librogame's LAND MAGAZINE

6
ANNO XVI
(164)
giugno
2021

MORRIS CI RACCONTA BLOOD SWORD!

Dopo i librogame arriva anche il GDR basato su D&D V edizione

DALLE STEPPE DELLA RUSSIA LA NOVITÀ ARISTEA
Gabriele Simionato ed Erica Rossi: i segreti della loro Yaga!

QUANDO IL LIBRO-GIOCO INCONTRA IL BOARD GAME
Bacci Pagano, l'investigativo made in Genova targato Zamanni-Corso

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

A trent'anni dal volume della EL Aristea punta di nuovo sulla mitica strega russa

IL RITORNO DI BABA YAGA

di **Francesco Di Lazzaro**

Corsi e ricorsi storici di vichiana memoria nel mondo dei librogame, anche se la nuova proposta di Aristea, la casa editrice diretta con mano sicura e idee sempre migliori da Dario Leccacorvi, con il suo predecessore di inizio anni '90 ha poco in comune, a parte il personaggio principale. Yaga!, freschissimo ultimo nato della realtà torinese (dal 20 giugno sugli scaffali di librerie fisiche e virtuali) vedrà il lettore vestire i panni di Yaga, una delle tre gemelle della congrega delle strege. Ognuna di esse è identificata con un colore (Strega Rossa, Gialla e Blu) e sono suddite della Strega Nera, la più potente della congrega nonché la più malvagia. La chiamano Babushka, nonnina in russo, ma al di là dell'affettuoso nomignolo tutte e tre aspirano a prenderne il posto.

L'occasione si presenta quando la vecchissima decana passa effettivamente a miglior vita: nessuna delle seguaci ha intenzione di cedere il passo a una delle altre o ammetterne la superiorità, così si scatena una "guerra di successione" in cui il nostro compito sarà guidare Yaga e farla imporre sulla concorrenza.

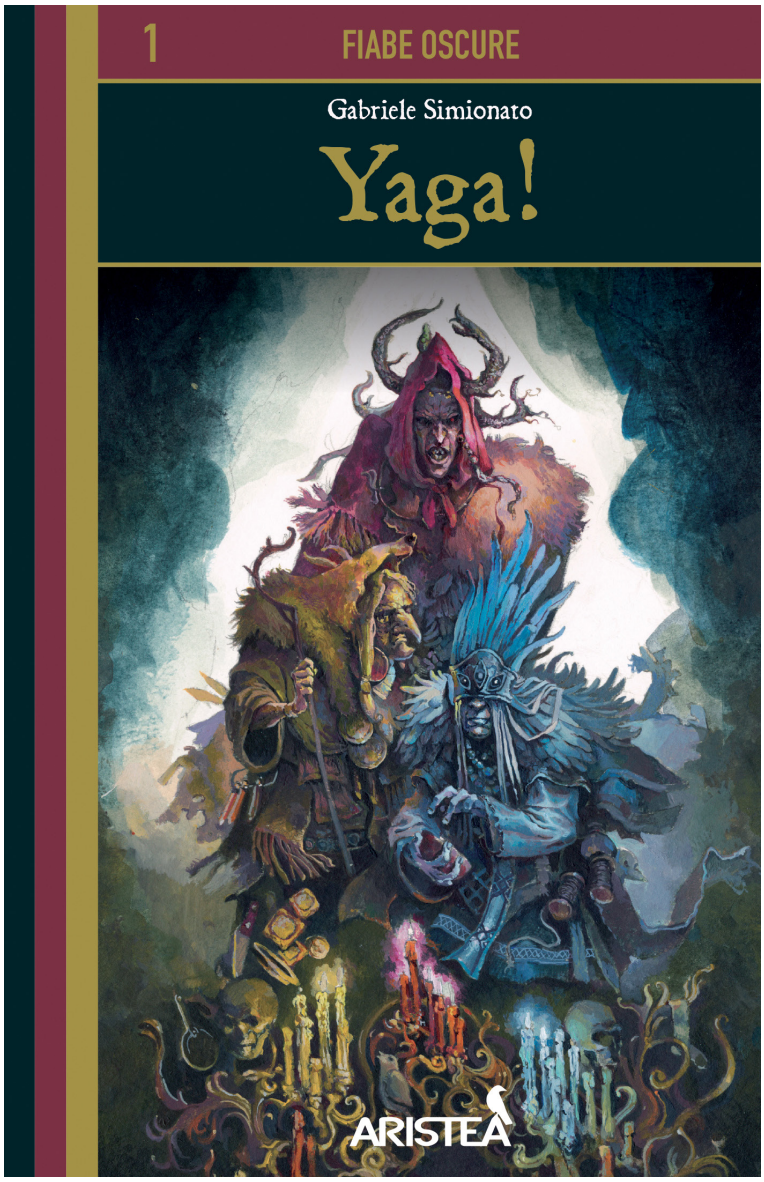
Potremo leggiocare destreggiandoci tra tre diverse caratteristiche di magia (rossa, gialla e blu) e spostarci su una mappa interattiva, che cambia con gli eventi. Puoi rivisitare luoghi a distanza di tempo, e situazioni, gli accadimenti, gli incontri e gli oggetti in cui

ci imbatteremo potrebbero aver subito sostanziali modifiche. Non mancheranno camei paradossali e a tratti persino divertenti, a rompere la tensione di un libro a tinte fosche dove le morti saranno frequenti e spesso dipinte a toni cattivissimi. Per esempio a tratti potremo addirittura avere come coprotagonista Izba, ovvero la capanna-gallina (in cui vive Yaga nelle leggende russe), che è a tutti gli effetti un personaggio interagibile, e che cambia col passare degli eventi; inoltre fungerà da "porto sicuro" in cui tornare alla fine di ogni missione.

Bisognerà anche esplorare Izba ad un certo punto, e la capanna stessa racchiude segreti dimenticati che potranno svelare segreti altrimenti inaccessibili e consentirci un'esperienza di gioco più completa.

