

librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XVIII
(188)
settembre
2023



LA SAGA PROSEGUE CON E OLTRE DAVE MORRIS

TERRE LEGGENDARIE 7

PAUL GREASY
CI RACCONTA IL NUOVO CAPITOLO
Intervista a bivi con l'autore "aggiunto"
della scuderia Fabled Lands

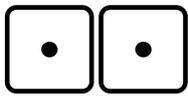
**SECRET OF SALAMONIS
E IL RITORNO DI STEVE JACKSON**
Mega-approfondimento
sull'ultimo LG del genio inglese

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



La prima storica “intervistagame”. Un inedito colloquio con l'autore del settimo volume della saga di Morris e Thomson portata in Italia da Edizioni Librarsi

PAUL GRESTY E TERRE LEGGENDARIE

di Alberto Orsini

Di primo acchito il nome di Paul Gresty non dirà granché agli appassionati italiani di librogame. Solo i più accaniti, e in particolare i seguaci integralisti della serie Fabled Lands, portata in Italia da Edizioni Librarsi con il nome di Terre Leggendarie, potrebbero aver senti parlare qualche volta di lui. Si tratta dell'autore inglese che, ventidue anni dopo l'ultima uscita, è riuscito a sfornare un nuovo volume della saga completamente “open world” creata da Dave Morris e Jamie Thomson, questi invece sì, nomi noti della scena interattiva tanto negli anni d'oro quanto nel moderno “Rinascimento”. Se al duo si deve l'uscita dei primi sei volumi, cinque dei quali già tradotti in italiano, tra il 1995 e il 1996, Gresty ha messo la firma sul settimo, “The Serpent King's Domain” (che verrà pubblicato in Italia con il titolo “Il Regno del Re Ser-

pente”), anche attraverso una spericolata campagna Kickstarter.

Ma a che punto si è fermata questa saga che, va ricordato, vanta una peculiarità, ossia quella di poter essere giocata a partire da qualsiasi libro, esplorando un pezzo di mappa che di volta in volta condurrà a nuove missioni e a nuovi percorsi saltando da un tomo all'altro? Se, a livello italico, Claudio Di Vincenzo ci ha informato che è in corso la traduzione del sesto volume, per quel che concerne gli autori ed editori originali scarseggia ogni genere di notizia. Di qui la temeraria azione di Lgl Mag che è risalito direttamente alla fonte contattando Gresty. E l'autore ha risposto da par suo: invece di limitarsi a rispondere alle numerose domande, ha estratto dal cilindro una complessa e spassosa “intervistagame” che si dipana at-

traverso paragrafi e bivi in cui s'è, il giornalista sei tu. Chicche personali o notizie sui libri in arrivo? Spunti autocritici o siparietti comici? Sarà realmente chi legge a decidere quanto e che cosa sapere da Gresty, con tanto di caselle e parole chiave in omaggio alla serie che ha contribuito ad alimentare, e che verrà indifferentemente chiamata Fabled Lands/Terre Leggendarie, nonché abbreviata in FL/TL. In tutti i percorsi che verranno seguiti, che conviene davvero esplorare tutti, una messe di informazioni che spiegheranno gli scenari presenti e soprattutto futuri a chi non vede l'ora di avere a disposizione tutti i dodici volumi per navigare con la fantasia. Avanti dal paragrafo 1 allora, che la chiacchierata cominci!

1

Li trovi entrambi nel retro di un caffè buio: il protagonista della tua intervista, Paul Gresty, e una tazza di cappuccino mezza vuota, o forse ottimisticamente mezza piena, sul tavolo. Ti vede, si sforza di sorridere e fa segno di avvicinarti. Ti siedi, notando che, nel frattempo, giocherella con una specie di bracciale elastico. Si mangia le unghie, rilevi. L'indice della mano sinistra ha una macchia rossa sanguinante su un lato. Lo porta alla bocca, lo mordicchia, si accorge che lo stai guardando e abbassa di nuovo la mano. Questo è Paul Gresty, l'autore del settimo libro della serie Fabled Lands/Terre Leggendarie, "The Serpent King's Domain", che verrà pubblicato in Italia da Edizioni Librarsi con il titolo "Il Regno del Re Serpente". Curiosamente, sebbene l'intervista si svolgerà in un ambiente chiuso, indossa un berretto da baseball grigio. Forse è imbarazzato dalla sua calvizie, azzardi. "Avevi qualche domanda da farmi, vero?" rompe il ghiaccio, con una sfumatura di ansia nella voce. Sembra che la chiacchierata sia iniziata. Gli chiederai



Paul
Gresty

prima maggiori informazioni sul suo lavoro e sulla biografia in generale, o passerai direttamente alle questioni sui libri di Fabled Lands?

