità:** 9 m **Classe Armatura:** 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale) / c 10 / s 14 **AB/L:** +5/+14 **Att:** artiglio +9 (1d6+5) **Att completo:** 2 artigli +9 (1d6+5); morso +4 (1d8+2) **S/P:** 3 m / 1,5 m **Att speciali:** afferrare migliorato **Qualità speciali:** olfatto acuto **TS:** Temp +9, Rifl +5, Vol +2 **Caratteristiche:** For 21+5, Des 12+1, Cos 2-1+5, Int 2-4, Sag 12+1, Car 10 **Abilità:** Asc +8, Oss +8 **Talenti:** Allerta, Seguire Tracce **GS:** 4 **Tesoro:** nessuno **AM:** N/N

7B) In questo punto la foresta si fa molto fitta e un solitario ragno di 70 kg dotato di due braccia umanoidi ha deciso di tessere qui le sue ragnatele.

Aranea p.18/1 **Bestia magica Media (Mutaforma)** DV: 3d10+6 PF: 22 Ini: +6 **Velocità:** 15 m, scalare 7,5 m **Classe Armatura:** 13 (+2 Des, +1 naturale) / c 12 / s 11 **AB/L:** +3/+3 **Att:** morso +5 (1d6 più veleno) o ragnatela +5 a distanza **Att completo:** morso +5 (1d6 più veleno) o ragnatela +5 a distanza **S/P:** 1,5 m / 1,5 m **Att speciali:** veleno (ferimento, Tempra CD 13, 1d6 For/2d6 For), ragnatela (6/g, gittata 15 m, incremento 3 m) **Qualità**



speciali: cambiare forma, scurovisione 18 m, visione crepuscolare **TS:** Temp +5, Rifl +5, Vol +4 **Caratteristiche:** For 11, Des 15+2, Cos 14+2, Int 14+2, Sag 13+1, Car 14+2 **Abilità:** Art fug +5, Asc +6, Conc +8, Oss +6, Sal +13, Sca +14 **Talenti:** Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro **GS:** 4 **Tesoro:** nella tana si trova un Braccialetto della Salute +2 **AM:** N/N

8) Nel fondo di questa vallata secondaria si nasconde un cinghiale, quando non è in giro in cerca di cibo.

Cinghiale crudele p.13/1 **Animale Grande DV:** 7d8+21 **PF:** 52 **Ini:** +0 **Velocità:** 12 m **Classe Armatura:** 15 (-1 taglia, +6 naturale) / c 9 / s 15 **AB/L:** +5/+17 **Att:** corno +12 (1d8+12) **Att completo:** corno +12 (1d8+12) **S/P:** 3 m / 1,5 m **Att speciali:** ferocia **Qualità speciali:** visione crepuscolare, olfatto acuto **TS:** Temp +8, Rifl +5, Vol

+8 **Caratteristiche:** For 27+8, Des 10, Cos 17+3, Int 2-4, Sag 13+1, Car 8-1 **Abilità:** Asc +8, Oss +8 **Talenti:** Alerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro **GS:** 4 **Tesoro:** nessuno **AM:** N/N

9) In questo punto della via carovaniera ci sono evidenti tracce di uno scontro. Ai lati della strada giacciono i resti di un paio di carri, schiantati da qualche forza incredibile. Con una prova di Cercare CD 15 si possono trovare segni di trafugamento (serrature scassinate e cose simili), non in linea con il modo di agire di un drago: è opera dei Seguaci di Merceron. Purtroppo è passato molto tempo e non sono rimaste tracce da seguire.

COMPLETARE LA MISSIONE

Predatori di tesori: l'obiettivo principale è quello di sottrarre il tesoro al drago, quello secondario è di recuperare altri eventuali tesori e i pezzi del drago da rivendere.

Cacciatori di mostri: l'obiettivo principale è quello di uccidere il drago per prenderne i pezzi da rivendere, quello secondario è di prendere i corpi di altre creature magiche presenti in zona e gli eventuali tesori presenti nelle loro tane.

Seguaci di Merceron: il loro unico obiettivo è quello di eliminare gli intrusi senza chiedere aiuto a Merceron.

L'Avatar del Dio Aglio

(avatar@anonimagdr.com)

Disegno e mappa di Max

(max@anonimagdr.com)



SCENARIO PER "STREET FIGHTERS"

Questo è uno scenario per "Street Fighters", vecchio regolamento per skirmish tra gang moderne e postmoderne scaricabile gratuitamente dal sito della Foundry Miniatures nell'ormai lontano 2001. Con un po' di lavoro lo scenario può comunque essere adattato a qualsiasi skirmish contemporaneo (in rete se ne trovano a iosa). Ma veniamo al dunque...

Il luogo dei misfatti:

Ocotillo, California: questo piccolo villaggio sulla Highway 8 è diventato il rifugio temporaneo dei Raptors, una gang di Los Angeles che ha intenzione di squagliarsela velocemente in Messico con un grosso carico di biglietti fregato con l'inganno di una partita di droga tagliatissima ad un boss delle mala locale, Quinn "il Bello", e contenuto nella valigia speciale del titolo. I Raptors si sono nascosti in questo luogo sperduto piuttosto che dirigersi direttamente verso il Messico anche per confondere le loro tracce. Dopo essersi ripresi per qualche giorno perché un po' scossi fisicamente per gli esiti di alcuni scontri a fuoco con i tirapiedi di

Quinn a Los Angeles, i Raptors stanno per ripartire. Tuttavia la sera prima, in un campo semideserto ai bordi della città, si è tenuto un notevole rave party, per cui i Raptors hanno atteso ancora un ulteriore giorno nascosti per mantenere un basso profilo.

Le cose però non vanno bene: Quinn ha scoperto il trucco ed adesso un po' dei suoi stanno infiltrandosi nel paese cercando di scoprire dove sono i Raptors. Inoltre i Rancid, un'altra gang di punk, si trova in paese dopo essersi sballata al rave. I Rancid sono rivali di Quinn e dei suoi alleati, tra cui pensano di poter annoverare anche i Raptors e, visti i

postumi, se si trovano qualcuno di questi tra i piedi non esiteranno a sparare, temendo paranoicamente un agguato.

Lo sceriffo ed i suoi inoltre non permetteranno che Ocotillo si trasformi in un mattatoio. Essendo gente dal grilletto facile che di solito se la prende solo con qualche disperato chicano clandestino, a questo giro saranno ben lieti di dar fondo all'artiglieria.

Per ricreare lo scenario, occorre quindi avere un po' di strade e case per rappresentare Ocotillo: il resto è deserto con qualche cespuglio.

I Raptors partono al primo piano dell'albergo di Ocotillo, che ha vista



su tutta la strada principale del paese e si trova ad un estremo del tavolo.

I Rancid sono in un bar a sbronzarsi per riprendersi dagli effetti delle droghe assunte nel rave party. Lo sceriffo ed i suoi sono di fronte e/o dentro l'ufficio.

I tirapiedi di Quinn arrivano nella parte del paese opposta a dove si trova l'albergo (cioè dalla Highway 8).

Note dello scenario:

Automobili: all'interno del paese si presume ci siano delle auto (personalmente ho inserito una Hummer dello sceriffo con cui investe gli immigrati clandestini lungo la strada). Le auto possono essere scassinare tirando 1d6 per ogni livello di classe del personaggio e bisogna ottenere almeno un 6 per avere successo (ad esempio un Plug la apre con 6 su 1d6, una Street Legend con alme-

riffo non sono attivabili, così come i Raptors. Le condizioni di attivazione sono legate alla visione da parte di ciascuno di questi gruppi di un avversario con armi in pugno o comunque ad un fatto strano (auto che schizzano a tutta velocità, rumori di vetri infranti, allarmi che scattano etc.).

Meno di 4 giocatori: lo scenario si può fare solo con gli uomini di Quinn ed i Raptors. Con 3 giocatori si aggiunge l'ufficio dello sceriffo.



Obiettivi:

Raptors: raggiungere la Highway 8 con la valigia o eliminare tutti i tirapiedi di Quinn.

Tirapiedi di Quinn: recuperare la valigia, eliminare i Rancid.

Sceriffo & C.: arrestare (teoricamente) o eliminare chiunque turbi la quiete pubblica...

Rancid: svignarsela alla Highway 8.

Protagonisti:

Vedi le schede scaricabili dal nostro sito cliccando sul seguente link: ↘

no un 6 tirando 4D6). Al solito, se si hanno più 1 che 6 qualcosa è andato storto: l'auto non si può aprire, si è fatto molto rumore e si è notati o qualcosa del genere. Per accendere un'auto rubata si usi la stessa procedura, così come per guidarla in situazioni pericolose (ad es. se si è feriti o se si guida tenendo la testa bassa mentre ci sparano addosso...). Le automobili si muovono di 6d6, con le stesse restrizioni del movimento a piedi (i Plug saranno molto nervosi nel guidare un'auto in un conflitto a fuoco).

Attivazione differita: all'inizio dello scenario i Rancid e l'ufficio dello sce-

Shotgun: lo sceriffo ed i suoi sono armati con shotgun moderni. Se le avete, usate le regola sugli shotgun di "The Rules with No Name", considerando che uno shotgun con caricamento a pompa ha usualmente un caricatore da 6 colpi e che comunque può sparare un solo colpo per azione (a meno che non sia semiautomatico, ma eviterei questo caso). Si deve quindi ricaricare l'arma dopo aver sparato 6 colpi. Per il resto, valgono le regole citate. Se non le avete, considerate come fossero fucili normali.

Drago Nero

(dragonero@anonimagdr.com)

IL
SI È

GIOCATTOLO
ROTTO?

