

Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XX
(204)
febbraio
2025



IL QUINTO CAPITOLO DI BLOODSWORD È REALTÀ LA SAGA SI COMPIE

INTERVISTA A DI VINCENZO E ORIZZONTE
Editore e traduttore ci raccontano Spyte

LA NUOVA VITA DI MIZAR
Giovanni Pettinotti
e l'evoluzione della sua opera



LIBRARI

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

La cavalcata di Bloodsword Librarsi giunge alla fine

SOTTO LE MURA DI SPYTE

di Francesco Di Lazzaro

Il momento che in tanti attendevano è arrivato. Dopo tanti anni e il lavoro alacre di Edizioni Librarsi e del suo patron Claudio Di Vincenzo arriva a compimento. Le Mura di Spyte, il quinto volume della serie che gli appassionati attendevano con grande trepidazione è finalmente pronto e sarà lanciato ufficialmente a Play 2025, la fiera del gioco che quest'anno, per la prima volta, si svolgerà a Bologna. L'approccio della casa editrice lombarda è di quelli che ricorderemo, in grande stile: l'opera infatti sarà proposta in diverse incarnazioni, in modo da soddisfare tutte le esigenze. Oltre alla versione "liscia", al costo di 17,90 euro, che presenterà l'originale di Dave Morris e Oliver Johnson con tutte le migliorie del caso (testi rivisti, contenuti aggiuntivi, copertina, magnifica, rifatta da zero da Mattia Simone, le mappe di Erika



Visone e l'accuratissima traduzione di Efrem Orizzonte, che perfeziona sensibilmente quella originale EL, ormai datata diversi lustri), avremo anche un'incarnazione munita di cofanetto da collezione, in cartonato rigido, decorato con sketch presi dalle copertine di tutti e cinque i volumi, in cui sarà possibile riporre l'intera serie Librarsi: costo 39,90 euro. Per chi vuole poi proprio esagerare è prevista l'edizione "deluxe", che oltre al cofanetto comprende il volume di approfondimento "Alla Ricerca di Bloodsword" (45,80 euro) e il famoso regolamento avanzato, che dopo anni di lavoro, che ha coinvolto molti esperti e appassionati della collana, è arrivato proprio in questa occasione a compimento. Se volete invece solo Le Mura di Spyte con l'approfondimento è disponibile anche un bundle al costo di 23,80 euro.

Entrambi i volumetti aggiuntivi meritano qualche parola di approfondimento: Alla Ricerca di Bloodsword (che è acquistabile anche separatamente a 5,90 euro) è una raccolta degli scritti che lo stesso Morris ha dedicato a Bloodsword, raccontandone i retroscena e approfondendone ambientazioni, personaggi e vicende. Tradotto da Efrem Orizzonte e editato da Alisher Akhmedov, Francesco Di Lazzaro e Ludovico Incidenza, il piccolo tomo risulta particolarmente gustoso soprattutto quando narra le tribolate peripezie che hanno portato alla stesura del volume 1, che in pratica fu realizzato in pochissimi giorni anche a causa di un divertente misunderstanding tra gli autori. Insomma se volete conoscere tutti i retroscena della saga e sviscerarne i temi questo add-on è assolutamente da non perdere.

Il regolamento aggiuntivo rappresenta l'ideale raggiungimento di un percorso che è iniziato anni fa sul forum di Librogame's Land ed è terminato, con l'approvazione di Dave Morris che lo ha letto e sottoscritto, proprio

- **Prezzo libro 17,90 €**

- **Prezzo libro 5 + cofanetto 39,90 € (da confermare a breve)**

- **Prezzo kit completo: libro 5 + regolamento + cofanetto + approfondimenti "alla ricerca di Blood Sword" 45,80 € (da confermare a breve)**

con la realizzazione di quest'opera. L'autore principale è Enrico Menara, che si è avvalso del supporto di Francesco Di Lazzaro e Claudio Di Vincenzo, nonché di un nutrito gruppo di lettori che ha giocato in anteprima online con le nuove regole e ha fornito i suoi suggerimenti: la ratio dell'opera è quella di sistemare le carenze del regolamento base di Bloodsword, che è piuttosto articolata ma presenta da sempre punti oscuri. Di fatto il nuovo approccio tende alla realizzazione di un sistema di regole molto più approfondito, che esalta le caratteristiche giocoruoistiche della saga e approfondisce molte tematiche rimaste per anni poco chiare, come quelle relative allo spostamento, al combattimento, alla gestione degli incantesimi, dei nemici, alla crescita dei personaggi e molto altro. Insomma un compendio che migliora di molto l'esperienza di gioco e che è imprescindibile per gli appassionati che da diversi lustri continuano a dilettarsi con il capolavoro di Dave Morris e soci.

Va puntualizzato che la versione "cofanettata" sarà disponibile solo ed esclusivamente in occasione di Play 2025: mentre sarà possibile ordinare tutti i volumi anche online, tramite i soliti canali di vendita Librarsi se



volete il bundle completo di custodia cartonnata dovreste intervenire necessariamente a Bologna. Si tratta infatti di una versione limitata concepita appositamente per la fiera. Dopo la lunga introduzione passiamo ora agli approfondimenti: l'editore, Claudio Di Vincenzo, e il traduttore, Efrem Orizzonte, hanno accettato di farsi intervistare da noi e raccontarci tutti i particolari che hanno portato a questo attesissimo rilascio.

Buongiorno Claudio ed Efrem, bentornati su LGL Magazine. Iniziamo con l'editore: Claudio la saga Bloodsword giunge finalmente a conclusione dopo tanti anni, ci racconti cosa si prova, da persona che ha riportato in Italia una delle serie interattive più amate, a completare un lavoro iniziato ormai molti anni fa?

Buongiorno a tutti i lettori del Magazine e grazie alla redazione per questo spazio. In me c'è un turbinio di emozioni: gioia, orgoglio,

malinconia. Chi mi conosce sa che il mio lavoro è "passione e nostalgia": passione per i librogame e nostalgia di quell'epoca d'oro che furono gli anni '90, sia per le meravigliose serie pubblicate, sia perché ero ancora bambino; riuscivo a viaggiare tra le pagine dei librogame per raggiungere terre fantastiche e pervase di magia. E tra quelle serie c'era Blood Sword.

Lavorare in questi anni a un'opera storica così importante per il genere è stato impegnativo, c'era tantissima attesa da parte dei lettori, aspettative alte... ma soprattutto è stato un grande onore. Pensare ora che questo capitolo professionale sta per concludersi mi lascia un po' di tristezza, ma so che troverò il modo di lavorare ancora su Blood Sword. Ho già qualche idea per il futuro.

Come ti venne l'idea di recuperare Bloodsword e come sei riuscito a convincere Dave Morris ad affidarsi a

Librarsi?

