

librogame's LAND



ANNO

XI

4

(105)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

in questo numero... **Mauro Longo**
LE VIE DELLA CAPONATA
SONO INFINITE

Articoli di
Francesco di Lazzaro

Impaginazione a cura di
Gabriele Simionato

Intervista a Mauro Longo

Mauro Longo, che molti di voi conosceranno come Mornon, uno storico moderatore di LGL che negli anni a livello professionale si è affermato in molti altri ambiti, pur non rinunciando a offrire il suo supporto per le tantissime iniziative che hanno caratterizzato il lavoro di Librogame's Land nel tempo.

Archeologo e appassionato di Storia, ha sfruttato queste sue competenze, insieme all'incondizionato amore che da sempre nutre per la letteratura interattiva, per sfornare negli anni un'ampia gamma di opere di vario genere, tutte molto interessanti.

Ma l'apice della sua produzione letteraria, almeno dal punto di vista ludico-narrativo, l'ha probabilmente raggiunto nell'ultimo biennio, con l'uscita dei primi due volumi della saga Ultima Forsan, una serie a bivi ricca di elementi interattivi, ambientata in una Italia medievale afflitta da un morbo terribile.

Molti di voi penseranno alla peste: si tratta invece di una catastrofica invasione di non-morti!

Pochi giorni fa, durante lo svolgimento di Modena Play, Mauro ha presentato il secondo volume della collana, Si Muore Solo Due Volte, in cui torniamo a vestire i panni di Civetta, l'acchiappamorti. In occasione del lancio il nostro ha accettato di concederci un'intervista, in cui parliamo a tutto tondo del suo lavoro e dei suoi progetti futuri, che si preannunciano molto interessanti.



1. Ciao Mauro, grazie per la disponibilità.

Ti va di parlarci un po' in generale della tua opera nell'ambito del progetto *Ultima Forsan*? Come nasce, come ti è venuta l'idea?

Grazie a voi per l'attenzione che mi riservate! Adoro la comunità di Librogame's Land, di cui sono parte attiva da anni, da tempi davvero “non sospetti”, ed essere oggi una sorta di protagonista del giorno è per me un sincero onore, piacere e privilegio. *Ultima Forsan* è una linea di gioco creata da me e l'amico Giuseppe Rotondo, per il regolamento *Savage Worlds*, pluripremiato in Italia e nel mondo. La stessa natura di questo gioco di ruolo, che è un sistema generico e adattabile a qualsiasi ambientazione, fa sì che sia incoraggiato in ogni modo lo sviluppo di ambientazioni e supplementi autonomi. *Ultima Forsan* è proprio una di queste collane, realizzata dall'italiana GG Studio. Il *Manuale Base di Ultima Forsan* è uscito in occasione di Lucca Comics & Games 2014 ed era proprio dedicato a Lucca e alla sua fiera, una delle più belle e grandi del mondo. Fu proprio in quella occasione che *Savage Worlds* è stato nominato Gioco di Ruolo dell'Anno 2014: siamo partiti quindi sotto i migliori auspici.

Parlare del processo di ideazione è per me davvero semplice. Sono autore di un romanzo mash-up, il “*Decameron dei Morti*” (Origami Edizioni), e lo spunto di *Ultima Forsan* è lo stesso di quel libro: la Peste Nera del 1345 (la stessa raccontata nel *Decameron* originale da Boccaccio) sarebbe stata in realtà una invasione di Morti viventi ; a partire da questa ucronia horror siamo partiti per descrivere un mondo di gioco complesso e articolato, che si discostasse dai soli eventi del *Decameron* ma includesse l'intero “Vecchio Mondo”. Per motivi pratici e di appeal, abbiamo fatto poi un salto in avanti di quasi duecento anni e abbiamo ambientato il gioco nel Rinascimento, un periodo storico più interessante e composito del Medioevo, e che ci permetteva maggiore libertà di azione...