TRE PRESE DI COSCIENZA SUL GIOCO A PARTIRE DALLE TEORIE FORGITE

Negli ultimi anni anche in Italia è arrivato il ciclone dei giochi di ruolo indipendenti, chiamati anche New Wave per distinguerli dai prodotti che abbiamo giocato finora e che sono detti convenzionalmente Tradizionali. In realtà devo precisare che il termine new wave non è effettivamente corrente e che si è diffuso solo nei forum italiani; lo userò però per riferirmi ai giochi "non tradizionali" che stanno uscendo in seguito a questo fenomeno di consapevole riflessività dei game designers rispetto a come si scrive un GdR. Grazie all'impegno di alcune case editrici molto combattive come Janus Design, Coyote Press e Narrativa questi giochi stanno notevolmente vivacizzando una scena italica altrimenti piuttosto stagnante e priva di reali novità. Hanno inoltre il merito di conquistare tanto i veterani del GdR (spesso stanchi di certe meccaniche) quanto giocatori (e giocatrici) non appartenenti al circuito solito di divulgazione del GdR e si sono distinti per dei ritmi di uscite molto elevati per i nostri standard. Come premessa io devo dire di non essere un grande esperto di GdR New Wave ma come molti ho letto e ho provato a formarmi un'opinione

senza pregiudizi: per fare ciò bisogna partire da alcuni punti di riferimento su internet (che troverete tutti nella sitografia in fondo) e dalla lettura di alcuni manuali. Ho trovato enormi meriti nei contributi di questo che, ormai, è un movimento di idee imprescindibile per chi voglia scrivere o valutare giochi di ruolo nel XXI secolo, e nonostante i miei giochi preferiti continuino a rimanere dei giochi tradizionali, devo ammettere che questi spunti di riflessione sono preziosi per chiunque voglia giocare di ruolo e migliorare le proprie partite.

Ho ricavato tre fruttuose prese di coscienza dalle teorie forgite, che condivido volentieri perché, a mio avviso, farebbero bene a qualsiasi giocatore che non si voglia limitare a liquidare questi nuovi giochi senza provare a capire il criterio con cui sono stati pensati. Vado a incominciare con una prima basilare provocazione, che può apparire lapalissiana ma dalla quale si può ricavare una nuova consapevolezza del giocare.

- **Abitudine e ripetizione dei clichés:** la non consapevolezza del perché ci si diverte a giocare di ruolo.

Un merito evidentissimo delle teorie forgite è l'apparentemente banale affermazione che il gioco di ruolo (come tutti i giochi, videogiochi inclusi) è un'attività sociale basata su di un Contratto Sociale, il più delle volte tacito e non esplicitato se non attraverso una serie di ritualità che diventano, spesso, identità. Si tratta di un argomento usato anche da Roger Callois nelle sue analisi sociologiche del gioco (uno dei pochi che se ne è occupato, per altro, se escludiamo Huizinga che però era uno storico con interessi antropologici). Dal rituale del fare a turni ad ospitare il gruppo fino all'abitudine di alcuni giocatori di parlare di tutt'altro mentre il Master conduce la partita, tutto questo fa parte del Contratto Sociale (o di Gioco). Questo aspetto mi ha colpito molto perché potrebbe essere la base per prendere coscienza del "perché ci divertiamo" in un GdR e soprattutto della ancor più temuta domanda "cosa non ci piace delle nostre partite?". Sembra la scoperta dell'acqua calda ma, siate onesti, quante volte ve lo siete domandati ricacciando indietro la domanda per timore di rompere l'equilibrio del gruppo? Non è detto che nessuno se lo sia domandato finora o prima di

The Forge, è solo uno spunto di riflessione costruttivo; lo si può cogliere o meno, molto liberamente. E' indubbio che chi gioca sono persone, esseri umani che quindi possono interessare relazioni routinarie oppure dialogare su cosa apprezzano delle dinamiche del loro gruppo di gioco e cosa no. Provate a chiedervelo sotto questa luce, del gioco visto come attività sociale: cosa vi diverte delle vostre partite? Avete mai provato a scambiarsi opinioni al riguardo? Vi ritrovate per assaporare il gusto dei bei vecchi tempi andati, tra una discussione e l'altra su fumetti e film visti al cinema, o perché riuscite (tutti insieme, giocatori e master) a partecipare e sviluppare una storia appassionante? Non c'è un "perché" giusto o uno sbagliato è solo per prenderne coscienza; per alcuni il GdR può effettivamente essere una scusa per ritrovarsi e parlare del più o del meno oppure una sorta di rituale nostalgico condiviso al quale si può partecipare anche senza partecipare realmente (il master ci conduce in un punto che bene o male già ci si immagina fin dalle prime battute dell'avventura e ci si limita ad accondiscendere la storia in alcuni punti chiave e a tirare i dadi per prove e combattimenti); per altri ancora, invece, il divertimento è da trovarsi nel gioco stesso, in quell'insieme di regole e obiettivi, che si seguono allo scopo di divertirsi e trovare un accordo sugli eventi immaginati. Voi cosa scegliete? L'atmosfera nerd, il ritrovo abituale/nostalgico del "si è sempre fatto così" o il gioco in quanto tale? E' una generalizzazione, ovviamente, ma serve come introduzione ai passaggi successivi.

- Le regole come descrizione della fisica di un mondo (physical engine). Iniziamo questo secondo punto di riflessione con una domanda marzulliana; giochiamo di ruolo per tirare i dadi o tiriamo i dadi per giocare di ruolo? Sembra una banalità ma se si prende consapevolezza che il nostro gioco di ruolo spesso è solo un gioco di rollo, le cose cambiano di prospettiva. Dopo la premessa motivazionale della prima riflessione alziamo il cofano e vediamo come è fatto il motore della macchina sulla quale siamo saliti per anni e anni di gioco! Partiamo da ciò che ci porta a tirare i dadi, ovvero l'uso delle regole (che della macchina sono il motore). L'unico modo che un giocatore ha per dare credibilità alle sue azioni nel gioco è affidarsi alle regole; non basta dire "uccido l'orchetto", devo provare che ci riesco con un tiro. "Sai che novità!"



direte voi, ma quello che le teorie forgite ci aiutano a fare è sviluppare una percezione consapevole di cosa siano le regole e di che cosa debbano risolvere i tiri di dado fino ad avere un criterio di giudizio più preciso. Sul sistema delle regole è Vincent Baker (autore del rivoluzionario *Canni nella Vigna*) a darci una mano con la formulazione del Principio di Lumpley: "Il Sistema (incluso ma non limitato alle regole) è definito come i mezzi attraverso cui il gruppo si accorda per immaginare gli eventi durante il gioco." (formulato da D. Vincent Baker. Definizione presa dal Provisional Glossary, http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html, di The Forge). Tutti i sistemi giocati sinora, seppur con mille varianti (spesso grandi, spesso piccole), per trovare un accordo sulla risoluzione degli eventi immaginati, ci propongono regole per simulare azioni fisiche o sociali: tale simulazione come veicolo ha dei tiri di dado (alcuni hanno cercato soluzioni che includesero anche carte da gioco, tarocchi o fiches, ma il discorso non cambia) e proprio con i dadi si è cercato di realizzare un concordanza con la realtà il più possibile stringente (oserei dire maniacale per alcune cose, in giochi come *Rolemaster*). Si è confuso il fine con il mezzo? Molte volte pare proprio di sì. Una piccola pausa chiarificatrice; non si sta parlando delle solite buffe ed autocelebrative macchiette sui vari tipi di giocatore (il power player, il regalista, lo scazzone e così via), tese più a obliare che non a risolvere i problemi; qui si parla di come i giochi sono stati disegnati per anni, spesso reiterando un solo e unico modo di concepire il gioco di ruolo, fino alla frustrazione. I dadi

servono ad arrivare a quello che il giocatore vuole fare o servono semplicemente a risolvere delle relazioni di causa-effetto nella speranza che, azzeccando tutti i tiri, queste portino al risultato sperato? Attenzione, non significa dire che il giocatore deve sempre avere successo o deve poter fare tutto; si continua, nei GdR "nuovi", a fallire o ad avere successo e a non poter fare tutto, bensì il rapporto del giocatore con quello che desidera fare si esplicita e si formalizza in due grandi categorie; Task Resolution (Risoluzione a Compito) e Conflict Resolution (Risoluzione a Conflitto). Mantenendoci in un'ottica divulgativa, e il più possibile corretta, evidenziamo le differenze tra Task e Conflict Resolution, per poi lasciare a ognuno la possibilità di scoprire le sfumature attuate nei vari giochi. In entrambe si verifica un tiro di dado; solo che nella Task Resolution il tiro mette in palio l'azione stessa che si vuole realizzare mentre nella Conflict Resolution il tiro mette in palio direttamente l'obiettivo finale. Siete più confusi di prima? Vi propongo un esempio fattomi in un forum da giocatori esperti.

Situazione di gioco:

Sono in prigione e voglio scappare.

Task: Tiro sulla mia abilità di "scassinare". Risultato -> Ho scassinato/Non ho Scassinato.

Tiro sulla mia abilità di "passare inosservato". Risultato -> Passo inosservato/Non passo inosservato. Sono scappato di prigione? Boh... per adesso di certo c'è solo che ho scassinato una porta e ho eluso una guardia (oppure no)!



Conflict: Tiro per "scappare". Userò comunque le mie abilità di "scassinare" e "passare inosservato", ma tiro CONTRO le abilità di "chiudere bene le porte" e di "individuare i fuffanti" della guardia. Se vinco -> SONO SCAPPATO.

Possibili altre soluzioni:

Conflict a intento parallelo: Io dichiaro "scappo", la guardia dichiara "ti prendo". Chi vince ottiene l'intento

Conflict a intento ortogonale: Io dichiaro "scappo", la guardia dichiara "rimango sulle tue tracce". Possiamo "vincere" entrambi: Io scappo e lui mi insegue. Possiamo perdere entrambi: Io NON scappo, ma lui non si accorge di nulla. Può vincere uno

solo dei due.