Quando iniziai le ricerche, individuai in Morris e Thomson gli autori giusti: avevano scritto molte serie diverse tra loro, alcune delle opere più belle e importanti di sempre. Così li contattai. Dopo qualche scambio di email capii che stavo dialogando con le persone giuste, disponibili e collaborative. Avevo trovato i partner giusti per iniziare. Allora decisi che volevo iniziare con due proposte: una inedita e un'altra storica. Terre Leggendarie e Blood Sword erano la risposta giusta.

Realizzare un librogame, soprattutto se complesso come Bloodsword, non è mai semplice. Negli anni l'edizione è stata perfezionata, fino all'eccellente qualità raggiunta in quest'ultimo volume. Ci fai un recap delle migliorie che ci sono state man mano che l'edizione trovava la sua dimensione?

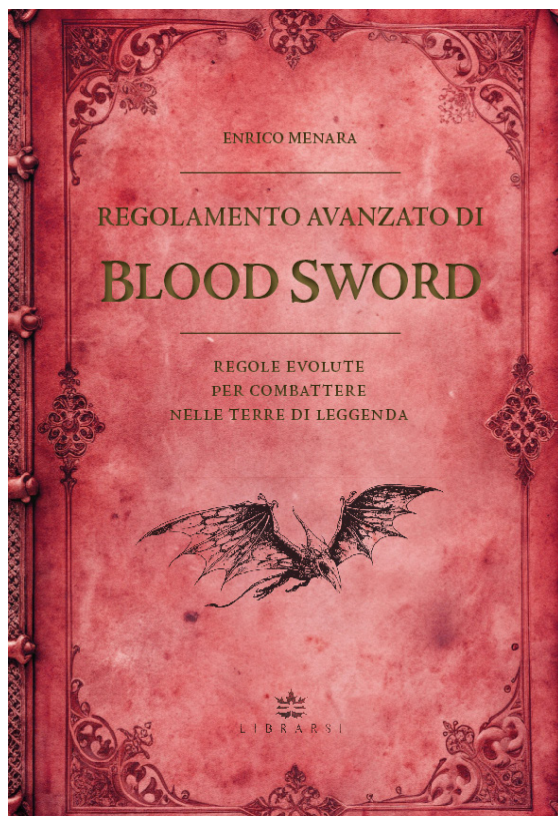
Sono molteplici e non potrei elencarle tutte, ma posso dire che in questi quasi 40 anni di Blood Sword, la serie è stata rimaneggiata più volte. Dave Morris, in occasione della pubblicazione dell'ultima edizione inglese, ha lavorato al bilanciamento del regolamento e migliorato alcuni dettagli narrativi. Un altro aspetto fondamentale è stata la traduzione: rifatta da zero, sulla base della nuova versione inglese. La vecchia edizione italiana, infatti, conteneva diversi errori di traduzione. Era necessario correggere quei punti e aggiornare il testo alla nuova versione, quindi ho preferito affidare tutto il lavoro a Efrem. Inoltre un team di validissimi editor e tester ha letto e riletto le nuove traduzioni per verificare che tutto funzionasse correttamente. Un grandissimo grazie va a tutti loro. Senza l'aiuto di professionisti così, oggi Blood Sword non sarebbe certo a questo livello. Concludo la risposta ricordando che Blood Sword oggi ha anche due "espansioni": il



Regolamento Avanzato per librogame (scritto da Enrico Menara con la collaborazione mia e di Francesco Di Lazzaro) e un bellissimo gioco di ruolo (edito da Tambù con la collaborazione con Officina Meningi e firme autorevoli del nostro settore). Oggi Blood Sword è un'universo più ampio e ricco di quello che era un tempo. Aver contribuito a questa crescita mi riempie di orgoglio.

Che sorprese ci attendono con l'uscita dell'ultimo volume? Sappiamo per esempio che il regolamento avanzato è finalmente completo e verrà distribuito a brevissimo...

Esatto. Tra le novità che hanno interessato Blood Sword, in questi ultimi anni c'è anche il Regolamento Avanzato. Le prime versioni sono state distribuite gratuitamente in formato digitale sul sito Librarsi, oggi, invece, in



occasione dell'uscita del 5, abbiamo voluto farne un libretto cartaceo. Accanto al volume "Le Mura di Spyte" ci saranno il Regolamento Avanzato e un libretto con gli Approfondimenti sulle terre di Leggenda scritto da Dave Morris. Il Regolamento di Enrico sarà in tiratura limitatissima. Questi sono extra per veri appassionati, per completare la collezione di Blood Sword.

È vero che è in arrivo anche un cofanetto che conterrà l'intera collana ormai completa? Ce ne sveli le caratteristiche?

Lo confermo. Come già avvenuto per il quarto volume di Terre Leggendarie, anche stavolta stiamo facendo realizzare un cofanetto cartonato rigido per contenere i librogame e gli extra. Una chicca per conservare la propria serie che penso piacerà a tanti collezionisti. La chiusura è calamitata e il cartone rinforzato con una fasciatura interna per reggere il peso di 5 libri. Un lavoro artigianale che ha un valore, oltre a un costo di produzione

importante. Noi lo venderemo insieme al volume 5 e avrà il prezzo circa di un libro, e proprio questa scelta di mantenere il prezzo basso non rende sostenibile una grossa produzione. Saranno pochissimi pezzi, parliamo forse di soli 100 cofanetti. Una vera rarità.

Riguardo al futuro, Bloodsword è una delle collane più apprezzate e vendute di Librarsi. Non sarà facile "rimpiazzarla" a livello editoriale, hai già delle idee a riguardo, ci puoi anticipare qualcosa?

I cantieri aperti sono ancora tanti e ci sono altre serie importantissime a livello editoriale da concludere: basti pensare a Terre Leggendarie, Hellas Heroes e Age of Vapor. Quindi prima di lanciarmi su nuove (o vecchie) serie cercherò di chiudere i lavori in corso. Terre Leggendarie 6 è quasi pronto e pure Autolico 3 è a ottimo punto. E poi ci sono nuovi MiniGame in arrivo, e altre uscite non ancora annunciate ma su cui stiamo lavorando con convinzione per rilasciarle entro pochissimi anni. Posso svelare che sto lavorando insieme a due autori italiani a un librogame segretissimo che sarà a tiratura limitata, un'unica stampa. Poi sarà ritirato. I motivi li svelerò al momento opportuno, ma vi posso già dire considerati nomi dei due autori sarà imperdibile per gli appassionati. Poi sto lavorando a diversi progetti italiani affini alla fantascienza. E questo mi entusiasma tantissimo perché amo il genere.

Passiamo ora ad Efrem. Anche a te faccio la stessa domanda, hai lavorato per anni su Bloodsword, cosa si prova da aver raggiunto l'epilogo?