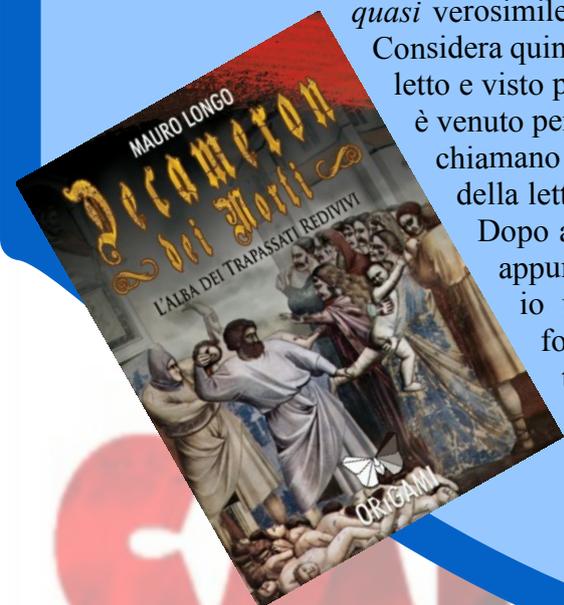
In sintesi dunque: *Ultima Forsan* sviluppa l'ucronia horror del *Decameron dei Morti*, con l'azione spostata nel Rinascimento “Macabro” e incentrata su Lucca e sull'Italia. Ed ecco la ricetta di un piccolo successo!

2. Negli ultimi anni la tematica “Non Morti” è seguitissima, soprattutto in ambito post apocalittico. Ci sono molte serie televisive, opere letterarie e fumettistiche. Sei stato influenzato in qualche modo da questo nuovo rinascimento “Zombie”? Come ti è venuta l'idea di ambientare un'epidemia di vaganti in epoca tardo-medievale?

Sono un fan della prima ora del genere horror-zombie e sicuramente è una delle declinazioni dell'horror che preferisco. A differenza di mostri galattici, vampiri dotati di superpoteri, magie diaboliche interdimensionali e maledizioni licantropiche varie, infatti, il concetto di cadaveri rianimati o umani rabbiosi e insensati per me è quasi verosimile e mi risulta molto più intrigante di altre idee troppo campate in aria.

Considera quindi che, prima di scrivere il *Decameron dei Morti* e *Ultima Forsan*, avevo letto e visto praticamente ogni opera degna di rilievo sul tema. In realtà lo spunto mi è venuto però da *Orgoglio, Pregiudizio e Zombi* e altri libri simili: quelli che oggi si chiamano “mash-up”. I mash-up funzionano così: si prende un testo molto famoso della letteratura e lo si riscrive inserendo un elemento fantastico o straordinario.

Dopo aver apprezzato i primi libri del genere (*Orgoglio, pregiudizio e zombi*, appunto, ma anche *Android Karenina* e simili...) ho deciso di riscrivere anche io un capolavoro. La scelta è caduta quindi sul *Decameron*, uno dei fondamenti della letteratura italiana... e cosa c'era di più ovvio che trasformare la Peste Nera, che aveva davvero decimato l'Europa nel Trecento, nel Flagello dei Trapassati Redivivi? Credo che Boccaccio si stia ancora rigirando nella tomba per questo... ;)



3. Civetta, l'Acchiappa-Morti, è una figura affascinante ed enigmatica allo stesso tempo. Perché hai deciso di inserire un protagonista così ombroso nei tuoi libri? Non volevi un eroe classico, ma uno con dei lati oscuri, non completamente positivo?

Civetta è un personaggio su cui ho lavorato molto. Innanzitutto ogni lettore può decidere se sia maschio o femmina, Mondo o Corrotto (le due razze di Ultima Forsan) e nel libro non viene mai chiarito il suo vero nome. Ognuno può così immaginare Civetta come preferisce e adattare la propria idea al protagonista. Viene da un passato tormentato, che ancora non è stato messo in luce, e ora è relegato al più macabro e infimo dei compiti: in Ultima Forsan gli Acchiappamorti si occupano di cacciare e distruggere i resti devastati dei Morti, gli animali contaminati dal Flagello e le Carcasse in decomposizione. Non è un lavoro adatto a tutti e in qualche modo è il gradino più basso della società del Rinascimento Macabro. Eppure Civetta saprà riscattarsi da questa condizione e divenire ben presto un personaggio conosciuto, ammirato e rispettato. Se il motto dell'Uomo Ragno è "Da un grande potere derivano grandi responsabilità", quello di Civetta potrebbe essere "Da grandi problemi possono derivare grandi avventure".

