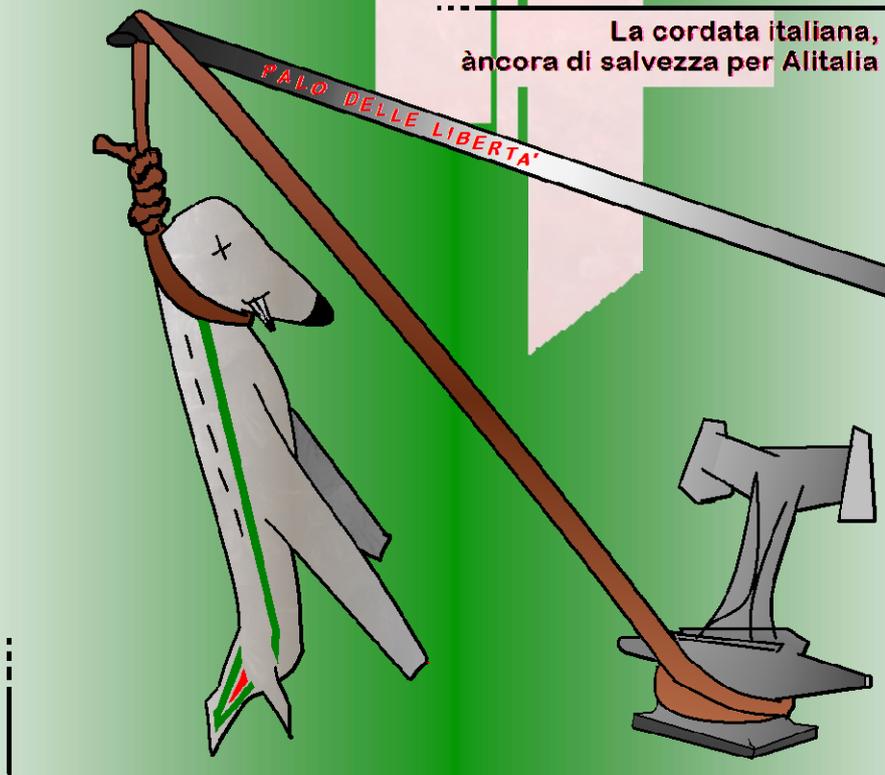


# SCIOPS





## TEMPO DI CAMBIAMENTI

di Luigi Scuderi

So [ttempi cupi](#), direbbe er palomba... tempi che nun te poi girà senza che qualcuno tte mena, e che quando cce chiedi "perché?!!" tte dice, "Scusa... so' stato frainteso"

Ma ciononostante noi di Sciops si va avanti "uguaglio".

Dieci numeri, col numero zero... cinque anni dalla nascita di Progetto Folle il prossimo 5 maggio; che dire, mi sento orgoglioso.

Orgoglioso di tutto il lavoro fatto su un sito che è in perenne trasformazione, continuamente proiettato verso il futuro del gioco di ruolo e della cultura correlata; orgoglioso di una webzine unica nel suo genere, che sfoggia in ogni numero una tale quantità di contenuti di buona qualità, senza alcuno spazio dedicato a pubblicità, da non temere il confronto con le altre realtà simili sul web; orgoglioso di un gruppo di folli che continua a trovare tempo e voglia di seguirmi nelle mie strampalate iniziative e ai quali vanno tutto il mio affetto, la mia stima e il mio ringraziamento.

In questo numero, oltre ai consueti appuntamenti con le cronache dell'Elfo Ladro (che ci propone una favoletta un po' sboccata, ma decisamente godibile), ritroviamo la rubrica monografica su Tolkien, un lavoro di analisi di Andrea Cannio sulla creazione di un'ambientazione di gioco, lo spazio dedicato alle Anime Memories, un articolo sulla trilogia "Queste Oscure Materie" e la seconda parte del mega-articolo sullo Zipp.

Inoltre Roberto Paura di Fabbricanti di Universi ci introduce al mondo di Dune, mentre Alessandro Marchegiani ci guida nella realizzazione pratica delle armi per GRV.

Insomma un numero all'altezza delle aspettative, che confido vi piaccia quanto i precedenti.

E i cambiamenti citati nel titolo?

E... verranno, verranno...

non dubitate che verranno...

Verranno anche se mi son ripromesso di non parlarne...

...Chissà, potrei ancora emigrare...



[sommario](#)

Editoriale :	
<a href="#">Tempo di cambiamenti</a>	pag. 02
Sommario	pag. 03
Monografie :	
<a href="#">J.R.R.Tolkien (parte nona)</a>	pag. 04
Games Making:	
<a href="#">Dimensione ZIPP (parte seconda)</a>	pag. 06
Fabbricanti di universi:	
<a href="#">Introduzione a Dune</a>	pag. 11
Accade Oggi :	
<a href="#">V-Day 2</a>	pag. 14
Chi è di scena:	
<a href="#">Universi per gioco</a>	pag. 15
Letti per voi :	
<a href="#">L'Eden tra Milton e Pullman</a>	pag. 18
Oldies But Goldies :	
<a href="#">Anime memories: I post apocalisse</a>	pag. 22
Il Chochobo Bastardo :	
<a href="#">Le Cronache dell'Elfo ladro</a>	pag. 25
Al Cinema:	
<a href="#">La Bussola d'Oro</a>	pag. 27
<a href="#">Il Mistero delle Pagine Perdute</a>	pag. 28
Gdr Live :	
<a href="#">Guida alle armi per GrV (parte prima)</a>	pag. 29

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.9 – 28 Aprile 2008 - Copyright Multifunction.it 2006 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità . Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001

Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:

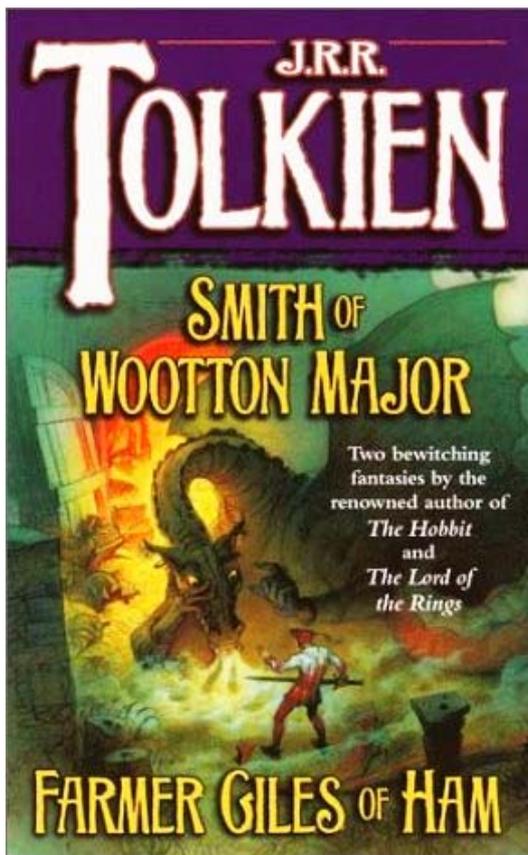
- tutto il materiale contenuto nella presente Fanzine, è tutelato da copyright e appartiene ai legittimi proprietari che ne hanno consentito la pubblicazione tramite la comunità di PF, rappresentata dalla ditta Multifunction di Messina che ne detiene legalmente i diritti;
- non è consentita la pubblicazione, anche parziale, la riproduzione e la diffusione di materiale pubblicato, senza previa approvazione dell'Amministratore del sito [progettofolle.net](http://progettofolle.net) e degli aventi diritto, ovvero tutti coloro che possano rivendicare la paternità del materiale in oggetto; tale clausola specifica che non è consentito l'utilizzo anche di sole parti del testo, senza aver l'autorizzazione congiunta dei detentori del copyright e dei creatori della suddetta parte, figure che potrebbero non appartenere allo stesso soggetto giuridico;
- non è concesso in alcun modo l'utilizzo di tutta o parte dell'ambientazione per altri giochi della stessa tipologia o affini: eventuali eccezioni dovranno essere approvate da un'assemblea costituita da tutti gli aventi diritto, i redattori e gli ideatori di PF;
- se finalizzati a scopo di lucro, tutti gli usi concessi della su citata ambientazione o di sue parti, dovranno prevedere una royalty, quantificata contrattualmente, che sostenga in percentuale non inferiore al 10% del suo valore le spese della Community riservando un minimale del 75% agli aventi diritto per la paternità dei soggetti utilizzati.
- tutti i lavori svolti e consegnati al vaglio della direzione di PF divengono di diritto proprietà della Multifunction, mantenendo il creatore il diritto alla paternità e all'usufrutto, in ragione del valore del suo lavoro, nell'ambito di eventuali futuri utilizzi commerciali. Questo consente al creatore diritto di veto sull'utilizzo della sua creazione in modo difforme da specifiche da lui fissate all'atto della consegna del lavoro finito, limitandolo al tempo stesso nella concessione a terzi, estranei a PF, dell'utilizzo delle stesse creazioni. Tale eventualità dovrà infatti prevedere un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.
- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.

Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.

Direttore Generale: Luigi Scuderi – Direttore Responsabile: Francesca Viganò.

**J.R.R. TOLKIEN (parte IX): Le Opere**  
di Francesca Viganò

*A questo punto mi sembra giusto passare a trattare di un altro racconto, pubblicato nel 1967, che somiglia al precedente per argomento e che è stato inserito, infatti, nel testo italiano, edito da Rusconi.*



**Fabbro di Wotton Major**

Riprendendo lo stesso tema molti anni dopo in "Smith of Wotton Major", la posizione di Tolkien sulla poesia è maggiormente rassegnata e il tono diviene più malinconico: ormai è vecchio e vive l'angoscia di chi vede le proprie facoltà affievolirsi e la fantasia di un tempo spiccare il volo con sforzo e fatica.

Pur avendo conosciuto il successo, si sente solo ed estraneo alla società e finisce per ripiegarsi su se stesso. L'artista, il poeta, sarà sempre un "diverso": chi ha il dono prezioso ma pericoloso di vedere, capire e amare la bellezza, di inseguirla attraverso gli ostacoli che la vita normale oppone alla sua ricerca, è destinato a non trovare mai un suo posto, né nel Mondo Primario, che non lo capisce, né in quello Secondario che non può accoglierlo, mor-

tale corporeo, fra i suoi splendidi ed eterei personaggi.

Smith (e la scelta del nome e del mestiere non è sicuramente casuale per un autore che si sentiva essenzialmente "forgiatore di parole") è il fabbro di Wotton Major, un villaggio a poche miglia da Feria; benché gli abitanti siano uomini, Tolkien li "hobbittizza" lievemente (infatti, per esempio, l'arte suprema è presso di loro quella culinaria).

Nel villaggio vive in incognito Alf, il Re di Feria, mal visto e poco considerato dagli abitanti, perché, pur non sospettando minimamente la sua identità, dal momento che non credono all'esistenza degli Elfi, i Wottoniani diffidano di chi appaia anche solo leggermente diverso dagli altri, o anche di poco fuori dall'ordinario.

Smith riceve da Alf, senza saperlo, una stella argentata che viene dal paese delle fate: è il simbolico dono della Fantasia, della capacità creativa e del desiderio di bellezza che lo spingeranno, poi, ad avventurarsi con quel magico lasciapassare nel pericoloso paese vicino.

I primi viaggi sono timide esplorazioni in un mondo sconosciuto, ma a poco a poco egli diventa più coraggioso e arriva fino ad ammirare l'immenso "Albero del Re", che sorge imponente come una montagna nel cuore del paese (e che ovviamente non può essere che il consueto Albero delle Fiabe, lo stesso che Niggle voleva dipingere).

Ma l'eccessiva audacia lo spinge anche a passi falsi che provocano la reazione dei misteriosi abitanti: sulle rive di un mare di cristallo viene assalito e respinto da un Vento impetuoso che, irato per la sua intrusione tracotante, lo travolge con violenza; l'errore sarebbe fatale se una betulla non gli offrisse riparo, sacrificando le sue foglie per proteggerlo.

La tentazione è troppo forte per non leggere anche questo in senso autobiografico: con "Lo Hobbit", Tolkien riteneva di essersi avventurato con il piede sbagliato, troppo alla leggera e superficialmente nell'imprevedibile mondo della Fantasia e la betulla che lo salva ha forti somiglianze con il pioppo mutilato che gli ispirò Niggle e lo aiutò a superare la crisi momentanea in cui era sprofondata.

Gli anni passano e Smith continua a godere del suo privilegio raro e a conoscere cose "belle e terribili insieme" (p.153) racchiuse nel mondo fantastico che gli è dato di visitare: vede il Mare della Tempesta

Senza Vento, le cui onde si inseguono in un silenzioso accavallarsi, solcate dalle Bianche Navi che ritornano dalle battaglie delle Paludi Oscure, la Valle dell'Eterno Mattino, il cui verde supera in splendore quello dello smeraldo e in cui incontra la Regina delle Fate che lo invita ad una turbinosa danza incantata.

Ma Smith non appartiene a questo mondo, più e più volte si sente ammonire "Questo luogo non è per te! Vattene e non tornare mai più!" (p.156). Inoltre anche Feria è agitata e turbata da lotte clandestine: forze contrarie di immenso potere conducono guerre la cui portata e significato gli sfuggono; sono estranee alla storia umana e sembrano soprattutto lotte di natura morale, pur combattute con armi ed eserciti. Dai suoi viaggi egli torna sempre un po' cambiato, ormai sa di non poter più appartenere completamente neppure alla prosaica comunità di Wotton Major: è la tragica condizione di chi vive e crea di fantasia in un'epoca razionalistica. Però, quando lavora, anche gli oggetti più consueti che escono dalle sue mani di fabbro assumono un particolare tocco di grazia e bellezze e le canzoni con cui accompagna il suo ritmico martellare hanno una dolcezza che incanta perfino i poco sensibili abitanti del villaggio.

Ma il dono ricevuto non è eterno. Quando Smith arriva a cinquantasette anni (il calcolo del passare del tempo è registrato con la solita pignola precisione; un caso? Era l'età di Tolkien quando finì Il Signore degli Anelli), la regina di Feria lo invita a restituire la stella argentata perché essa possa passare ad altre mani, più fresche e più giovani, più pronte a recepire con spirito nuovo le meraviglie che egli ha già conosciuto.