Conflict a intento "aperto" (o "senza intento"): si esegue un conflitto su abilità dichiarate e cosa ottengo lo decido -dopo-, se vinco (di norma tenendo sempre in considerazione le abilità usate durante il conflitto)

Scommetto che ora è più chiaro e che vi siete rivisti nell'atto di tirare dieci o venti volte i dadi per eludere tutte le dieci o venti guardie che incontravate. Eseguire il Task, con il classico tiro di abilità di qualsiasi sistema di gioco, non implica aver raggiunto l'obiettivo! Sembra una distinzione futile o difficile da mettere a fuoco ma una volta capita è illuminante! La

Task Resolution è la tecnica che prende in considerazione ciò che sa fare il proprio personaggio e non i suoi obiettivi. L'aspirazione di tale tecnica può portare a quella fastidiosa ricerca di una concordanza totale tra le azioni di gioco e le azioni così come dovrebbero essere nella realtà, trascurando, invece, il perché del nostro agire; le conseguenze sono una marea di tiri di dado e un assai probabile fallimento a sfavore del giocatore (prima o poi una guardia ti vedrà a forza di fare prove su prove) senza aver aggiunto nulla al divertimento o alla reale e coerente descrizione della scena di gioco. Entrambe queste tecniche possono trovarsi, con maggiore o minore profondità, sia in GdR tradizionali che non. Prima non avevamo dei termini tecnici per descrivere tutto questo e la discussione nei gruppi di gioco, di fronte a certi pro-

blemi, deragliava sempre sul confronto tra regolamenti migliori e peggiori, gusti personali, capacità o incapacità di master e giocatori, per poi finire (giustamente) a prediligere i sistemi tradizionali dalle meccaniche più leggere e meno pedanti. Ora invece, grazie a The Forge, si possono formalizzare le differenze, abbiamo una lingua comune (sicuramente migliorabile) e dei criteri di giudizio precisi che possono aiutarci a migliorare il nostro gioco, tradizionale o non tradizionale che sia. Su questo mi fermo, ben sapendo che molto di più (e meglio) ci sarebbe da dire: è il momento di parlare della figura del Master, altro grande nodo delle dinamiche ludiche del GdR.

- **Il sovrano illuminato:** quante volte vi sarà capitato di andare a giocare con grande entusiasmo e di esserne usciti mortificati perché il master ha cassato qualsiasi vostro contributo alla creazione della storia o alla risoluzione dei conflitti? Sto parlando non delle volte in cui proponevate cose astruse o stupide tanto per sghignazzare o mettervi in mostra, ma delle volte in cui stavate sinceramente e realmente contribuendo in maniera coerente allo sviluppo della storia e siete stati messi davanti ad un muro, perché il modulo d'avventura vi voleva in quella stanza in quel dato momento della partita senza che voi poteste fare niente per vivere coi vostri amici quelle "emozionanti ed imprevedibili avventure simili ai libri e ai film che vi piacciono tanti" che tutti i GdR promettono. Di solito in questi casi se siete fortunati avrete davanti un master che sente come prioritaria

e positiva la responsabilità di farvi divertire e che allora cercherà di accogliere i vostri contributi, di integrarli, talvolta di improvvisare sul canovaccio della storia perché sa che il divertimento sta nel partecipare non nel muoversi come burattini su uno schema già scritto da altri. Ah già! Vi eravate dimenticati che ai GdR, in teoria, le persone partecipano per dare vita ad una fiction condivisa non per subirla? Nel peggiore dei casi il vostro Master incarna pedissequamente ogni aspetto della

regola 0, ov-



vero quel principio secondo il quale il master può infrangere ogni regola e l'attuazione stessa di ogni regola passa attraverso il suo arbitrio. Attenzione! Non si tratta solo di barare dietro lo schermo del master modificando un tiro di dado (fenomeno diffusissimo e ammesso tranquillamente da tanti master); ci sono infatti anche master che non lo farebbero mai o che fanno tutti i tiri allo scoperto. Il problema è che la

regola 0 va più in profondità ed è ciò su cui si fonda, inevitabilmente, ogni GdR tradizionale. Quando il vostro master, più o meno nascostamente e secondo una gradazione che è stata tripartita nelle categorie di illusionismo, partecipazionismo e railroading (traducibile forse in instradamento), vi guida nell'avventura sapendo che qualsiasi cosa facciate o diciate arriverete in quel dato punto quando e come e perché lo vuole lui, allora quel master è comunque nel campo della regola zero. E così quando modifica, cambia, altera la situazione di gioco secondo il suo unico arbitrio: un deus ex machina totale e inarrestabile che, sui forum specializzati, è stato sviscerato con decine e decine di esempi. Una più equa redistribuzione delle facoltà di incisione sulla storia tra giocatori e master, attraverso un game design coerente, è un altro degli aspetti dirompenti delle teorie forgite. Nei GdR new wave si cerca di ridurre al minimo possibile questa discrezionalità o almeno di controbilanciarla con strumenti inediti di intervento a disposizione dei giocatori. Il master nei GdR tradizionali è un sovrano, potrà essere illuminato o meno, istrionico o meno, simpatico o meno, più o meno malleabile nei confronti delle richieste dei giocatori, ma sempre un sovrano rimane e questa osservazione è incontrovertibile se ci pensate onestamente: è lui che ha in mano gli strumenti di gestione di tutta la storia, l'onniscienza totale sia su quello che ha deciso prima sia su quello che deciderà su due piedi pur di muovere le cose dove lui desidera: è da lui che passate anche solo per chiedere di andare in bagno nel gioco. Che strumenti avete come giocatori per incidere sulla storia? A parte i tiri di dadi ovviamente...che sono autorizzati solo dal master? Il master è il male perché si comporta così? No

CONTENDERS



Un Gioco di Roleplay di
Sangue e Sudore,
Dolore e Speranza

di
Joe Prince

non è il male: a volte è uno che è molto bravo a non vedere gli sbadigli dei giocatori pur di andare avanti per quella strada, altre volte è uno che si sbatte sinceramente come un pazzo per farvi divertire: in entrambi i casi il master nei GdR tradizionali ha in mano degli strumenti disfunzionali ed esclusivamente orientati dalla sua parte. La regola zero è la naturale risposta degli autori di GdR

tradizionali per mettere una pezza ad un grosso problema; una giustificazione inelegante e sbrigativa al fatto che uno dei giocatori al tavolo sia in realtà un "super-giocatore"; un modo veloce per dire "ok le regole finiscono qui o almeno è finita la nostra voglia di scriverle, ti autorizziamo a essere il boss del gioco per ovviare a questo problema". Tale meccanismo, formalizzato e portato

alla luce con evidenza cristallina solo dalle teorie forgite, lo ritroverete, scritto in maniera diversa ovviamente, in ogni manuale contemporaneo che esaminerete. Per anni ci si è spinti addirittura a credere o a far credere che questo eterno teatrino del master che accondiscende (quindi con un movimento dall'alto in basso) alle richieste dei giocatori sia il bello dei GdR, che stia tutta lì la loro bellezza creativa. La goliardia ha fatto il resto, mitizzando e rendendo universalmente accettabile nel mondo del GdR questo rapporto di squilibrio con tutto lo strascico di luoghi comuni sul gioco e i giocatori (vedi film come *The Gamers*, giochi come *Munchkin*, fumetti come *Knights of the dinner table*).

Mi verrebbe da chiedermi se il master stesso si diverta a fare il *deus ex machina*.

Il risultato evidente è che i GdR sono gli unici giochi al mondo nei quali un giocatore ha la facoltà di muoversi sopra le regole; provate a giocare un gioco in scatola, uno sport, un videogioco, un gioco di carte con questo principio e cronometrate quanto ci mettete per arrivare alla rottura del Contratto di Gioco e magari anche a una bella litigata con gli altri giocatori.

PER CONCLUDERE

Vanno fatte alcune considerazioni finali, per cercare di sottolineare che si tratta di una discussione costruttiva che non vuole convincere nessuno a giocare quel determinato gioco, ma semmai a prendere coscienza di cosa si fa al tavolo di gioco e soprattutto perché ci si ritorna di sera in sera. Lo voglio sottolineare perché nel nostro hobby c'è una forte tendenza alla tribalità, con evidenti reazioni emotive di apologia (specialmente sui forum italiani più noti) e di difesa del territorio: se uno non vuole conosce-

re è libero di rimanere alle sue abitudini, ma per chi è curioso di conoscere (per tornare poi, eventualmente, alla scelta che ha fatto in maniera più consapevole) questo è uno splendido momento per il gioco di ruolo. Lo stesso The Forge, il forum di autori e designers da cui tutto è partito, si propone come laboratorio (per altro destinato ad avere un termine come esperienza, per volontà degli stessi fondatori), quindi un luogo dove molte idee sono ancora allo stato embrionale o passibili di discussioni e critiche; l'esplicitazione di alcune consuetudini di gioco può aiutarci a togliere un po' di scorie che si sono formate in questi anni e che non sono risolvibili semplicemente affermando che il GdR è un gioco diverso dagli altri, con caratteristiche metafisiche apprezzabili solo da spiriti affini. Certo i GdR degli autori di The Forge non sono la panacea definiti: i giochi continuano a dividersi in belli o brutti, noiosi o divertenti. La differenza è che le regole dei GdR, da ora in poi, dovranno essere studiate per fare effettivamente quello che promettono perché poggiano su un game design coerente, ovvero che mantiene quello che promette. Per capirsi: ci si può annoiare anche a giocare a calcetto, è vero, ma (esperienza e bravura a parte) le regole danno a tutti i giocatori eguali possibilità di intervento sul gioco stesso.

Siamo di fronte a un movimento vivace che porta alla ribalta bravi autori, ambientazioni inusuali, soluzioni regolistiche eleganti, un comune linguaggio di analisi dei sistemi: tutto questo non può che giovare al mondo del GdR nel suo complesso e penso che molto presto parleremo solo di GdR eliminando le etichette "tradizionale" o "new wave" e que-

sto perché già adesso le soluzioni forgite stanno diventando fondamentali per il game design. Insomma dopo la scoperta del motore voi tornereste a viaggiare in calesse?