L'autore è Gabriele Simionato, grande esperto di librogame già ideatore di alcuni Libri-Nostri che potete scaricare liberamente da LGL (tra cui il bellissimo seguito di Ninja!, numero 5 della storica collana Advancede D&D, intitolato Vento Divino!). Più di recente però Gabriele ha realizzato un accattivante volume commerciale con la stessa Aristea, Vesta Shutdown, avventura fantascientifica dalle forti componenti logiche, che ha appassionato soprattutto i fan dei libri con molti enigmi e tanto da ragionare per arrivare alla risoluzione finale.

Rispetto a Vesta in questo nuovo sforzo, non ci saranno tanti enigmi (tre, nessuno dei quali è bloccante), ma combatteremo tanto e questa è una novità considerando che nello spaziale predecessore di fatto non si lottava. A completare il pacchetto tante saporitissime appendici tutte da giocare, che conterranno variazioni sul tema di Brennaniana memoria! In particolare una, enigmistica, curata dallo stesso Gabriele, con alcuni giochi bonus pensati per gli appassionati; l'altra, una raccolta di studi e bozzetti e matite di Erica.



Il libro costerà 16 euro e sarà massiccio (ben 530 paragrafi). Di primissimo ordine anche il comparto grafico, opera di Fabio Porfidia, vecchia conoscenza di noi malati di librogame, già più volte al lavoro su opere interattive (che in questa occasione si è occupato principalmente delle mappe e delle schede), ed Erica Rossi, bravissima disegnatrice di cui potete vedere un po' di tavole sparse qui intorno, oltre alla bellissima copertina del volume, veramente inquietante e ricca di elementi intriganti. La mappa di Fabio, che sarà fondamentale nell'ambito del librogame, sarà spedita anche a colori, in formato

Un Gabriele Simionato marinaresco brinda al successo di Yaga!

24x34 (piegata all'interno del libro), a tutti coloro che avranno aderito al preorder e, solo in caso di disponibilità residua, agli acquirenti successivi.
Il formato sarà il consueto a cui ci ha abituato la casa editrice piemontese, tascabile, con copertina di cartoncino e carta di ottima qualità ad alta grammatura e il tomo sarà ordinabile, oltre che sul sito ufficiale, anche tramite i consueti canali a cui ci ha abituato Aristea (Amazon, Dungeon Dice, Dragonstore e alcuni negozi fisici del settore ludico-fantasy). L'editing è stato curato direttamente da Dario Leccacorvi, mentre le letture di prova hanno coinvolto sette appassionati: Alisher Akhmedov, Raffaele Alessio, Andrea Maria Antigone Barbera, Valentina Ceciliato, Piero Fassio, Giovanni Melandri, Diego Vecchi. In particolare Alisher russo naturalizzato italiano, appassionato di librogame: il suo apporto è stato molto utile per sistemare alcune questioni linguistiche e culturali.
A completare quest'articolo di presentazione non potevano mancare le interviste. Stavolta avremo modo di parlare con l'autore, che ci racconterà tutti i processi mentali che lo hanno portato a partorire Yaga!, e con Erica Rossi, illustratrice all'esordio nel mondo interattivo e con la mente non ancora corrotta, come molti di noi, da anni e anni di militanza librogiochistica: in grado quindi di regalarci una prospettiva fresca e dinamica su come sia destreggiarsi nell'universo dei librogame.

INTERVISTA A GABRIELE SIMIONATO

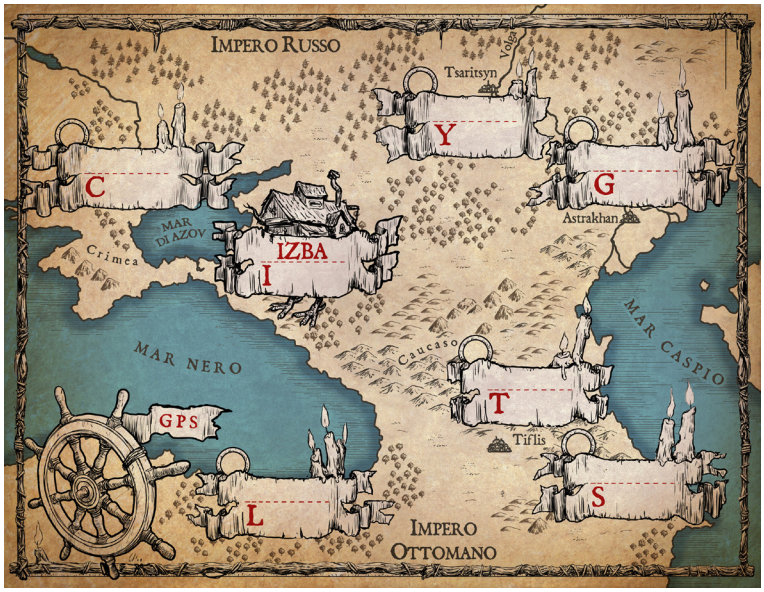
Ben ritrovato Gabriele, torni sul magazine dopo l'esperienza di Vesta Shutdown. Visto che quasi tutti i nostri lettori già ti conoscono, saltiamo le presentazioni: raccontaci cosa ti è rimasto di quella esperienza fantascientifica, la tua prima da autore professionista.
Ho continuato a studiare il volo orbitale, e ho quasi esplorato tutto il Sistema Solare del videogioco Kerbal Space Program. Vesta Shutdown è nato da lì. Avete rischiato di impersonare un impavido quanto sciocco ometto verde, sappiatelo.

Il tuo sodalizio con Aristea è continuato: come mai sei passato dal tema spaziale a quello favolistico-folcloristico con punte horror?
Non volevo legarmi a un solo genere, ma desideravo mettermi alla prova nel campo-base del librogame: il fantasy.

Come ti è venuta l'idea di scrivere su Baba Yaga? Il volume può essere considerato una sorta di omaggio al predecessore EL (Nel Regno di Baba Yaga, n. 12 della collana Advanced D&D?).
Ho ripescato un vecchio progetto di cui avevo anche già parlato con Brennan all'epoca di ACDRA9. Nelle fasi iniziali, Yaga! attingeva più marcatamente al volume 12, ma con lo svilupparsi della storia se ne è scostato definitivamente finché, d'accordo con l'editore, abbiamo staccato tutti i tentacoli dal libro che già conosciamo. Volevo un protagonista che facesse venire il prurito al giocatore che lo impersona. Volevo che il giocatore sentisse il disagio di portarsi addosso la pellaccia cadente e scomoda di una protagonista odiata dal mondo in cui si muove.