Se gli domandi qualcosa di sé, vai al **22**.

Se vuoi sapere come ha scoperto i librogame, vai al **6**.

Se invece passi direttamente a parlare di FL, vai al **20**.

2

È ora concludere l'intervista, pensi tra te e te. Hai la parola in codice SALVATAGGIO? Se è così, vai immediatamente al **21**. Altrimenti, lancia due dadi per determinare cosa accade mentre prepari le domande conclusive.

Punteggio 2-5: budino avvelenato! Vai al **17**.

Punteggio 6-8: nulla di rilevante. Vai al **30**.

Punteggio 9-12: fuoco da un cecchino! Vai al **23**.

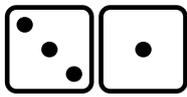
Se non hai due dadi a portata di mano, semplicemente... Scegli un numero! Quello che vuoi: non è così importante, a dire il vero!

3

Valuti quali domande potrebbero essere appropriate per chiudere l'intervista.

Se chiedi informazioni sul prossimo libro della serie Fabled Lands, vai al **15**.

Se vuoi sapere qualcosa sui volumi dal 9 al 12, vai al **7**.



Se invece cerchi novità su Dave Morris e Jamie Thomson, vai al **13**.

Infine, se ritieni che sia più saggio concludere alla svelta il colloquio, vai al **10**.

4

Come è nata l'opportunità di scrivere il settimo volume di questa saga? Per quali caratteristiche ritieni di essere stato scelto?, chiedi a Paul.

“A quel tempo Megara Entertainment aveva la licenza per il gioco di ruolo di Fabled Lands e io avevo già collaborato con loro sulla proprietà intellettuale di Arcana Agency”, racconta. “Mikael Louys, il capo di Megara, mi ha chiesto se volessi lavorare su qualcosa di nuovo per il gdr di FL, basato sul set di regole di Pathfinder. Ero un grande fan di FL, ma non conoscevo affatto Pathfinder. Con Mikael, Dave e Jamie abbiamo parlato dell'opportunità di trovare qualcun altro che ci lavorasse... E a un certo punto, da quella discussione, siamo passati all'idea di iniziare direttamente con Fabled Lands 7: The Serpent King's Domain”.

“Quando Mikael gestiva Megara come un'impresa part-time, la società faceva un buon lavoro e pubblicava alcuni volumi di grande livello: questo è il motivo per cui i creatori di ip importanti come Fabled Lands e Lone Wolf si fidavano di lui. Ma quando il lavoro quotidiano di Mikael è venuto meno e lui ha deciso di far diventare Megara la sua attività a tempo pieno... Beh, è stato allora che la qualità è crollata rapidamente. Era un pessimo modello di business: Megara non sarebbe mai riuscita a guadagnare tutti i soldi che Mikael voleva spendere”.
Vai al **5**.

5

Metti un segno di spunta nella prima casella

vuota sopra. O su un foglio di carta separato, se preferisci; nessuno ti chiede di disegnare sullo schermo del computer! Se tutte e quattro le caselle sono già state spuntate, vai al **25**. Altrimenti continua a leggere.

Paul sembra evasivo, come se fosse pronto a darsi alla fuga. Probabilmente sarai in grado di ottenere solo poche risposte da lui. Valuta attentamente quali domande relative a Fabled Lands potrebbero essere più interessanti da discutere.

Quando ha scoperto per la prima volta Terre Leggendarie? Vai all'**8**.

Perché lui, in particolare, ha scritto “Il Regno del Re Serpente”? Vai al **4**.

I successi del Kickstarter 2015? Vai al **27**.

I suoi sentimenti riguardo a Kickstarter? Vai al **24**.

Se e come ha modificato il suo stile per adattarlo a Terre Leggendarie? Vai al **29**.

Il ruolo di Morris e Thomson nei nuovi libri di TL? Vai all'**11**.

La lunghezza del “Regno del Re Serpente”? Vai al **32**.

La meccanica di gioco del “Nahual” che ha ideato? Vai al **12**.

L'accoglienza degli appassionati al libro che ha scritto? Vai al **31**.

Che ne pensa dei librogame di Fabled Lands scritti dai fan? Vai al **28**.

Oppure, se preferisci, potresti avviarti a chiudere quest'intervista e indirizzare la conversazione verso i futuri libri di Fabled Lands. In questo caso, vai al **2**.