Spero di avervi incu-



riositi, e ricordate che se non ve ne importa nulla di teoria forgita o di studio delle dinamiche di gioco, ai GdR new wave ci giocate tranquillamente lo stesso. Prendeteli e valutateli come fareste con qualsiasi altro gioco, ovvero facendoci qualche bella partita: senza bisogno di teoria capirete la novità mentre la giocate e deciderete cosa vi piace o cosa no.

SITOGRAFIA

Teoria gns: http://it.wikipedia.org/wiki/Teoria_GNS

Il Big Model, il modello teorico descrittivo che smonta le dinamiche base del gioco di ruolo: http://it.wikipedia.org/wiki/Big_Model

Ovviamente The Forge, per quanto i cicli di discussione siano davvero complessi a volte: <http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php>

Un veloce bignami da GdrItalia: <http://www.gdrzine.com/viewtopic.php?f=163&t=16274>
Uno un po' più completo in inglese: <http://www.shrikedesign.com/forgeglossary.html#300>

Ed un altro dal mondo dei blog: <http://beldsblog.blogspot.com/2009/09/la-teoria-forgita-dietro-i-gdr-new-wave.html>

Alcuni interessanti interventi di Moreno Roncucci su regola 0 e disfunzionalità dei GdR tradizionali: <http://www.gentechegioca.it/vanilla/comments.php?DiscussionID=107>

Si tratta della cosa più vicina, nel mondo del GdR italiano, agli atti di un convegno. InternosCon è l'evento dedicato ai giochi indies in Italia; sul sito di Narrattiva trovate in formato pdf, e gratuito, il gustoso libriccino Riflessioni appassionate dal quale traspare una grande effervescenza creativa e che contiene la sintesi dei lavori della convention. Leggetevi l'articolo di Emily Care Boss, Concetti chiave nelle teorie sviluppate su The Forge.

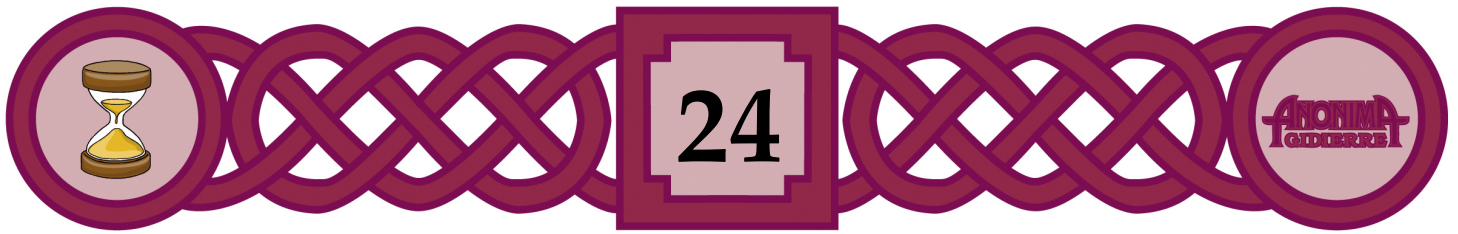
<http://www.narrattiva.it/index.cfm?action=showItem&pID=22>

Utile guida sulle diverse tecniche di gestione della storia a partire dalle riflessioni forgite:

<http://www.gdrzine.com/wiki/doku.php?id=gdr:tecniche>

Felix

(felix@anonimagdr.com)



ATTENZIONE AL BANESTORM!

IL MAGICO MONDO DI YRTH

Fermi non ve ne andate! Questa non è la solita ambientazione fantasy!! Certo lo avrete sentito dire mille volte e la maggior parte di esse sarete rimasti delusi ma Yrth potrebbe davvero stupirvi e credo che vi convenga fidarvi per la milleunesima.

QUANDO È COME NASCE UN'IDEA GENIALE

Dunque il magico mondo di Yrth fa la sua comparsa con il volume *GURPS Fantasy* di Kirk Tate e Janet Naylor, facente parte della linea di supplementi per l'edizione italiana del sistema di gioco di ruolo universale GURPS di Steve Jackson. L'edizione italiana era ben curata da *DaS Production* e *I Giochi dei Grandi* ed era la terza edizione del gioco ad essere finalmente tradotta nell'italico idioma partire dal 1988. La linea di GURPS si contraddistingueva per i suoi manuali ben curati, l'enorme offerta di ambientazioni e setting e l'enorme originalità di alcuni di essi: all'epoca infatti usava ancora concentrarsi sulla creazione di belle avventure e mondi di gioco.

Ma cos'è Yrth? Perché dovrebbe essere interessante recuperare un prodotto che apparve in edizione italiana nel lontano 1990? Yrth è l'ambientazione fantasy più classica e allo stesso tempo più innovativa che si possa pensare, è semplicemente un colpo di genio, una di quelle idee che, una volta esplicitate, siamo tutti portati a pensare che "beh, ci saremmo potuti arrivare anche noi" per poi dover ammettere che quell'idea,

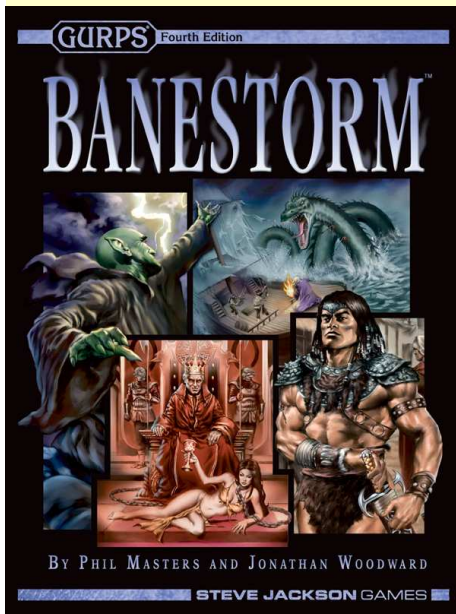
tanto semplice quanto nuova, non è venuta a noi. Ma andiamo con ordine. Il pianeta di Yrth un tempo era abitato solo dagli elfi, i loro rivali nani e dagli orchi. I nani assoggettavano e combattevano i pelleverde, mentre gli elfi si limitavano ad ignorarli. Un giorno però gli Elfi Neri (non una razza ma una setta) decise di imbastire un potente rituale magico che avrebbe spazzato via tutti gli orchi dal pianeta. Il rituale però funzionò male, una regione di Ytarria (il continente di Yrth dove si svolgono i fatti narrati) fu devastata e trasformata nel Grande Deserto e invece di distruggere gli orchi l'incantesimo si trasformò nel Banestorm, uno spaventoso colpo di ritorno magico. Il Banestorm aprì una falla dimensionale e iniziò a trasportare su Yrth esseri da altri pianeti e realtà. Fu così che nel 1050 d.C. arrivano su Yrth gli esseri umani dal pianeta Terra, coboldi, goblin, uomini rettile e hobgoblin dal desertico pianeta Galbrok, mezzuomini, centauri e giganti dalle foreste del mondo di Loren'dil. La razza di maggior impatto sull'equilibrio di Yrth è stata sicuramente quella degli esseri umani, quasi provenienti dall'Europa occidentale dell'XI secolo d. C., anche se furono trasportati su Yrth folti gruppi di giapponesi, slavi, africani della medesima epoca. Da quel momento il Banestorm fu attivo fino al 1200 d.C. per poi diminuire la sua attività con "trasporti" sempre più sporadici: nella notte di Ognissanti del 1310 il Banestorm portò su Yrth i Templari, poi nel 1551 condusse su Ytarria

gruppi di Protestanti e Ugonotti francesi. Il Banestorm è tutt'ora una possibilità aperta e il mondo di Yrth si trova nel 1989 d. C. (il calendario è quello corrispettivo della Terra). Per quanto riguarda il suo livello tecnologico, però, Yrth è ferma più o meno a quello dell'Europa medievale: in realtà questa è anche una scelta ben precisa. Difatti le Gilde di Maghi e la Chiesa desiderano mantenere lo status quo ed ogni nuova tecnologia che arriva sul pianeta tramite il Banestorm viene cercata per essere distrutta o nascosta nei segreti depositi del potente e decadente Impero di Megalos e le conoscenze nella mente dei nuovi arrivati cancellate magicamente o peggio.

MAGIA, CULTURE E RELIGIONI

Su Yrth si vanno dunque a mischiare culture e religioni che sono anche quelle del pianeta Terra e questo è già un grande vantaggio per chi gioca dato che non si devono memorizzare nomi astrusi e scopiazzature antropologiche varie come ve ne sono nelle odierne ambientazioni fantasy anglo-americane. Gli uomini del vero Medioevo si sono dovuti incontrare e scontrare con creature che pensavano esistere soltanto nelle loro leggende (draghi, orchi, nani e quant'altro) o delle quali non sospettavano nemmeno l'esistenza e hanno ricostruito la loro civiltà su di un pianeta straniero con il difficile compito di integrarle con la magia. Eh già perché su Yrth la magia esiste eccome ed è più o meno potente a seconda delle zone geografiche, cosa aggiunge notevoli sviluppi strategici: inoltre le diverse religioni umane (induismo, cristianesimo, islam, ebraismo giudaico) si sono dovute confrontare col problema dei poteri arcani e al loro interno è nata una innumerevole diversità di approcci

(e quindi di possibilità di gioco di ruolo).



UN MONDO DI AVVENTURE

Yrth è una terra di pericoli e misteri, intrighi politici e potenti magie. I regni umani sono divisi tra cristiani e musulmani, con l'eccezione dell'orientaleggiante Sahud (una sorta di Giappone medievale governato dal Sovrano Celeste) e l'isola di Bilit, abitata da Maya e toltechi. Il potente Impero cristiano di Megalos è in perpetua tensione con il sultanato sciita di Al-Haz e con il califato sciita di Al-Wazif; allo stesso tempo l'Impero è pressato al nord dalle Terre dei Nomadi, popolate da giganti e tribù umane di origine scandinava e come se non bastasse ha dovuto affrontare la scissione e la dichiarazione d'indipendenza di alcuni territori che un tempo gli appartenevano, ovvero il regno di frontiera di Caithness e il principato di Cardiel, un tempo territorio mussulmano oggi tollerante crogiuolo di culture e religioni. Nell'estremo ovest si trovano le terre dei misteriosi Djinni, antichi stregoni elfici che hanno trascorso i limiti della carne, le temibili Terre degli Orchi e

il regno nanico di Zarak.