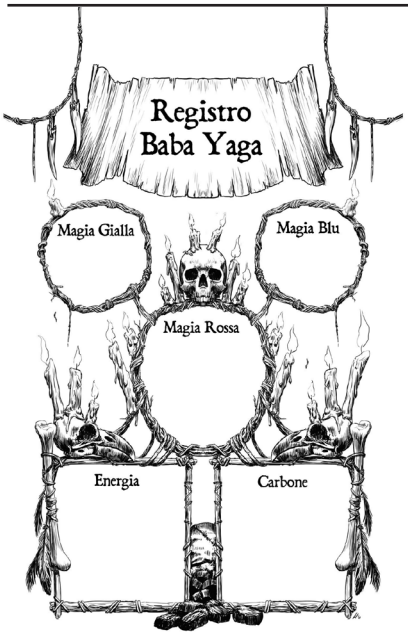
Hai già scritto Vento Divino! Seguito non ufficiale di un librogame anni '80 (Ninja, n. 5 della collana Advanced D&D). Ti piace riproporre la tua chiave di lettura prendendo spunto da volumi classici? Quali sono i punti forti di opere sviluppate con un approccio simile?
Sì, sono un grande appassionato di approfondimenti nel mondo dei librogame. Avevo in mente anche una storia breve, tratta da DA7 (La Casa Infernale) in cui impersoniamo "l'uomo in grigio" che è imprigionato nei meandri della casa.

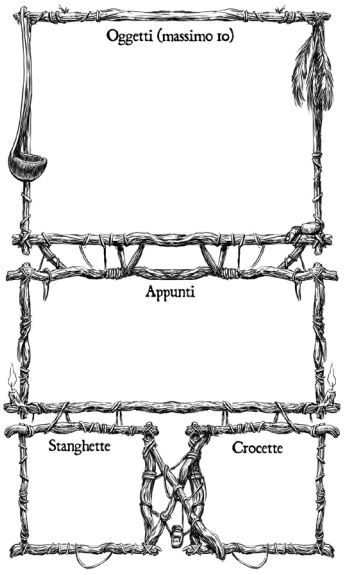
Ci ha svelato Dario che ci sono influenze anche di Brennan nel tuo libro, e del suo approccio umoristico-nero. Ci racconti qualcosa? È vero che all'inizio avevi pensato a un personaggio doppio come accaduto negli Horror Classic e anche in Carmilla?
Sì, è vero. La bozza coi primi paragrafi era suddivisa nella parte di Baba Yaga e nella parte di Vassilissa La Bella, che nella saga russa tante volte incrocia il suo destino con



la strega. A fare da tramite fra le due figure, la capanna Izba: fedele alla padrona, ma curiosa di accogliere visitatori. Tuttavia, da subito si è capito che il carisma della coppia Izba-Yaga fosse soverchiante. Yaga è subdola, malvagia, ma è pure tonta. Baba Yaga gareggia (letteralmente, vedrete) con la sua gallina in quanto a tontaggine. Le parentesi ironiche non potevano mancare. Ma la storia è horror, non è comicabonda: se ad un certo punto ti viene da ridere è perché non hai letto il paragrafo successivo.

Baba Yaga è una figura conosciutissima nell'Europa dell'est ma molto meno diffusa qui da noi. Ti sei dovuto documentare molto per trattarne? Ci parli delle tue fonti?
Documentarsi è stato difficilissimo. Conosco persone dell'est Europa, ma nessuna ha potuto aiutarmi significativamente riguardo a Baba Yaga. Così ho usato lo stesso identico metodo di Vesta, che consiste nel trangugiare la birra. Tanta birra. Ho inventato quasi tutto, scostandomi dal canone, e ho sistemato le magagne col vecchio trucco del "tanto nessuno se ne accorge". Per quanto riguarda la magia, ho consultato un sacco di siti internet dedicati all'occulto, e pure una vera





strega, anche se Pippo continua a non credermi.

Qual è la trama del libro? Puoi svelarci, senza spoilerare troppo, qualche chicca in anteprima?
In sinossi... Yaga e le sorelle sono in conflitto per essere nominate Strega Nera, ma sono costrette ad aiutarsi. E un vecchio nemico riappare nei loro incubi. Parallelamente, se il giocatore mette mano su certi oggetti speciali, può scoprire altri retroscena della vita privata di Yaga. Siccome avete già visto la mappa, sapete che la storia ha luogo fra la Crimea, il Mar Nero, il Caucaso... la Russia è un posto grande. Si esploreranno cimiteri, monasteri, miniere sotto i ghiacci... e non si rimane sempre in Russia.

Come lo hai costruito a livello strutturale e ludico? Quali elementi ne contraddistinguono il regolamento? Ci sono novità particolari rispetto ai librogame che conosciamo?
La struttura del regolamento è simile a quello di Emraia, ci sono tre caratteristiche base (magie; Yaga è maestra nella Magia Rossa, ma dovrà destreggiarsi anche con la Gialla e la Blu), e poche altre cose di cui tenere conto. La novità è rappresentata dal fatto che ci si muove sulla mappa come in Monkey Island 2, e ci sono missioni secondarie oltre alla quest principale, e queste missioni secondarie potrebbero avere sottomissioni nascoste. Lo si legge come un librogame normale, ma ad ogni morte ci si rigenera dentro il forno da Izba (sempre se c'è abbastanza Carbone...)

Vesta Shutdown ti ha fatto crescere come autore? Ci sono decisioni e caratteristiche che hai sfruttato lì e che hai deciso di accantonare per Yaga, perché ti sei reso conto che non funzionavano?

1) Ho eliminato gli enigmi bloccanti. Ci saranno enigmi anche in Yaga!, ma niente che non si possa superare, in un modo o nell'altro. In generale, perlustrando per bene si può scoprire tutto, magari in un paio di partite. Ci sono cose nascoste, ma c'è sempre qualche indizio, così che il giocatore per lo meno sappia dove cercare.
2) Ho aggiunto i combattimenti, che molti chiedevano pigiando forte i tasti sulla tastiera.
3) Ho accolto le critiche che dichiaravano "lento a partire" Vesta Shutdown. Ecco, ora non più. Sono certo che converrete con me dopo averlo letto per cinque minuti. Yaga non ha tempo né voglia di rifiatare.
4) Il finale positivo è sempre a portata di mano, e il giocatore non si troverà mai bloccato. C'è sempre un nuovo modo per finire sbudellati.