6

Come e quando hai scoperto la narrativa interattiva e i libri-gioco, da bambino o da adulto?, è la tua domanda.

Se la casella qui sopra è vuota, spuntala adesso. A dire il vero, è più facile se ricordi che è stata “spuntata”. D'altronde, c'è qualcuno che effettivamente deturpa i propri li-

brogame scrivendoci sopra, anche quando gli viene chiesto di farlo? Probabilmente no. E se lo fa... Beh, dev'essere una specie di selvaggio.

In ogni caso, se la casella era già segnata, vai al **14**. Se era vuota, continua a leggere.

Paul risponde: "Il primo librogame che ho letto - e ho ricontrollato online se ricordassi bene i dettagli - faceva parte della serie Choose Your Own Adventure: Younger Readers; era "The flying carpet" (Il tappeto volante, ndr), di Jim Razzi. Non so quanti anni avessi, penso meno di dieci. L'interattività e l'ampiezza di quest'opera hanno avuto un profondo impatto su di me; dopodiché, ho consumato ogni librogame su cui ho potuto mettere le mani. La mia biblioteca locale, e poi varie scolastiche e regionali, ne avevano abbastanza da accendere la mia immaginazione, ma comunque pochi così da farmi desiderare di averne sempre di più". Fa una pausa di qualche secondo, penseroso, poi aggiunge: "I librigiochi hanno avuto un ruolo enorme nello sviluppo della mia passione per la lettura in generale. Non posso che evidenziare l'influenza positiva che hanno avuto su una mente giovane e in via di sviluppo".

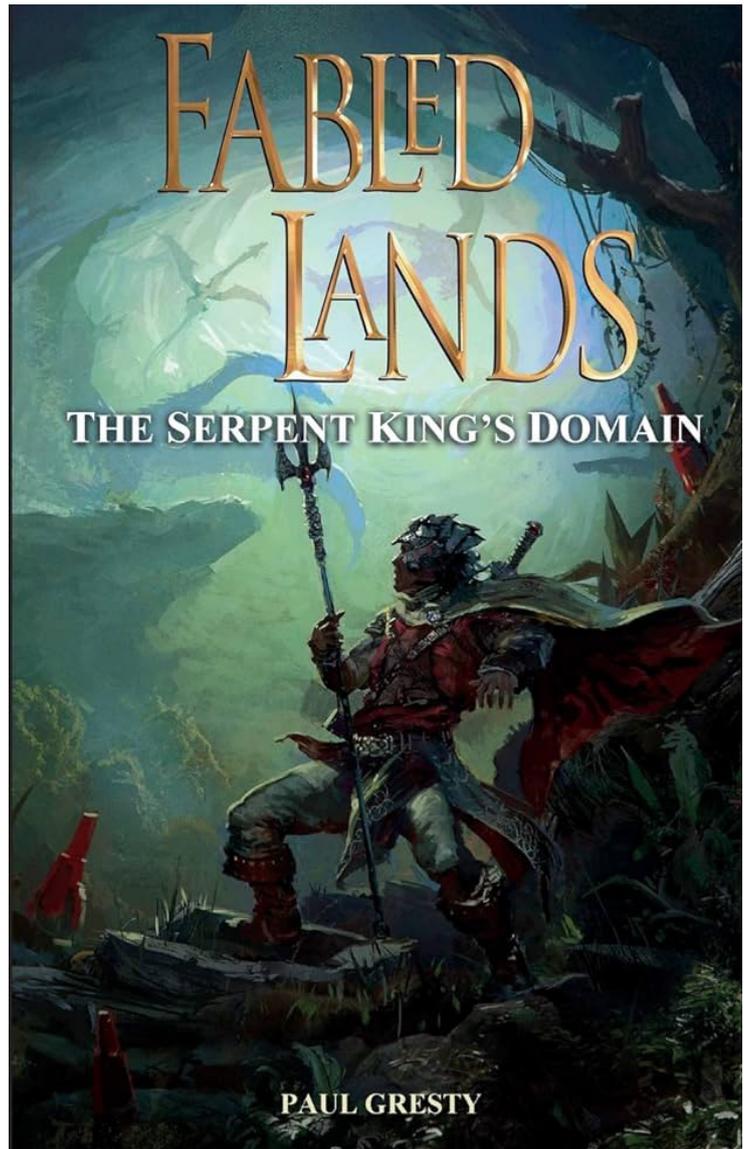
Se ora gli chiedi qualcosina in più su di sé, vai al **22**.