4. Nei tuoi libri c'è un'attenzione estrema all'ambientazione: molta della loro forza è data dal fatto che un argomento fantastico, pilastro della cinematografia horror statunitense, viene declinato in un contesto non solo italiano, ma addirittura medievale. Viene così esaltata la planimetria e la struttura, molto intrigante, delle nostre cittadine, che oltretutto tu sembri conoscere perfettamente. Pensi che questo fatto rappresenti un valore aggiunto alla tua opera? Da dove viene questa tua competenza in materia di borghi trecenteschi?

Sono innanzitutto un archeologo e un appassionato di storia, e considera che ho lavorato per anni come valorizzatore dei beni storici di diverse regioni italiane, esperto di marketing territoriale, guida turistica specializzata, promotore culturale e redattore di testate giornalistiche, con rubriche incentrate proprio su storia, tradizioni e archeologia del nostro paese. Parto quindi da "un solido background" come si suol dire...

Il mio "semplice segreto" è che in Italia abbiamo potenzialità infinite per ambientare storie, giochi e avventure eccitanti e divertenti, specialmente sfruttando la storia più eccitante e i luoghi più caratteristici del nostro paese. Sinceramente, quando progetto un nuovo romanzo, racconto o gioco di ruolo, io ormai penso anche e soprattutto a come venderlo sul mercato internazionale, il che significa fondamentalmente "agli americani". L'Italia rinascimentale e medievale ha tantissimo ancora da vendere ed è un prodotto "facilmente piazzabile", se si è abbastanza furbi da trovare gli agganci visivi ed emotivi giusti. Il tipico borgo trecentesco italiano, con le sue mura e il castello, i vicoli stretti e le segrete, è un nostro patrimonio materiale diventato oggi un luogo comune dell'immaginario collettivo mondiale. Proprio noi che siamo Italiani dobbiamo oggi essere pronti a rivendercelo in ogni modo: è questo il valore aggiunto dell'essere "un autore italiano" che un collega statunitense non potrà mai avere, e bisogna saperlo sfruttare nella maniera migliore!



5. *Sempre dal medioevo ho rilevato un certo fatalismo nell'affrontare il morbo che riporta in vita i morti: sembra quasi che pochi si chiedano perché certe cose accadano, le accettano quasi come una punizione divina. Mi è sembrato un approccio estremamente calzante: l'hai voluto effettivamente dare o è stato casuale? Il fatto che non ci sia uno studio scientifico che cerchi di spiegare il contagio secondo te lo rende ancora più orribile e devastante?*

Per molti elementi come questo mi sono basato direttamente sull'approccio medievale alla Peste Nera. Nessuno all'epoca ne conosceva l'origine o i segreti della sua propagazione. Qualcuno parlava di comete, di "strani scorpioni" caduti dal cielo, dell'Ira di Dio, dei malefici degli untori... La storia è così ricca di leggende e dicerie sulla Peste che per noi è stato davvero facile scegliere le più inquietanti e trasformarle come volevamo in storie sui Trapassati Redivivi. Abbiamo copiato dalla realtà: se fai così non puoi sbagliare! ;)

6. *Ci parli della genesi del primo capitolo, Il Tesoro della Regina? Come lo hai sviluppato? E' venuto come pensavi, o alcune caratteristiche si sono evolute molto diversamente da come te le aspettavi?*

Il Tesoro della Regina ha avuto diverse importanti influenze in fase di progettazione. Sapevo di dover presentare il libro a Modena: Play e volevo qualcosa ambientato in quella città, così come avevo omaggiato in precedenza Lucca nel *Manuale Base di Ultima Forsan*. Inoltre, nel 2015 ricorreva un importante anniversario legato alla straordinaria Matilde di Canossa, affascinante figura storica e Regina d'Italia, e ho molto insistito per legare il libro anche a questa ricorrenza. Scelto quindi il luogo (Modena) e il tema fondante (una caccia al tesoro sulle tracce di Matilde di Canossa), sono passato a definire il protagonista e la struttura. Come dicevo in precedenza, Civetta è un personaggio lasciato in parte in ombra e calato nella peggiore delle situazioni: è un Acchiappamorti mandato dal capo della sua corporazione a sbrigare una rognna che nessuno vuole sobbarcarsi. Come nella migliore tradizione, le cose vanno di male in peggio ad ogni passo, fin quando non comincia la caccia al tesoro vera e propria e il nostro eroe dovrà tirare fuori il meglio di sé per non rimanere sconfitto.