Ci sono invece punti di contatto tra due libri, nonostante la differenza di tematiche che li contraddistinguono?
Direi di no, o almeno non mi viene in mente qualche caratteristica spiccatamente in comune. A parte, forse, la rivelazione finale, che arriva del tutto inaspettata quando meno la attendi (ancor più inaspettata che quella di Vesta!)

Hai sfruttato gli elementi grafici per creare enigmi o dare indicazioni al lettore? Abbiamo visto alcune tavole di Erica Rossi e la qualità ci sembra eccelsa.
Mi sono avvalso del più potente motore grafico mai concepito: la tua immaginazione. Le tavole di Erica sono meravigliose, ma se ti dicessi che nascondono indizi starei rivelando troppo.

Ci hai svelato che in Yaga! Si muore molto e si muore anche male. Come mai questa scelta noir? Ti sembrava adatta al personaggio e alle ambientazioni?

Alle streghe del 1600 non andava sempre dritta, sai. Nel libro si muore spesso, e la morte è parte strutturale della storia. Yaga ci convive con la morte, insomma, è una strega, cosa ti aspettavi? Come nei libri di Brennan, puoi finire segato, triturato, schiacciato, avvelenato, masticato. E io te lo racconto. Dopo un po' vedrai che ti piace, e che la morte te la andrai a cercare apposta. In certe situazioni vorresti TANTO essere morto. E il libro ti offre questa possibilità, tranquillo.

Tecnicamente tu sei un autore tra i migliori e nei tuoi libri non mancano le strizzate d'occhio ai videogiochi. Accade anche in Yaga? In che modo?

Tecnicamente ho pubblicato un solo libro in modo professionale, i LibriNostri erano passaggi obbligati per far pratica. Una cosa è scrivere liberamente la storia che hai in mente, ben altro è farlo per un editore che deve investire sulle tue qualità e sul tuo prodotto. Cosa c'è di videogiocoso in Yaga... hmm come detto, la mappa esplorabile. Una VERA mappa esplorabile, con le destinazioni che si sbloccano col procedere della storia, come Super Mario World 3. Ah, e si combatte. Contenti?

Hai già qualcosa in programma per il futuro? Ti vedremo ancora come autore interattivo, all'opera? E nel caso con Aristea o qualche altro editore?
Sì, sono molto metodico perciò, mentre Vesta Shutdown è ambientato nel 2156 (e alla prima stesura era nel 2516!), Baba Yaga è ambientato a fine 1600, perciò nel prossimo libro tornerò indietro di altri 500 anni. Non fa una piega. Ma ho nel cassetto altre storie che probabilmente vedranno la vita solo come librinostri.

Erica Rossi si cimenta nello sguardo assassino di Baba Yaga

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?
E le citazioni? Grazie per la domanda. Potevo non regalare ai lettori un simpatico siparietto che ricorda il gobbo Aigor? O qualche scena di The Ring? E potevo non intaccare di striscio le fiabe dei Grimm? E Collodi? Ebbene sì, potevo non farlo. Ma l'ho fatto. Il mondo di Yaga è vasto, sconfina in Asia, sconfina in Europa, sconfina in altri libri, sconfina in altri mondi... e potrebbe anche sconfinare nel TUO.

INTERVISTA A ERICA ROSSI

Ciao Erica, benvenuta su LGL e grazie per aver accettato il nostro invito. Racconti ai nostri lettori chi sei, come sei diventata disegnatrice e di cosa ti sei occupata fino a oggi?
Salve a tutti. Sono un'illustratrice fantasy, prevalentemente attiva nell'ambito dei gdr cartacei. Avendo disegnato più o meno per tutta la vita e non essendo per niente scarsa nell'autoanalisi ho deciso di iscrivermi allo scientifico prima e al DAMS dopo. Il primo corso serio di illustrazione che mi ha liberato dalla condizione di autodidatta -che odio, allora come ora- l'ho iniziato a 23 anni, all'attuale The Sign Academy di Firenze.

Sei appassionata di librogame? Ne hai letti, magari quando eri piccola? Continui a seguirne l'evoluzione anche in epoca moderna?
In realtà ho cominciato ad avvicinarmici da adulta, non prima. Penso dipenda soprattutto da cagioni anagrafiche - nei tardi anni '90

e nei primi anni 2000, almeno nel mio contesto di riferimento, si sapeva a malapena che esistessero.

Hai delle opere e degli autori preferiti?
Diversi. Volendo fare una sintesi approssimativa e un pelo brutale, direi Karl Kopinski, Ilya Repin, Sean Murray, Zdzislaw Beksinski, Riccardo Federici, Alex Konstad, Jesper Ejsing, Füssli, Donato Giancola e -già sento i cori di 'capitan ovvio' in sottofondo- Alan Lee. Ultimamente sto studiando parecchio il lavoro che Mitch Morhausen ha fatto per Ghost of Tsushima, e avrei piacere di tornare a 'esplorare' i monumenti funerari del Canova.

Come sei arrivata a lavorare per Aristea e come hai reagito quando hai scoperto che Dario voleva proporti un librogame da illustrare?
Sono andata a trovarli al loro stand al Lucca Comics del 2019 e ho presentato loro i miei lavori in un anacronistico portfolio cartaceo del peso approssimativo di 15 chili (nota a margine tutt'altro che inutile, nell'ambito: come sfollagente la borsona da illustratore funziona che è una meraviglia). Quando Dario mi ha chiesto di occuparmi del progetto e mi ha illustrato per sommi capi le tematiche non dico che mi son fregata le mani fino a spellarmele, ma c'è mancato poco: praticamente mi aveva descritto una parata di cose che già di mio apprezzo, è mancato il jackpot giusto perché la cornice storica non consentiva la presenza di apparecchiature elettromedicali (specifico per chi non sa: ho una fissazione per questa particolare categoria di oggetti, prima o poi uno specialista troverà il motivo).