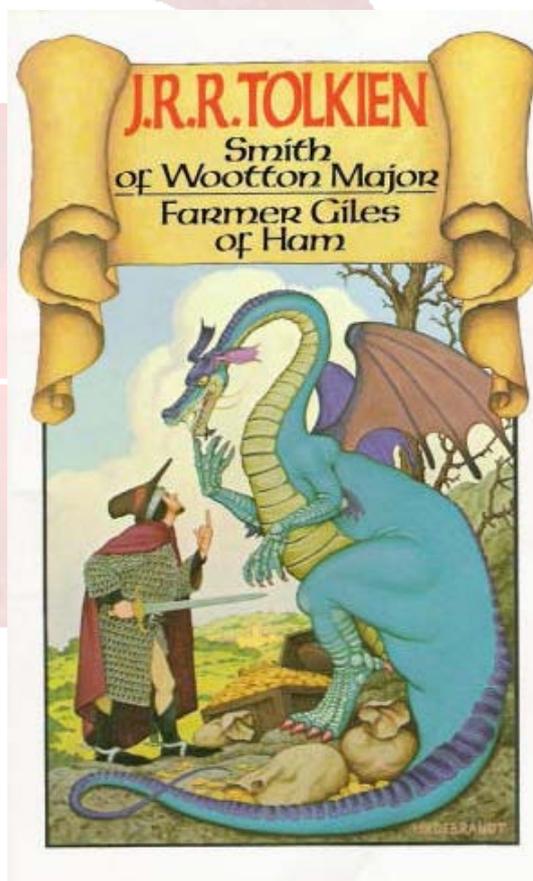
E' con strazio e con fatica che Smith finisce per cedere e accettare la rinuncia che gli è richiesta: il premio che ne riceve è una visione in cui gli pare improvvisamente di appartenere sia al Mondo, sia a Feria, pur potendo restare spettatore di entrambi e, in questa illuminazione comprensiva e sensazione di essere privato di qualcosa eppure di possederla, trova la pace e la serenità indispensabili per tornare alla vita normale.

"E' il destino di questo tipo di doni... L'ho restituito e ora torno ad incudine e martello" (p.171), dice Smith con un po' di nostalgia, già pensando però, che il suo compito di uomo "normale" non è ancora finito: ha la fucina, i figli, ancora molte

cose da imparare e insegnare, da ricevere e da trasmettere.

Ma la vita in Wotton Major sarà per lui più triste, anche Alf, il Re di Feria, ha abbandonato il villaggio per sempre, senza che nessuno gli abbia neppure detto addio; così è successo nel nostro mondo, avverte Tolkien, gli elfi sono partiti e noi li abbiamo lasciati andare via senza rimpianti.

E' rimasta, però, come ultima eredità, la stella d'argento: nonostante tutto vi sarà sempre qualcuno che riceverà il dono inaspettato e raro di visitare i mondi della Fantasia e di saperne comunicare visioni, barlumi e intuizioni.



*Giuro, dalla prossima volta si passa a Lo Hobbit ^\_^*

[sommario](#)

Monografie

## Dimensione ZIPP (parte seconda)

di Luigi Scuderi

### Il fuorigioco

Si definisce in fuorigioco (outside) un giocatore che riceva un passaggio o si trovi sulla traiettoria di un tiro a rete, trovandosi al di là dell'ultimo difensore in linea.

Un giocatore in outside può trovarsi in posizione di fuorigioco attivo o passivo (o di posizione).

Il primo caso viene sempre punito per regolamento con una punizione indiretta, battuta dal punto in cui si trovava il giocatore in outside.

Nel caso di un fuorigioco di posizione invece, assegnare o meno la punizione indiretta è a descrizione del giudice di gara.

Per fuorigioco di posizione si fa riferimento ad un giocatore che, pur trovandosi al di là dell'ultima linea di difensori, non partecipa all'azione di tiro a rete.

Non è invece fuorigioco se il giocatore che si trova al di là dell'ultimo difensore viene servito di palla da un avversario o comunque interviene su un pallone che è stato anche soltanto toccato per ultimo da un giocatore avversario.

Non comporta inoltre mai fuorigioco qualsiasi posizione assunta dal giocatore nella metà campo della propria squadra.

Quanto detto finora è riassunto schematicamente in figura 2.

### Distanza

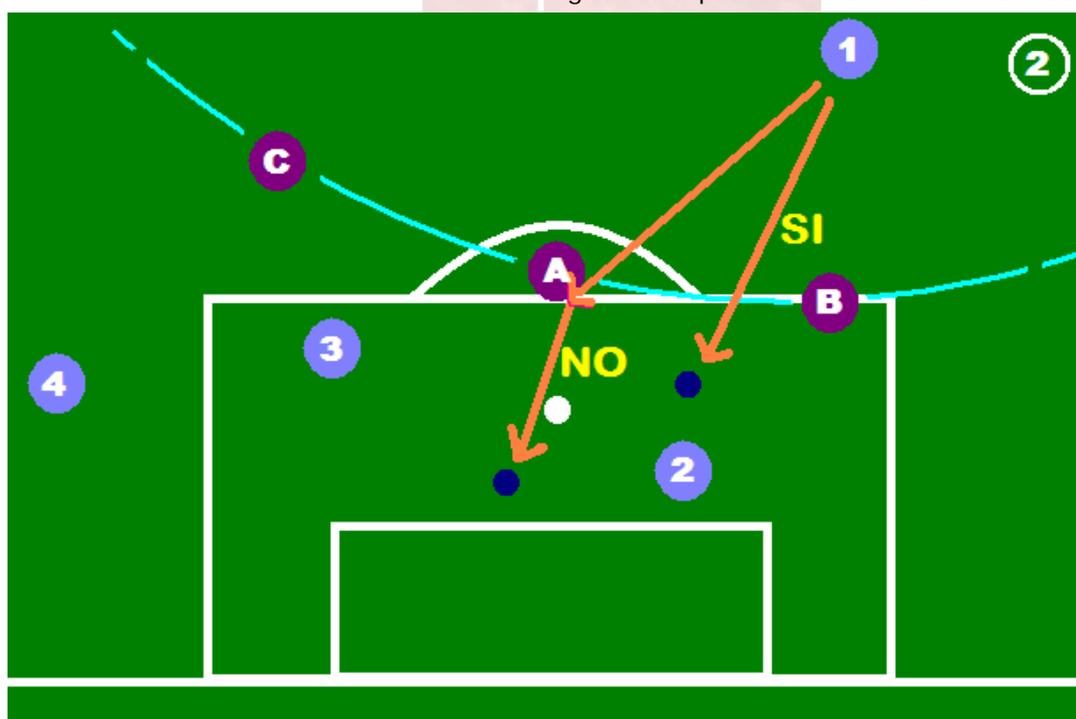
In qualsiasi rimessa in gioco, tutti i giocatori della squadra avversaria a quella preposta alla battuta devono trovarsi ad almeno 4 giocatori di distanza dal giocatore che rimetterà la palla in gioco (13,5cm ca). La posizione minima viene determinata tracciando una immaginaria circonferenza intorno al giocatore che batte, avente come raggio la distanza richiesta. (fig.3)

Una volta che il giocatore che effettuerà la rimessa è stato posizionato, così come la palla, la squadra avversaria potrà completare la propria disposizione in campo.

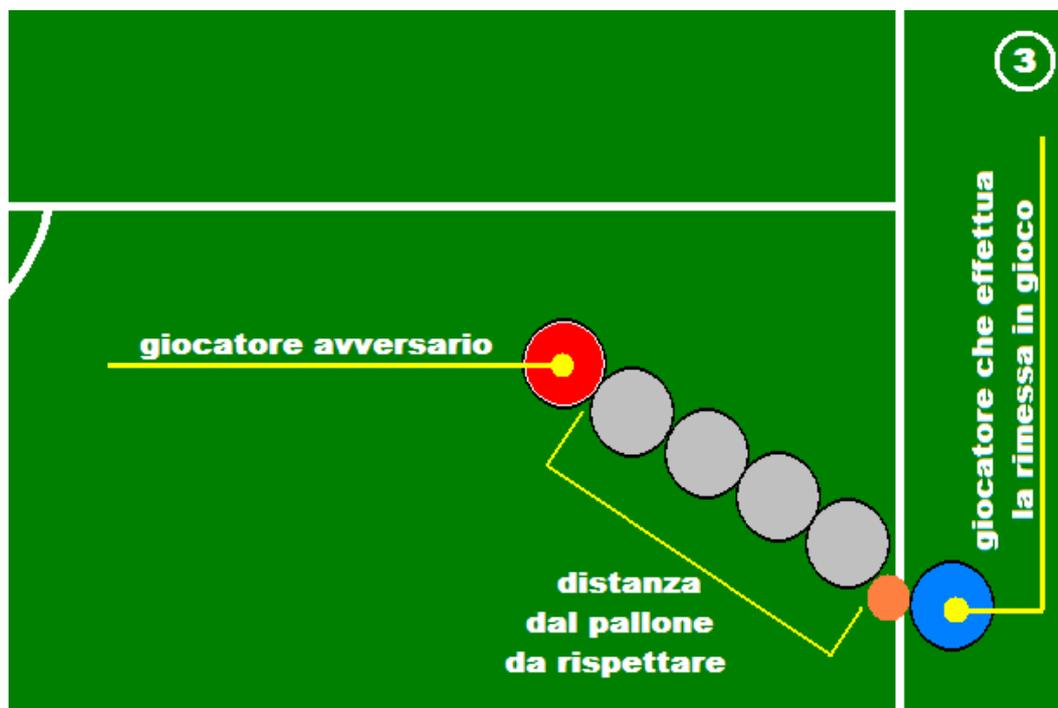
E' possibile battere "a sorpresa" 10 secondi dopo che il giocatore che rimette in gioco la palla è stato posizionato, purchè l'avversario abbia deliberatamente scelto di non posizionare i suoi giocatori entro tale tempo o si stia attardando volutamente (ad esempio per prendere tempo, spezzare il ritmo di gioco, arrivare "senza troppi rischi" a fine incontro). Ovviamente, nel caso di battute "a sorpresa" la squadra avversaria non è tenuta a rispettare la distanza.

Qualora la squadra in difesa non provveda a posizionare correttamente i propri giocatori entro 30 secondi, l'arbitro trasformerà la rimessa in gioco in un calcio di punizione diretto (o "di prima").

Un giocatore che effettua la rimessa in gioco non può assolutamente toccare due



Same Making



volte il pallone se tra la prima e la seconda quest'ultimo non è venuto a contatto con un altro giocatore; se questo avviene la sua squadra subirà una punizione indiretta dal punto in cui è avvenuto il fallo.

Il campo all'esterno si divide in due zone (fig.4): se un giocatore penetra nella prima (generalmente definita dai limiti del tavolo su cui si gioca) viene considerato regolarmente in campo e potrà pertanto giocare direttamente un possibile pallone alla sua portata; se invece termina nella seconda zona (o più propriamente, cade dal tavolo) lo si riterrà fuori campo e dovrà quindi fare prima uno spostamento dal limite della prima zona verso il campo per rientrare e solo successivamente, con un secondo spostamento, potrà toccare il pallone. In caso la palla venga giocata "direttamente" da un giocatore finito fuori campo, si procederà con un calcio piazza-

to di seconda dal punto in cui la palla è stata toccata.

#### Espulsioni e ammonizioni

E' fallo da ammonizione qualsiasi intervento "pesante" su un avversario; la "pesantezza" si misura con lo spazio percorso dal giocatore che lo ha subito, tra il punto di contatto e quello di arrivo.

Uno spostamento superiore a tre giocatori (10 cm ca) può comportare anche l'espulsione diretta.

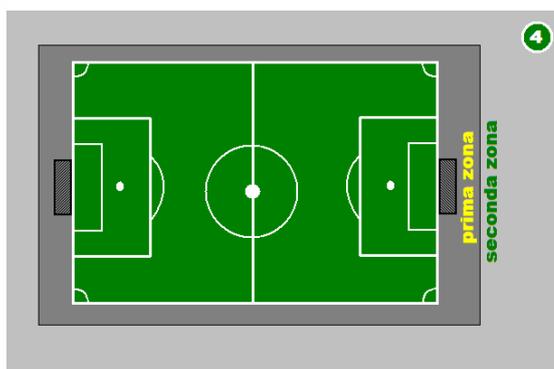
Si considerano inoltre falli da espulsione diretta tutti i falli pesanti intenzionali, le proteste "vivaci" all'insegna dell'arbitro a seguito di una ammonizione, il raggiungimento di due ammonizioni nello stesso incontro per lo stesso giocatore.

Un giocatore che venga espulso non potrà disputare la partita successiva della propria squadra per la manifestazione in cui ha ricevuto la squalifica, né potrà completare la partita in cui è stato espulso.

In campionato non vige la somma di ammonizioni, che è invece prevista dal regolamento delle Coppe tra le due partite di ogni turno (andata e ritorno) e nel Mundial (o Coppa del Mondo).

Qualunque giocatore commetta due falli consecutivi su uno stesso avversario va sempre ammonito.

Va inoltre ammonito anche il portiere se commette fallo intenzionale (allontanando un altro giocatore invece che colpire la



Same Making

palla o a gioco fermo) o se ritarda volontariamente la rimessa in gioco di più di 5".

Può essere espulso per proteste o atti inconsulti anche un allenatore; a seguito di ciò egli non potrà disputare alcun incontro della seguente giornata della stessa serie; se non potrà farsi sostituire da un altro allenatore (che obbligatoriamente non deve prendere, o avere preso, parte alla stessa manifestazione) e la sua squadra sia tenuta a disputare comunque un incontro, all'ora d'inizio della partita verrà decretato automaticamente il 2-0 "a tavolino" a favore della squadra avversaria. L'allenatore espulso perderà inoltre la partita che stava disputando, "a tavolino", col risultato di 2-0 (e questo indipendentemente dal risultato maturato nell'incontro fino al momento dell'espulsione); l'arbitro può tuttavia decidere di sospendere l'incontro e rimandarlo a data successiva.

In casi particolari, con l'assenso di tutti gli allenatori partecipanti al torneo, un allenatore espulso (o impossibilitato a partecipare ad uno o più incontri) potrà delegare gli altri allenatori a disputare gli incontri delle proprie squadre, dirigendole per suo conto.

Qualora una decisione arbitrale sia ritenuta inadeguata o ingiusta da entrambi gli allenatori coinvolti nell'incontro, essa può essere discussa ed eventualmente revocata, ferma restando l'inappellabilità delle decisioni arbitrali; l'arbitro infatti sarà comunque l'unico ad aver voce sul verdetto finale della disputa.