FANTASY È STORIA

Il bello di giocare ad Yrth è che si tratta di un mondo straordinariamente coerente e complesso pur essendo semplice e gradevole nella lettura. La profondità di gioco è enorme e si può giocare tanto una campagna epico-magica quanto una fatta di intrighi complessi e realistici: il fatto che gli elementi di riferimento siano poi, per la maggior parte quelli delle reali culture terrestri permette ai giocatori una piena padronanza di elementi senza doversi sorbire tomi infiniti e pieni di noiose ovvietà (cosa si conosce meglio di quello che si vive?). Gli autori sono stati molto attenti a creare un storia che integrasse le varie razze fantasy in maniera da lasciare aperti scenari "gustosissimi": l'ambientazione quindi mette d'accordo tanto l'amatore del fantasy puro (magie, mostri e stranezze) con il giocatore che predilige i setting storici o storicizzanti. Il Banestorm poi offre delle possibilità enormi per avventure ai limiti del fantascientifico o del bizzarro per soddisfare anche le esigenze dei master più creativi.

NON CHIAMATELO PEZZO DA MUSEO!

Riscoprire questo grande classico è doveroso in un'epoca di giochi di ruolo costosi, rileccati, pieni di materiale aggiuntivo assolutamente inutile, ma privi di originalità letteraria e freschezza. Oggi è ancora possibile giocare su Yrth in molti modi e si tratta tutt'altro che di un pezzo da museo ma di un manuale pulsante di vita ruolistica. Intanto è ancora reperibile (e spesso a prezzi stracciati) la terza edizione italiana di *GURPS manuale base* e *GURPS Fantasy*; con qualche ricerca nel settore del collezionismo si possono anche rintrac-

ciare supplementi come *GURPS Fantasy adventures* (che contiene quattro corpose avventure per Yrth), *GURPS Tredroy* (la città delle tre leggi al confine tra Cardiel, Al-Wazif e Al-Haz) e *GURPS Harkwood* (dedicato a Caithness). Per chi vuole di più invece è consigliato l'acquisto della quarta edizione di GURPS e del supplemento *GURPS Banestorm* che altro non è che la nuova edizione di questa splendida ambientazione, completa di nuove mappe geografiche, nuove razze giocabili, descrizioni più complete dei vari regni ed una cronologia degli eventi ottimamente ampliata fino alla nostra epoca (adesso si gioca nel 2005 anziché nel 1989). Infine ho personalmente iniziato a giocare su Yrth utilizzando il sistema generico *True20* e vi posso appassionatamente assicurare che è perfetto (quasi più del sistema originale stesso) per avventurarsi nelle magiche lande di Ytarria. Leggere questi manuali, poi, è un piacere dato che sono caratterizzati da tanta ironia e voglia di divertire, una cosa che lentamente sembra scomparire dai nostri manuali sommersa com'è da quintali di regole cavillose e soporifere. Insomma....dove credete che siano finite le navi scomparse nel Triangolo delle Bermuda o il celebre scrittore Ambrose Bierce? Credete davvero che Megalos non potrebbe produrre la polvere da sparo? Vi siete mai fatti un giro tra le misteriose Isole dell'Anello dove la magia è più potente del normale? E come mai gli Ospitalieri sussurrano che i loro nemici Templari sono gli unici terrestri ad essere giunti su Yrth volontariamente? Magari qualcuno di loro sa come tornare indietro....se scoprirete il magico mondo di Yrth di sicuro voi non vorrete farlo!

FELIX

(felix@anonimagdr.com)



**DA FIRENZE ARRIVA IL PRIMO FILM ITALIANO DEDICATO
AL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO**

Potenza dei social network... Un giorno di fine agosto apro facebook e vedo che un mio amico ha condiviso un link di Youtube: il trailer di un fantomatico film che si autodefinisce come "il primo lungometraggio italiano sul mondo dei giochi di ruolo".

Capperi, non ci credo.

Apro con curiosità il link e resto colpito dalla musica techno martellante e dal montaggio frenetico del trailer. Con pochi altri click scopro che la produzione, il cast e le location sono tutte fiorentine... ma soprattutto scopro che la prima del film è pochi giorni dopo al cinema Adriano di Firenze, a dieci minuti da dove abito! Come dice uno dei protagonisti del film alla fine del trailer... "e chi se lo perde?".

Con il fido OofidallaP (ve lo ricordate? Scriveva sull'Anonima un po' di tempo fa...) e le rispettive metà ci rechiamo quindi alla proiezione e troviamo un Adriano pieno fino all'inverosimile.

...Manco fosse l'ultimo Harry Potter! Comunque sia, riusciamo a trovare posto e iniziamo a vedere, non senza

un bel po' di curiosità, "GDR- Un nuovo giocatore", regia di Paul Cameron. Chiaramente lo pseudonimo è omaggiante al più famoso Cameron (quello di Terminator), mentre il nostro Paul è un fiorentinissimo e giovanissimo regista appassionato di giochi di ruolo, fumetti, cinema d'azione e cosplay.

La trama del film si rivela subito piuttosto lineare (nonché molto lontana da quella del fan-movie americano "The Gamers"): alcuni giocatori (tra cui ben due ragazze... e questa è secondo me la cosa più "fantascientifica del film!) si trovano attorno a un tavolo e iniziano la loro partita a un GDR ispirato a Cyberpunk. Tra loro c'è un nuovo giocatore, apparentemente senza alcuna esperienza di giochi di ruolo.

A questo punto i giocatori iniziano a interpretare i loro alter-ego nel caotico mondo di una cyber-Firenze ribattezzata Gamma City. Il gruppo di giocatori si "trasforma" nel gruppo di superpoliziotti Omega Team, alle prese con il loro burbero capo, con un novellino dell'accademia di polizia ...e con una indagine per nulla

semplice.

Non voglio svelare altro sulla trama per non rovinarvi il film. Vi basti sapere che ci sono azione, intrigo, scazzottate, sparatorie, inseguimenti a piedi e in auto... e un finale a sorpresa!

A livello tecnico il film è più che accettabile, le location sono scelte con cura (non è facile trovare dei luoghi "cyber" a Firenze e periferia), gli errori sono ridotti al minimo (io ho notato soltanto una giraffa entrare in campo - e mi è stato confessato che sono stato l'unico a notarlo! - e soprattutto un bellissimo "Forza Viola!" vergato su un muro che appare durante l'interrogatorio di uno dei cattivi), i movimenti di macchina sono fluidi e attenti. Il parallelismo tra mondo reale e mondo dentro al gioco viene reso benissimo dal contrasto dell'uso del bianco e nero (con un bel po' di "glow") e del colore, nonché dal montaggio "parallelo" e frenetico della scena finale.

L'azione non viene quasi mai meno, c'è un ritmo abbastanza buono per tutta la durata (ben due ore!) del film con appena qualche rallentamento qua e là, mentre tutti gli attori fanno davvero un buon lavoro per dare credibilità ai loro personaggi (pur dimostrando in qualche caso un po' troppa recitazione calcata... come succede spesso a chi proviene dal teatro, e guarda caso molti attori di GDR sono vecchie conoscenze del teatro fiorentino).

A livello di sceneggiatura l'unica cosa che ho notato è che non si va mai veramente sopra le righe (tranne forse nella scena in cui il cattivo fa il suo proclama, ma è tipico dello stilema di certi film), e questo può andare bene... mentre sono molto carini alcuni siparietti minori ma importanti (vedi le "sclerate" capo della polizia iper-iracondo contro il team e contro la sua segretaria bistrattata, nonché i



battibecchi continui tra due protagonisti dell' Omega Team). Le musiche (assolutamente originali) sono techno e cyber quanto basta, con anche qualche tocco gothic che non guasta di certo. Infine... il colpo di scena finale è davvero carino (anche se a me come giocatore era già capitato a Cthulhu e a Cyberpunk)... e piacerà sicuramente anche ai "non addetti ai lavori". Quando le luci si riaccendono in sala, personalmente mi rendo conto di aver assistito a un buona pellicola d'azione (certamente meglio di tanti cinepanettoni che ci propinano senza pietà, ma anche di tanti tv-movie americani che pur dichiarandosi d'azione sono dannatamente noiosi), che risente forse solo di un po' di inesperienza e della mancanza di un produttore che abbia creduto e investito nel film. Ma forse ripensandoci questo può essere anche un bene... In ogni caso, siccome i teaser in coda al film parlano già di ben DUE sequel, sicuramente ci aspettano ben presto delle belle sorprese da questo giovane regista e dal suo team di attori e di tecnici... e la prossima volta direttamente in HD!

Dopo la fine della proiezione il sottoscritto abbia avuto voglia di fare qualche domanda sul film al regista Paul Cameron. Non è la prima volta che Anonima intervista un regista di un lungometraggio, il precedente (eccellente) fu Gabriele Salvatores, intervistato dopo la prima di "Nirvana". Spero che all'amico Paul, che si è dimostrato davvero simpatico e gentilissimo, faccia piacere un simile precedente!

AGdR: Paul, dopo aver visto il tuo film "GDR-Un Nuovo Giocatore" ho subito pensato di intervistarti per Anonima Gidierre... perché realizzare un film completamente autoprodotta che parla di giochi di ruolo

sembra quasi impensabile nel panorama cinematografico italico (in USA i corti di "The Gamers" hanno avuto molto successo online, ma da noi i giochi di ruolo hanno una nicchia di utenza molto minore). Tu lo hai fatto, e hai decisamente realizzato un buon prodotto. Dopo l'uscita del tuo film, che critiche hai ottenuto da pubblico e critica?