Conoscevi il personaggio di Baba Yaga prima di imbatterti nel lavoro di Gabriele? Più in generale sei appassionata di horror e fantasy e quindi senti nelle tue corde illustrazioni come quelle che hai realizzato

per Yaga?
Si, già lo conoscevo. Piacendomi il fantasy (particolarmente quello virato al grottesco e al weird) e avendo un parallelo interesse per il folklore russo e centroasiatico il tragitto è stato abbastanza spedito. In più 'sto tratto stortignaccolo e tortuoso che mi ritrovo sembra particolarmente adeguato a questo tipo di atmosfere.

Ne abbiamo viste alcune, quella della fornace personalmente la trovo eccezionale. Ci spieghi come sei arrivata a concepirla e realizzarla?
Trattasi di un grido di dolore, un'accorata denuncia contro la pratica dissennata di aprire altri rubinetti della casa mentre una si fa la doccia… scherzi a parte, apprezzo molto il trittico Piranesi-Matania-Doré. Dell'ultimo, in particolare, ammiro come un livello di dettaglio a volte impressionante si affianchi a una 'leggibilità' inequivocabile e a una struttura tonale solidissima: forse non sembra, ma tenere il timone in questo modo è tutt'altro che banale. Io, per molto tempo e com'è abbastanza frequente nell'ambito, ho sacrificato la seconda al primo, con effetti abbastanza imbarazzanti. Inseguendo quel tipo di equilibrio, adesso, cerco di fare in modo che la struttura dei miei toni sia il più possibile spartana, e credo che l'illustrazione della fornace funzioni più delle altre perché questo elemento è particolarmente pronunciato. La varietà è esercitabile con profitto nel rendering o, qualora si portino i colori nell'equazione, nella sottile 'tessitura' di sfumature locali, ma la cosiddetta 'value structure' deve essere priva di fronzoli. Ti perdonano di più un'anatomia un po' sgangherata che un dialogo di contrasti e chiaroscuro inefficace.

Hai un'illustrazione preferita tra quelle disegnate per il libro? E una invece che ti ha messo più in difficoltà delle altre?
Forse la fornace, quella che mi ha dato più problemi (e immagino si veda) è stata quella spregiosa di Petra. Concederei alla Veela e al Turco un secondo posto a parimerito, anche se con l'automa ho un rapporto ambiguo: potendo avrei continuato a cesellare gli ingranaggi all'infinito, ricavandone un sentimento di misto libidine-vergogna. Subdolo sobillatore di dipendenze.

Nei librogame le illustrazioni spesso diventano parte integrante del testo e hanno una funzione ludica oltre che estetica. Come ti sei trovata a gestire una situazione simile? Ti piace come approccio?
Beh, in questo volume le uniche immagini realmente 'interattive', se si esclude una serie di spaccati della capanna di Yaga che dovrebbe trovarsi nell'appendice e che forse potrebbe avvicinarsi meglio a questa definizione, sono gli 'schemetti' del giardino e delle

prigioni di ghiaccio. Superato lo spaesamento derivante dal fatto che per immagini così piccine e destinate a una fruizione più operativa sia necessario un approccio grafico lo si può considerare un buon esercizio di sintesi, un'applicazione più estrema dei principi che avevo accennato a proposito della Fornace. I fondamentali, in buona sostanza, son sempre quelli, a prescindere dall'ambiente in cui sono calati. Ciò detto, personalmente preferisco comunque un modus operandi più classico.

Quali sono le differenze che hai trovato tra l'illustrare un librogame rispetto a un'opera lineare?

Non avendo mai illustrato un libro 'normale' (con la sola eccezione del volume Il Male non ha Eroi - Racconto di Natale, ma le illustrazioni che ho fatto in quel caso sono più assimilabili a un lavoro di character design) non saprei, mi manca il termine di paragone.

Hai letto Baba Yaga? Ci dai un parere spassionato sull'avventura e sulle parti che ti sono piaciute di più?

Si, ora il difficile sarà cercare di far sbiadire la mole di spoiler alla cui esposizione sei condannata in questo lavoro per l'uscita. Su un profilo più 'specifico' mi è piaciuta molto la descrizione che si dà della casa di Baba Yulia (la strega blu, ndr): non escludo di divertirmici con un'altra illustrazione, anche se il lavoro in sé per sé è finito. Sul versante dello spirito del libro, invece, mi è parso di ravvisare un contrappunto tra vette sinceramente partecipate, sia per drammaticità che per delicatezza, e scarpate di trivialità: è un gusto un po' 'medievale' che apprezzo particolarmente. I toscani sono abbastanza adusi a muoversi con disinvoltura tra il ricercato e il prosaico, quindi è anche possibile che vi abbia trovato una qualche forma di affinità innata. E comunque ho dovuto illustrare un confronto compiuto letteralmente sull'orlo di un pozzo nero, se non è pRoesia [cit.] questa…

Lavori futuri? Cosa bolle in pentola per Erica e quando ti rivedremo all'opera su un volume interattivo?

Nell'immediato credo che continuerò il percorso nell'ambito-gdr. Magari darò più sostanza a un paio di cose che per ora ho dovuto lasciare un po' indietro, come una 'succursale' del portfolio maggiormente orientata verso i videogiochi o un particolare progetto personale che sto portando avanti avanzatempo. Per quanto concerne lo studio sto insistendo molto su illuminazione e colore. Credo che la 'porta' dei librigame potrebbe riaprirsi a breve, comunque.

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Facciamo che chiudo con un interrogativo marzulliano: vorrei sapere se il fatto che finisca sempre a illustrare librigame dove si crepa male (perché, così come Yaga!, anche la serie Child Wood di Little Rocket Games, di cui ho illustrato i volumi 2 e 3, non scherza per niente, su questo profilo) abbia a che fare con delle pulsioni autodistruttive sublimate o con una forma di frustrazione derivante dalla mia cronica sfiga coi dadi.