#### Calcio d'Angolo (Corner)

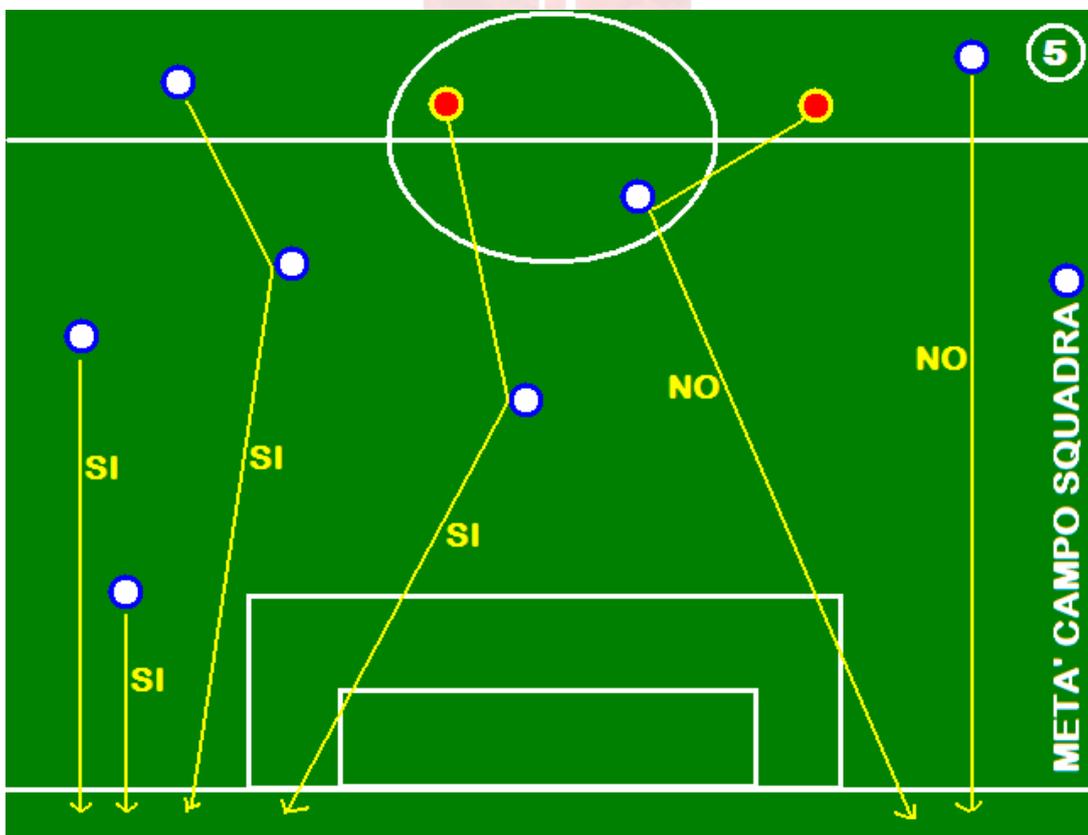
E' sempre calcio d'angolo quando l'ultimo giocatore a toccare la palla volontariamente (ovvero in seguito ad azione del suo allenatore, direttamente o "al volo") si trova nella propria metà campo.

E' inoltre calcio d'angolo quando il giocatore indirizza sul fondo un tiro diretto verso la propria porta da parte di un avversario o carambolato su di lui in una azione sviluppatasi nella propria area di rigore.

Non è invece corner se il tiro effettuato dall'avversario non era diretto in rete, essendo il giocatore ultimo a toccare al di fuori della propria area di rigore.

Non è altresì corner quando il giocatore invia sul proprio fondo campo la palla dalla metà campo avversaria.

Le possibilità sopra elencate sono tutte riassunte in fig.5.



### Il Calcio d'Inizio

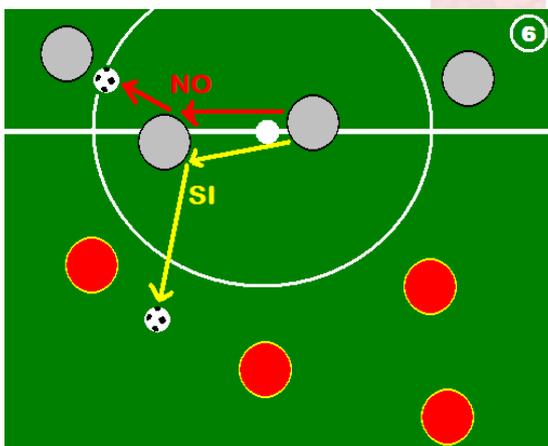
Il calcio d'inizio viene battuto di norma "al volo" in modo da garantire che "ci siano almeno due tocchi", ovvero che la palla sia toccata da due giocatori diversi in modo da poter tornare subito disponibile per il giocatore che ha effettuato la rimessa in gioco.

Non è possibile tirare direttamente al volo su calcio d'inizio.

Ogni qual volta viene effettuata una rimessa dal centro del campo, tutti i giocatori di ognuna delle squadre devono trovarsi nella propria metà campo; nel cerchio centrale resteranno solo due giocatori della squadra che deve effettuare la rimessa, ed entrambi non devono essere posizionati in modo da superare completamente la linea di centrocampo.

Prima di battere bisogna attendere che l'arbitro prenda il tempo e fischi.

La rimessa in gioco va effettuata rigorosamente in avanti, nella metà campo avversaria, e non con un retropassaggio (fig.6): se questo avviene la rimessa verrà ripetuta.



### Alcune note importanti

- Effettuare una rimessa laterale in modo scorretto (in movimento, posizionando la palla all'interno del campo e non sulla linea) comporta un cambio di rimessa, che passa alla squadra avversaria. Tre cambi rimessa consecutivi comportano la sospensione dell'incontro per villipendio nei confronti dell'arbitro.
- Il portiere può rinviare liberamente il pallone dall'area di porta, mentre rinviando dall'area di rigore sarà costretto a restare per "una mossa" fuori dalla porta, stazionando nel

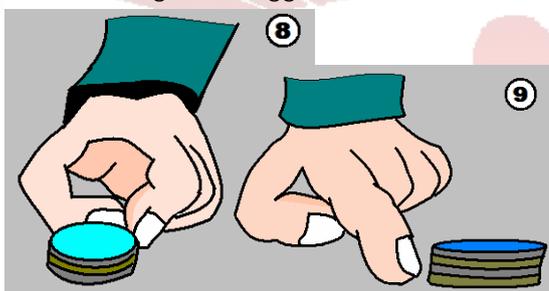
punto da cui ha rilanciato il pallone. Al turno successivo l'allenatore potrà scegliere se fare rientrare il portiere o continuare il gioco con un altro giocatore. Il portiere fermo già fuori dall'area piccola può eventualmente rinviare il pallone una seconda volta (ma mai una terza); dovrà però poi fare due mosse per rientrare, anziché una. Il portiere recupererà in ogni caso la sua posizione al primo "stop" (interruzione) del gioco. Se viene effettuato un tiro in rete col portiere fuori dall'area piccola, non è necessario dichiararlo preventivamente e l'eventuale goal sarà regolare.

- Bisogna sempre denunciare (dicendo "Tiro!") il tiro prima di effettuarlo, salvo che il portiere avversario non sia rimasto fuori dall'area piccola dopo un rinvio. Prima di tirare bisogna aspettare che il portiere avversario sia stato correttamente preso dall'allenatore avversario; la posizione corretta è quella in cui la "testa" del portiere (e non il corpo) sono stretti tra il pollice e l'indice (fig.7).



- Non è necessario denunciare il tiro sui calci piazzati.
- E' rigorosamente vietato fermare il pallone con le mani finché questo non sia uscito completamente dal campo. Ogni trasgressione viene punita con un calcio di punizione "diretto", da battere dal punto in cui è stato commesso il fallo. Il pallone può ovviamente essere invece toccato con le mani quando il gioco è "fermo".

- Uno o due giocatori (ma non di più) in fuorigioco possono essere "liberati" contemporaneamente dalla posizione irregolare agendo contemporaneamente con entrambe le mani e ciò viene considerato come una singola mossa; tuttavia non è ammesso, nel caso vi sia unicamente un giocatore in outside, che lo si liberi effettuando contemporaneamente un movimento con un altro giocatore.
- Sono consentiti due soli modi di muovere i giocatori, ovvero quelli disegnati in figg. 8 e 9.



- E' severamente proibito "accompagnare" il giocatore con la mano: pena una punizione indiretta in qualunque punto del campo avvenga l'azione fallosa.
- Il calcio d'angolo si può battere posizionando il pallone in qualunque punto della superficie dell'angolo tracciato sul campo, ma non al di fuori di essa.
- In ogni rimessa in gioco il giocatore che batte deve mantenere una distanza minima di 5cm (due giocatori) dal più vicino dei propri compagni.
- Le porte di gioco devono essere sempre posizionate in modo regolare; in caso contrario, l'eventuale tiro a rete andato fuori andrà ripetuto sotto forma di punizione diretta posizionando il pallone nel punto in cui si trovava al momento del tiro.
- E' possibile, una volta denunciato il tiro, effettuarlo "a sorpresa" se l'avversario non prende il portiere entro 5 secondi. E' evidente che, se il portiere avversario si trova fuori area di porta, non sarà necessario aspettare che l'allenatore avversario lo prenda.

- Non è possibile, nella ripresa da metà campo (centro) tirare a rete entro le prime due mosse (battuta). Con ciò si vuole garantire alla squadra che riceve la battuta degli avversari una mossa per contrastare l'eventuale azione d'attacco, dato che le prime due mosse di qualsiasi rimessa in gioco spettano a chi la effettua.
- Per marcature eccessivamente "strette" (meno di 3cm o di un giocatore di distanza) viene assegnata una punizione indiretta alla squadra del giocatore penalizzato.
- Non è possibile tirare a rete un pallone che non si trovi interamente oltre la propria linea di metà campo; un goal effettuato in questo modo non è valido e il gioco riprende con una normale rimessa dal fondo effettuata dal portiere.
- Chi rinuncia a disputare un incontro, abdica automaticamente dopo 1 minuto a favore dell'allenatore che avrebbe dovuto arbitrare l'incontro, il quale prenderà il suo posto. Chi rinuncia diventa di conseguenza il nuovo arbitro. In caso egli rinunci pure ad arbitrare gli allenatori restanti potranno decidere se auto gestirsi l'incontro o rimandarlo in via definitiva ad altra data.

*Ora che abbiamo chiaro il regolamento possiamo passare alla fase creativa, una delle più affascinanti di questo gioco; nel prossimo numero ci dedicheremo infatti alla realizzazione del campo di gioco, delle attrezzature e delle squadre, concludendo poi con gli schemi dei calendari di campionati e coppe. Ci sarà di che divertirsi, credetemi.*

[sommario](#)

Same Making

**INTRODUZIONE A DUNE**

di Roberto Paura

Quello di Dune è, nella fantascienza, un fenomeno singolare. Si tratta di uno dei romanzi che più hanno influenzato il genere sia nella letteratura che nel cinema, che ha dato vita a una saga continuamente ripubblicata anche qui in Italia (l'ultima edizione Sperling&Kupfer in due maxivolumi è del 2007) e a più di una trasposizione sullo schermo.

Eppure, la critica di fantascienza non ci ha quasi mai messo le mani, quasi a non voler sfidare un monumento impenetrabile e sostanzialmente autoreferenziale (nel senso positivo del termine).

Fabbricanti di Universi è nel panorama italiano l'unico sito, insieme alla più nota comunità di [www.duneitalia.com](http://www.duneitalia.com), che ospita contributi di approfondimento su quest'opera.

Il ciclo di Dune nasce nel 1965 dalla penna di Frank Herbert, un giornalista dominato da un'ardente sete di conoscenza. Fin dal '59 egli inizia a raccogliere materiale, informazioni, testimonianze dirette di quello che andrà a costituire il background del suo romanzo, pubblicato in puntate sulla rivista Analog tra il 1963 e il '65 e poi in volume. L'opera vincerà il premio Nebula e il premio Hugo come

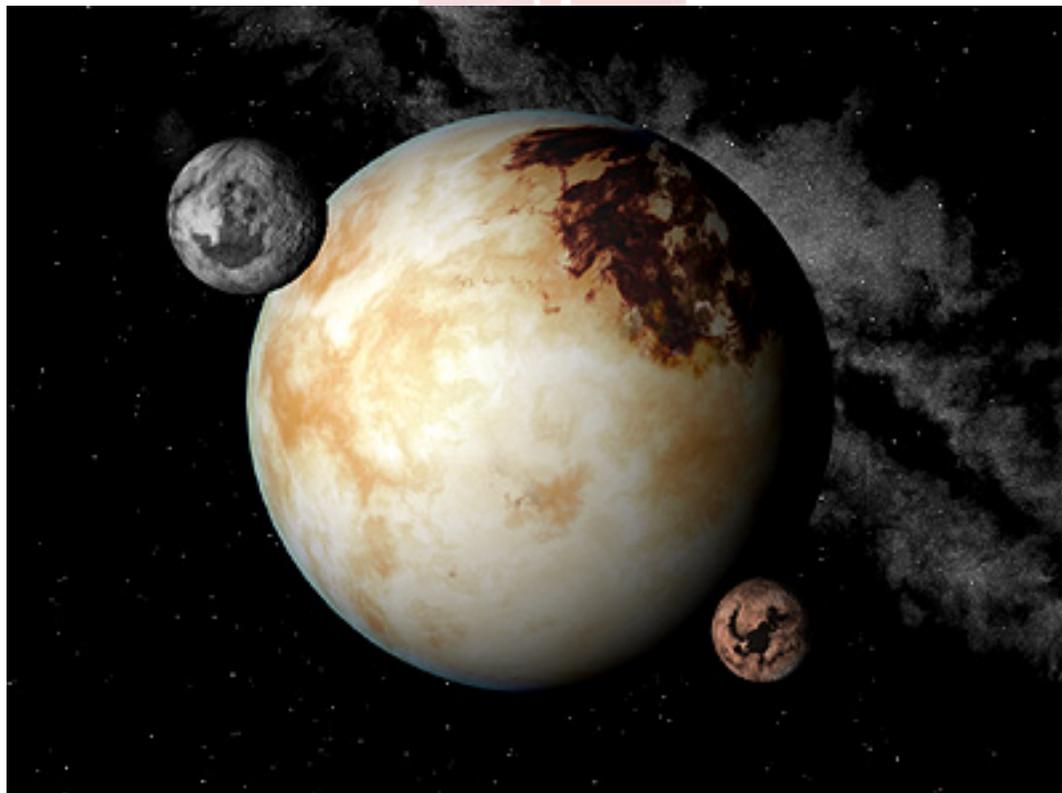
miglior romanzo di fantascienza. L'ambientazione è quella di un universo tutto umano retto da un Impero dal complesso equilibrio di poteri.

I viaggi spaziali sono gestiti dalla monopolistica Gilda Spaziale; essa è però del tutto dipendente da una sostanza senza la quale i suoi Navigatori non potrebbero realizzare gli spostamenti nello spazio. Questa sostanza è una spezia, il melange, che esiste su un solo mondo dell'universo: Arrakis, noto anche come Dune. È un mondo desertico, abitato da creature vermiformi il cui prodotto di scarto è appunto la spezia più importante dell'universo.

La popolazione umana è costituita dai Fremen, antichi nomadi che a poco a poco hanno costruito una società peculiare, basata sulla preziosità dell'acqua e sulla necessità di non disperderla. Ma la gestione di Dune e dell'estrazione del melange è in mano a una delle casate nobili dell'Impero, il baronato degli Harkonnen, che tiranneggia gli autoctoni.

Senza un apparente perché, l'Imperatore Shaddam decide di sostituire agli Harkonnen la casata degli Atreides, rivali storici dei primi.

Il Duca Leto Atreides, la sua moglie Jessica (una Bene Gesserit, appartenente a un ordine sacerdotale impegnato in progetti eugenetici) e il loro figlio Paul giungono





FABBRICANTI DI UNIVERSI

così su Arrakis ignorando la trappola tesa dagli Harkonnen che dopo poco sterminano, con la complicità imperiale, gli uomini degli Atreides e si rimpossessano del pianeta.