Grande soddisfazione per il lavoro svolto, e per aver potuto finalmente rimettere a posto le varie imperfezioni delle edizioni precedenti. Blood Sword era già una delle più belle serie di gamebook, per me, ma sono con-

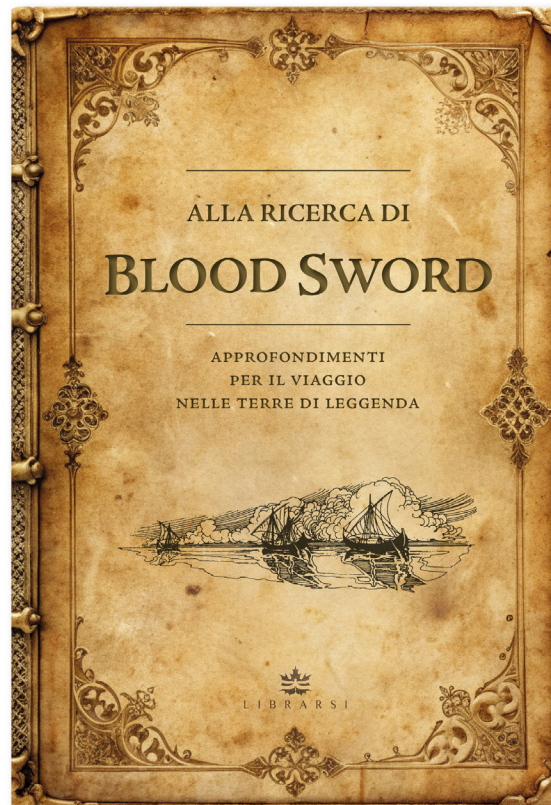
vinto che l'abbiamo resa ancor migliore. Si è prestata grande attenzione a dettagli anche molto piccoli, alcuni sfuggiti persino all'autore! E poi ci sono tutti i contenuti extra, che forniscono retroscena e materiale aggiuntivo per questo mondo fantasy di cui l'avventura costituisce solo una piccola parte, per quanto epica e fondamentale.

Le prime edizioni del volume, quelle EL, erano funestate da diversi errori di traduzione, alcuni quasi comici. Te ne ricordi qualcuno in particolare che è divertente condividere?

Purtroppo non ho lavorato al primo volume della riedizione; la vecchia traduzione del Labirinto di Krarth era senz'altro quella meno accurata di tutta la serie, e conteneva errori anche marchiani che, in qualche caso, alteravano il gioco, oltre che la narrazione. Credo che nulla possa battere la "scatola dorata di Snuff" del primo volume, che in inglese era una "Golden Snuffbox", cioè una tabacchiera dorata. Per quanto riguarda i testi tradotti da me, ricordo con affetto "i giorni alcioni di Selentium", dal secondo volume: una traduzione letterale, ma impropria, di "halcyon days", espressione che indica un periodo di grande pace o, come in questo caso, di gloria. Ammiro il fatto che quella traduzione improvvisata (traduttrice stanca, distratta, o semplicemente ignara del significato dell'espressione?) avesse creato un neologismo caratteristico e tutto sommato accettabile, più gradevole di certi beceri calchi dall'inglese che usiamo oggi nel nostro parlare quotidiano.

Lo stile di Dave Morris si è evoluto nel corso dell'opera? Hai trovato delle differenze sostanziali nella traduzione dei primi volumi rispetto agli ultimi?

Le differenze principali tra i volumi sono do-



vute soprattutto al fatto che il testo è opera di più autori. Specialmente il primo e l'ultimo volume sono collaborazioni a più mani, e si vede. Dave Morris comunque ha curato pressoché al 100% i tre volumi centrali e, più che un'evoluzione, si osserva una notevole varietà di registri stilistici. Il testo ha un tono piuttosto diverso a seconda dell'ambientazione e della posta in gioco. Il livello è comunque molto alto in tutta la serie, con il finale del quarto volume che tocca vette davvero rare per questo tipo di prodotto editoriale. Traducendo, non ho percepito grandi differenze tra un volume e l'altro.

Da traduttore come hai operato in questi anni? Hai mantenuto una ferrea fedeltà al testo originale, o hai cercato di adattare il tuo lavoro all'evoluzione che la collana ha avuto rispetto alle prime edizioni di oltre 30 anni fa?

La fedeltà al testo originale è un presupposto indispensabile, ma non sono un grande



fautore della traduzione letterale a tutti i costi. I librogame pubblicati negli anni '80 e '90 sono stati pilastri della mia formazione linguistica, e da essi ho imparato che l'aderenza totale al testo d'origine non dà sempre il risultato migliore. Non ho inventato nulla di sana pianta, naturalmente, come avvenne invece in qualche librogame dell'epoca; qui e là, comunque, mi sono preso qualche piccola libertà, per trasmettere le sensazioni che il testo mi dava e che, a mio parere, non sarebbero emerse correttamente traducendo alla lettera. Le lingue sono creature di grande individualità e, come scriveva Umberto Eco, la traduzione deve "dire quasi la stessa cosa". Quel "quasi" non va mai scordato, se si vuole fare una traduzione bella oltre che fedele.

Il quinto volume contiene scene

memorabili, io negli anni non ho mai scordato per esempio quella del sacrificio finale, che ti consente in pratica di salvare il mondo. Tu hai dei passaggi che preferisci, sia come traduttore che come appassionato di LG?

Adoro molte scene di questa saga. La narrazione è molto esperta e le avventure sono un costante crescendo fino a un climax spettacolare, eccetto forse il Labirinto che dà il meglio nella fase della ricerca del padrino, all'inizio della storia. Tutto il regno di Wyrd è un viaggio indimenticabile, compresi alcuni passaggi non obbligatori, e nel complesso credo sia il volume migliore. Ma anche tutta la seconda parte dell'Artiglio del Demone, dalla nave fantasma fino alla fine, è un succedersi di eventi memorabili. Credo, comunque, che la mia scena preferita sia quella che include lo scontro finale in Viaggio all'Inferno e la conclusione agrodolce che ne consegue. Non manca mai di commuovermi, e mi complimento con la traduttrice della vecchia edizione per averla saputa rendere così bene. È uno di quei casi in cui la mia memoria personale del vecchio testo non ha potuto evitare di intromettersi e di influenzare le mie scelte di traduzione, nonché uno di quei casi in cui, come dicevo sopra, una piccola modifica al testo di partenza può fare una grande differenza nella lingua d'arrivo.

Sappiamo che hai contribuito anche tu a sistemare il nuovo regolamento. Che esperienza è stata e che impressioni hai sul lavoro che è stato fatto?