Dopo le ristampe Librarsi Dave Morris ci racconta il nuovissimo RPG basato sulla 5° Edizione di D&D

BLOOD SWORD RITORNA IN UN GDR

a cura della **Redazione di LGL**

"Blood Sword è la Spada della Vita, l'unica arma in grado di opporsi al potere dei malvagi Maghi di Krarth che minacciano le Terre di Leggenda. La vostra missione sarà quella di recuperarne i frammenti per porre fine al male incombente, ma dovrete affrontare l'inospitale Regno di Wyrd, labirinti fitti di trappole, spaventose creature e nemici di ogni genere.
Non riceverete né aiuto, né pietà alcuna, poiché mai ne avete concessa ai vostri nemici; non siete altro che un branco di mercenari e fanatici, sopravvissuti alle peggiori battaglie grazie alla vostra ferocia o all'astuzia.
Di rado entrambe.
Eppure siete stati scelti per riuscire dove gli eroi hanno fallito: vi aspetta un cammino doloroso e irto di pericoli, dovrete prendere decisioni determinanti ad ogni crocevia e la vostra audacia verrà messa a dura prova. Se morirete, il mondo finirà con voi."

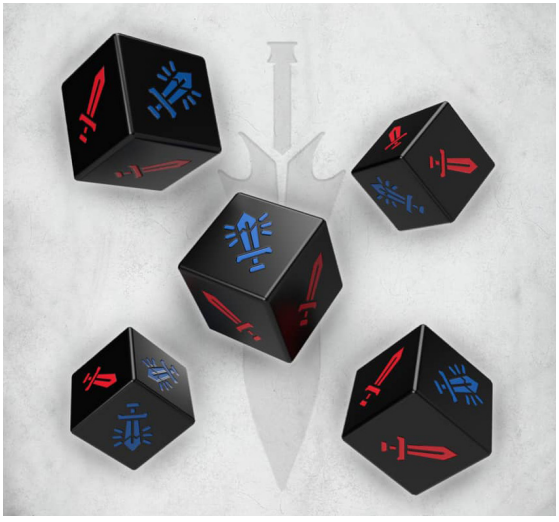
Il mitico Dave Morris, uno degli scrittori interattivi più amati di ogni tempo

Blood Sword, la leggendaria serie di librogame anni ‘80 firmata da Dave Morris e Oliver Johnson, ritorna con un nuovo manuale di ambientazione basato sulla 5a Edizione di D&D, il gioco di ruolo più famoso di sempre. Il titolo alla sua uscita rappresentava la prima serie di romanzi interattivi che permetteva di giocare da soli o in gruppo, inserendosi a cavallo tra librogame e GDR, permettendo così ai propri lettori di calarsi in un universo fantasy e oscuro, intriso di letale magia e popolato da potenti stregoni e creature spaventose.
Quell’opera rivoluzionaria, racchiusa in cinque volumi, conobbe un successo internazionale travolgente, appassionando intere generazioni di avventurieri e rimanendo un best-seller ancora oggi, dopo numerosissime ristampe. Adesso è venuto il momento di dare nuova vita alle atmosfere cupe e gloriose che hanno reso celebre questo classico con un’ambientazione per la Quinta Edizione del gioco di ruolo più amato al mondo in cui ritroverete i personaggi, le armi e i pericoli della serie, ma anche nuove classi, minacce e trame inedite!
Abbiamo chiesto a Dave Morris e ai responsabili del progetto di raccontarci la loro esperienza così da potervi offrire una panoramica completa e corale raccogliendo di seguito le loro testimonianze!

Dave, bentornato su queste pagine, iniziamo subito con una domanda scomoda: esiste già un gioco di ruolo ambientato nel mondo di Leggenda, Dragon Warriors, in cosa si distingue questa nuova ambientazione?
I libri di Blood Sword, anche se formalmente ambientati nel mondo di Dragon Warriors, hanno un sapore molto diverso. Dragon Warriors è “low fantasy” o, comunque, è sempre stato pensato per esserlo, mentre Blood Sword è l’essenza stessa dell’Epic Fantasy, con i suoi mitici avversari, le sfide eroiche e la trama basata sul salvare il mondo. Blood Sword, in breve, è perfetto per il tipo di avventura che offre la 5e e ho la sensazione che sarà ciò che molti giocatori di Leggenda hanno cercato per tutti questi anni. Ho notato che molti giochi di Dragon Warriors eliminano gli elementi culturali e folcloristici minori a favore di grandi trame degne del MCU [Marvel Cinematic Univers. N.d.T.], quindi Blood Sword 5e sarà il GDR che i giocatori stavano aspettando.

Che impressioni puoi darci sul lavoro effettuato sinora dal team italiano incaricato di adattare i librogame a GDR?

Nel leggere finalmente il Quickstart mi sono reso conto che il progetto sta prendendo forma in maniera impressionante. Il team sta facendo un lavoro incredibile, gli artisti selezionati sono fantastici e il loro stile si fonde benissimo con le illustrazioni originali di Russ Nicholson.
Le regole di 5e sviluppate per l'ambientazione bilanciano perfettamente lo stile Old School della serie con un sistema di GDR più fresco e moderno, mentre l'avventura...



beh, mi aspettavo un semplice adattamento o una sorta di remake, e sarebbe comunque andato bene, ma gli autori hanno fatto molto di più: "Il Tempio Maledetto" non è solo un prequel del Labirinto di Krarth, ma ne rivisita interamente la narrazione con nuove trame e un spirito davvero oscuro e antieroico che emerge con forza dalla Storia e dai background dei personaggi. Se amate giocare di ruolo in stile D&D come il 90% della community di giocatori oggigiorno, sono certo che lo amerete!
La campagna Kickstarter di questo ambizioso progetto verrà realizzata da Tambù, una delle principali aziende ludiche specializzata nei servizi e nella formazione di professionisti del gioco, in partnership con Officina Meningi, agenzia specializzata nello sviluppo e nel lancio di progetti editoriali interattivi, ed Edizioni Librarsi, l'editore italiano del librogame, il cui direttore, Claudio Di Vincenzo, ci ha rivelato che:
"Questa serie, tra le tante che compongono il vasto catalogo dei librogame, è quella che

più è riuscita a fondere l'esperienza di gioco a bivi con quella dei giochi di ruolo, offrendo spunti unici nel suo genere (come il sistema multiplayer e i combattimenti sulle mappe tattiche). Ciò la rendeva perfetta per una trasposizione in GdR, ma alcuni dubbi mi perseguitavano. Quando, però, ho visto le prime bozze del progetto in mano al team di Tambù e Officina Meningi ho capito l'immenso potenziale che si nascondeva nei luoghi di Leggenda e nei suoi personaggi più Iconici (si, la I maiuscola è voluta e i lettori di librogame sanno il perché!). Quindi ho capito che era possibile prendere la serie storica, trasformarla e ampliarla, ma senza distaccarsene. Era anche possibile darle nuove tinte, renderla più dark in modo naturale, quasi come se fosse sempre stata così, quando io invece l'avevo sempre immaginata con atmosfere meno cupe. Quindi sono molto curioso di vedere come sarà il lavoro finito e di quanto sapranno stupirmi gli autori."