Paul: E' stata una bella fatica ma ci ha ripagato ampiamente. Sono stato molto soddisfatto e anche un po' sorpreso dall'attenzione riscossa da "GDR", non solo nel pubblico di "nicchia". Era partito tutto con l'idea di provare a realizzare un piccolo lungometraggio su un argomento che ci stava a cuore e ci siamo ritrovati con un "kolossal" di due ore! A parte gli scherzi, sono sempre ben accetto alle critiche e anzi, le richiedo molto più dei complimenti, soprattutto per migliorare il mio prodotto e fare quel "gradino in più" che sempre cerco rispetto al lavoro precedente. Dai commenti che ci sono stati fatti sono emersi elementi positivi e negativi: i positivi riguardano la narrazione che, nonostante i 125 minuti, scorre bene senza pesare eccessivamente, così come è stato apprezzato il cast e il fatto che la storia fosse veramente quello che ci eravamo prefissati: un film sul gioco di ruolo in tutto e per tutto, che facesse ben capire il rapporto fra le azioni al tavolo e le ripercussioni sul gioco! Per quanto riguarda i commenti negativi erano più che altro riferiti ai nostri limiti tecnici (fortunatamente superati grazie all'uso dell' HD e di una troupe ampliata e più competente) e, strano a dirsi, all'eccessivo turpiloquio (nelle nuove sceneggiature siamo stati più attenti ..eh ..eh!).

AGdR: Da dove è nata l'idea di realizzare un lungometraggio sui giochi di ruolo e soprattutto sul parallelismo realtà/fantasia (aspetto che pervade tutta la pellicola)?

Paul: Avevo l'idea di fare un film sul gioco di ruolo già da qualche anno, ma al tempo non avevo le possibilità di realizzarlo. Sono un giocatore e un master di gioco di ruolo da diversi anni e mi stuzzicava l'idea di far conoscere questo mezzo di divertimento (ancora di nicchia), soprattutto per cercare di far capire le potenzialità del gioco. Poi, grazie alla collaborazione con Marco Rastrelli (anche lui giocatore e master di vecchia data) siamo riusciti a realizzare una storia interessante prendendo spunto da una nostra vecchia campagna di Cyberpunk. Stavamo già realizzando insieme dei progetti cinematografici (corti e medi) e ci sembrava l'argomento giusto per realizzare il primo lungometraggio. Ci è sembrato giusto dividerlo fra la realtà reale e quella immaginaria, in modo da far comprendere meglio a tutti come funziona il gioco di ruolo. In questa maniera, anche con l'uso del bianco e nero, che io adoro, siamo riusciti a dividere i due mondi e a capire meglio i parallelismi fra essi, fra cui, per esempio, la causa-effetto fra il gioco e le azioni.

AGdR: Sono rimasto colpito di come il tuo primo lungometraggio abbia una durata abbastanza lunga (circa due ore) ma riesca lo stesso ad avere un impatto narrativo molto scorrevole. Come è avvenuto il processo di sceneggiatura? E' stato semplice ottenere un buon ritmo dal girato?

Paul: C'è chi ha detto "Se si chiama Cameron, non può fare film più corti di due ore" ..ah ..ah! Se ti dicessi invece che la durata così lunga è un nostro errore? Sappi che il primo montaggio di GDR durava 160 minuti! Decisamente troppo! Non avendo mai scritto sceneggiature per lungometraggi, ci siamo accorti forse troppo tardi che eravamo "andati lunghi". Non perché il film fosse lento (il ritmo è uno degli aspetti a cui tengo maggiormente, già in fase di scrittura), ma perché era luogo di MOLTI fatti e di

tanti personaggi, forse troppi. Tagliare troppo significava però creare buchi di sceneggiatura. Alla fine ci siamo accorti che, per mancanza di esperienza, avevamo scritto (e quindi girato) TROPPO. Fortunatamente, dopo una lunga analisi di post-produzione, siamo riusciti a togliere 40 minuti senza intaccare la narrazione. Le scene tagliate saranno comunque tutte incluse nel DVD.

AGdR: Gli attori del tuo film sono senza dubbio tutti davvero bravi, e il cast è davvero nutrito. Tra di loro tra l'altro ho notato alcune vecchie conoscenze (tra cui Mirko Manetti dei match di improvvisazione teatrale, e anche il noto attore Mauro Monni). Il casting è stato semplice o elaborato? Che percorso hai seguito per la scelta degli attori e l'assegnazione dei ruoli?

Paul: Peccando di immodestia, mi sono sempre riconosciuto delle buone scelte di cast. Mi riesce abbastanza facile trovare la faccia giusta per il personaggio. Le parti sono state trovate attraverso dei provini, durante una giornata intera di casting. Sono stato fortunato a poter lavorare con attori che hanno dato veramente tanto e che non finirò mai di ringraziare. La parte più difficile da trovare è stata la protagonista: Victoria. All'inizio Vic non era nemmeno una donna: il personaggio si chiamava Victor Night. Facemmo diversi provini per il ruolo, ma nessuno mi convinceva. Mi venne quindi in mente di trasformarlo in una donna. Marco fu d'accordo e richiamammo Stefania Bartoli per un'altra prova, in quanto mi sembrava fosse adatta a questa nuova parte. Detto, fatto, non ebbi dubbi: Victoria era lei. Per altri è stato più facile: quando Francesco Cardi e Virginia Puccianti hanno provato una litigata davanti alla telecamera non ho avuto dubbi: ecco Tom e Mary. Il giovane Riccardo Messineo su Murdock è stata una scommessa, ma direi pienamente vinta. Su Alessandro Bindi non

dico niente: lo adoro.

AGdR: Personalmente come caratterizzazioni mi sono piaciuti di più i cattivi... in particolar modo il capo della setta e la sua guardia del corpo. Puoi parlarci di loro? Che esperienze attoriali hanno alle spalle?

Paul: Federico Zambelli è stato l'unico del cast ad avere un ruolo ancora prima di cominciare a scrivere. Collaboro con lui da diversi anni e lo trovo un attore eccezionale che valorizza sempre tantissimo le parti che gli affido. Gli promisi un bel cattivo per questo film e il ruolo di Kovacs è scritto su misura per lui. Federico è attore da diversi anni e ha avuto molta esperienza nel teatro, anche come truccatore. E' un perfezionista e un grande professionista e ogni volta è un piacere lavorare con lui. Anche con Pietro Ferrante avevo già collaborato nel mio ultimo mediometraggio e ci siamo trovati subito bene per cui speravo di averlo con me anche in GDR. L'ironia della cosa è che l'abbiamo scelto per fare Chris Drake, un mercenario senza scrupoli... proprio lui che è uno dei maggiori PM di Firenze! Ci ha fatto più volte sorridere ripensandoci ma lui era entusiasta della parte e ci ha fornito un'ottima interpretazione, anche aiutato dalla sua esperienza pluriennale nel teatro.

AGdR: Parliamo di scenografie. Tutti gli spettatori fiorentini (come me) hanno notato che la sede dell' Omega Team è il nuovo Palazzo di Giustizia di Firenze... tipica cyberarchitettura di un futuro non troppo lontano. Puoi rivelarci qualche altra location carina che avete usato e non siamo riusciti a "localizzare"?

Paul: Ebbene sì, il Distretto 13 del Crash Team è proprio il Palazzo di Giustizia. Era già futuristico, noi ci abbiamo aggiunto solo qualche grattacielo attorno e TAC! Il gioco era fatto. Sono state uti-

lizzato location situate perlopiù a Firenze e dintorni (soprattutto Firenze Nova, Osmannoro, Peretola). Per le scene finali nei sotterranei, abbiamo usate le cantine di una vineria alle Sieci, veramente suggestive. Il problema nelle autoproduzioni è sempre trovare i posti giusti per girare. Non è facile quando non puoi spendere migliaia di euro per noleggiare posti, avere teatri di posa o fermare il traffico per mezza giornata.

AGdR: Siccome anche io mi occupo di videomaking (come d'altronde anche il nostro Robin Hood, che come i lettori sanno realizza dei bellissimi cortometraggi storici), so bene che dietro la lavorazione di un film c'è sempre qualche episodio divertente da raccontare... Ti va di raccontarci qualche aneddoto del dietro le quinte di "GDR-Un Nuovo Giocatore"?

Paul: Oddio, ce ne sarebbero veramente tanti...sicuramente quello più famoso resta quello da Frank Corti. Eravamo a girare gli interni, avevamo già fatto le riprese per gli esterni mesi prima e, ad un tratto, INIZIA A PIOVERE. Non potevamo posticipare le riprese per vari motivi, come fare? Come giustificare la pioggia quando poco prima e poco dopo c'era un sole che spaccava le pietre? Ed ecco che, in tutta fretta, ci venne in mente l'idea delle "piogge programmate" di Gamma-City. In pratica dei rovesci a tempo per combattere l'inquinamento della metropoli. Abbiamo detto "perché no? E' plausibile". Quindi, riprendemmo la pioggia che cominciava, aggiungemmo un paio di battute sull'argomento e riprendemmo la scena di Frank sotto la pioggia. Ecco che tutto era stato risolto. Anzi, forse la scena era venuta anche meglio.

AGdR: Secondo me "GDR" è un film che meriterebbe il suo spazio anche al di fuori del circuito degli appassionati. Quindi ti chiedo se dopo la

fortunata "prima" al Cinema Adriano a Firenze (per i lettori Anonimi che non abitano a Firenze preciso che il Cinema Adriano è una delle sale storiche della città, nonché tuttora una delle più importanti), sono previste altre proiezioni. Inoltre hai pensato di realizzare una versione in DVD del film?

Paul: Abbiamo già fatto una seconda proiezione all'Arena Teatro Cinecittà di Via Baccio Da Montelupo e presto usciranno i DVD del film, corredati da diversi inserti speciali! Avremo scene tagliate, backstage, interviste, trailer e anche un commento audio mio e di Marco Rastrelli per tutto il film, dove vi sveleremo molto sul girato. Daremo poi lista dei negozi in cui sarà possibile acquistarli.