Se invece vuoi cominciare a parlare di Terre Leggendarie, vai al **5**.

7

Hai pensato che potresti essere tu a finire la serie, tutto da solo? Hai già idee per i libri 9-12?, sono le tue domande.

Paul risponde sinceramente: "Sono molto interessato a Fabled Lands e spero di continuare a occuparmi della serie finché non sarà completa. Ma, visto quanto tempo mi ci sta volendo per completare il numero otto, 'The Lone and Level Sands' (che uscirà in Italia con il titolo 'Solitarie distese sabbio-



se', ndr), penso che probabilmente non potrò scrivere da solo tutti i libri futuri. Russ una volta mi svelò un'idea affascinante che Dave e Jamie avevano per il libro 12. Quando ne ho riparlato con loro, se ne erano completamente dimenticati, ma la tengo a mente, perché è molto, molto buona". Pare proprio che, almeno per ora, non ti darà ulteriori spiegazioni.

Vai al **19**.

8

Quando hai incontrato per la prima volta Morris-Thomson e la loro creatura Fabled Lands?, domandi.



“La serie mi era completamente sfuggita quando venne pubblicata per la prima volta, negli anni Novanta”, afferma Paul. “Ero un grande fan di collane come Blood Sword o Ninja, ma FL non è mai apparsa sul mio radar. Darò la colpa di questo alle librerie locali che hanno deciso di non rifornirle. Gli sciocchi!”. Prosegue. “E così sono approdato a FL da adulto, e attraverso un percorso insolito. Nel 2010 Russ Nicholson è venuto a Parigi per un evento, per promuovere l'edizione francese del gioco di ruolo Lupo Solitario, pubblicato da Le Grimoire, per il quale aveva realizzato alcune illustrazioni. Vivevo a Parigi e avevo lavorato per quell'editore, quindi mi hanno chiesto se potessi fare da interprete per Russ durante l'evento e, ovviamente, ne ero entusiasta. Nicholson è stata la prima persona a consigliarmi Fabled Lands, quel fine settimana. Qualcuno gli ha portato una copia da firmare e me l'ha mostrata. Quella è stata la prima volta”.

“Tecnicamente, la prima collaborazione con Russ è stata sull'edizione francese del gioco di ruolo di Lupo Solitario - continua ancora - Vengo citato tra i crediti come autore di 'materiale aggiuntivo'. In realtà ciò significava che proponevo moltissime idee che, inesorabilmente, venivano tutte bocciate. Non credo che una sola delle mie intuizioni sia arrivata alla pubblicazione”. Rimane pensieroso per qualche istante, forse pensando al carattere molto, molto piccolo utilizzato per stampare il suo nome sulla pagina dei credits di quel libro francese di Lupo Solitario.

Vai al **5**.

9

L'intervista è terminata prima che tu avessi la possibilità di chiedere informazioni sul futuro della serie Fabled Lands. Se desideri ricominciare, cancella tutti i segni di spunta e le parole chiave da questo testo - e, se ne-

cessario, dalla tua mente - e ricomincia dal paragrafo **1**.

Oppure no. Potresti semplicemente andare via e fare qualcosa di diverso. Non giudicherò.

10

Dici a Paul che ormai hai molto materiale e che potete finirlo qui. Fa spallucce. “Come vuoi. Se non hai altre domande ti do invece un consiglio: acquista un tritratore. Distruggi vecchie lettere bancarie e posta indesiderata con su scritto il tuo nome e cose del genere. Il furto di identità non è uno scherzo. Non è uno scherzo, per questo adoro il mio tritratore”. Parole sagge.

Vai al **33**.

11

Che ruolo hanno avuto gli autori originali nella progettazione, scrittura e revisione di “The Serpent King's Domain”?

“Jamie e Dave sono disponibili in qualsiasi momento per discutere regole, idee, sfide o qualsiasi altra cosa. Per ‘Il Regno del Re Serpente’ abbiamo avuto lunghe discussioni via e-mail sull'ambientazione, ma volevo mettermi alla prova, e forse ero anche un po' intimidito dall'idea di lavorare con due autori i cui libri avevo tanto amato crescendo, e che non volevo infastidire con un milione di domande. Quindi gran parte dell'ambientazione l'ho creata io stesso”.