Paul sfugge all'eccidio e si rifugia tra i Fremen, imparandone gradualmente i loro costumi e trasformandosi nel loro messia, il Muab'dib, quello che invece per le Bene Gesserit è lo Kwisatz Haderach il superuomo che trapasserà le frontiere dello spazio e del tempo ergendosi infine a capo dell'Impero.

La figura di Paul Muab'dib, centrale in *Dune*, ritorna nel successivo "Messia di Dune" (1969) e solo di sfuggita ne "I Figli di Dune" (1977), dove il testimone viene lasciato a Leto II, figlio di Paul, che nel successivo "L'imperatore-dio di Dune" (1981) assume al potere universale trasformandosi in un uomo-verme millenario.

Nei due capitoli finali, "Gli eretici di Dune" (1984) e "La rifondazione di Dune" (1985), il destino degli Atreides, legato a doppio filo a quello di Dune, dovrà affrontare la misteriosa sfida delle Matres Onorate, provenienti dall'estremità dell'universo e dotate di grandi poteri.

La complessità estrema dell'universo di Dune è ciò che costituisce il suo maggiore fascino.

Come si evidenzia negli articoli "[Lo scenario politico di Dune](#)" e "[Commento allo scenario politico di Dune](#)", a differenza delle più lineari costruzioni politiche dipinte nelle space-opera classiche e contemporanee, l'universo di Dune si avvicina molto più in verosimiglianza al delicato equilibrio di interessi che domina qualsiasi compagine sociale.

Già in un suo primo romanzo del '55, Her-

bert affrontava il problema della dipendenza dal petrolio. Questo tema ritorna in *Dune* mimetizzato, ma nemmeno tanto: che il melange, raro e costoso, sia al centro degli interessi galattici in quanto unica sostanza che consente i viaggi spaziali, è un concetto che non si fatica ad assimilare a quello del petrolio (si legga anche "[Dune: ispirazioni, critiche e...](#)").

Il potere è diffuso e frammentato in diversi centri: il Landsraad, che è l'insieme della Grandi Case nobiliari che governano i mondi della galassia; la Gilda Spaziale, che controlla i viaggi spaziali; il Bene Gesserit che manipola i deboli e i potenti per portare avanti i suoi piani di dominio; il Bene Tleilax che attraverso i suoi volti danzanti può infiltrarsi ovunque spiando e uccidendo; i Sardaukar, i soldati scelti dell'Imperatore che sono la forza più inarrestabile dell'universo; e poi Dune e i suoi miseri abitanti, i Fremen, con i loro costumi arretrati, la loro continua sete e la fede che li irrobustisce: senza il melange di Dune, l'universo non può esistere. In *Dune* la rarità del melange si affianca all'analoga rarità di un'altra sostanza, l'acqua, che sul pianeta Arrakis è il bene più prezioso.

Come l'acqua influenzi la cultura di Dune, i costumi dei Fremen e la percezione della sua preziosità è un argomento trattato nell'articolo "[L'Acqua della Vita](#)", che testimonia soprattutto l'enorme impegno di Herbert nel raccogliere materiali e nel rimodellarli nel suo processo di world-building.

Un altro tema importante è quello della religione, che emerge nella pagine di tutta la saga quasi sempre in veste critica. Vale la pena notare i tanti riferimenti alla cultura e alla religione islamica che Her-

bert riutilizza mascherati nel tratteggiare in parte la cultura Fremen e in più in generale l'ossatura religiosa dell'Impero (si veda l'articolo ["Il tema del Messia e la religione in Dune"](#) come primo approccio).

Molto vicino a questo tema è quello della mutazione genetica: nell'universo di Dune c'è un grande impiego – pur proibito ufficialmente- di tecniche di modificazione genetica per perfezionare l'essere umano. E' il caso dei Mentat, individui dotati di una mente logica sovrumana paragonabile a quella dei computer; del Bene Tleilax, che può ricreare i morti attraverso i ghola e che usa le proprie conoscenze genetiche per realizzare i 'volti danzanti', esseri capaci di assumere qualunque fattezze fisica; del Bene Gesserit, che incrocia segretamente grandi personalità politiche dell'Impero al fine di realizzare lo Kwisatz Haderach, il superuomo genetico che essere intenderebbero usare per il governo della galassia.

Una continua conflittualità umano/subumano/sovrumano si evidenzia nell'intera saga: sia Paul che Lemto II sono esseri umani che modificano se stessi, il primo a livello mentale e il secondo anche a livello fisico.

La superiorità che ne emerge permette loro di dominare l'universo, ma non di raggiungere la felicità (si legga l'articolo ["La Jihad antigenetica"](#))

Il fascino di Dune continua ancora oggi, a più di quarant'anni dalla pubblicazione del primo romanzo.

Negli ultimi anni la saga è stata ampliata dal figlio Brian Herbert e dal noto scrittore Kevin J. Anderson con la trilogia "Preludio a Dune" (che in Italia è stata scomposta in sei volumi, gli ultimi due ancora inediti), la trilogia "Leggende di Dune" ambientata nelle remote epoche della nascita dell'Impero (tutti i volumi sono inediti in Italia) e l'attesissimo "Dune 7", il capitolo conclusivo dell'esaloga herbertiana su cui l'autore iniziò a lavorare prima della morte.

A livello cinematografico, il celebre film di David Lynch è del 1985 (["David Lynch: Dune"](#)), mentre nel 2000 è uscita una miniserie in due puntate per la televisione dal titolo "Dune: il destino dell'universo" (si vada: ["Dune: trasposizioni a confronto"](#)) seguita poi dalla miniserie in tre puntate "I figli di Dune".

Da qualche mese si lavora invece a una

nuova trasposizione sul grande schermo che sarà diretta da Peter Berg.

### Dune nei GDR

L'universo di Dune ha ispirato diversi giochi di ruolo, numerosissimi dei quali amatoriali.

A livello professionale i due principali sono "Dune – Chronicles of the Imperium" pubblicato dalla Last Unicorn e Wizard of the Coast, e il francese "Imperium" tradotto in italiano da Luigi Castellani (i materiali sono su [artikid.altervista.org](#)).

Il primo è sicuramente il più celebre e curato, ricercatissimo dai collezionisti (in quanto non più edito da tempo).

La Last Unicorn ha prodotto anche in America un giorno di carte collezionabili, "Dune: Eye of the Storm", anch'esso cancellato.

Nel 1984, in occasione dell'uscita del film di Lynch, la Perker Bros. produsse anche un gioco da tavola su Dune.

Sul sito Dune Italia è stato invece sviluppato un gioco di ruolo dal titolo "Dune: The Spice Empire" che usa il cosiddetto sistema d20 (si veda il ["manuale di gioco"](#)).

Tralasciando il gran numero di gdr online amatoriali molti ormai abbandonati, un ultimo cenno va fatto ai videogiochi.

Il primo storico prodotto è "Dune" sviluppato dalla Cryo Interactive per DOS, Amiga e Sega nel 1992, curato nel dettaglio maniacale e dalla grafica notevole, un gioco di strategia militare ed economica.

Il seguito, "Dune II", è un gioco di strategia in tempo reale della Westwood Studios uscito pochissimo dopo il primo.

Il remake di questo videogioco, "Dune 2000", fu pubblicato anche per PlayStation (1998).

I più recenti sono l'imponente "Emperor: Battle for Dune" (2001), dello stesso genere di Dune II pubblicato dalla EA Games e dalla grafica superba, e infine "Frank Herbert's Dune" dello stesso anno, un action game in 3D che fu un flop commerciale e fu l'ultimo prodotto della Cryo Interactive.

[sommario](#)

**LA DEMOCRAZIA HA VINTO**

*Si sappia: la democrazia ha vinto!  
Che se ne bei il "popolo" festante,  
che marci e sciami sempre più convinto  
d'aver riassunto un'ottima badante.*

*Democrazia, concetto che va spinto,  
che ci svende ogni giorno l'occidente,  
che nell'ottica d'un tetro dipinto  
esportiamo indefessi in medio oriente.*

*"Endless Clowning" il mondo c'ha nomato:  
eterno circo di cialtroneria  
non al futuro servo, ma al passato.*

*Ed è così ch'in me, per altra via  
stanco d'un voto troppo svalutato  
cresce l'amore per l'oligarchia.*

(L. Scuderi)

**V-DAY 2**

di Luigi Scuderi

Dopo la bagarre elettorale il mese di aprile ci ha regalato una boccata d'aria fresca con l'attesissimo giorno del Vaffanculo 2, quello alla stampa serva.

Quelle che Scalfari definisce "[rauche invettive di Grillo](#)" denunciano quello che emerge chiaramente dal commento giornaliero pubblicato [ieri](#) da Beppe Grillo sul suo [seguitissimo](#) blog:

*"Il V2-day è stato un successo perché quasi 500 piazze in Italia e all'estero hanno partecipato, perché sono state raccolte 1.300.000 firme in un giorno, perché 12-0.000 persone hanno ascoltato per sei ore in piedi sotto un caldo estivo economisti, ambientalisti, operai, matematici e anche Beppe Grillo.*

*Ma il V2-day è stato un successo enorme, straordinario soprattutto per la reazione dell'informazione. Per il silenzio dell'informazione. Per la comicità dell'informazione con i telegiornali che hanno dedicato tre minuti all'orango Petronilla di Roma e neppure un secondo al V2-day.*

*Cinque minuti allo squalo bianco della California e neppure un secondo a due milioni di persone che sostenevano un referendum popolare.*

*L'informazione di regime è stata il miglior sponsor del V2-day.*

*Imperdibili alcune mie inquadrature dal basso in modo da non far vedere la gente.*

*E' la stessa tecnica usata dal regime comunista polacco per la visita di Giovanni Paolo II nella sua prima visita in Polonia. C'erano milioni di persone, ma sembrava che parlasse al vuoto."*

Un successo dunque, benché lo stesso Grillo, parlando del primo V-Day, [commenti](#):

*"L'otto settembre un milione e mezzo di persone ha chiesto, ha gridato di ripulire la cloaca del Parlamento dai condannati. Ha preteso che la politica non fosse una professione, ma un servizio. Che ci fosse un massimo di due legislature. Ho portato 350.000 firme al Senato in un riscìo, nelle mani di Franco Marini.*

*Forse sono in cantina, forse le hanno buttate nella raccolta differenziata.*

*Nessuna risposta dal Potere."*

Non so come andrà stavolta; personalmente ho votato per tutti e tre i [referendum](#), qui a Biella, come non residente (cosa che non ho potuto fare per le elezioni, in cui ho scoperto essere garantito il voto fuori sede solo a politici, militari e detenuti... e non mi sbilancio su ciò che potrebbe accomunare queste tipologie di elettori) e conto di andare anche a seguire la conferenza di Marco Travaglio il 26 maggio organizzata dai [grillibiellesi](#).

Il primo referendum del resto tocca noi di Sciops molto da vicino e non nego che sarei molto felice di scoprire che qualcosa sarà fatta per eliminare il potere spesso inopinatamente concesso alla "casta" dei giornalisti D.O.C. e D.O.P. (origine decisamente molto, troppo controllata e protetta).

Chi vivrà, vedrà... per l'istante, V-Day! V-Day! V-Day!



[sommario](#)

### Universi per gioco

di Andrea Cannio

Scrivere l'ambientazione per un gioco di ruolo non è un compito facile: presenta difficoltà nuove e maggiori rispetto allo scrivere un romanzo o un racconto, e questo perché è fondamentalmente diverso l'approccio con cui i due tipi di opere vengono lette ed utilizzate. Infatti, anche se in entrambi i casi, leggendo, si diventa partecipi della storia, nel romanzo ci si lascia trasportare là dove l'autore ci voleva condurre con la sua narrazione, mentre nel gioco di ruolo siamo noi a condurre la narrazione e a farla procedere nella direzione da noi prescelta. Risulta subito evidente che, non essendo più le vicende dei personaggi vincolate a seguire un percorso determinato a priori, l'universo di gioco creato non deve presentare lacune, e deve essere definito con lo stesso livello di dettaglio nella sua interezza. Non è conoscibile a priori infatti in quale parte di questo universo si svolgeranno le storie dei personaggi interpretati, quali aspetti della sua struttura sociale, geografia, filosofia, politica, religione, ecologia, letteratura, metafisica e così via, saranno chiamati in causa.

Ecco perché solitamente i volumi di ambientazione scritti per i giochi di ruolo, anche quelli che possiedono le ambientazioni più semplici, sono opere mastodontiche, che vengono pubblicate spesso in più volumi e superano per lunghezza anche le saghe fantastiche che le hanno ispirate. Per fare un esempio rappresentativo basta considerare quanto è stato scritto sulla celebre Terra di Mezzo nelle opere di J. R. R. Tolkien, che pure sono tra le più ricche e dettagliate del genere, e confrontarlo con le molto più numerose opere scritte per l'ambientazione di GiRSA (Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli), anche se il livello letterario non è ovviamente paragonabile. Diverso è anche lo stile narrativo, non più in forma di romanzo, ma piuttosto simile ad un manuale di geopolitica, o perché no ad una guida turistica, dato che in fondo i personaggi sono degli esploratori del loro universo immaginario.

Quella di avere un universo di gioco definito in ogni dettaglio è una necessità, che se non viene rispettata può generare una forte limitazione alla libertà d'azione dei personaggi giocati, e di conseguenza al

divertimento di chi li interpreta. Sostanzialmente giocare di ruolo è una questione di azioni e reazioni, di personaggi che agiscono conformemente all'ambiente in cui si trovano, e di ambienti che reagiscono e cambiano conformemente alle azioni intraprese dai personaggi.

Questo meccanismo funziona però solo finché i giocatori hanno la possibilità di conoscere l'universo in cui si muovono i loro personaggi: se dovessero trovarsi di fronte ad un aspetto dell'ambientazione che non sia stato definito avrebbero difficoltà nell'intraprendere qualsiasi azione, non potendo né interagire con quanto non possono conoscere né semplicemente inventare di propria iniziativa.

Mentre ciò che è stato definito con esattezza può rappresentare al più un ostacolo alle azioni dei personaggi, quello che non è stato definito è invece un sicuro ostacolo al divertimento dei giocatori, e questo è evidente se consideriamo che la finalità del gioco di ruolo è quella di costruire delle storie insieme agli altri. In questi casi, mancando la struttura di base su cui imbastire la narrazione, occorre innanzi tutto riuscire a trovare un accordo comune, dato che un'ambientazione è valida solo finché resta condivisa da tutti i giocatori. Occorre qui fare una precisazione su cosa debba essere la coerenza di gioco. Il GdR per sua natura porta i giocatori a fare delle invenzioni, che vengono solitamente utilizzate per narrare le gesta di un personaggio all'interno di un universo predefinito (ma non immutabile). Quando però l'invenzione è finalizzata a descrivere una parte condivisa di questo universo, che non riguardi quindi il singolo personaggio, c'è il forte rischio di dare origine ad un universo inconsistente o contraddittorio. Primo perché l'invenzione deve essere coerente con tutto il resto dell'universo di gioco, cosa per nulla facile da fare per un giocatore che normalmente ha una visione parziale e soggettiva dell'ambientazione,



filtrata dalle esperienze vissute dal suo o dai suoi personaggi. Inoltre bisogna garantire che l'innovazione sull'ambientazione sia condivisa e disponibile a tutti i giocatori attuali e futuri. Per questo è necessario in queste circostanze l'intervento diretto di un master di gioco, che possa garantire tutte queste cose.