Il team di firme impegnato nell'impresa è frutto di una selezione tra le eccellenze del settore e vede coinvolti lo stesso Dave Morris, che contribuirà con materiale assolutamente inedito, Valentino Sergi, coauto-

re e direttore artistico del progetto, Daniele Fusetto, sviluppatore del nuovo sistema di regole, e gli illustratori Eryk Szczygieł, Mirko Mastrocinque e Moreno Paissan, alle cui opere d'arte si accompagneranno gli storici disegni di Russ Nicholson, il disegnatore della serie originale.

Abbiamo chiesto a Daniele Fusetto di approfondire il funzionamento di alcune delle novità introdotte per adattare la 5e edizione allo stile narrativo e all'ambientazione del librogame:
"Nell'adattare il mondo e l'atmosfera di Blood Sword abbiamo voluto mantenere il brivido della scelta, quella che come giocatori di librogame compiamo ad ogni nuovo paragrafo. Durante le Missioni, il branco si troverà perciò spesso di fronte a un Crocevia, ovvero un incontro con un personaggio non giocante, un enigma da risolvere o un mistero. Dopo che il Gran Maestro avrà presentato agli Intrepidi la situazione, starà ai giocatori capire come agire o indagare per risolvere l'incontro. Come in un bivio dei librogame, il Crocevia stabilisce una serie di possibili azioni che gli avventurieri potranno compiere (Inneschi) per proseguire l'avventura in determinati scenari attivati da prove di abilità o più condizioni segrete. In generale, con un successo, il Branco potrà ottenere ricchi bottini ed informazioni, mentre con un fallimento gli Intrepidi saranno costretti a subire delle conseguenze spiacevoli! Ovviamente, come nella migliore tradizione di Blood Sword, i Crocevia possono essere anche aggirati tramite Scorciatoie o sbloccando Scenari riservati solo a certe classi.
Ma non è tutto, il mondo di Blood Sword è crudele e punitivo, ma offre molte occasioni per dimostrare il proprio valore: le scelte che gli Intrepidi dovranno compiere nel corso delle loro Missioni saranno fondamentali per determinare la loro capacità di sopravvivenza ai pericoli di Leggenda e per definire il loro stato interiore come singoli e come gruppo rispetto alla situazioni tese e inquietanti che dovranno affrontare. Un elemento fondamentale per definire l'atmosfera della narrazione e l'equilibrio dei rapporti tra giocatori e ambiente, così come viene percepito dai personaggi, è il Dado Sangue, un dado nero a sei facce che riporta su tre di esse una spada rossa scintillante, chiamata Audacia, mentre sulle restanti reca l'effigie di una spada azzurra spezzata, chiamata Brivido. Queste condizioni orienteranno la narrazione e condizioneranno le azioni (o i privilegi) dell'Intrepido e dei suoi nemici.

Questi sono solo alcuni degli elementi sviluppati, ma abbiamo aggiunto molte altre regole per rendere l'esperienza più oscura e punitiva, costringendo i giocatori a sviluppare il loro senso strategico, questo perché non solo brividi e mostri minacciano la vita e la sanità mentale dei vostri avventurieri, ma certe capacità che in altri mondi sono accessibili con semplicità diventano più complesse e pericolose… inclusa la Magia. La Magia Rude di Blood Sword contempla infatti una difficoltà maggiore nel lancio degli incantesimi qualora l'incantatore fallisse.

Certo, con così tanti nemici e con così poche occasioni per riprendere fiato, l'opzione della Fuga, potrebbe davvero salvarci da morte certa e per questo abbiamo deciso di inserire un'azione dedicata che permetterà agli avventurieri di darsela a gambe nelle situazioni più disperate! Anche perché nella piana maledetta di Krarth per riprendersi dalle ferite non basterà certo un sonnellino!"

Il manuale vedrà anche la partecipazione straordinaria di alcuni nomi già noti al nostro pubblico, come Dario Leccacorvi, che firmerà l'avventura tratta da "I Labirinti di Krarth", Andrea Mollica, che ci delizierà con la sua versione di "Viaggio All'Inferno", Robert Adducci, community manager di D&D e autore di un'avventura inedita, a cui si aggiunge anche il massimo esperto di OSR italiano Andrea Rossi, che realizzerà un regolamento Old School nuovo di zecca a partire da un progetto sviluppato da Mauro Longo, per permettere ai giocatori di gustarsi l'ambientazione con un sistema ispirato ai classici del GDR. La versione digitale di questo corposo manualetto verrà rilasciata a tutti, mentre la versione cartacea sarà un'esclusiva EARLY BIRD per chi acquisterà Blood Sword entro i primi due giorni!

Il Manuale finale di Ambientazione di Blood Sword, stampato in italiano e in inglese, conterà circa 250 pagine a colori riccamente illustrate e includerà mappe, personaggi, avversari, mostri e altre immagini evocative di Leggenda, terra di avventurieri minacciata da orrori indicibili.

La campagna di crowdfunding inizierà il 15 giugno ed è già possibile preiscriversi a questo link da dove sarà possibile scaricare gratuitamente il Quickstart contenente tutto il necessario per giocare la vostra prima avventura nel mondo di Blood Sword 5e:
https://www.kickstarter.com/projects/1086507575/blood-sword-5e

A questo link invece è possibile iscriversi al gruppo facebook per provare in anteprima il gioco con i suoi autori e partecipare alla vita della community:
https://www.facebook.com/groups/bloodswordit/

Un incontro casuale (o predestinato?) tra romanzo, gioco e librogame

BACCI PAGANO
IL GIOCO

di **Marco Zamanni**

Davide Tolu, autore de "Il Tempio del Sardus Pater", racconta che la genesi della sua opera fu frutto di un equivoco: aveva ricevuto richiesta di creare un librogioco ambientato in Sardegna, quando in realtà l'editore avrebbe voluto un gioco da tavolo con la stessa ambientazione!