Infine la struttura: visto che avevamo la possibilità di far giocare il lettore un'avventura nella straordinaria Modena rinascimentale, ho deciso di far realizzare una bella pianta della città e renderla interattiva, con una cosiddetta "struttura a mappa" del librogame. I più esperti sanno di cosa parlo: una formula per la quale il protagonista può esplorare le locazioni di una mappa nell'ordine che preferisce, cercando indizi e ottenendo equipaggiamento e vantaggi di gioco, prima che il tempo a sua disposizione volga al termine. Tra le tante strutture possibili per i librogame, quella "a mappa" è proprio una delle mie preferite e sono davvero contento di averla potuta applicare.





7. *Si Muore Solo Due Volte* mi è sembrato più maturo rispetto all'opera prima. Hai percepito anche tu mentre lo scrivevi questa crescita? Quali sono i punti in comune, e quali le divergenze, tra i due libri?

Si dice che la settimana dovrebbe cominciare di martedì, no? :) Bisognerebbe iniziare a fare le cose la seconda volta: è chiaro che verranno sempre meglio... *Si muore solo due volte* è un librogame che può trarre vantaggio da tutta l'esperienza accumulata nell'ultimo anno e dai feedback ricevuti per il primo libro della serie. Di questo passo, quando scriverò il trentaduesimo e ultimo capitolo, avremo finalmente un capolavoro! ;) Scherzi a parte, credo che la mia scrittura sia migliorata e continui a migliorare di libro in libro, così come la mia capacità di capire cosa bisogna mettere o lasciar fuori di volta in volta in storie come questa.

I punti in comune sono diversi: la trama è un proseguimento diretto di quella del primo libro e ritornano molti personaggi già incontrati ne *Il tesoro della regina*. Anche le regole sono le stesse e seguono ancora il "doppio binario": si può giocare in maniera semplificata come librogame a se stante, o avanzata come vera e propria avventura in solitario per *Ultima Forsan*. Cambiano invece lo scenario della storia (stavolta si parte da Modena per esplorare mezza Italia) e la struttura: non più a mappa, ma a "scorrimento", attraversando città e regioni italiane lungo strade, fiumi e rotte navali, fino alla destinazione finale e all'ultima battaglia!

8. *C'è un passaggio del tuo ultimo lavoro che consideri superiore a tutti gli altri? Secondo te qual è la caratteristica che rende *Si Muore Solo Due Volte* un libro-gioco da non perdere?*

Mentre *Il tesoro della regina* era basato essenzialmente su un'indagine da portare avanti a Modena, con tanto di mappa interattiva, *Si muore solo due volte* è un vero e proprio tour attraverso l'Italia Macabra e ci ho voluto mettere dentro innumerevoli accenni all'ambientazione generale di *Ultima Forsan*: Venezia in rovina e abbandonata agli Annegati, Milano costruita come una immensa torre di Babele, il Piemonte Selvaggio e pericoloso, la Firenze ricca e pericolosa dei Machiavelli e dei laboratori di Leonardo da Vinci, per non parlare di Roma Città Morta e di tutti gli altri luoghi toccati dai viaggi di Civetta. Insomma, io credo che uno degli aspetti più divertenti del libro sia quello di scoprire le infinite variazioni "macabre" dell'Italia rinascimentale di *Ultima Forsan* e magari esplorare la versione completamente trasformata della propria città o regione...

9. *Le avventure di Civetta ci accompagneranno anche in futuro? Come si evolveranno e cosa stai preparando? Dacci qualche anticipazione!*

Con piacere! Se non ci saranno inconvenienti, l'anno prossimo uscirà il terzo e ultimo capitolo della serie, un'avventura il cui titolo non è ancora definitivo, ma di cui ho già delineato le linee generali. Si partirà con un flashback sul momento più tragico della vita di Civetta, per poi tornare al presente, quando tutte le linee narrative del personaggio troveranno una risoluzione definitiva. Questa volta la struttura della storia sarà lineare con dei checkpoint, anche se voglio un po' giocare con la linea temporale, tra flashback e flashforward... Inoltre Civetta lascerà l'Italia e toccherà diversi luoghi del Mediterraneo: da Algeri a Acque Morte in Francia (esiste davvero), da Gerusalemme a Costantinopoli. E alla fine tutto salterà in aria, com'è giusto che sia...