In realtà su questo aspetto ho avuto un ruolo minore, occupandomi essenzialmente del testo delle avventure vere e proprie. Anche per quanto riguarda il regolamento base, dal momento che sono entrato nel progetto a partire dal secondo volume, non ho avuto molta voce in capitolo. Le aggiunte del rego-

lamento avanzato sono molto interessanti, e contribuiscono ad avvicinare Blood Sword al gioco di ruolo che ne è scaturito. Personalmente, però, oggi preferisco i regolamenti più semplici, e già quello originale di Blood Sword era decisamente più complesso di molti suoi contemporanei. Non penso che userei le regole avanzate per una partita in solitaria!

Negli anni tu hai lavorato anche su diversi volumi della collana Fighting Fantasy. Che differenza c'è tra quelli e il lavoro che hai dovuto fare su Bloodsword e quali invece i punti di contatto?

Sono opere completamente diverse. Sarà controintuitivo, ma per me è molto più semplice tradurre il ricco testo narrativo di Blood Sword rispetto a quello, più amatoriale e "da dungeon master", di Fighting Fantasy. In parecchi casi il testo di FF è chiarissimo in inglese, ma per rendere la stessa scena o lo stesso significato in italiano bisogna rimasticarlo un po'. Gli autori di FF, mediamente, non avevano grandi ambizioni narrative, e si vede; Dave Morris è uno scrittore di più ampio respiro, senza dubbio. Tra i punti di contatto c'è senz'altro lo sforzo di rispettare la coerenza tra i vari paragrafi, specialmente quando più percorsi alternativi convergono su un'unica conclusione.

Domanda finale, che pongo a entrambi: il settore dei librogame è in una fase di transizione, il momento più alto del Rinascimento sembra essere trascorso e si percepisce un po' di contrazione. Cosa vi aspettate per il futuro e quali sono secondo voi le prospettive?

Claudio: Le contrazioni sono fisiologiche nei mercati, e figlie di diversi fattori. La sovrapproduzione del "Rinascimento" ha, a mio parere, inciso sulla contrazione attuale, pur non



essendo il motivo principale. Le questioni economiche globali, in particolare l'inflazione, hanno un ruolo determinante sul potere di spesa dei lettori e sull'entusiasmo di acquisto, e non possiamo non tenerne conto.

Tuttavia, forse andando controcorrente, credo che una riduzione dell'offerta sia utile al settore quanto ai lettori, soprattutto se figlia di una maggior consapevolezza della situazione attuale e delle potenzialità reali del settore. Penso che il mercato dei librogame troverà il suo equilibrio entro pochi mesi, si assesterà su certi numeri (di produzione) e lì resterà. Dubito che possa verificarsi un nuovo boom come negli anni '90, sono cambiati i tempi e le abitudini, ma la cosa non mi spaventa. Anzi, sono felice di lavorare in una nicchia così attiva e partecipe. Il contatto diretto con i lettori è sempre fonte di soddisfazione e stimolo per migliorare.



Efrem: Quando vado alle fiere del libro e del fumetto e cerco i librogame, a dire il vero, a me sembra che l'offerta sia persino esagerata! Tra opere vecchie e nuove, ce n'è davvero per tutti i gusti e per tutte le età. Il rinascimento degli ultimi anni ha concesso a tanti nuovi autori di cimentarsi a briglia sciolta, con risultati di qualità variabile, ma indubbiamente di grande varietà. Secondo me il librogame ha il suo spazio all'interno dell'attuale editoria, ed è un genere che non si estinguerà mai del tutto, perché si tratta di giochi, e mai come in questo periodo storico c'è stata richiesta di giochi di tutti i tipi. Non so niente di dinamiche editoriali, perciò non posso suggerire nulla agli editori senza suonare ingenuo, ma resto dell'idea che bisognerebbe spingere di più sui paperback e sugli ebook. Lo spazio è tiranno, e la fetta di pubblico che può permettersi di tenere in casa intere collane in copertina rigida non può essere tanto ampia. Anche la distribuzione potrebbe essere migliore: persino su Amazon molti librogame sono

meteore, e se non li acchiappi subito, procurarseli più tardi può essere complicato. Credo che la produzione di librogame non si interromperà, ma trovo che, per come sono pubblicati attualmente, si tratti di prodotti che raggiungono soprattutto un certo tipo di pubblico, e non necessariamente quello più desiderabile. Se i librogame di tanti anni fa fossero stati un prodotto da fiera specializzata, e non volumetti che trovavi facilmente in libreria e persino al supermercato, non ci sarebbe mai stato un boom, e nemmeno un rinascimento. Temo che il genere venga percepito in qualche misura come "vecchio" anche dagli editori che lo hanno rilanciato, e che sia difficile valutarne le possibilità al di fuori del circuito degli appassionati di giochi e fumetti. Sono convinto, comunque, che chi doveva fare i conti li abbia fatti, e probabilmente avrà concluso che i rischi e i costi sono superiori ai potenziali benefici di un'espansione verso le librerie e il formato digitale, specialmente in Italia. 

DAVE MORRIS

Scrittore, game designer e produttore, ha pubblicato decine di opere, fantasy e non. Nel 1991 i suoi libri sono i più venduti nel Regno Unito.

Dopo anni di esperienza nell'industria videoludica, durante i quali non sono mancati successi e riconoscimenti, si dedica a giochi di ruolo e gamebook, di cui diviene maestro.

La sua firma compare in numerose serie tra cui Heroquest, Nightmare, Virtual Reality, Dragon Warriors e Fabled Lands. Quest'ultima, scritta insieme a Jamie Thomson, si distingue da tutte le altre per la sua impostazione *open-world*. I libri sono tutti giocabili singolarmente, ma sono anche collegati tra loro. Durante il gioco, il lettore avrà la possibilità di passare da un volume all'altro, esplorando nuove terre e vivendo emozionanti avventure.

OLIVER JOHNSON

Autore di diversi gamebook, ha speso gli ultimi trent'anni come scrittore, editore e game designer. Co-autore di Blood Sword e Dragon Warriors, Oliver ha partecipato anche alla stesura di alcuni racconti per la serie Golden Dragon.

Successivamente ha scritto la saga di romanzi The Lightbringer Trilogy.

Nel 2014 è stato membro della commissione del World Fantasy Award, uno dei più prestigiosi premi dedicati alla letteratura fantastica.

IL GIORNO DEL GIUDIZIO È VICINO,
E IL TUO VIAGGIO GIUNTO AL TERMINE.
I VERI MAGHI STANNO PER TORNARE...

È la vigilia di Mezz'Inverno dell'anno 1000.

Un vento gelido ti penetra nelle ossa mentre osservi lo spaventoso cratere che si apre davanti a te e che ti separa dalle rovine di Spyte, la città dei Maghi, il luogo in cui nessun mortale mette piede da oltre due secoli. Qui sono custoditi i misteri supremi della Creazione, segreti che potrebbero distruggere la realtà e forgiare un nuovo universo.

Il cielo è cupo, solo cinque stelle illuminano la notte. Sono le forme celestiali dei Veri Maghi, pronti a reincarnarsi per riprendere il potere e ridurre in schiavitù le Terre di Midgard.