Ritornando al discorso iniziale quindi, ogni qual volta sia necessario valutare un aspetto dell'ambientazione che non sia stato definito a priori, e tralasciando quelle anomalie di gioco in cui i giocatori ritengono di poter gestire in autonomia l'ambientazione, si genera una richiesta da parte dei giocatori nei confronti del master, ed una necessità del master di valutare molteplici fattori per poter intervenire correttamente.

In pratica si può dire che lo sforzo creativo del master è inversamente proporzionale alla bontà dell'ambientazione scritta; al limite si può teorizzare che un'ipotetica ambientazione perfetta e completa in ogni sua parte, inserita in un supporto di gioco abbastanza evoluto da permettere ai giocatori di potervi accedere agevolmente ed autonomamente, non richiederebbe più nemmeno la presenza di un master per essere giocata.

Appurata questa necessità di completezza bisogna però dire che, paradossalmente, un'ambientazione che comprendesse ogni possibile dettaglio sarebbe inaccessibile, poiché assumerebbe le proporzioni di una vera e propria enciclopedia.

In termini più ridotti, è già abbastanza facile che i giocatori si scoraggino di fronte ad un manuale di gioco molto lungo.

D'altro canto esiste una piccola scappatoia per chi crea un proprio universo per un gioco di ruolo, applicabile nel caso in cui questi sia anche il master di gioco. Benché sia vero che i personaggi hanno potenzialmente la libertà di far procedere la storia in qualunque direzione e di arrivare a conoscere ogni possibile dettaglio, è anche vero che questo deve necessariamente avvenire per gradi.

Prevedendo quale sarà la parte di ambientazione a cui i giocatori faranno interessare i propri personaggi, o reagendo prontamente alle scelte fatti da questi, il creatore dell'ambientazione può permettersi di scriverla ed arricchirla mentre le vicende dei personaggi procedono e si sviluppano. Occorre come detto una buo-

na capacità di anticipare i desideri dei giocatori, e saper valutare quali aspetti sono più vicini alle trame che probabilmente si svilupperanno, e che quindi richiedono attenzione immediata nella definizione dei dettagli, e quali invece sono distanti dalle storie narrate e possono essere descritti anche solo in modo vago ed approssimativo finché non si presenterà un reale bisogno di utilizzarli in gioco. E' del resto perfettamente plausibile che le informazioni che giungono ai personaggi da lontano siano vaghe e magari inesatte.

Da qui si recupera e reinterpreta completamente la figura del master-autore, non più solo arbitro e narratore, ma costruttore di un universo in divenire, chiudendo un cerchio che inizia con i giocatori che costruiscono la storia dei personaggi sulla base delle invenzioni del master, e termina con il master che costruisce e fa evolvere la realtà del mondo immaginato sulla base delle invenzioni dei giocatori. In fondo si tratta sempre di narrare una storia ambientata in un universo fantastico, solo con regole molto più complesse: osservata da un punto di vista molto particolare la narrativa è in fondo una degenerazione del giocare di ruolo, in cui esiste un solo autore/master e nessun giocatore attivo, ma solo lettori/spettatori. Non è raro tra l'altro che universi creati per il gioco abbiano poi ispirato racconti e saghe letterarie di successo e di buon livello artistico (il ciclo di Dragonlance o quello di Drizzt, tanto per citare due dei "classici"), il che dimostra che le arti dello scrivere giocando del giocare scrivendo non solo sono affini, ma tendono a rincorrersi ed alimentarsi a vicenda.



Anche la sfera di competenza dei giocatori, in questa ipotetica ambientazione perfetta, subirebbe un certo stravolgimento. Normalmente infatti il limite di avere un unico punto di accesso al mondo di gioco condiviso da più giocatori, il master appunto, condiziona il tipo di relazione che può instaurarsi tra i personaggi interpretati.

Sarebbe estremamente complesso, per esempio, gestire personaggi che vivano in città diverse, o che siano costantemente in lotta tra loro, i problemi che sorgerebbero dalla contemporaneità delle azioni o dalla condivisibilità delle informazioni diventerebbero insormontabili.

Per questo motivo tradizionalmente i giocatori che sono inseriti nello stesso gruppo di gioco, muovono personaggi che sono per lo più collaborativi tra loro e che agiscono in gruppo. Supponendo invece di disporre di un'ambientazione sufficientemente completa, e di un supporto di gioco che renda facilmente accessibili le informazioni, tali per cui sarebbe superflua anche la presenza del master, allora i personaggi potrebbero virtualmente ricoprire qualunque ruolo in qualunque punto dell'ambientazione.

Il concetto di gruppo di gioco ne risulterebbe allargato, comprendendo idealmente tutti i giocatori che utilizzano quell'ambientazione, indipendentemente dal fatto che questi giochino sempre insieme, o dal tipo di relazione che vi è tra i loro personaggi.

Ovvero, tutti i ruoli possibili sarebbero accessibili ai giocatori, dall'imperatore all'ultimo mendicante.

Naturalmente si tratta di una situazione utopica, perché un'ambientazione, per essere veramente completa, dovrebbe definire anche tutti i personaggi che la popolano, ed ogni personaggio definito dovrebbe poi essere interpretato da un giocatore.

Nel caso si voglia perseguire questa strada è però ancora possibile adottare certi compromessi, ammettendo per esempio che i ruoli che necessariamente devono essere ricoperti possano ridursi ai soli istituzionalizzati in quell'ambientazione, come giudici, capi di corporazioni, leader dei culti, comandanti dell'esercito e via dicendo.

La contropartita è ancora una volta a carico del master, dato che dovrà essercene

sempre uno pronto ad interpretare un qualunque di questi ruoli ogni qual volta venga lasciato vacante dai giocatori.

Riagganciando ancora una volta il tema iniziale, ovvero quali siano i punti chiave per poter scrivere un'ambientazione per un gioco di ruolo, non deve assolutamente essere sottovalutato l'aspetto della riscrittura e sviluppo di quelle parti sulle quali vanno ad agire i personaggi mossi dai giocatori.

Se per quel che riguarda il passato è, come già osservato, assolutamente necessario disporre di un mondo di gioco con una struttura rigida e ben definita, per il futuro occorre invece che sia aperta ad ogni possibile sviluppo.

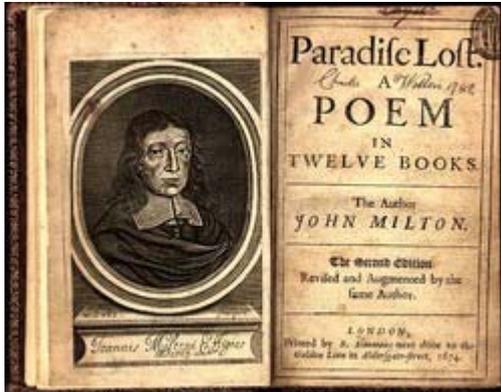
La libertà d'azione dei personaggi infatti si misura dalla quantità di elementi della ambientazione con cui i personaggi possono interagire, il che comprende anche la possibilità di modificarli.

Un mondo statico, che non muta mai, finirebbe in breve per essere frustrante per i giocatori, vanificando di fatto le azioni dei personaggi qualunque scelta questi possano fare; ai giocatori verrebbe negata la partecipazione come parte creativa allo sviluppo della storia, minando così uno dei fondamentali del giocare di ruolo.

Concludendo, per poter essere gestibile e risultare divertente, un'ambientazione che descriva un universo di gioco deve essere concepita come un racconto aperto, al quale però devono partecipare tre gruppi di persone con approcci diversi: gli autori originari, che ne definiscono le premesse immutabili, i giocatori, che influiscono indirettamente suggerendo ai master come modificare la situazione contingente, e di conseguenza i master/narratori, che raccolti tutti gli spunti ne sviluppano le possibili evoluzioni future.

[sommario](#)

**L'Eden tra Milton e Pullman**  
di Luigi Scuderi



E se la prima particella senziente, presa coscienza di sé, avesse mentito alla seconda? Se l'avesse convinta di essere lei stessa la sua creatrice, imponendosi come regnante supremo ed assoluto e costringendo ad un'esistenza esule e senza mai dimora gli oppositori? E' questa l'idea alla base della trilogia "Queste oscure materie" di Philip Pullman, il cui primo episodio "La Bussola d'Oro" è stato recentemente oggetto di una trasposizione cinematografica di cui si occupa questo stesso numero di Sciops.

Nel cannocchiale d'ambra, ultimo dei tre volumi della trilogia, infatti assistiamo a questo dialogo tra l'angelo Balthamos e Will, a proposito di [Metatron](#), reggente del Regno dei Cieli:

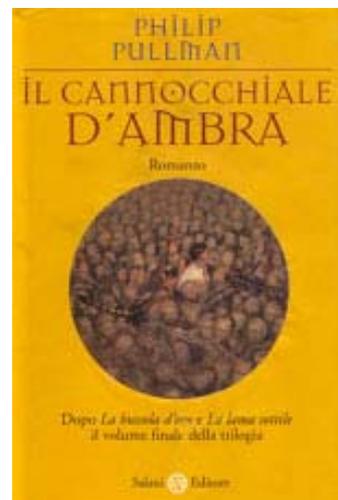
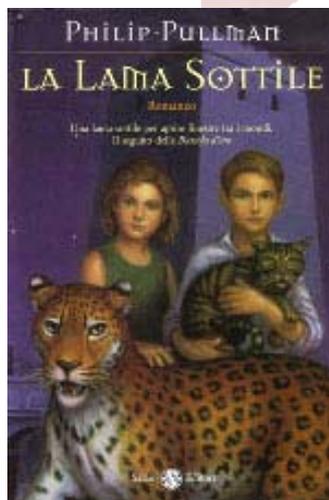
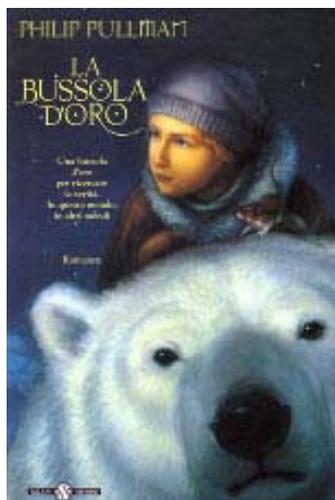
*"Ditemi allora" riprese Will, "parlatemi di Metatron, e di quel segreto. Perché quell'angelo lo chiamava Reggente? E cos'è l'Autorità? E' Dio?" Si sedette, e i due angeli – le loro figure alla luce della luna*

*più chiare di quanto fossero mai state – si sedettero con lui. Balthamos disse sommessamente: "L'Autorità, Dio, il Creatore, il Singore, Geova, El, Adonai, il Re, il Padre, l'Onnipotente... sono tutti nomi che si è dato da solo. Non è mai stato il creatore. Era un angelo come noi... il primo, è vero, il più potente, ma fatto di Polvere come noi, e Polvere è soltanto il nome che si dà alla materia che comincia a capire se stessa. La materia ama la materia. Cerca di sapere di più su se stessa... e così si crea la Polvere. I primi angeli si addensarono uscendo da quella Polvere, e l'Autorità fu il primo di tutti. Disse a quanti vennero dopo di averli creati lui, ma era una bugia. Tra quelli che vennero dopo c'era una più saggia di lui, che scoprì la verità, sicchè lui la esiliò. Noi serviamo ancora lei. E l'Autorità domina ancora il Regno, e Metatron è il suo Reggente".*

Al di là della storia narrata nei tre romanzi, cui farò frequenti cenni pur senza indugiare troppo sui dettagli e sull'evoluzione della trama, dato che non amo dare "spoiler" non richiesti (la trilogia merita senz'altro di essere letta sia per lo stile narrativo piacevole e avvincente, lento solo all'avvio del primo libro quando la protagonista è ancora legata al college, sia per il particolare sviluppo del concetto di sistema multidimensionale ideato dall'autore), moltissimi sono i legami con le opere di Jordan Blake e soprattutto con John Milton e il suo "Paradiso perduto".

L'autore stesso, del resto, nelle note a "Il Cannocchiale d'Ambra" (terzo libro della trilogia) si autodefinisce un'ape laboriosa che attinge copiosamente a quanto di meglio altri geni letterari hanno prodotto,

Lettere per Voi



rielaborando le proprie idee alla luce di quanto raccolto.

Già il titolo "Queste Oscure Materie" (*traduzione non letterale di "His dark materials", probabilmente legata a motivi di pubblicazione e all'intento di non sollevare polemiche, specie in campo religioso*) richiama l'opera miltoniana, laddove viene descritto il caos primordiale da cui la materia ha origine:

*[II, 910] "In questo abisso selvaggio, grembo della Natura e forse tomba, che non ha mare nè spiaggia, nè aria nè fuoco, ma tutte queste cose frammiste e confuse nelle loro cause che si mantengono sempre pregnanti, costrette a lottare eternamente se il Fattore Altissimo non le costringe, **oscuri materiali**, a ordinarsi creando nuovi mondi [...] (nell'originale Unless th' Almighty Maker them ordain His dark materials to create more worlds)"*

Lo stesso concetto di Polvere, letteralmente Dust anche nell'opera di Milton, in quest'ultima sta ad indicare proprio l'essenza più intima delle cose; non è quindi un caso che Pullman la faccia diventare elemento base della struttura angelica e dell'anima umana. I démoni, quando parlano dell'uomo e del dono ad esso fatto da Dio, a loro avviso unicamente per insinuare in loro l'invidia, dicono

*[IX, 176] questo nuovo favorito del Cielo, quest'uomo d'argilla che è figlio del dispetto, dal suo Fattore creato dalla polvere*

E' altrettanto interessante la tripartizione dell'essenza umana, in corpo anima e mente, già presente in filosofia, così come il richiamo al Daimon del Teagete Platonico (*peraltro reso ancora più intrigante nella versione in lingua anglosassone, laddove Daimon si scrive Daemon*).

Il viaggio di Lyra Belacqua da orfana scavezzacollo a novella Eva, destinata a rovesciare l'Autorità divina e aprire la strada alla Repubblica dei Cieli (*che si contrappone all'omonimo Regno*), le sue avventure attraverso mondi e universi diversi grazie alla "Lama Sottile" (*titolo del secondo libro*), riescono così a trascinare il lettore di pagina in pagina, lasciandolo sempre incerto, fino alla fine, non solo su "come andrà a finire", ma addirittura su "come evolverà" la storia.

