



# Dadi e Fantasia

Marzo 1996

Speciale Lucca Games Numero 3

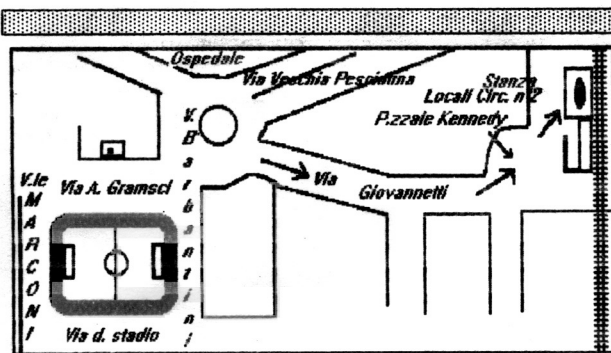
## Letteratura nel Fantastico, Fantastico nella Letteratura

**D**ivorare centinaia e centinaia di pagine, combattere a fianco di Conan, accompagnare Bilbo e Frodo attraverso le Terre di Mezzo, vivere decine e decine di avventure insieme a temibili guerrieri, maghi, elfi, sono "bastate" a farmi rendere conto che una parte non indifferente della narrativa fantasy è in realtà vera e propria letteratura e che, come tale, meriterebbe più seguito e uno studio più attento.

Da qui è scaturita un'idea che forse non porterà a nulla di concreto, o chissà... forse riuscirà a incuriosire o a far conoscere un po' meglio quel bellissimo mondo che è nella fantasia di ognuno di noi...

E' inutile prolungarmi oltre, verrò subito al dunque.

All'interno di Dadi e Fantasia si è costituito un gruppo con l'intento di proporre agli studenti delle Scuole Medie Superiori (per il momento) alcuni romanzi fantasy cercando di far dimostrare ai ragazzi stessi, attraverso una loro lettura e analisi che tale



*Ecco dove ci riuniamo ogni giovedì ore 21.00 - domenica ore 15.00.*

*Locali della Circoscrizione n.2, P.le Kennedy - S.Marco Lucca.*

*Per informazioni: Francesco 0583 - 91475*

genere ha un grande valore artistico.

Che la nostra vuole essere anche una provocazione nei confronti della letteratura ufficiale e scolastica che troppo spesso impone dei canoni antiquati, o peggio, "pallosi", lo ammettiamo: il nostro vuole essere un tentativo di accostarsi in una maniera un po' diversa e inusuale allo studio; non esiste infatti un unico modo per trasmettere l'amore per la cultura.

Non si impara a leggere e scrivere solo con Dante e Manzoni, quello che secondo noi è importante è non perdere lo stimolo per la lettura: leggere qualsiasi cosa, tenere deste le nostre coscienze.

Il sasso è stato lanciato, a voi raccoglietelo...

## VAMPIRE: THE MASQUERADE

[Immagina di svegliarti non appena cala il sole, di uscire dalla tua "bara di sonno" e di iniziare a girovagare per la città buia e desolata. Sei un vampiro e la tua caccia inizia. Cacciare per succhiare il sangue di esseri mortali, così da aumentare il proprio potere. Potresti imbatterti in alcuni "Inquisitori" che vorrebbero ucciderti; oppure incontrare altri vampiri che potrebbero aiutarti a sconfiggere alcuni mostri "leggendari" (es. i Licantropi). Ma non ti devi preoccupare, sei un vampiro e, come tale, hai molti poteri: poteri che ti danno una grande forza e la possibilità di gestire sempre le tue risorse "fisiche"].

Questa è stata la presentazione del gioco, fattaci dal nostro ma-

*Tutti i vampiri discendono dal biblico figlio di Adamo ed Eva: Caino.*

ster, cercando di ricreare l'atmosfera di questo bellissimo R.P.G. Ma tutto ciò è solo una piccola parte delle grandi potenzialità che ha VAMPIRI; perchè, come la maggior parte dei giochi di ruolo, solo partecipando attivamente ed assiduamente si può migliorare il proprio personaggio, così da comprendere al meglio il funzio-

### In questo numero

Alcuni schizzi di un interessante fumettista emergente della nostra città: un'anteprima per voi di Dimitri Galli, un nome di cui risentirete presto parlare.  
Alle pagine 3 e 4

**VAMPIRE: THE MASQUERADE (continua da pag. 1)**

namento del gioco e potersi, di conseguenza, divertire mentre si gioca.

La cosa principale è capire come ragiona un vampiro: infatti ci si deve "estraniare" dai classici schemi mentali umani entrando in una nuova dimensione, dove la vita in senso lato è completamente diversa. Il nuovo campo d'azione diventa quasi esclusivamente la notte, visto che i vampiri non possono uscire "all'aria aperta".