Solo tu, armato della Spada della Vita, puoi fermarli.

Armato di dadi, matita, gomma e soprattutto coraggio. Scegli come affrontare la sfida, se vestire i panni di un guerriero o di uno stregone, di un saggio o di un ladro. Scegli se affrontare i rivali a viso aperto oppure eliminarli usando l'astuzia, se andare incontro a ogni pericolo o se tentare la fuga, ma più di ogni altra cosa cerca di sopravvivere. Che l'avventura abbia inizio.

€ 17,90



Illustrazione di copertina: Mattia Simone



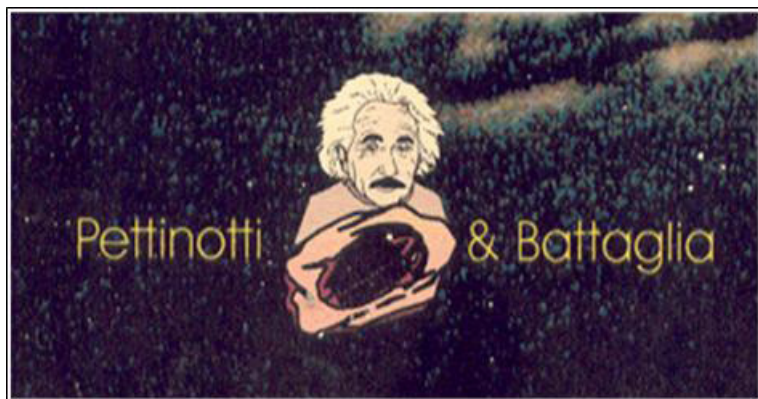
come impiegare più di tre lustri a scrivere un libro game facendo ogni sbaglio possibile!

IL MONDO DI MIZAR III

di Giovanni “Gpet74” Pettinotti

Il mondo di Mizar III fonda le sue radici nei tempi ormai lontani della mia giovinezza. Dopo aver trascorso i cinque anni di scuola superiore in un collegio, dove l'unica cosa che ho imparato è stata l'arte del masterizzare e quella del far entrare alcolici di nascosto sotto al naso dei censori (non scherzo, gli educatori si facevano chiamare così: censori!) mi sono ritrovato nel “mondo vero” senza sapere né voler far nulla. Lì ho incontrato un amico, oggi rispettabilissimo fisico teorico in forza all'università di Strasburgo, con cui abbiamo creato il mondo di Mizar III con l'obiettivo di creare un nostro gioco di ruolo. Il punto di partenza è stata la frase: “Come sarebbe un modo con moschetti ad avanzare e dinosauri?”

Da qui è nata un'articolata ambientazione futuristica in cui la colonizzazione di un lontano pianeta, il terzo del sistema binario Mizar-Alcor per la precisione, finiva parecchio male, causando un lungo “medioevo mizariano” in cui la memoria delle antiche tecnologie rimaneva, ma non le conoscenze tecniche per riprodurle. Il tutto in un pianeta solo parzialmente terraformato che stava vivendo un periodo paragonabile a quello del carbonifero o del permiano terrestre. Il progetto non si è mai concretizzato del tutto perché sia io che il mio amico amavamo troppo concentrarci sull'ambientazione e sui dettagli e troppo poco sulle meccaniche di gioco vere e proprie. Intanto gli anni '90 lasciavano posto ai due-



mila, le cose cambiavano e i gruppi di gioco con loro, ma la passione per il gioco di ruolo, che poi si traduceva nella passione per raccontare storie, rimaneva.

Fu in quel periodo che, riordinando le mie cose trovai alcuni vecchi librogame della EL, questo mi condusse a quel fantastico sito su sfondo tartan verde e nero che era il vecchio Librogame's Land.

La nascita di mia figlia fu foriera di sgradevoli novità, tipo il dover lavorare sul serio per portare a casa la pagnotta, che mi privarono della cosa che per me, fino ad allora, era stata la più importante: il gioco di ruolo, e, nello specifico, masterizzare.

Così, come uno più uno fa due, arrivai alla conclusione che, anche senza un gruppo di gioco, avrei comunque potuto continuare a creare delle storie per i nostalgici fruitori di LGL. In fondo vedevo il librogame come un cugino di primo grado del gioco di ruolo, con lo scrittore nel ruolo del master e i lettori in quello dei giocatori.

Così, rispolverata la corposa ambientazione di Mizar, mi gettai nella scrittura.

In origine l'obiettivo era quello di scrivere le vicissitudini scolastiche di Alenn e compagni, sulla falsariga di quelle di Harry Potter e ispirandomi in parte alle mie disavventure vissute negli anni di collegio. Il viaggio in dirigibile doveva essere solo uno snello libricolo che fungesse da introduzione al mondo di Mizar e da tutorial delle regole ...

Mi misi al lavoro esattamente come se stessi masterizzando: avevo in testa un canovaccio della storia nel suo insieme e degli eventi che, in linea di massima dovevano accadere. Ma sostanzialmente improvvisavo. Scrivevo preso dal sacro fuoco della storia che si andava creando quasi in autonomia, prendendo strade che mai mi sarei aspettato. Era incredibilmente esaltante.

1° sbaglio. Oggi so che se si vuole scrivere un libro a bivi occorre prepararsi uno schema, anzi bisognerebbe avere già pronti tutti gli snodi e i bivi, quindi lo scheletro completo della storia, ancor prima di mettere su carta la prima parola. Cominciare un racconto senza alcuna idea di dove andrà a parare è una sensazione fantastica, ma raramente dà come risultato un'opera coerente e gradevole.

Inizialmente avevo in mente un sistema di gioco senza dadi, ma con una creazione del personaggio complessa e ricca di abilità, caratteristiche, competenze e chi più ne ha più ne metta. I test relativi a tutte queste abilità sarebbero stati automatici, un po' in stile Carriere o gli Asimov Galactic Foundation Game, il tutto ammorbidito dalla possibilità di spendere dei punti volontà, la cui disponibilità però avrebbe dovuto essere molto limitata, per migliorare temporaneamente un punteggio. All'epoca mi sembrava una buona idea, utile per non spezzare il ritmo della lettura e per "invogliare" il lettore a intraprendere strade coerenti con il tipo di personaggio scelto.

Il mio primo playtester fu lo storico utente di LGL Seven_Legion. Gli presentai i primi cento paragrafi o giù di lì e apprezzò molto sia la storia che lo stile ma criticò la meccanica. Colpito dai suoi dubbi mandai tutto all'aria, rinunciando alle meccaniche utilizzate fino a lì.



2° sbaglio. Ascoltare critiche e suggerimenti di persone che si apprezzano e delle quali si stima, soprattutto, la competenza è importantissimo. Ma ho imparato che essere una banderuola che cambia idea solo per compiacere il lettore di turno non ha davvero senso. Tanto sarà impossibile accontentare i gusti di tutti i potenziali lettori.