AGdR: Dal tuo sito ufficiale, da Facebook e soprattutto dai teaser in coda a "GDR- Un Nuovo Giocatore" ho appreso che stai già lavorando assieme al tuo socio a ben due sequel del tuo film. Che cosa dobbiamo aspettarci dai nuovi capitoli, a livello tecnico, di cast e di sceneggiatura?

Paul: Come ho già detto, ho una squadra tutta nuova che mi aiuterà in

questi sequel. Ho pensato che fosse importante creare uno zoccolo duro di troupe, ognuno con un proprio campo specifico. Avremo quindi un operatore, un direttore della fotografia, una scenografa, una truccatrice, un coreografo, un esperto di effetti speciali ecc. che mi daranno più tempo da dedicare al mio vero ruolo di regista. Per quanto riguarda le storie, diciamo che ci siamo spinti ancora più in là, scavando nella storia dei personaggi, riscoprendone il passato (GDR2) e il futuro (GDR3), naturalmente il tutto accompagnato da altri aspetti del gioco di ruolo di cui

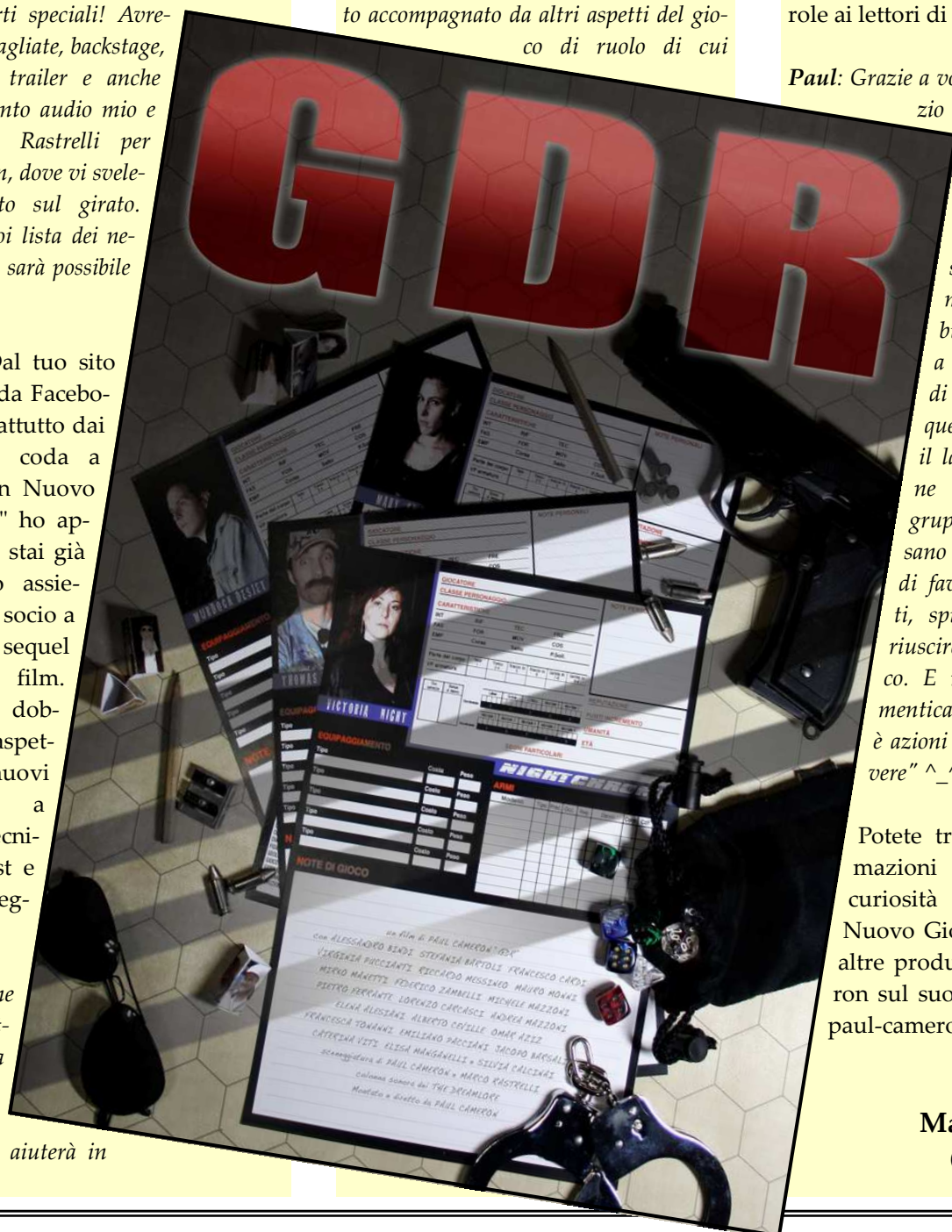
ancora non avevamo parlato. Ovviamente l'uso dell'HD andrà a migliorare e rendere più professionale tutto il prodotto. Il nostro scopo primario è migliorare ulteriormente quanto è stato fatto prima.

AGdR: L'intervista è finita caro Paul, e ti ringrazio infinitamente per il tempo che mi hai dedicato. Chiaramente non vedo l'ora di assistere alla prima di "GDR2"...Ma prima di rimetterti al lavoro sulla sceneggiatura di "GDR2" vuoi dire due ultime parole ai lettori di Anonima?

Paul: Grazie a voi per il tempo e lo spazio concessomi. Ai lettori di Anonima posso dire di non perdersi questa "GDR SAGA" ma non per i film in se stessi (che spero comunque se siano dei buoni prodotti destinati a "rimanere" nella mente di chi li guarda) ma per quello che rappresentano: il lavoro, la determinazione e la passione di un gruppo di persone che pensano che non ci sia bisogno di favoritismi, finanziamenti, spinte e conoscenze per riuscire ad arrivare al pubblico. E naturalmente, non dimenticate che "il gioco di ruolo è azioni simulate, ma emozioni vere" ^_^

Potete trovare tutte le informazioni (proiezioni, casting, curiosità ecc.) su "GDR-Un Nuovo Giocatore" e su tutte le altre produzioni di Paul Cameron sul suo sito ufficiale: <http://paul-cameron.blogspot.com>

Marco "Rael" Lastri
(rael@anonimagdr.com)



AIRLINES EUROPE

Airlines Europe (2011)

Editore: ABACUSSPIELE, Rio Grande Games

Dipendenza dalla lingua: nessuna

All'inizio era Airlines (1990), poi - cambiando in parte il tema - era diventato Union Pacific (1999). Alan Moon torna, dopo venti anni, a rielaborare il suo gioco azionario e di collegamento, personale reinterpretazione del classico Acquire (1962) di Sid Sackson.

In Airlines Europe i giocatori interpretano ricchi uomini d'affari che investono ingenti capitali nel mercato del trasporto aereo, acquistando azioni di compagnie aeree e cercando di influenzarne il valore a proprio vantaggio.

I materiali sono molto buoni: un tabellone che rappresenta l'Europa, con i suoi principali aeroporti e le possibili tratte che li connettono; segnalini "aereo" di plastica; carte da gioco come certificati azionari; vari segnalini di cartone e le "solite", poco funzionali banconote di carta.

Il gioco si svolge a turni, e in ogni turno i giocatori eseguono una fra le seguenti quattro azioni:

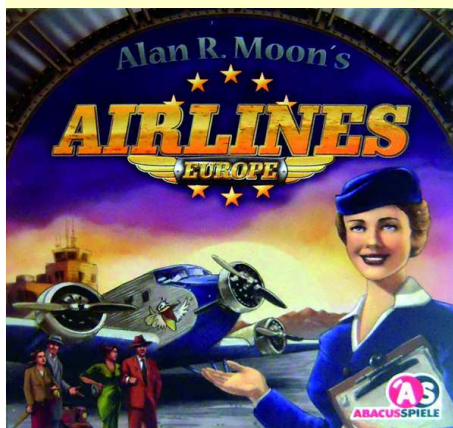
- Ampliare la rete di connessioni di una o due compagnie aeree, pagando denaro per comprare uno degli spazi aerei ancora disponibili su una tratta. Il valore azionario delle compagnie aumenta di una quantità pari all'importo pagato. Le compagnie più piccole usufruiscono di bonus se raggiungono determinate città.

Dopo aver effettuato l'espansione, il giocatore prende un certificato azionario, scegliendolo fra quelli esposti o pescandolo dalla cima del mazzo.

- Arricchire il proprio portafoglio azionario, giocando dalla mano i certificati precedentemente ottenuti. Si possono giocare due certificati azionari di due compagnie diverse, oppure un qualsiasi numero di certificati di una sola compagnia. Il giocatore riceve due milioni di euro per ogni certificato giocato.

- Scambiare una (o tre) azioni dalla propria mano con una (o due) azioni della compagnia Air Abacus.

- Prendere otto milioni.



Nel mazzo sono presenti, ad intervalli quasi regolari, tre carte di valutazione. Quando una di queste carte viene pescata, l'espositore di certificati azionari viene rinnovato (ogni giocatore riceve un certificato a sua scelta). Si procede alla valutazione: ogni compagnia fornisce punti vittoria, in base al suo valore azionario, ai possessori dei pacchetti di maggioranza. A seconda del valore possono essere pagati i primi tre, quattro o anche tutti i giocatori. Le Azioni della Air Abacus hanno invece un rendimento fisso. Dopo il terzo round di valutazione vince chi ha il maggior numero di punti vittoria.

Rispetto ai predecessori, Airlines

Europe introduce alcune modifiche interessanti. La più notevole è l'introduzione, per posizionarsi sulle tratte, del denaro al posto delle carte percorso pescate da un mazzo, eliminando un fattore di aleatorietà e la frustrazione dell'attesa della carta "giusta". L'introduzione della variabile denaro aumenta anche la profondità del gioco, in quanto adesso è richiesta la capacità di gestire il denaro e di scegliere come e quando procurarselo. In questa versione il numero massimo di giocatori è sceso da sei a cinque, forse nel tentativo di rendere il gioco meno caotico.