Bacci Pagano – Il gioco ha un'origine molto simile, ma prima di parlarvene credo sia opportuno rispondere a un'altra domanda, ossia: chi è Bacci Pagano? E perché "il gioco"? Bacci (diminutivo di Giovanni Battista) Pagano è un investigatore privato anziano e disilluso, con un passato turbolento e una forte morale e bontà d'animo; l'archetipo dell'eroe genovese, insomma, così come genovese è suo autore, il romanziere Bruno Morchio. L'incontro tra quest'ultimo, il sottoscritto ed Enrico Corso nasce grazie ad Alberto Barbieri e Luigi Cornaglia, ossia Demoela, famosa casa editrice ligure specializzata in giochi legati al territorio.

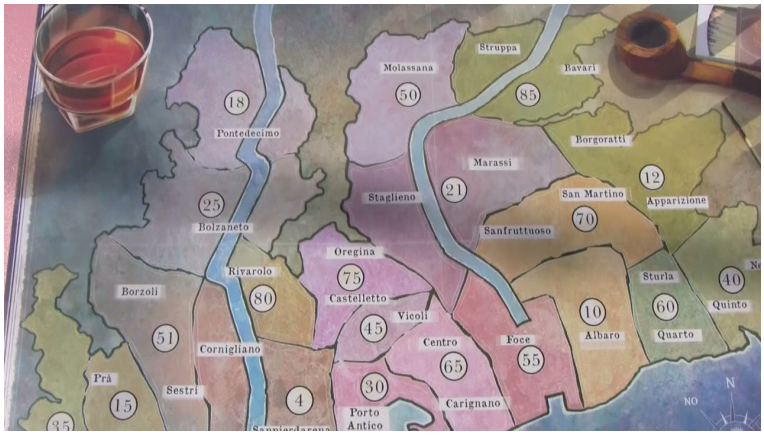
Alla fiera di Genova Comics and Games 2019 Alberto Barbieri mi ha proposto la realizzazione di un prodotto ludico legato al marchio di Bacci Pagano, per cui aveva recentemente concluso un accordo con l'autore. Viste le mie precedenti pubblicazioni (Jekyll e Hyde

e Fortezza Europa – Londra), e visto il fatto che il materiale d'origine era composto da romanzi, ho dato per scontato che Alberto volesse realizzare uno o più librogame a tema; per questo ho caricato subito a bordo del progetto Enrico Corso, che conosce i rebighi (anfratti) di Genova meglio di me, per sviluppare qualcosa di adatto.

Curioso a dirsi, anche in questo caso l'editore voleva in realtà un... gioco da tavolo! Più correttamente, Demoela avrebbe voluto produrre un gioco affrontabile sia in solitaria che in gruppo: una sfida investigativa da affrontare tutti insieme, ideale da portare in vacanza e "a prova di ombrellone".

La notizia ci ha spiazzato, ma allo stesso tempo ci è parsa l'occasione per creare un "ponte" tra il nostro mondo, quello dei librogame, e i giochi da tavolo più propriamente detti. Dopotutto, un libro giallo è di per se

L'intera crew di Bacci Pagano intorno a un tavolo: da sinistra a destra Barbieri, Morchio, Zamanni e Corso



stesso un "gioco interattivo"; e il librogame trova forse nel genere investigativo la sua forma più pura.

Sono dunque partito da cinque tracce fornite da Bruno Morchio in persona, elaborando e rielaborando il sistema di gioco affinché fosse affrontabile da qualunque tipologia di giocatore. Enrico ha collaborato ai testi, dando il suo tocco narrativo alle storie e rendendole ancora più legate alla nostra città. Allo stesso tempo, però, siamo stati attenti a rendere ogni caso godibile anche per i giocatori "foresti"; il nostro obiettivo infatti era coinvolgere un pubblico più ampio possibile, creando per la prima volta un'opera narrativa adatta veramente a tutti, compresi i nostri parenti mugugnosi (brontoloni).

Per mantenere la sensazione dell'esperienza più simile a un gioco da tavolo che a un librogame, abbiamo anche inserito dei materiali extra da esaminare per risolvere alcuni casi. Tuttavia il cuore dell'esperienza sono rimaste le scelte da prendere insieme e i bivi, in quello che è a tutti gli effetti una raccolta di cinque librogame investigativi di difficoltà crescente (di cui l'ultimo, Vite Invisibili, paragonabile come complessità a un librogame standard).

Dopo un anno e mezzo di sviluppo, possiamo dirci soddisfatti del progetto. Lo sarà anche il pubblico? Possiamo solo sperare!

Mi consola sapere che anche Bruno Morchio abbia apprezzato la resa, avendo dichiarato quanto segue in un'intervista:

«Il fatto che Bacci Pagano e le sue indagini diventino un momento di condivisione mi ha emozionato. Non è semplice rendere in un gioco l'atmosfera noir che ruota attorno al personaggio di Bacci: nei miei romanzi, più che sull'assassinio e sullo sviluppo dell'indagine, l'attenzione è focalizzata sulle relazioni e sul contesto sociale che induce al crimine. Il gioco rende giustizia anche a questo aspetto.

Così come accade nei miei libri, il giocatore sarà chiamato spesso a fare delle deduzioni non solo di carattere poliziesco, ma anche sociali e psicologiche, entrando nella mentalità e scavando nelle emozioni dei personaggi.

Chi giocherà a questo gioco ritroverà la stessa atmosfera e la stessa lingua dei miei romanzi, proprio come se stesse leggendo un nuovo episodio della saga di Bacci Pagano. Il tutto sullo sfondo della nostra città, Genova, un tratto su cui ci siamo fin da subito sentiti molto in sintonia».

La mia speranza è che anche i lettori di LGL vorranno immergersi nelle nostre indagini tra mari e monti, venendo catturati dal fascino e dal mugugno ligure di Bacci Pagano.