Se si opta per una meccanica si deve poi proseguire con quella. Meglio ancora sarebbe, se non si ha esperienza in merito, proporre ai propri tester la meccanica spuria, prima di incollarci sopra una qualsivoglia storia. Questo, ovviamente se non si vuole riscrivere la stessa vicenda molteplici volte, come ho fatto io.

Ripresi la scrittura, intervallata da lunghe pause, a volte anche di mesi, adottando un sistema di regole ripreso da quello (mai davvero testato) del gioco di ruolo di Mizar III. Il fatto di scrivere una storia che non avrebbe, pensavo, mai visto la stampa cartacea mi diede l'illusione che non esistessero limiti spaziali alla mia voglia di raccontare tutte le possibili diramazioni che si snodavano, quasi da sole, nella mia mente. Anzi, vole-

vo presentare al lettore un'esperienza il più possibile simile a quella di un gioco di ruolo. Per cui ad ogni bivio mi sforzavo di inserire quante più opzioni di scelta possibili, proprio per restituire quella libertà d'azione propria dei GdR.

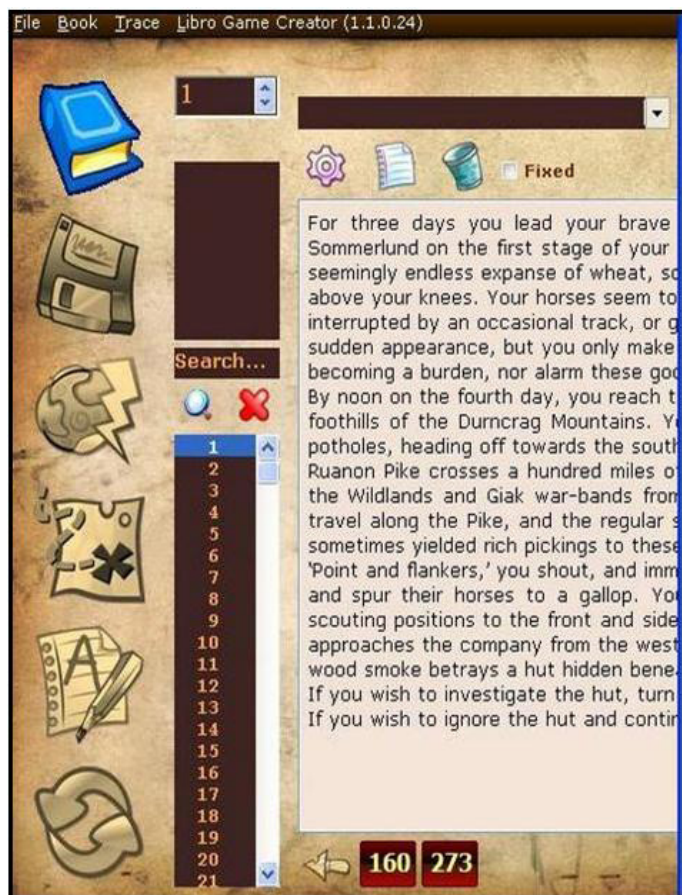
E così, come un enorme blob narrativo, la storia si ingrandiva sempre di più, arricchendosi di bivi e percorsi paralleli che a loro volta proliferavano in sempre nuove diramazioni. In fondo, mi dicevo, che importa scrivere un romanzo di cinquemila pagine, se queste sono virtuali? L'importante è che alla fine il lettore, con una singola lettura si trovi a leggere una storia lunga tre o quattrocento pagine, ossia la lunghezza media di un romanzo.

3° sbaglio. Oggi, a distanza di anni, ritengo questa impostazione sbagliatissima.

Un librogame NON è una campagna a un GdR così come NON è l'equivalente cartaceo di un videogame e NEPPURE è un libro lineare al quale si appiccica qualche bivio.

Un libro game è un media a se stante, che tange tutti quelli sopra citati ma non si sovrappone a nessuno di essi.

Per creare qualcosa usando uno strumento occorre prima di tutto conoscere quello stru-



mento. Anche perché ogni media ha un suo linguaggio peculiare che se usato in altro contesto semplicemente non funziona. Ancora oggi, purtroppo, mi capita di leggere librogame che utilizzano gli stili narrativi propri del gioco di ruolo.

L'impatto con la realtà fu molto doloroso e arrivò quando, giunto al paragrafo 999, provai a inserire il 1000, utilizzando la prima versione di Libro Game Creator, e scoprendo che non potevo farlo.

Disperato mi rivolsi a Matteo Poropat, in arte Shaman, creatore di LGC.

Gentilmente mi rispose che non aveva mai nemmeno immaginato che qualcuno potesse scrivere un libro game di più di mille paragrafi e che il suo programma ne gestiva al massimo 999, non c'era nulla da fare!

4° sbaglio. Se si utilizza uno strumento per dar voce alla propria creatività

occorre conoscere quello strumento.

Cominciare dipingere senza sapere nulla di tele, pennelli e tipi di colori non può che portare a brutte sorprese e, soprattutto, a immani perdite di tempo e lavoro gettato via.

Misi tutto in standby per un sacco di tempo. Intanto su LGL nasceva il concorso de I Corti e, timidamente, sempre più autori mettevano a disposizione le proprie creazioni in formato pdf.

Il passaggio dal pdf ad una versione cartacea fu naturale e, anche grazie alla mia collaborazione, nacque il servizio Libri Nostri a Casa Vostra.

Le tirature erano a dir poco casalinghe, dieci, venti copie a volume, ma comunque sia vedermi passare per le mani tutti quegli albi a bivi, nuovi di zecca e fragranti di carta e inchiostro fresco, riaccese in me la voglia, anzi la necessità, di far leggere la storia di Alenn e del suo viaggio ad altra gente.

Per ovviare al limite dei 1000 paragrafi decisi di dividere il mio Librogame in capitoli, ognuno ospitato da un diverso file LGC. Così ripresi con proverbiale pazienza quanto avevo scritto e lo trasferii, paragrafo per paragrafo, in tanti nuovi file, adesso il mio scopo era quello di dare alle stampe la mia storia. Così alla fine arrivai a mettere il punto al mio lavoro. Avevo creato un mostro di 1750 paragrafi suddivisi in diciassette capitoli e mi lanciai alla ricerca di coraggiosi playtester. Si offrono, e mai li ringrazierò abbastanza, gli utenti di LGL Monpracem, Yaztromo e Gabrieleud.

Ormai sentivo di avere "il romanzo in tasca" e così tirai fuori anche tutto il vecchio materiale del GdR di Mizar con l'ambizione di farne un vero gioco di ruolo legato al librogame. Molti altri utenti storici di LG mi aiutarono attivamente, tra loro ricordo Mompracem, Apologeta, Il Saggio e Conigliomannaro.