“In termini di revisione, Richard Hetley ha fatto un grande lavoro nell'editing del ‘Regno del Re Serpente’. Un buon editor è come una rete di sicurezza. Uno scrittore - qualunque scrittore - di tanto in tanto commette errori. È meravigliosamente rassicurante avere un editor a portata di mano in grado di individuare eventuali problemi, o anche solo aree in cui l'autore non sta facendo del suo meglio, e capace di intervenire per sistemare

le cose”. “Ora, mentre inizio a guardare ai futuri libri della serie, le idee di Dave e Jamie sono il punto di partenza per quasi tutto. Ho discusso a lungo con loro due del prossimo libro di Fabled Lands, ‘Solitarie distese sabbiose’, e ho annotato ogni idea, ogni pensiero sulla lore di quell’universo che mi hanno menzionato”. Paul nota che l’accenno al prossimo libro ha acceso in te una piccola scintilla di interesse. “Forse potremo parlare di The Lone e Level Sands, tra un po’”, dice, con l’ombra di un sorriso.

Vai al 5.

12

C’è una nuova statistica che hai introdotto nel settimo libro, il “Nahual”: ci puoi spiegare che cos’è e come funziona?

“Penso che uno dei problemi del sistema di gioco di Fabled Lands sia che non è facilmente scalabile con personaggi molto potenti. In virtù della flessibilità e del finale aperto della serie, è possibile per i giocatori massimizzare le proprie abilità e raggiungere un livello incredibilmente alto... E a quel punto la difficoltà dei vari combattimenti e le sfide all’interno dei libri diventano piuttosto minime”.

Si gratta un attimo la barba, che probabilmente è un po’ più bianca di quanto vorrebbe, e poi continua. “La meccanica del Nahual è un tentativo di riequilibrare questa criticità. Nel ‘Regno del Re Serpente’ - e nel prossimo, ‘Solitarie distese sabbiose’ - questa statistica rappresenta il focus spirituale del giocatore nei regni crepuscolari, dove il sogno incontra la realtà. In termini di meccaniche, rappresenta un approccio molto più ‘chiuso’ al combattimento, che elimina molti dei vantaggi dei personaggi con abilità molto elevate e di alto livello”.

“Esiste solo un numero limitato di modi in cui i giocatori possono aumentare il proprio



Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro in compagnia di Dave Morris

valore di Nahual - precisa ancora - Solo un numero limitato di oggetti sarà di aiuto, nei regni del crepuscolo. Il livello non fornisce benefici nel combattimento spirituale. L’unico vero vantaggio di avere un rango molto alto è che, quasi certamente, si avrà un punteggio di Resistenza molto più elevato. A parte questo, il gioco è paritario sia per i personaggi di basso che per quelli di alto livello”.

Vai al 5.

13

Ci puoi svelare quali sono i piani di Morris e Thomson per il futuro?, ti arrischi a chiedere.

Uno sguardo di tremendo orrore attraversa il volto di Paul. “Io... Non posso”, sussurra. “Se solo rivelassi una parola dei loro segreti,



Mi... punirebbero. Terribilmente. Terribilmente. Quindi...". Non dirà più una parola sull'argomento. E, per un brevissimo istante, lo vedi come l'uomo distrutto che è veramente. Vai al **19**.

14

Paul ti fissa per qualche secondo da sotto la visiera del berretto, che sei sempre più convinto sia semplicemente un orpello inutile e una dimostrazione della sua stessa insicurezza.

"Me lo hai già chiesto", ti fa notare visibilmente seccato. All'improvviso, tira fuori lo smartphone, scrive un breve messaggio Whatsapp, quindi tocca "Invia". Rimette il telefono in tasca prima che tu abbia la possibilità di sbirciare il contenuto.

"Forse dovremmo andare avanti", propone. "Magari con qualche nuova domanda". Decidi che è più appropriato chiedere informazioni su Fabled Lands. Annota la parola chiave SALVATAGGIO sul tuo Foglio di Avventura o, poiché probabilmente non hai un registro a portata di mano, scrivilo semplicemente su qualsiasi pezzo di carta nelle vicinanze. Assicurati, tuttavia, che non sia qualcosa di importante: non scriverlo a margine delle tue ultime volontà, per esempio, o all'inizio di una lettera in cui confessi una cotta segreta per l'unico, vero amore della tua vita. Sarebbe, nella migliore delle ipotesi, fonte di confusione. Ma se hai accanto a te un biglietto del treno usato o la lista della spesa, sarebbe l'ideale; sentiti libero di scarabocchiare la parola chiave su quello.

Quando hai trovato il supporto giusto su cui scrivere, vai al **5**.

15

Che cosa hai in programma per il futuro?, domandi. Stai ufficialmente lavorando al libro numero 8?