Airlines Europe rielabora un "grande classico", rendendolo più scorrevole, leggermente più rapido, con minor mordente e cattiveria. Niente di veramente nuovo, ma un buon titolo da esplorare, più profondo delle tante variazioni di Ticket to Ride che hanno reso famoso l'autore.

NOTE SULL'AUTORE:

Alan Moon è probabilmente il più "tedesco" fra gli autori anglo-americani di giochi da tavolo.

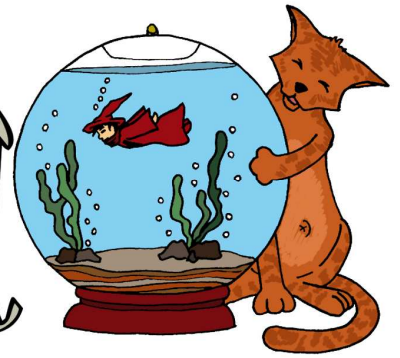
Vincitore di due Spiel des Jahres con Elfenland (1998) e il pluri-espanso Ticket to Ride (2004).

Fra i suoi giochi ricordiamo anche Union Pacific, San Marco, Capitol (gli ultimi due in collaborazione con A. Weissblum).

Questo articolo è comparso la prima volta sul numero 11 di ILSA (Informazione Ludica a Scatola Aperta), <http://www.ilsa-magazine.net/>

31

I Tarocchi del
Mago Yamamoto



DRAGO PIUMATO



"...SCELGO TE!"

DRAGHETTO



"Da Cividavecchia
a Sanda Deresa"

IVAN DRAGO



Il Drago
Rosso

DRAGO (di) KOMODO



"Cattive abitudini vi
faranno scoprire
doti inaspettate"

DRAGO VAMPIRO



"Benvenuti in
mia Kassaa!"

DRAGONBALLS



"Il bello deve
ancora venire!"

XVIII Trofeo RiLL "Il Miglior Racconto Fantastico"

IN COLLABORAZIONE CON:

la rivista *Prospettiva*, la rivista *Tangram*, la rivista *La Vallisa*, la *Wild Boar Edizioni*, le Edizioni *Il Foglio*, la manifestazione *Lucca Comics & Games*, la e-zine *Anonima Gidierre* e la *Federazione Ludica Siciliana*

E CON IL SUPPORTO DI:

Columbus, penne stilografiche dal 1918 - *Radio Popolare Roma*, FM 103.3 - il negozio on line *Hovistocose.it*

- *RiLL - Riflessi di Luce Lunare* gestirà le varie fasi dell'iniziativa e selezionerà, tra gli scritti pervenuti, i racconti finalisti. Questi saranno poi valutati dalla Giuria Nazionale, costituita da scrittori, giornalisti, autori di giochi, professori universitari. Ciascun testo verrà giudicato per l'originalità della trama e dell'intreccio, per la forma e la chiarezza narrativa.
- La cerimonia di proclamazione dei vincitori avrà luogo nell'autunno 2012, all'interno della manifestazione *Lucca Comics & Games*. Sarà cura del Comitato Promotore comunicare (per lettera o via e-mail), fra luglio e ottobre 2012, le modalità della conclusione del concorso (data, luogo, orario...) a tutti i partecipanti.
- L'autore del racconto vincitore riceverà in premio 250 euro dal Comitato Promotore e una penna stilografica marca *Columbus 1918* (offerta dalla ditta *Santara*) e un buono acquisto di 100 euro in prodotti *Wild Boar*. Il racconto vincitore verrà inoltre pubblicato sulla rivista *Prospettiva*.
- Il racconto secondo classificato uscirà sulla e-zine *Anonima Gidierre* e il suo autore riceverà un buono acquisto di 50 euro presso *Hovistocose.it*.
- Il Comitato Promotore si impegna a curare la stampa di un volume con i migliori lavori o a cercare altre testate interessate a pubblicarli.
- Le riviste *La Vallisa* e *Tangram*, in particolare, si riservano di scegliere fra i premiati uno o più racconti da ospitare sulle proprie pagine. I responsabili della casa editrice *Il Foglio*, inoltre, si riservano di pubblicare su propri volumi uno o più racconti della rosa finalista.

REGOLAMENTO

1) Tutti i testi partecipanti dovranno essere spediti (anche come pacco o raccomandata) in quadruplica copia e in busta anonima a: *Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 Roma*. E' gradito che le copie inviate siano stampate in fronte-retro.

Le generalità degli autori (nome, cognome, indirizzo, CAP, recapito telefonico, e-mail) e il modo in cui sono venuti a conoscenza del concorso dovranno essere indicati chiaramente all'interno, in una busta chiusa, che sarà aperta solo dopo che il Comitato Promotore avrà selezionato i racconti finalisti.

Tutti gli autori partecipanti riceveranno una copia di *Il Funzionario e altri racconti dal Trofeo RiLL e dintorni*, la raccolta dei racconti premiati realizzata nel 2011 da *Wild Boar Edizioni*. Il Comitato Promotore non si fa carico di disguidi postali di sorta.

2) Per semplificare il lavoro della segreteria, i partecipanti sono invitati a compilare con i propri dati l'apposito modulo on line (pagina "Registrazione Concorso", nella sezione Trofeo RiLL del sito di RiLL) e a inviare i propri racconti anche in formato elettronico, all'account *partecipante@rill.it*. L'oggetto della mail dovrà essere il titolo del racconto, e nel testo della mail andranno indicate le generalità dell'autore. Il formato richiesto per i testi allegati è DOC o RTF (non PDF).

La casella di posta elettronica *partecipante@rill.it* sarà consultata solo dopo che il Comitato Promotore avrà scelto i racconti finalisti, mantenendo così l'anonimato dei lavori nella fase di lettura e selezione. Per questo motivo, tale account non va usato per richiedere informazioni sul Trofeo RiLL e il suo andamento (mail e i riferimenti per tutti i dettagli sul concorso sono riportati in calce a questo regolamento). In alternativa all'invio via posta elettronica, i file possono essere uploadati direttamente dal sito di RiLL (pagina "Carica il tuo racconto" nella sezione Trofeo RiLL).

3) La quota di iscrizione al XVIII Trofeo RiLL è di 10 euro per ciascun racconto inviato, da versare sul conto corrente postale numero 92373000, intestato a Francesco Ruffino, via Taro 37, 00199 Roma. Il versamento può essere fatto anche tramite bonifico bancario (codice IBAN: IT-47-C-07601-03200-000092373000). È possibile effettuare il pagamento con carta di credito (o PostePay), direttamente dal sito di RiLL, dalla pagina "Iscrizione" della sezione dedicata al Trofeo RiLL. Si consiglia di allegare la fotocopia del versamento alle generalità dell'Autore. In caso di partecipazione con più racconti è assai gradito il versamento unico. Le spese di spedizione sono a carico di ciascun partecipante e non sono comprese nella quota di iscrizione.

4) Le iscrizioni sono aperte sino al 20 marzo 2012. Tutti gli elaborati dovranno pervenire entro tale termine. Per le opere pervenute oltre tale data farà fede il timbro postale. In ogni caso, tutti i testi che perverranno al Comitato Promotore dopo il 30 marzo 2012 non saranno presi in considerazione.

5) I racconti non dovranno superare i 21600 caratteri, spaziature tra parole incluse. L'impaginazione dei lavori inviati è libera (in via indicativa, 21600 caratteri spazi inclusi equivalgono a dodici cartelle dattiloscritte di trenta righe per sessanta battute l'una). È gradita l'indicazione per ogni racconto del numero di battute totali.

6) Ogni concorrente può partecipare con più opere, purché inedite, originali ed in lingua Italiana.

7) La scelta del genere letterario è a totale discrezione dell'autore, che potrà spaziare dal Fantasy all'Horror, dalla Science Fiction al Cyberpunk e così via, purché vi sia la presenza nel racconto di significativi elementi che vanno al di là del reale.

8) I lavori non verranno in alcun caso restituiti. Gli autori sono pertanto invitati a tenere una copia dei propri manoscritti. Inoltre, finché la rosa dei finalisti non sia stata resa pubblica (luglio 2012), i partecipanti sono tenuti a non diffondere il proprio racconto e a non prestarlo per la pubblicazione.

9) Ciascuna opera partecipante al Trofeo RiLL resta a tutti gli effetti di completa ed esclusiva proprietà dei rispettivi autori. La pubblicazione dei racconti selezionati nell'antologia connessa al concorso e sulle riviste collaboranti è comunque per tutti gli autori obbligatoria (non rinunciabile) e non retribuita, oltre che ovviamente gratuita.

10) In caso di vittoria o pubblicazione, l'autore concorderà eventuali ottimizzazioni di cui verrà fatta oggetto la sua opera con le riviste/ fanzine/ case editrici interessate.

11) Le decisioni del Comitato Promotore e della Giuria Nazionale sono insindacabili e inappellabili.

12) La partecipazione al Trofeo comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno la squalifica dal concorso.

Per ulteriori informazioni:

Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 ROMA;

e-mail: trofeo@rill.it; URL: <http://www.rill.it>

(è on line anche un'ampia pagina di FAQ sul regolamento)

TUTELA DELLA PRIVACY DEI PARTECIPANTI

Le generalità che devono essere fornite per partecipare al Trofeo RiLL sono utilizzate esclusivamente: per comunicare i risultati ai partecipanti; per l'invio di materiale promozionale relativo al Trofeo RiLL e alle altre attività/ iniziative di RiLL.

I dati raccolti non verranno in ogni caso comunicati o diffusi a terzi. Inoltre, scrivendoci, sarà sempre possibile: modificare, aggiornare, rettificare, trasformare e integrare i dati inviati (es: cambio di indirizzo); cancellare i dati inviati; chiedere che non venga inviato alcun materiale promozionale.