Tuttavia, tributando comunque i dovuti

onori al genio di Pullman, soffermiamoci ora ad alcuni degli input fornitigli dal suo predecessore settecentesco.

Iniziamo dall'attacco verbale che Satana muove ad Abdiel, riguardo l'autenticità dell'atto della Creazione di tutto ad opera di Dio. In questo momento ancora non esiste altro che il cielo Empireo contornato dal Caos e Satana è ancora l'Arcangelo Lucifero, indignato dal fatto che l'Autorità abbia indicato il suo stesso figlio come capo di tutte le forze celesti e non uno degli alti dignitari del Cielo.

*[V, 856] Chi vide quando ebbe luogo questa creazione? Ricordi il momento in cui tu fosti fatto, proprio il momento in cui il Creatore ti stava dando l'essere? Non conosciamo alcun tempo in cui non fossimo uguali a come siamo; e nessuno prima di noi, auto-generati, innalzati da soli grazie alla nostra rapida potenza [...]*

Anche la fiera opposizione del Magisterium (*l'equivalente della nostra Chiesa nel mondo di Lyra*) all'idea dell'esistenza di altri mondi, si ritrova nelle parole dell'Arcangelo Raffaele ad Adamo

*[VIII, 174] quindi tu pensa solo a quanto riguarda te stesso e il tuo essere; e non sognare altri mondi, o quali creature vivano in altri mondi, in quale stato, condizione o grado; ti basti quanto è stato rivelato, non solo della terra ma anche del cielo supremo.*

Se tuttavia gli spunti presi da Pullman sono decisamente molti, la trilogia offre una visione radicalmente diversa della figura della donna, che in "Queste Oscure Materie" diviene protagonista (*con personaggi fondamentali quali Lyra Belacqua, Mari-sa Coultier e Mary Malone*) come già avvenuto in molti scritti di Pullman (*si vedano ad esempio il Conte Karlstein, Ero un Topo e la saga di Sally Lockart*), mentre nell'opera miltoniana la donna (Eva) è comprimaria di secondo piano relegata all'ultimo posto di importanza, in una visione tipica di fine 700.

### Il ruolo della donna

Dedicherò questa seconda parte dell'articolo ad analizzare la figura dell'Eva Miltoniana e del suo rapporto con Adamo, Dio, gli Angeli e Satana, facendo anche i debiti confronti con la figura di Lyra e del suo rapporto con Will, l'Autorità, Metatron e, gli Angeli Caduti. Tale analisi risulterà peraltro interessante anche per chi voglia

farsi un'idea, ai fini storici, di quella che era la condizione sociale della donna nell'Inghilterra "bene" del 1770.

*[IV, 634] E così Eva gli rispose, adorna di perfetta bellezza: "Mio autore, mio arbitro, io obbedisco ai tuoi ordini senza discutere; è questo che Dio vuole. Dio è la tua legge, e tu la mia. Non sapere niente di più è per la donna il sapere più lieto, e insieme la sua lode. [...]"*

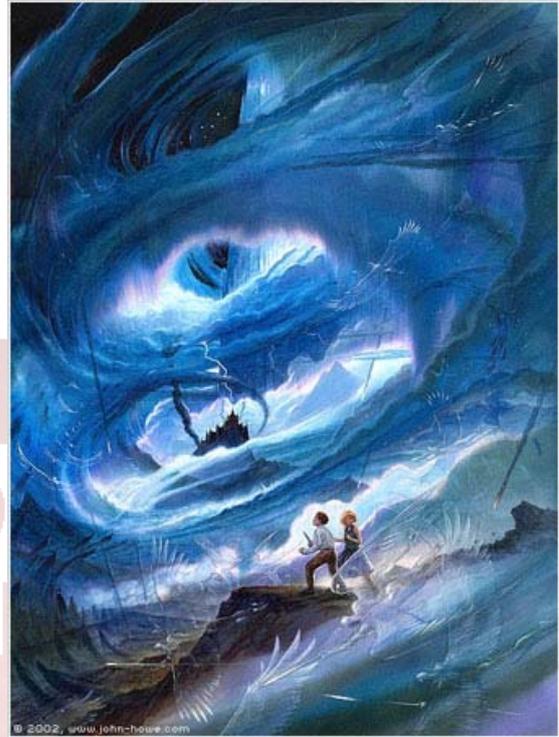
Eva accetta dunque di buon grado la sua posizione di secondo piano rispetto ad Adamo, unico creato direttamente da Dio e indirettamente suo creatore. Un atteggiamento diametralmente opposto a quello di Lyra che rimane leader, pur con le sue debolezze, nell'intera opera.

Tanto intraprendente e sicura di sé e Lyra, quanto debole e remissiva è la nostra biblica progenitrice, cosicché non si avvicina ad Adamo quando questi è impegnato a parlare con un emissario divino, ritenendosi non all'altezza:

*[VIII, 48] E tuttavia non si fece vicina, come se quei discorsi non le piacessero, o come se il suo orecchio non fosse capace di intendere un concetto così alto [...]"*

Ma Eva sarà colei destinata a portare la Morte sulla Terra, ed ecco Adamo esprimere le sue preoccupazioni per le sensazioni che questa creatura inferiore di spirito ma eccelsa in bellezza gli trasmette, al punto di renderlo confuso e folle:

*[VIII, 534] O la Natura in me è venuta meno, così da non lasciarmi da qualche parte abbastanza vigore per reggere di fronte ad un simile oggetto, oppure dal mio fianco trasse più del necessario; o almeno concesse troppo ornamento alla donna, all'esterno perfettamente elaborato, ma meno esatto all'interno. Perché, come comprendo, il primo fine della Natura fu quello di renderla inferiore in quelle facoltà di mente e interne che sopra a tutte eccellono; e anche per quanto riguarda le sue fattezze, lei assomiglia di meno all'immagine di lui che ci creò [...]" Davanti a lei tutta la sapienza più solenne si sgretola, e discorrendo con lei la saggezza si perde in confusione fino a sembrare presa da follia; l'autorità e la ragione le cedono il passo, quasi fosse lei di primaria importanza e non creata dopo per motivi particolari*



La storia tra Lyra e Will si sviluppa su un piano assolutamente paritario, arricchito dalla curiosità reciproca nei confronti l'uno del mondo da cui proviene l'altro.

Adamo invece accusa la Natura di tramare qualcosa ai suoi danni, ma prontamente interviene il parere divino, attraverso una voce angelica, a richiamarlo al suo ruolo di capo sulla donna:

*[VIII, 560] Con la fronte accigliata gli rispose l'Angelo: "Non accusare la Natura, che ha fatto la sua parte; a te spetta fare la tua, e non essere troppo diffidente della saggezza, che non ti può abbandonare se tu non la licenzi proprio al momento in cui ti è necessario averla accanto, attribuendo un valore eccessivo alle cose che non hanno valore, come tu stesso hai notato. [...]" Paragònati a lei, e solo dopo vèluta. A volte non c'è nulla di più utile della stima di sé, purchè fondata su giusto e ragione, e sempre controllata; più saprai di quest'arte e più la donna ti riconoscerà come capo, concedendo alla tua concretezza tutte le proprie qualità esteriori*

Eva tuttavia ha un attimo folle d'orgoglio: vuole innalzarsi al livello del compagno e così agisce di propria iniziativa, benché limitata nelle capacità di giudizio; così pecca, mangia il frutto proibito.

Tuttavia nel momento in cui mangia il frutto Eva è combattuta sul da farsi; sa che ora ha acquistato la conoscenza e che probabilmente è divenuta uguale se non addirittura superiore ad Adamo, ma non sa come fare partecipe della notizia il compagno:

*[IX, 816] Ma come apparirò di fronte ad Adamo? Dovrò rivelargli subito il mutamento consentendogli d'essere partecipe di questa mia felicità completa? O sarà meglio invece tenere in mio potere i vantaggi ottenuti dalla conoscenza, senza farne partecipe nessuno? Così aggiungerai in me ciò che difetta al sesso femminile, in modo da attrarre il suo amore di più, da rendermi più uguale e magari talvolta superiore a lui (una cosa non indesiderabile): e infatti chi è inferiore come può dirsi libero?*

Adamo si rattrista grandemente quando scopre l'azione di Eva; la rimprovera, ma decide per amore di seguirla nel peccato, piuttosto che vivere da solo nell'Eden.

Dopo questa caduta, peraltro già nota a Dio ben prima che i due peccatori venissero creati, egli riceve il monito che preannuncia la sentenza:

*[X, 145] "Ma era lei il tuo Dio, era a lei che dovevi obbedire più che alla voce divina, o ti era stata data come guida, o superiore a te, o anche solo uguale, che tu le dovessi rassegnare il tuo essere uomo, e quella posizione che Dio ti aveva dato al di sopra di lei, che era stata fatta di te e per te, la cui perfezione superava di gran lunga la sua in vera dignità? Senza dubbio era adornata e bella, in modo da attrarre il tuo amore, non la tua soggezione; tutti i doni di lei erano tali da apparire più adatti a chi deve obbedire, non a chi deve reggere il governo; ed era questo il tuo posto e il tuo ruolo, se tu ti fossi conosciuto bene".*

Così Adamo riferisce ad Eva che presto gli sarà reso noto quale sarà la loro sorte, perché già vede dalla nuvola che vela il Regno Celeste provenire l'arcangelo Michele (anche Pullman userà la stessa descrizione per la montagna avvolta dalle nuvole in cui si sposta l'Autorità), e chiede ad Eva di farsi da parte, nascondendosi allo sguardo dell'emissario divino, per non offenderlo:

*[XI, 226] "Eva, aspettiamoci ora gravi notizie, che forse decideranno presto di noi, o ci imporranno leggi nuove da osser-*

*vare, poichè da quella nuvola abbagliante che vela la collina vedo che si avvicina uno delle schiere celesti, e direi dal suo incedere non certo uno dei meno importanti, uno dei grandi Potentati oppure uno dei Troni in alto, tanta è la maestà che lo circonda arrivando; eppure non terribile, non al punto da farmi paura, ma nemmeno socievole e mite che io mi possa confidare a lui come con Raffaele, ma tanto solenne e sublime che sento di doverlo incontrare con molta reverenza, per non offenderlo, e quindi sarà meglio che tu ti allontani".*

Eva accetta da questo momento di buon grado il suo ruolo, risultando alla fine grata al Creatore che le ha offerto il modo di riscattarsi dall'aver introdotto la morte nel mondo, divenendo portatrice di nuove vite; è interessante a questo proposito confrontare la gratitudine di Eva verso Dio, con quella dell'Autorità (ormai vecchissima e completamente "svanita") nei confronti di Lyra, quando quest'ultima le dona l'agognato eterno riposo.

E così come le ultime parole di speranza del Paradiso Perduto sono per Adamo, che ha modo di vedere gli eventi futuri che riguarderanno i suoi eredi, così nella trilogia di Pullman è Lyra a guardare al di là dello scomparso Regno dei Cieli:

*"Noi dobbiamo essere tutte quelle cose difficili: sereni, gentili, desiderosi di sapere, coraggiosi, pazienti, e dobbiamo studiare e pensare, e impegnarci, tutti, in tutti i diversi mondi, e soltanto allora costruiremo... [...]"*

*"E soltanto allora cosa?" domandò il daemon con aria assennata. "Costruiremo cosa?"*

*"La repubblica dei cieli" disse Lyra.*

Restano molti punti poco chiari sulla Polvere, la sua origine e la sua essenza, ma Philip Pullman è dal 2005 al lavoro su "The Book of Dust", testo che si preannuncia ricco e lungo, svincolato dalla trilogia delle "oscure materie" e pieno di risposte ai molti quesiti che inevitabilmente nascono leggendo le avventure di Lyra e Will. Avremo le nostre risposte? Lo sapremo probabilmente nel 2009, quando si prevede che il libro sarà stato ultimato.

Copertine dei libri della trilogia tratte da :

<http://www.questeoscurematerie.it>

J. Milton, *Il Paradiso Perduto*, Trad. Roberto Sanesi - Mondadori 1984

[sommario](#)

**Anime Memories : I post-apocalisse**  
di Francesca Viganò

Di questa serie, non particolarmente numerosa a dire il vero, assoluti protagonisti sono "Conan, il ragazzo del futuro" e "Ken il guerriero".

Profondamente diversi nello stile e nelle tematiche presentano anche sostanziali differenze nella rappresentazione del mondo dopo una guerra nucleare.

Conan il ragazzo del futuro è una serie realizzata a partire dal 1978 dall'animatore giapponese Hayao Miyazaki (lo stesso di Princess Mononoke, Il castello incantato di Howl e molti altri) e dalla Nippon Animation.

Il cartone animato è stato tratto dal romanzo dello scrittore americano Alexander Key, intitolato "The Incredible Tide" (1970), anche se è stato variato in alcune parti per catturare meglio l'attenzione del pubblico giovanile.

Conan, un ragazzino di 11 anni è il protagonista assoluto di questa serie e, nonostante le apparenze di ragazzino esile, è dotato di una forza incredibile ed è abilissimo nella pesca e nel nuoto.

La storia di ha inizio quando durante lo sconvolgimento di una guerra mondiale, una popolazione decide di fuggire dalla terra a bordo di una navicella spaziale per colonizzare un nuovo pianeta.



Ma a causa dei bombardamenti, la navicella viene colpita e non riesce a superare l'atmosfera

terrestre, quindi è costretta ad un atterraggio su di una piccola isola deserta che venne chiamata Isola Perduta.

Il mondo ormai, dopo la catastrofica guerra è pieno di isole, in quanto dei violenti maremoti hanno sommerso gran parte dei continenti.

Conan e il nonno sono gli ultimi sopravvissuti di quell'isola e vivono dentro ad una capanna ricavata dall'antica navicella spaziale.

Un giorno Conan incontra una bambina svenuta sulla spiaggia e il suo stupore è grande, visto che a parte il nonno, non aveva mai visto un altro essere umano su quell'isola.

La bambina si chiama Lana e dopo essersi ripresa, racconta di essere la nipote del dott. Rao, l'unico scienziato sulla terra in grado di conoscere l'energia solare e di essere stata rapita dai militari di Industria per costringere suo nonno a collaborare con loro. In seguito è riuscita a fuggire ed è giunta quindi sfinita sull'Isola Perduta.

Lana inoltre dimostra di essere dotata di particolare poteri di telepatia, in quanto riesce a dialogare con i gabbiani e con lo stesso dott. Rao, suo nonno.

Industria è la più potente delle isole emerse ed è amministrata dal diabolico Leska, il cui scopo è quello di dominare il mondo mediante l'utilizzo delle antiche armi anteguerra ancora presenti sul suo territorio. Ma per raggiungere i suoi scopi ha bisogno dell'energia solare.

La storia si dipana tra rapimenti e successivi inseguimenti nel tentativo di salvare il dottor Rao, Lana e le popolazioni di Industria e Hyarbor da un violento cataclisma e si conclude con i protagonisti che si dirigono verso



L'Isola Perduta, allo scopo di popolare quell'isola per mantenere fede alla promessa fatta da Conan al nonno in punto di morte.