Preso dalla foga creativa creai un sistema di Genesi del Personaggio per il GdR strutturato su 604 paragrafi. In sostanza si trattava di un librogame che ricreava la vita di un personaggio dal concepimento al momento in cui avrebbe dovuto cominciare a giocare, dotandolo quindi di punteggi, caratteristiche, legami familiari e amicali.

Ma alla fine il progetto morì nel nulla. Semplicemente non avevo il tempo, o le capacità di occuparmi di due cose contemporaneamente.

5° sbaglio. Questo è molto soggettivo. Immagino vi siano persone dotate di grandi capacità di multitasking, ma non è il mio caso. Se mi dedico ad un progetto, quale che sia, non posso distogliere la mia attenzione per dirottarla verso altri progetti. Essendo un perfezionista devo dedicarmi al 100% a quello che sto facendo, a costo di impormelo con le cattive. Diversamente i nuovi progetti finiscono per sembrarmi sempre più interessanti dei vecchi e pian piano ne prendono il posto, solo per poi venire a loro volta soppiantati da altre idee nuove.

Così ho fatto nel corso degli anni e dei decenni tanto che oggi mi ritrovo con decine di progetti iniziate e mai portate a termine: libri game, libri lineari, giochi da tavolo, giochi di ruolo e chi più ne ha più ne metta.

Se siete come me fate molta attenzione a questa tendenza, figlia dell'entusiasmo e di una fantasia fervida, perché potrebbe essere la vostra peggiore nemica!

A quel punto, considerando che i Librinostri all'epoca avevano il taglio dei volumi EL degli anni '80, quindi erano libri tascabili, mi parve evidente che non potevo pensare di stampare un volume di simili dimensioni, sarebbe parso un cubo, più che un libro. Così mi impegnai per cercare di convincere Prodocevano (all'epoca si chiamava così, per esteso) a concedermi una dispensa papale per inserire tra i Librinostri un volume di dimensioni non canoniche.

Fu solo durante una cena ad un Lucca Comics & Games di tanti anni fa che, spossato dalle mie richieste, infine il buon Admin accettò.

Anche così le dimensioni del volume erano ancora proibitive, perciò pensai che la soluzione migliore (anzi, l'unica) fosse quella di dividere l'opera in tre tomi.



6° sbaglio. Non c'è nulla di male a voler creare una trilogia, anzi, ormai è considerata quasi una prassi.

Quello che reputo uno sbaglio è dividere arbitrariamente un unico corpus narrativo in differenti volumi senza che ognuno di questi abbia un proprio arco narrativo, una dignità propria di libro.

Tra alti e bassi. Sempre combattendo una battaglia persa in partenza contro il demone della procrastinazione, arrivai a pubblicare il primo libro dei tre che avrebbero dovuto costituire quel famoso libercolo introduttivo (Ehm), era il 2014 e ci avevo lavorato appena cinque anni.

Il successo fu davvero entusiasmante, stampai una quarantina di copie, che per le medie di allora furono un grandissimo successo editoriale per LGL, molte di queste vennero vendute anche a persone estranee al mondo dei librogame e la community mi diede tanti bellissimi feedback.

Tutto era in discesa per la scrittura del secondo e del terzo, tanto più che in realtà e-

rano già scritti, ricordate il "cubo" da 1750 paragrafi? In fondo bastava scorporare i capitoli, fare un noioso copia incolla in nuovi file LCG, quindi formattare e impaginare tutto, inserire immagini e icone varie e il gioco era fatto.

Insomma tutto troppo facile, no? Come potevo non complicarmi la vita?

Non potevo, appunto!

il secondo libro risultava un po' più breve del primo e questo per il mio senso estetico (o per una mia latente patologia Asperger) era inammissibile. Così mi imposi di ampliarlo aggiungendo due nuovi capitoli. Inoltre man mano che arrivavano i feedback dei lettori andavo anche a modificare il primo libro, in modo da adattarlo il più possibile alle richieste di tutti (Vedi lo sbaglio n°2, perché errare è umano ma ...).

Comunque sia nel 2015 anche il secondo libro era pronto. Ancora oggi ho la cantina piena di copie invendute. Meno di metà di coloro che avevano comprato il primo volume, mi acquistarono anche il secondo.

Il perché non lo capii allora e non lo capisco adesso ma di sicuro questo raffreddò parecchio i miei bollori riguardo al terzo volume.

7° sbaglio. Questo l'ho imparato nel decennio successivo studiando i mercati finanziari e le cryptovalute: mai avere aspettative e mai fare previsioni!

Una previsione positiva, se disattesa, rischia di far perdere lo slancio e la motivazione, come accaduto al sottoscritto. Una previsione negativa, invece, taglia direttamente le gambe ancor prima di mettersi al lavoro.

Con i capitoli che mi restavano mi resi conto che il terzo libro sarebbe stato spesso circa la metà dei primi due e, come detto, la cosa mi indisponneva. Cominciai a inserire nuovi capitoli o modificare quelli presenti per poi cancellare tutto, insoddisfatto del risultato.

Poi una serie di problemi familiari mi allontanarono da Mizar, dalla scrittura e da LGL. In pratica saltai a piè pari tutto il periodo del cosiddetto “Rinascimento del Librogame”. Quando si dice sbagliare tutti i tempi!

8° sbaglio. Oddio, questo non è proprio uno sbaglio, ma fatto sta che fino a che nessuno considerava minimamente i librogame, se non come patetico passatempo per nostalgici di mezz'età, io ero dentro.

Quando il librogame divenne un fenomeno letterario, ecco che io ero fuori e nemmeno me ne ero accorto.

Se tanto mi da tanto, ora che sono tornato, si prospettano tempi duri per il genere!

Sul finire del 2018 tornai ad affacciarmi alla finestra di LGL.

Quasi immediatamente, la voglia di completare il mio libro si impossessò di me, un po' perché avevo raggiunto un nuovo equilibrio interiore, ma soprattutto perché sono convinto che siano le storie a voler essere scritte e noi poveri umani siamo solo il loro veicolo, talentuoso o meno non importa. La nostra volontà conta ben poco di fronte alla potenza inarrestabile di una storia che vuole vedere la luce (E questo è per te, Gabriele).

Ripresi il lavoro là dove lo avevo interrotto, preparai anche una nuova copertina per il terzo volume ma ...

Ormai Mizar mi sembrava una specie di Frankenstein con troppe rappezature. Provai a finire il terzo libro, integrandolo con alcuni capitoli aggiuntivi che avrebbero dovuto chiudere sottotraccia lasciate aperte in vista di un proseguo delle avventure di Alenn una volta arrivato a scuola.

Proseguo che ormai disperavo di poter mai scrivere.