All'interno del gioco i vari componenti del gruppo dovranno attenersi a delle regole o tradizioni, trasgredendo le quali si potrà incorrere in dure e letali punizioni, anche l'immediata morte del personaggio. Le tradizioni sono sei:

1. La Masquerade: non si può rivelare la propria identità ad alcun mortale, a meno che non sia controllato.
2. Il Dominio: la tua zona di caccia è il tuo unico interesse, e gli altri vampiri al suo interno ti dovranno portare rispetto.
3. La Progenie: puoi creare un tuo simile solo col permesso dei tuoi Anziani, pena la morte assieme alla tua progenie.
4. La Responsabilità: hai diritto di vita e di morte sulla tua progenie; i loro peccati ricadranno su di te.

5. L'Ospitalità: devi onorare il dominio altrui.

6. La Distruzione: è proibito uccidere un altro Fratello, prerogativa solo degli Anziani.

Tutti i vampiri discendono dal biblico figlio di Adamo ed Eva: Caino, il quale, dopo aver ucciso

distruzione di tutti i vampiri. Era la JYHAD, e continua tuttora.

Ogni vampiro ha dei punti potere, chiamati punti sangue, che possono essere usati per rigenerarsi o curarsi ferite, oppure per usare specifiche abilità speciali. Abilità che vanno dal trasformarsi in nebbia o

palle di fuoco viventi, immuni agli attacchi "fisici", oppure nel totale controllo di interi branchi di animali o addirittura di uomini privandoli di qualsiasi volontà; ci sono anche poteri che riescono ad alterare completamente la mente delle persone, senza lasciare traccia di quello che pensavano precedentemente, oppure che permettono di scoprire il futuro immediato o lontano.

I clan dei vampiri sono attualmente tredici. Tu puoi appartenere ad uno di questi. Ma attenzione... la scelta è difficile.

VAMPIRE THE MASQUERADE è comunque un bellissimo gioco di ruolo, e

lo dimostra il fatto che un "matto" come Richard Garfield, dopo l'exploit di Magic tratto dal famoso D&D, ne ha ideato una versione di carte: JYHAD, che purtroppo non ha riscosso il successo del suo fratello più famoso. Provate a giocare a Vampire e vedrete se avevo torto, parola di uno sfegatato e potente Gangrel.....

GISMUN, il Gangrel



il fratello Abele, ottenne la punizione dell'immortalità da scontare di nascosto dagli occhi dell'umanità, in solitudine. Dopo alcuni secoli però procreò tre figli per non rimanere attanagliato dalla sua triste condizione. Essi procrearono nuovi figli che, a loro volta ne generarono altri e così via, attraverso i secoli, fino ai giorni nostri; ci fu anche una tremenda guerra per la supremazia che finì con la quasi totale



## Hai un po' di dimestichezza con un qualsiasi gioco di Ruolo?



**H**ai poco tempo per progettare avventure per il tuo gruppo?

Ecco un piccolo suggerimento per poter risolvere una serata che rischierebbe di diventare noiosa solo perchè non sei riuscito a preparare o ultimare la tua ultima avventura.

Ecco gli ingredienti: dadi, penne, fogli, conoscenza delle più semplici regole di D&D, fantasia, improvvisazione. (Più facile di così ?!?!)  
Ricetta: Disponete i vostri amici attorno a voi come per una vera e propria campagna in grande stile e improvvisate una storia (può andare benissimo, per cominciare, il classico: "Siete in una taverna fumosa e piena di ubriachi... quando all' improvviso vi accorgete che un individuo incappucciato, dal fare misterioso, sembra fissarvi...")

Create un' atmosfera di attesa, in modo da attrarre subito l'attenzione dei vostri amici sulla storia, andate avanti come di consueto fin

**Si ringrazia sentitamente la Circoscrizione n.2 del Comune di Lucca che ha permesso la realizzazione di questo giornale.**

**Impaginazione, supporto morale, politico, spirituale ( e pure materiale)  
by Guido® FORZA SALERNITANA!!!!**

**Traduzione Sanfilippino/Tempagnanese e successivo adattamento Italiano (per la verità scadente!) by Elisa©**

**Continua da pag. 3**

quando non lo riteniate più opportuno e poi... BOOM!!!

Ficcateci dentro qualche trovata di ingegno che alteri la scena, magari la più drammatica, in un qualcosa di terribilmente comico e stonato (potrete attingere da cartoni animati, fumetti, films, barzellette).

Con un po' di improvvisazione e dei giocatori dalla mentalità disponibile ad un dato tipo di esperimento ne ricaverete un'avventura di una comicità incredibile, ricca di continui colpi di scena in cui anche gli eventi più drammatici, come un drago che distrugge una città intera, diverranno fonte di risate. I risultati dipenderanno dalla vostra bravura nell'improvvisare e nel saper raccontare, e se sarete di spirito sagace i vostri giocatori non potranno non divertirsi. Se la prima volta trovate difficoltà nell'improvvisare non fate un dramma: Ubriacatevi!