10. Vuoi aggiungere qualcosa sul tema

Ultima Forsan che non ti ho chiesto? C'è qualche argomento che non è stato toccato dalle mie domande e di cui ti piacerebbe parlare?

Cerco sempre di ricordare in ogni occasione che i libri della serie dell'Acchiappamorti non sono espressamente destinati agli appassionati di *Ultima Forsan* o a chi già conosce *Savage Worlds*. Per giocare non serve nient'altro che il libro in questione, né è necessario conoscere prima i giochi di ruolo, le meccaniche di *Savage Worlds* o l'ambientazione. Il regolamento semplificato è pensato proprio per neofiti assoluti e nel libro si trovano dadi stampati, schede da compilare e appendici che spiegano tutto quello che serve. Addirittura, proprio con il regolamento semplificato si può giocare senza lanciare i dadi o doversi segnare equipaggiamento e oggetti. Insomma, basta aprire il libro al paragrafo 1 e giocare... Per gli appassionati più sgamati, invece, il libro acquisisce maggiore complessità grazie a regole dettagliate, nuovi mostri e perfino un'appendice che permette di trasformare l'avventura in solitario in uno scenario per il gioco di gruppo.

È stata una faticaccia immane far quadrare tutti questi aspetti, quindi sono sempre contento quando posso sottolinearlo... ;)

11. Ho saputo che anche la casa editrice che ha pubblicato *Ultima Forsan*, la GG Studio, ha deciso di sposare ancora di più la causa dei Librogame negli anni a venire. Puoi darci qualche anticipazione sulle future pubblicazioni? Si parla di arrivi succosissimi nei prossimi mesi...

Eheheheh... Nulla può sfuggire al tuo unico occhio fiammeggiante! È possibile che in futuro arrivi una seconda serie di librogame di *Ultima Forsan*, molto più leggera e semplificata di quella dell'Acchiappamorti, ma soprattutto GG Studio sta per fare qualcosa che molti appassionati dei librogame e dei rolegame delle Edizioni EL hanno atteso per anni: i librogame di *Kata Kumbas*, il primo gioco di ruolo italiano. E siccome il librogame non presenterà regole legate a *Savage Worlds*, ma del tutto originali, potrà essere apprezzato anche da chi è rimasto alle edizioni passate del gioco e non conosce la nuova versione di GG Studio. Una curiosità: l'autore del librogame è lo stesso Umberto Pignatelli che ha firmato la versione attuale di *Kata Kumbas* come gioco di ruolo, niente altri che Kaltorak, un vecchissimo (in tutti i sensi) utente di Librogame's Land, nonché autore di giochi professionista, ben conosciuto in Italia e all'estero. Per concludere, siamo ancora molto lontani da un annuncio ufficiale ma è possibile che GG Studio riporti in Italia tra qualche mese una serie storica di librogame, che tutti gli appassionati conoscono molto bene. MOLTO, MOLTO BENE. :D Per adesso comunque non posso dire di più!

12. Qualcuno su LGL dice che da quando sei diventato uno scrittore affermato non fai più nulla per il sito: cosa rispondi a questi “detrattori”? Cosa hai intenzione di fare per metterli a tacere una volta per tutte dimostrando che LGL è sempre nel tuo cuore?

Ahahahahahah... questa è una coltellata tua, altro che “qualcuno su LGL...” Ma come? Ho anche partecipato ai Corti di quest'anno e messo su qualche mese fa un play-by-forum... :D

In ogni caso, LGL è davvero sempre nel mio cuore. Non passa giorno che non mi ci connetta a leggere o scrivere qualcosa. Non credo esista altro sito extra-lavorativo che frequenti così tanto, e questo è il frutto di una comunità splendida e di amministratori davvero illuminati, che riescono da soli a tenere accesa la fiamma della narrativa interattiva anche quando tutto sembra remare contro...

Continuate così, *continuiamo* così per altri cento e passa anni!

MAURO “MORNON” LONGO