Quando arrivano trovano però una gradita sorpresa. Infatti lo sconvolgimento geologico ha portato in superficie una vasta parte di terra, trasformando il piccolo isolotto in una grande isola pronta per essere colonizzata e ripopolata.

La tematica ambientale, presente in tutte le grandi opera di Miyazaki è qui riproposta in maniera eccelsa, e la complessità della trama non cede mai un solo istante.

Ben diverso, nello stile e nella forma, Ken il guerriero che venne trasmesso per la prima volta in Italia nel 1984 e che si divide in due serie principali (ne esiste anche una terza che però non è stata trasmessa).

La storia di Ken il guerriero, meglio noto come Ken Shiro è ambientata in un desolante mondo post-atomico, dove in seguito ad un devastante conflitto mondiale l'umanità è regredita ad un livello di violenza bestiale, dove i valori come l'amicizia e l'amore sono quasi inesistenti.

La Divina Scuola di arti marziali Hoku-to è l'unica a custodire ancora gli ideali della lealtà e del rispetto e Ken Shiro ne incarna tutta la sua filosofia, oltre alle sofisticate tecniche di combattimento che lo hanno trasformato in un guerriero invincibile, infatti possiede una tecnica che gli consente di uccidere i suoi nemici premendo le dita su determinati punti del corpo, ma che può anche allungare la vita di qualche giorno a chi è gravemente ferito.

I nemici in questione sono i guerrieri della scuola Nanto, contrapposta per ideali e filosofia alla scuola Hokuto.

La storia inizia con un tenebroso Ken Shiro, che insieme ai due bambini Bart e Lynn è alla ricerca della sua amata Giulia, rapita proprio da un maestro della scuola Nanto.

Ken riesce a trovare e ad uccidere il perfido Shin, che prima di morire gli confessa una triste verità: Giulia si è suicidata, lanciandosi dalle mura del palazzo "Croce del Sud".

Lungo il suo viaggio Ken incontra Rey un guerriero di Nanto, che vuole vendicarsi dell'uomo dalle sette stelle sul petto, reo di avere ucciso la sua famiglia e rapito sua sorella Airy, fra i due nascerà una profonda amicizia che li vedrà uniti per fronteggiare diversi nemici.

Tra angherie, scontri e vere e proprie stragi, la storia prosegue nella landa desolata consentendo a Ken di riabbracciare il fratello Toky e scontrarsi



Olores but Solares

con l'altro, Raul, innamorato anch'egli di Giulia.

Alla fine della prima serie Raul si scontra nuovamente contro Ken Shiro, ma questa volta il nostro eroe ha la meglio e Raul come ultimo gesto, rapisce Giulia della quale è segretamente innamorato e la rinchiude nel suo castello. Ken arriva a salvarla, ma Raul gli scaglia contro tutto il suo potente esercito.

In questo frangente Giulia confida a Raul di una malattia che la porterà presto alla morte.

Dopo aver sconfitto tantissimi soldati ed essere riuscito ad evitare diverse trappole Ken giunge al castello e combatte contro suo fratello Raul.

Bart e Linn i due bambini che seguono sempre Ken, trovano Giulia in terra apparentemente morta, Ken è furioso e si scaglia con tutta la sua forza contro Raul, ma i Linn scopre che Giulia in realtà è viva e Raul racconta a Ken il segreto di Giulia e della sua malattia. Raul sacrifica la sua vita e la sua anima per Giulia, in modo da allungare la vita della ragazza ancora per



qualche tempo, mentre lui pentito della sua vita dedicata al male, si riscatta con questo solenne gesto d'amore nei confronti di suo fratello Ken.

Il cartone animato, certamente non adatto ai più piccoli, presenta però indubbi elementi di fascino, tanto che, molti giovani praticanti di arti marziali non negano di essere stati influenzati nella propria scelta proprio dalle avventure di Ken.

[sommario](#)



## CRONACHE DELL'ELFO LADRO



### Cappelletto Rosso

Other Masters Tales  
(Domenica 20 Febbraio 2005 15:44)

Avete mai letto una D&D F.T. (fairy tale)? Se questa è la prima, affrettatevi!!! Perché c'era una volta...

C'era un volta, tanto tempo fa, un piccolo mago, che veniva chiamato "Cappellino rosso" perchè portava sempre sulla testa indovinate cosa? una forma di pecorino, esatto!

Un bel giorno la mamma gli disse "Cappellino rosso, porta questi componenti materiali al nonno, che è rimasto senza guano di pipistrello e non può tirare le palle di fuoco"

"Che culo! Trasporto letame!" rispose Cappellino rosso, che in antico draconico significa "Certo mamma, sono contento di poterti aiutare".

"Mi raccomando però, non ti fermare per la strada, il bosco è pericoloso ed è pieno di draghi rossi grandi wrym"

"Il tesoro il doppio dello standard!"

"No, Cappellino rosso, stiamo giocando alla 3.5, hanno il triplo dello standard, ma tu non devi preoccupartene...".

Così Cappellino rosso partì verso la casa del nonno, un vecchio mago di nome Elminster, ma, lungo la strada, fu notato da Shooting Star, un drago rosso grande wrym pompato dal DM, che gli atterrò davanti e disse:

"Ciao bel bambino"

"Ciao drago"

"Dove vai?"

"No, dove cazzo vai te che nelle foreste ci sono i draghi verdi!"

"Oh merda... m'ha sgamato..." Pensò allora il drago

"Ma chi è il Master, Topo Gigio?!?"

"No, il Carrots"

"Allora è tutto normale, sto andando da mio nonno a portargli dei componenti materiali"

"Ma... che DM palloso che avete, pure i componenti materiali?"

"Che devo fare? Per colpa del Master mi tocca andare in giro con merda di pipistrello ovunque"

"AH! Cacca di pipistrello, ottima... tanto

sono immune alle palle di fuoco"

"Ecco, ora che mi hai fatto notare che sei immune levati dalle balle che devo andare dal nonno"

"Uè pischello, piano con le parole, guarda che ho GS 45!"

"Bene, allora cacciatelo nel culo e poi caca i punti esperienza"

Il drago, basito, lasciò andare il maghetto, ma pensò che avrebbe fatto pagare a lui e a suo nonno la mancanza di rispetto. Così Cappellino rosso proseguì il suo cammino verso la casa del nonno, seguito da Shooting Star, che si stava nascondendo e muovendo silenziosamente. Ogni tanto il piccolo mago si voltava per vedere se c'era qualcuno, ma non riusciva mai a scorgere nulla.

"EHEH è da quando sono adulto giovane che prendo gradi solo in Nascondersi e Muoversi Silenziosamente... non mi beccherai mai!" pensò il drago alto 52 metri mentre si occultava utilizzando un cespuglio di 23 centimetri.

Cammina cammina il drago e il bambino giunsero alla casa del nonno, che poi è un torre a 43 piani, e Cappellino rosso bussò alla porta.

TOC TOC

"WOOF WOF WOOOOOF" rispose da dentro il "Fedele Segugio di Mordenkainen"

"Dai Disgiunto(il nome del cane), smetti di abbaiare e vai a chiamare il nonno"

"WOOF" rispose Disgiunto

Poco dopo la porta della torre si aprì e ne uscì fuori Elminster, contento di vedere il nipotino.

"Ciao Cappellino"

"Ciao nonno, la mamma ti manda questa fornitura di guano di pipistrello" disse il bambino mentre Disgiunto faceva di tutto per salirgli in braccio

"Disgiunto SMETTILA!" urlò Elminster e gli dette una manata con una mano enorme comparsa dal nulla.

"Ehi nonno, quelle cos'era?"

"Una mano possente di Bigby"

"E quando pensi di ridargliela?"

"Bha, oramai è mia per usucapione, ce l'ho da 40 eoni"

"Sai nonno ho incontrato un drago rosso nella foresta mentre venivo da te"

"Un drago rosso nel bosco? MA CHI CAZZO è IL MASTER?"

"Il Carrots"

"Ah. Capisco. Allora va bene, l'hai seccato

almeno? Il ricco triplo dello standard non è mai da scartare!"

"Avete rotto il cazzo con questa 3.5, prima il triplo ce lo avevo solo io!" disse un Kraken che passava di lì

"E adesso vi uccido tutti!" urlò Shooting Star uscendo da sotto un foglia di platano

"Ehi come hai fatto a nasconderti lì?" disse Cappellino rosso

"Tze, ho 70 gradi in "nascondersi", posso occultarmi anche nel buco del culo di un girallon!"

"Tiè!" Un girallon di passaggio lo mando' a fare in culo con tutte e 4 le braccia.

Shooting star allora soffio un cono di fiamme enorme contro il girallon, distruggendo tutta la foresta dietro per 40 km, ma il girallon ne uscì illeso

"Ma come cazzo è possibile?" urlò il drago

"C'ho eludere!" rispose il girallon e rimandandolo affanculo con tutte e 4 le braccia si dileguò nella foresta.

Nel frattempo Elminster aveva lanciato due "mani interposte di bigby" e le stava fregando tra loro, pregustando il triplo dello standard

"Fanculo la wizard e la 3.5, io torno fuori dalle porte di Moria" disse il kraken andandosene

"Ehi tu, CALAMARONE! dove vai?" disse il drago rosso e con un soffio propose la ricca grigliata

"WOW c'è da mangiare per anni!" disse Cappellino rosso

"Sì ma a piaceva di più fritto" replicò Elminster

"Ma ci voleva un drago blu"

"Col Master che ci ritroviamo non credo sia un problema"

"BASTA!" urlò Shooting Star

"Uè, calmo rettilone dall' alito pesante, altrimenti mio nonno ti piolla!"

"Ma se ho GS 45! Chi cazzo è Superman?"

"No! ELMINSTER!"

"Cazzo: era meglio Superman!"

"Nonno ho passato 30 livelli!" intervenne Cappellino rosso

"COME!?!?!?"

"Quando è morto il kraken... è un GS 42 io ero di primo livello, SONO EPICO!"

"Porc..." disse il drago sottovoce "Bene, allora io vado eh? salutatemmi tutti a casa, ossequi a Mystra e arrivered.."

"See TE PIACEREBBE!" lo interruppe Elminster

"Dai Elmy, non fare così... In fondo sono solo Legale Malvagio..."

"Bugiardo! c'è scritto anche nel manuale dei mostri che sei Caotico!"

"UFFAAAA e che caotico sarei se ti dicessi che sono caotico?"

"vabbè, adesso tu o cachi subito il triplo dello standard di un GS 45 o ti meno!"

"See lo vengo a dare a te il tesoro!"

Improvvisamente Shooting star cade a terra privo di vita. Dietro al cadavere del drago compare un chierico che sta mangiando una ciotola di panzanella. "Un po' va bene, poi uno rompe il cazzo..." dice "E ora non scassate le palle, io mi becco il triplo dello standard del drago e del kraken, e voi FOTTETEVI. Anche perchè il Distruggere Viventi l'ho tirato io."

Così accadde che Elminster e Cappellino rosso cenarono nella torre, invitando Mephisto ad unirsi a loro.

Il giorno dopo il chierico ripartì portando con sé un tesoro da 6 volte lo standard di GS 45.

Ovvero quattro pozioni e due pergamene. E tutti vissero felici e contenti (quelli che vissero..).



per gentile concessione di [www.elfoladro.it](http://www.elfoladro.it)

[sommario](#)

*In questo numero ci occupiamo di due film usciti nel periodo natalizio, il primo, La bussola d'oro, prende ispirazione dal ciclo "Queste oscure materie" di Philip Pullman, quindi è tratto da un libro; il secondo, Il mistero delle pagine perdute, parla, invece, di un libro.*



**LA BUSSOLA D'ORO**  
di Francesca Viganò

Il mondo creato da Pullman è simile alla Terra dell'800 nella quale, però ogni essere umano non è solo ma ha accanto a sé un daimon, una sorta di coscienza viva che si mostra sotto forma di animale a seconda della personalità di ciascuno e se, nei bambini il daimon è in continua mutazione, si stabilizza nell'età adulta, segnando così con questa metamorfosi, il passaggio nel mondo dei "grandi".

In questo mondo fantastico il potere è nelle mani del Magisterium, che tenta di controllare la vita degli uomini e per oscure ragioni è ben deciso a recidere ogni bambino dal suo animale; a tal fine, ha incaricato gli infidi "ingoiatori" di strappare i piccoli dalle loro famiglie, e di portarli in un laboratorio segreto al Polo Nord.

Eroina della storia, come in quasi tutte le storie fantasy presentate di recente, è un adolescente: la dodicenne Lyra, l'unica in

grado di leggere la bussola d'oro, magico oggetto che consente di individuare la verità.

Dopo i fasti tolkeniani e potteriani il genere ha conosciuto una vera e propria rinascita, così il regista Chris Weitz e la New Line Cinema propongono, in tempo per le feste, l'adattamento del romanzo Northern Lights di Philip Pullman, primo episodio della trilogia intitolata – non senza un piacevole gusto criptico – Queste oscure materie, e bollata come "anticlericale" per ragioni che in vero poco riguardano il film (certo nella figura del Magisterium si possono trovare alcuni riferimenti al dogmatismo ecclesiastico, ma sono di una tale labilità da risultare innocui, almeno nella trasposizione cinematografica).

Sterili polemiche per un prodotto di semplice intrattenimento: La bussola d'oro, insomma, si limita a contrapporre il bene e il male con alcune variazioni sul tema, quali l'ambientazione in una sorta di presente fiabesco e – a suo modo – tecnologico, la simpatia degli spiriti animali (senza dubbio la trovata migliore della vicenda) e un'entità malvagia concreta, riconoscibile, vicina all'idea di totalitarismo e ai pericoli dell'uniformità di pensiero.

Essendo il primo film della trilogia il compito del regista Chris Weitz, qui anche sceneggiatore, è quello di introdurre gli spettatori all'interno di questo nuovo universo, presentargli i personaggi e incuriosirli per fidelizzarli, in modo che desiderino andare al cinema per il secondo capitolo della saga, per questo "La bussola d'oro" non è neanche pensato per essere giudicato come film a se stante, tante sono le domande che vengono poste e che non trovano risposta.

Il problema, ormai ricorrente nelle versioni cinematografiche dei libri di genere, della sceneggiatura è la semplificazione che fa del testo e i continui riferimenti visivi e tematici ad altri film fantasy, primo tra tutti "Le cronache di Narnia". In definitiva il film non annoia, ma non riesce ad appassionare, il viaggio di Lyra da una popolazione all'altra sembra una sorta di video games dove si passa a livello successivo, senza un reale coinvolgimento emotivo e anche nei momenti in cui si svelano importanti segreti il regista non riesce a creare la giusta atmosfera di attesa e suggestione. Che il film debba avere un seguito è chiaro anche da come sono utilizzati attori importati come Daniel

Craig ed Eva Green che qui fanno poco più di una comparsata, ma sono personaggi importantissimi nell'economia della storia. Restiamo in attesa, quindi, del prossimo capitolo per capire se la saga riuscirà a scrivere una pagina importante nel genere fantasy anche se l'esordio non lascia grandi speranze.