"Ci sono due libri di Terre Leggendarie in lavorazione proprio ora", risponde Paul. "A breve uscirà, riscritto da zero, il libro di Dave della serie Golden Dragon "Castle of Lost Souls" (edito tra i librinostri di Lgl con il titolo "La Rocca del Demone", ndr), trasformato in un volume di Fabled Lands Quest, proprio come Dave e Jamie hanno fatto con "Keep of the Lich Lord" (anche questo pubblicato nella collana amatoriale di Lgl con il titolo "Il Signore dei Lich", ndr). Lo stile dei libri di Golden Dragon, tuttavia, non corrisponde perfettamente a quello di Fabled Lands, quindi abbiamo dedicato un po' di tempo a rielaborarlo, per assicurarci che alla fine ci fosse il giusto feeling di un libro di FL.

C'è stato bisogno di un po' più di lavoro, ma è quasi finito", assicura.

"E, naturalmente, c'è l'ottavo libro di Fabled Lands, 'Solitarie distese sabbiose'. Ci sto lavorando; Al momento ho scritto circa 750 paragrafi e la mappa sta iniziando a riempirsi. Detto questo, confesso che non tocco il testo da circa un anno - per diversi motivi, alcuni creativi, altri pratici. Ma finirlo è in cima alla mia lista delle cose da fare".

Vai al **19**.

16

"Abbiamo finito?" chiede Paul, alzandosi.

"Forse... Solo un'altra domanda", proponi. Aggrotta la fronte e si siede di nuovo. Può una persona sedersi con rabbia? Se è così, lo fa.

Chiedi informazioni sul prossimo libro della serie? Vai al **15**.

Chiedi aggiornamenti sui libri dal 9 al 12? Vai al **7**.

Chiedi notizie di Dave Morris e Jamie Thomson? Vai al **13**.

Oppure, se preferisci concludere l'intervista, vai al **10**.

17

Mentre prepari le domande finali, una cameriera porta un vassoio con un paio di fette di crostata al limone. “Una porterà gioia, l'altra una morte dolorosa”, mormora. “Solo se risolverai l'enigma potrai...”.

“Faresti meglio a darcele entrambi”, taglia corto Paul e comincia a ingurgitarle una dopo l'altra.

Ben presto ha mangiato tutto, fermandosi solo per togliersi un po' di zucchero a velo dal labbro superiore.

“Ma non sono state avvelenate?” chiedi.

“Oh, lo erano”, risponde. “Ma ho l'immunità alle malattie e ai veleni. Sul serio, mai uscire di casa senza!”.

Lancia un dado. Oppure scegli semplicemente un numero compreso tra 1 e 6.

Se ottieni 1-3, vai al **18**.

Se ottieni 4-6, vai al **3**.

18

“In realtà, ora che ci penso, questa settimana ho saltato la visita al tempio di Maka”, confessa Paul. “Ho deciso invece di spendere i miei soldi scommettendo su una corsa di cani. Le probabilità che Lightning Tuesday vinca...”. All'improvviso cade morto. L'intervista, a quanto pare, è conclusa.

Vai al **9**.

19

Se la casella qui sopra è vuota, spuntala adesso e vai al **16**.

Se era già spuntata, vai al **33**.

20

Paul è un po' sollevato. Il suo umore sembra finalmente migliorare un po'. Annota la parola chiave GRATO sul tuo Foglio di Avventura o su qualsiasi pezzo di carta non troppo importante che hai dappresso. Magari su un muro, o una porta vicina. Oppure su un ani-



Jamie Thomson

male, con un pennarello, purché la bestiola sia abbastanza grande per scriverlo e non si muova troppo velocemente. Qualcosa come una tartaruga sarebbe l'ideale. O semplicemente, ricordalo.

Poi, quando hai finito, vai al **5**.

21

All'improvviso, intorno a te erompe un boato assordante e il tetto del bar svanisce in una grande esplosione di dinamite. Ti rendi conto che un elicottero è sospeso sopra la tua testa, i rotori spazzano polvere e fumo. Una corda scende serpeggiando dal portello laterale e Paul l'afferra al volo. Il veicolo inizia a salire, trascinandolo via nel cielo. In mezzo al rombo delle pale, lo senti gridare: “Sai che c'è, penso che terminerò qui questa bella chiacchierata! C'è una vendita due per uno di librerie Ikea, ma solo per oggi. Addio!”. E con questo l'elicottero lo porta fuori dalla vista. L'intervista è conclusa.

Vai al **9**.

22

Per cominciare, potresti fornirmi una breve biografia?, lo interroghi. La tua età, provenienza, lavoro: tutto quello che i



lettori italiani dovrebbero sapere di te.