Tutto quello che mettevo nero su bianco mi pareva orribile, solo l'ennesima rappezzatu-



ra. Inoltre stavo divorando i meravigliosi librogame scritti dai vari Zamanni, Costantini, Di Lazzaro e tanti altri, e a ogni lettura vedevo sempre più chiaramente i difetti (e gli sbagli commessi) nella progettazione e realizzazione del mio Mizar.

Per un bel po' lasciai perdere. Deciso ad abbandonare il progetto. Poi un giorno, mentre stavo facendo la spesa, mi squillò il telefono: numero sconosciuto.

Risposi, certo di sentire la solita voce registrata: “Vuoi guadagnare uno stipendio extra con Amazon?”

Invece era Yanez, un vecchio amico del forum e grande sostenitore dei miei progetti mizariani. Non lo sentivo da anni e nemmeno ricordavo che avesse il mio numero di telefono. Stava guardando la rubrica e, trovato il mio numero aveva deciso di chiamarmi per sentire come stavo.

Parlammo del passato, di LGL e, ovviamente, di Mizar. Nulla di trascendentale, ma l'entusiasmo con cui mi parlò dei due volumi che avevo pubblicato divenne un tarlo che pian



piano (molto piano a dire il vero) comincio a rodermi il cervello.

Alla fine mi resi conto di non avere speranze. Quel maledetto libro voleva essere finito, quindi tanto valeva mettersi al lavoro subito, piuttosto che aspettare altri dieci anni.

La prima grande verità che dovetti affrontare era che le competenze e le abilità nel gioco erano sbilanciatissime. Alcune di queste venivano usate molto più rispetto ad altre. In passato giustificavo questo grave problema dicendomi che, tanto, le competenze inutilizzate in questo primo libro (poi diventata una trilogia di libri) sarebbero state compensate da un loro maggior utilizzo in futuro, nei millemila altri volumi che avrei scritto in seguito. La seconda verità fu che il volume a forza di aggiunte e rattoppi subiti nel corso degli anni era diventato un gargantuesco, sproporzionato e a tratti ridondante guazzabuglio.

Dovevo fare la cosa più difficile di tutte: tagliare! E non solo le parti brutte o ridondanti, dovevo tagliare anche parti che mi piacevano ma che, nell'economia complessiva della

storia erano troppo poco influenti. Era inutile tenere interi capitoli solo perché qualcuno, forse, alla terza o quarta lettura, avrebbe potuto finire per leggerli.

9° sbaglio: innamorarsi troppo di quello che si è scritto. Confrontando altri lavori con il mio ho dovuto ammettere che, molto spesso, meno è meglio e che per migliorare qualcosa non bisogna continuare ad aggiungere e aggiungere, ma anzi spesso bisogna sottrarre.

Purtroppo per non so quale legge dell'attrazione inversa, molto spesso quello di cui occorre disfarsi è proprio quello a cui si tiene di più.

Così mi misi a fare un'ennesima riedizione dell'opera, copia incollando paragrafo per paragrafo su un LGC ormai giunto alla sua terza versione, piena di complicatissime funzioni.

Per prima cosa riscrissi il sistema di regole, semplificandolo in molti punti, ad esempio eliminando tutto il complesso corpus di regole relativa alla gestione degli oggetti e alla loro localizzazione, poi riscrissi le competenze in modo che tutte potessero essere parimenti utilizzate nel corso della lettura.

Modificai il Ter: in origine era un complesso gioco di carte e per gestire gli avversari avevo ideato un complicato bot che per girare aveva bisogno, in pratica, di un capitolo tutto suo. Ora il Ter è diventato un gioco di dadi molto più semplice.

Ho cancellato molti capitoli, accorpendone piccole parti, funzionali alla storia, ad altri. Ho eliminato, ed è stata la cosa più dolorosa, praticamente tutta la storia che si svolgeva nei vicoli di Termen, perché il tono era semplicemente troppo diverso rispetto a tutto il resto dell'opera, tra morti atroci e prostitute depresse.

Infine ho ribilanciato le prove in modo che o-

gni Abilità e Competenza risultasse parimenti sfruttata nell'arco del libro.

Insomma ho fatto quello che avrei dovuto fare quindici anni prima. Così dei mostruosi 1750 paragrafi iniziali ne rimanevano 740, ma ognuno con la sua dignità e senso d'essere. Infine ho affidato il tutto all'impareggiabile Gabrieleud, con il quale non potrò mai sdebitarmi, che per l'ennesima volta ha fatto playtest ed editing.

Stando a lui, autore affermato e a mio avviso tra i più bravi sul mercato italiano, il libro meritava una pubblicazione presso una casa editrice, così si è preso anche la briga di mandare copie di Mizar III: La Sfida, alle varie realtà editoriali italiane che si occupavano di letteratura a bivi.

Grande emozione e trepida aspettativa ...

Seguita da una valanga di rifiuti. Il romanzo è bello, sì! È scritto bene, certo! Ma stando alle risposte degli editori aveva due grandi difetti: 1) Era già stato pubblicato gratuitamente su LGL, cosa che avrebbe ridotto, a dir loro, le vendite

2) Era parte di una serie più ampia che ancora non esisteva.

Inutile per me replicare che (1) se della gente aveva già letto e apprezzato gli sballatissimi primi due volumi, a maggior ragione avrebbero comprato questo, in quanto definitivo e, soprattutto, contenente il finale della storia e (2) a parte una singola sottotrama che rimaneva aperta, il romanzo era di per se autoconclusivo e tutti gli archi narrativi al suo interno trovavano conclusione.

10° e ultimo sbaglio: prospettiva confusa.

Considerando la lunghissima gestazione di questo romanzo mi sento almeno in parte scusato, ciò non di meno il non avere un'idea chiara su cosa volevo fare della mia opera, cambiando idea ad ogni nuova revisione, è stato un grosso sbaglio.

Avrei dovuto chiedermi chi è il target principale del libro? Lo voglio scrivere solo per me stesso o perché altri lo leggano? Voglio renderlo disponibile gratuitamente o tentare la via della pubblicazione? Lo stamperò o lo manterrò solo online? Sono tutte domande alle quali avrei dovuto darmi una risposta PRIMA di iniziare anche solo a buttare giù un canovaccio del libro, e non arrivarci per contrarietà (cit. Guccini) e per di più 15 anni dopo (Ibidem).

Il tempo di digerire la brutta notizia e siamo arrivati all'oggi.

Alla fine mi sono deciso per l'autopubblicazione: mi sono fatto stampare alcune copie del libro su Lulu che vendo in prima persona utilizzando un paio di piattaforme (Vinted ed Ebay). So che dovrei fare di più: usare i maledetti social per farmi pubblicità, creare siti web o sa Dio quale altra stramberia ... ma la mia incapacità tecnologica è pari solo alla mia pigrizia.

E questo forse potrebbe essere l'undicesimo sbaglio. 