### IL MISTERO DELLE PAGINE PERDUTE

di Francesca Viganò

Benjamin Gates, archeologo e avventuriero divenuto ricco e famoso dopo aver scoperto il tesoro dei templari, si trova al centro di un mistero legato al presidente Abraham Lincoln e al suo assassino John Wilkes Booth. La posta in palio è il buon nome della famiglia Gates, ingiustamente accusata di avere a che fare con l'omicidio di 150 anni prima, mentre l'enigma da risolvere parte da alcune pagine mancanti del diario di Booth, e la ricerca porterà i nostri eroi da una parte all'altra del mondo, verso un nuovo tesoro di proporzioni mai viste.

In attesa che Steven Spielberg e Harrison Ford ci presentino il quarto capitolo di Indiana Jones aspettandosi il peggio e sperando per il meglio, il meno peggio che Hollywood offre agli appassionati di archeologia e arcani segreti legati alla sto-

ria, sono, appunto, le vicende di Ben Gates alias Nicolas Cage e dei suoi misteri dei templari prima (2004) e delle pagine perdute del diario degli assassini di Abraham Lincoln ora. Le ambizioni non sono certo quelle di rivoluzionare un genere, quello dell'avventura, come fece la trilogia sopra citata, ma quello di creare un grande fumettone per famiglie dove tutto appaia possibile e i continui cambi di location e gli improbabili riferimenti al passato riempiano qualsiasi vuoto (non pochi) o punto interrogativo (altrettanti) della sceneggiatura. Una grande e rumorosa favola dove i cattivi non sono così cattivi, mamme e papà (il premio Oscar Helen Mirren e il già papà dell'archeologa Lara "Jolie" Croft, Jon Voigt) tornano assieme dopo trent'anni dopo aver scoperto assieme una città d'oro, le parolacce sono bandite, il presidente degli Stati Uniti è un'acculturata persona disponibile ad una chiacchierata tra amici nel fondo di una grotta nascosta e Buckingham Palace è sorvegliato come un motel dell'Arizona. Insomma, riuscendo a passare sopra l'assurdità della gran parte delle situazioni – dall'adrenalnico inseguimento a Londra agli indizi in bella vista che nessuno ha mai notato, passando per le disumane doti intellettuali di Ben – il film scorre via liscio, con una trama solida e tutto sommato originale, scene d'azione ben girate, un cast di alto livello e diversi spunti comici godibili, anche se non trascendentali.

Se da una parte infatti non ci si prende, giustamente, troppo sul serio mantenendo sempre un tono piuttosto leggero anche nelle scene più "drammatiche", oltre alla struttura scenografica sempre accattivante merito dei tanti soldi investiti e ad una riuscita scena di inseguimento automobilistica dove rigorosamente nessuno si fa male davvero (in questi film si presume sempre che i passanti siano di gomma), Nicolas Cage non riesce proprio ad aggungere quella dose di simpatia che sempre si pretende dal protagonista di questo tipo di pellicole. Basti vedere il falso battibecco con la bella Diane Kruger: non si sorride al vederlo alzare inspiegabilmente la voce per attirare l'attenzione, ma non si vede l'ora che qualcuno lo porti via per buona pace di tutti. Per un attore che alterna alti e bassi, questo sua ennesima interpretazione non fa certo parte del primo gruppo.

[sommario](#)

**GUIDA ALLE ARMI PER GRV (part 1)**

di Alessandro Marcheggiani  
Fotografie: Luca Tenaglia

In questo numero di Sciops proveremo a realizzare un'arma da utilizzare durante una partita di GRV.

Le armi comunemente usate sono delle riproduzioni inoffensive di armi bianche realizzate con materiali di non difficile reperibilità. Attualmente sul mercato sono presenti armi di ogni dimensione e foggia, realizzate nella maggior parte dei casi in lattice o con materiali di nuova generazione tramite l'utilizzo di stampi. Sentirete parlare anche di armi in gaffa realizzate con materiali "poveri" più adatte ad un utilizzo limitato nel tempo e dedicate perlopiù ai neofiti. In tutta onestà non c'è paragone tra un'arma realizzata in lattice e un'arma in gaffa.

Per la costruzione della nostra arma in lattice abbiamo bisogno di:

- una stecca in fibra di vetro / carbonio
- un foglio di [plastazote](#)
- lattice liquido
- colori acrilici
- colla bostick o similare (collaprene) - controllate che sia specifico per gomma e gommaspugna-
- cartoncino pressato
- pennarello
- vasetti per miscelare il colore
- pennelli con punta piatta
- seghetto
- lame per cutter/taglierina
- cartavetro grana media e grana fine
- un pezzo di pelle/cuoio o stoffa spessa
- una riga millimetrata (50-100cm)
- una spatolina in plastica - tipo tessera/carta di credito/badge
- materiale protettivo finale (isoflex o protettivo similare)

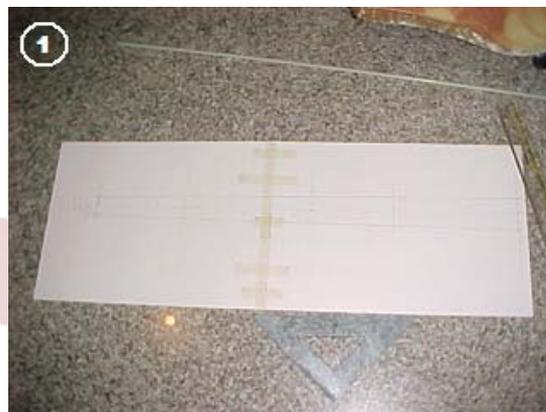
**Fase 1:**

La prima cosa su cui dobbiamo focalizzare la nostra attenzione è immaginare la nostra arma e cercare di riportarla su un foglio, provare a fare degli schizzi e poi cercare di scomporla come se fosse divisa in tre parti: lama, guardia, pomolo

Le dimensioni di un'arma ad una mano solitamente si aggirano tra 85 e 105 cm ma alcuni modelli come le spade a due mani o i bastoni hanno una lunghezza sicuramente maggiore.

Detto ciò disegnate la forma della lama sul cartoncino pressato utilizzando un

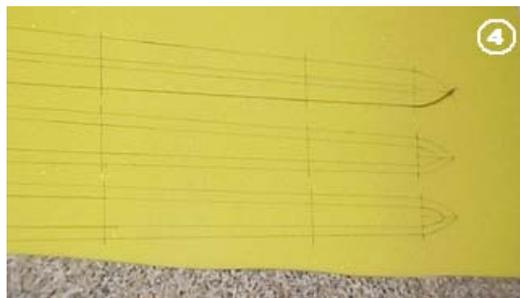
pennarello. Ritagliate la sagoma e utilizzando la carta vetro cercate di eliminare le imperfezioni dovute al taglio del cartoncino (se ce ne sono). [Fig.1]



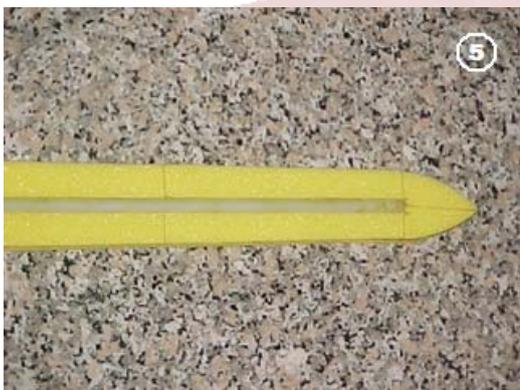
Ora prendete il foglio di plastazote e stendetelo su una superficie piana e sovrapponetelo la sagoma in cartoncino, prendete il pennarello e riportate il contorno della sagoma sul foglio di plastazote per tre volte. [Figg.2,3,4]



Su una di queste, tracciate anche due linee rette parallele che seguono il verso della lunghezza, lasciando intatti gli ultimi 5 cm sulla punta, che costituiranno l'al-



loggiamento per la stecca in fibra di vetro. [Fig.5]



Fatto ciò prendete una lama per cutter e ritagliate le tre sagome in plastazote seguendo il contorno tracciato dal pennarello, e tagliate anche la parte centrale delimitata dalle due linee rette (8mm). Questa operazione richiede molta attenzione in quanto il taglio deve essere continuo, senza movimenti a strappo, il più possibile lineare e il meno frastagliato possibile. [Fig.6]



Apro una piccola parentesi specificando che sul mercato sono presenti diversi colori di plastazote, (nero, bianco, giallo, blu) ma dalla mia breve esperienza ho notato come i colori maggiormente utilizzati sono il nero e il bianco. Se dovessi scegliere tra i due preferirei comunque il nero poiché in seguito a normale deterioramento dello strato di lattice apposto, si vedrebbe al di sotto una superficie scura piuttosto che una zona bianca. Chi opta

per il colore bianco lo fa solo per semplicità nel delineare le sagome in quanto basta un qualsiasi pennarello. Chi, al contrario, sceglie il nero deve utilizzare un pennarello di colore bianco o argento. Ora prendete la stecca in fibra da 1mt di lunghezza, e utilizzando la carta vetro smussate entrambe le estremità in modo che non presentino spigoli vivi e siano completamente tondeggianti (effettuate questa operazione utilizzando una mascherina in modo da non respirare le polveri). Questa operazione serve anche ad evitare che durante l'utilizzo in combattimento gli spigoli vivi possano in qualche modo lacerare la punta che rimane la parte più delicata di un'arma in lattice. Passate la carta vetro, in modo leggero, anche su tutta la stecca in modo da eliminare le imperfezioni ed eventuali microschegge che possono essere molto fastidiose se penetrano nella pelle. [Fig.7]



Aprirete il barattolino di bostick e mescolatene bene il contenuto in modo da ottenere una consistenza uniforme ed un colore giallo omogeneo. Distribuite uno strato uniforme di colla all'interno dell'alloggiamento per la stecca che abbiamo creato su una delle sagome in plastazote, e lasciate che si asciughi.

*N.B. Il Bostick è una colla a solvente, che ha la sua massima forza di incollaggio solo quando le due superfici a contatto su cui è stato distribuito il prodotto sono asciutte e il solvente evaporato.*

Stendete un leggero strato di colla anche sul corpo della stecca lasciando intatti gli ultimi 20cm, che sono riservati alla guardia e l'elsa di cui ci occuperemo in un secondo momento.

Dopo 10min circa le superfici sulle quali è stata distribuita la colla sono asciutte e possono essere incollate; ponete quindi

la stecca all'interno dell'alloggiamento che abbiamo ricavato e premete con forza, prestate molta attenzione a questa operazione che deve essere fatta con calma, mano ferma e pazienza per ottenere un buon risultato, evitando che si formino onde sul profilo. Io mi aiuto incollando su una superficie piana e accostando lentamente le due superfici.

La parte più delicata di tutte le armi in lattice, lo ribadisco, è la punta in quanto è sprovvista di anima al suo interno poiché sarebbe molto pericoloso se la stecca arrivasse fino all'estremità dell'arma.

In ogni associazione che si occupa di GRV vengono effettuati dei controlli abbastanza severi sulla qualità e regolarità delle armi utilizzate allo scopo di prevenire eventuali incidenti. Di norma la punta deve essere sprovvista di anima rigida per almeno 4/5 cm.

Per evitare che la punta ceda in seguito ai continui urti e ai combattimenti si cerca di renderla più resistente utilizzando dei rinforzi incollati all'interno; si utilizzano quindi due pezzettini di cuoio leggero, tessuto spesso, o gomma per limitare la flessibilità. Posizioniamo questi rinforzi sulla sagoma di plastazote che alloggia anche la stecca e incolliamoli sulla punta partendo dalla fine della stecca. [Figg. 8,9]



Successivamente rivolgiamo la nostra attenzione sulle restanti due sagome di plastazote che abbiamo precedentemente ritagliato dal foglio, e stendiamo un leggero strato di colla su entrambe le superfici utilizzando la spatolina in plastica e lasciamo asciugare.

È importante che non ci sia colla in eccesso in quanto formerebbe degli inutili grumi che in seguito sono deleteri per il proseguimento della costruzione, quando procederemo al taglio.

Stendiamo anche la colla sulla sagoma

centrale che alloggia la stecca e che ha i rinforzi in punta e lasciamo asciugare anche questa.



Una volta pronte le tre sagome poniamo la massima attenzione sul posizionamento di queste ultime, in quanto dalla nostra precisione si valuterà la qualità dell'arma costruita. Formiamo quindi una sorta di panino che vede all'esterno le due sagome di plastazote intatte mentre all'interno la sagoma che alloggia la stecca. Effettuata questa operazione di posizionamento delle sagome premiamo con forza in modo da rendere più tenace la presa della colla. [Fig. 10]



Torniamo a prendere la nostra lama in cartoncino pressato e posizioniamola sul panino con l'asse centrale leggermente scostato in modo da creare il filo dell'arma. Tracciate quindi 4 linee che seguono l'andamento della lama e che costituiranno il "piatto". Ora tracciate anche due linee al centro del "panino" lungo tutto il filo e che ci aiuteranno ad effettuare un taglio preciso. Prendete la lama per cutter e iniziate ad effettuare il taglio mantenendo la lama inclinata. Il taglio lo ripeto deve essere il più preciso possibile, deve essere effettuato in modo fluido senza "segare" e per fare ciò vi consiglio di

bloccare la spada su una piccola morsa o puntellandola in qualche modo e utilizzare la lama del cutter con entrambe le mani tirando la lama verso di voi senza appunto "segare". [Figg. 11,12]



Se avete utilizzato troppa colla durante la fase di incollaggio ve ne accorgete subito perché la lama subirà delle resistenze più o meno forti, cercate di proseguire o se proprio vedete che il taglio ne risente utilizzate una nuova lama.

(Un consiglio mi sento di darvelo...questa operazione è abbastanza pericolosa perché facilmente ci si possono procurare dei brutti tagli, anche abbastanza gravi, ci consiglio quindi di utilizzare durante questa fase della costruzione dei cerotti da mettere sui polpastrelli evitando così di tagliarvi)

Con questa procedura abbiamo ottenuto il grezzo della lama, prendiamo quindi un po' di cartavetro leggera e iniziamo ad eliminare le imperfezioni che possono presentarsi sottoforma di scalino o di leggero avvallamento.

Fatto ciò la nostra lama è pronta e possiamo passare alla guardia e al pomolo.

Si formeranno dei piccoli granelli di gomma che devono essere assolutamente eliminati.

Dopo aver provveduto a lisciare la lama con la scartavetro passate più volte la superficie con la mano in modo da raccogliere eventuali residui.

Potete aiutarvi anche con un accendino passato molto velocemente per eliminare le ultime imperfezioni. Ora la lama è pronta e possiamo passare alla fase successiva. [Figg. 13,14]



Nel prossimo numero vedremo come realizzare la guardia e completare la nostra spada con l'assemblaggio dei componenti.

[sommario](#)