Se la casella sopra è vuota, metti un segno di spunta adesso oppure, se stai leggendo questo messaggio sul computer, ricorda semplicemente che è stato “spuntato” o qualcosa del genere. Non disegnare realmente un segno di spunta sullo schermo, sarebbe terribile. Se la casella era già segnata, vai al **14**. Se era vuota, continua a leggere.

Paul si muove a disagio. Questa, capisci, è una domanda che temeva. “Il mio nome è Paul Gresty”, comincia. “Sono originario del Nord-Ovest dell’Inghilterra, ma vivo in Francia da quasi vent’anni. Ho scritto un paio di librogame gioco e alcune app similari, come ‘MetaHuman Inc.’ e ‘Wraiths of Sentinel’. Incasso la maggior parte dei miei soldi scrivendo articoli su software 3D e artisti 3D, che è un modo piuttosto fantastico per guadagnarsi da vivere. Sono calvo”, conclude, con una punta di disprezzo per se stesso. Sì, è sicuramente qualcosa per cui è a disagio. Se chiedi come ha scoperto i librogame, vai al **6**.

Se vuoi cominciare a parlare di Terre Leggendarie, vai al **5**.

23

Mentre Paul sorreggia il suo cappuccino, il puntino rosso di un mirino laser gli compare sulla tempia e poi un proiettile gli si ficca dritto in testa, facendo esplodere frammenti di cervello dello scrittore per tutta la stanza mentre ti tuffi per ripararti. Nemmeno dieci secondi dopo senti uno stridio di pneumatici all’esterno e ti rendi conto che l’assassino ha tagliato la corda. Sei sopravvissuto, ma Paul non è stato così fortunato.

Poi la porta dei bagni del bar si apre e ne esce un clone di Paul, apparentemente illeso. Vedendo la tua espressione stupita, spiega: “Avevo un patto di resurrezione. Funziona solo contro i fucili di precisione. Sai, ho non

pochi problemi con i cecchini”.

“Ma tu... Rinasci sempre nei gabinetti?” chiedi, senza parole.

Annuisce. “Sì. Strano, vero?”. Abbassa lo sguardo verso la sua replica, disgustosamente deceduta, spalmata sul divanetto. “Troviamo un posto un po’ meno... Disordinato... Dove sederci?”.

Vai al **3**.

24

Puoi raccontarci brevemente come è andata la campagna Kickstarter 2015?

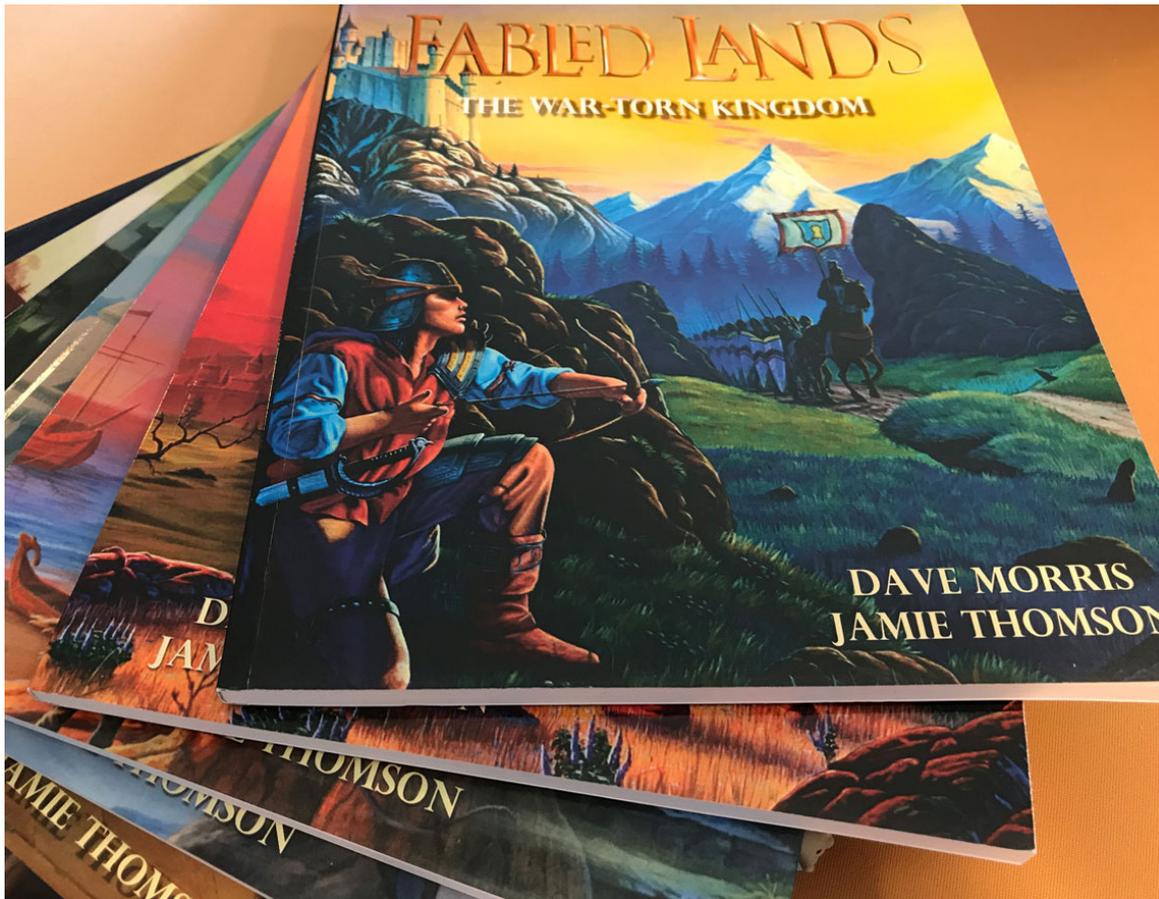
“Onestamente? L’ho trovata stressante e sconvolgente. Non avevamo ancora fatto molta strada nel Kickstarter quando Mikael Louys, il capo di Megara, ha fatto i capricci, ha cambiato la password della pagina Ks e ha annunciato che non avrebbe più rispettato le decisioni di pianificazione e budget che avevamo preso a quel punto, e che avevamo già comunicato ai sostenitori. Il suo ragionamento era in parte basato su alcune questioni piuttosto complesse dal punto di vista psicologico, credo, e in parte basato sull’avidità di biglietti verdi - ma nessuno di noi si aspettava che Kickstarter fruttasse decine di migliaia di dollari”.

Paul fa una pausa qualche istante, come se fosse tormentato da questo argomento in particolare. Ma poi, con sforzo visibile, prosegue. “Col senno di poi, se il team creativo - Dave, Jamie, Richard e io - avesse avuto accesso a Kickstarter, penso che lo avrebbe chiuso lì per lì, e poi avremmo riavviato tutto da zero, senza Megara. Purtroppo non c’era questa opzione. Da allora in poi il libro è stato creato in un’atmosfera molto ostile”.

Vai al **5**.

25

Paul aggrota la fronte, mostrandosi visibilmente a disagio per le continue domande.



Se hai la parola in codice GRATO, vai al 26. Altrimenti, decidi di fare le ultime domande dell'intervista, finché è ancora piuttosto propenso a fornire risposte semi-interessanti. Sei tu a indirizzare la conversazione verso i nuovi progetti all'interno dell'universo di Fabled Lands. Vai al **2**.

26

Rimuovi la parola in codice GRATO dal tuo Foglio di Avventura o da dove l'hai annotata in precedenza. Oppure, se semplicemente avevi deciso di ricordarlo... Smettila di farlo, adesso. Paul si mostra ancora un po' disponibile, forse tranquillizzato dal fatto che tu non abbia insistito troppo sulla sua storia personale. Se lo desideri, probabilmente puoi strappargli un'altra domanda. Quando ha scoperto per la prima volta Terre Leggendarie? Vai all'**8**.

Perché lui, in particolare, ha scritto "Il Regno del Re Serpente"? Vai al **4**.

I successi del Kickstarter 2015? Vai al **27**.

I suoi sentimenti riguardo a Kickstarter? Vai al **24**.

Se e come ha modificato il suo stile per adattarlo a Terre Leggendarie? Vai al **29**.

Il ruolo di Morris e Thomson nei nuovi libri di TL? Vai all'**11**.

La lunghezza del "Regno del Re Serpente"? Vai al **32**.

La meccanica di gioco del "Nahual" che ha ideato? Vai al **12**.

L'accoglienza degli appassionati al libro che ha scritto? Vai al **31**.

Che ne pensa dei librogame di Fabled Lands scritti dai fan? Vai al **28**.

Oppure, se preferisci, potresti concludere questa intervista e indirizzare la conversazione verso i futuri libri di Fabled Lands. In questo caso, vai al **2**.



27

I backer hanno finanziato la campagna Kickstarter 2015 in 45 minuti: una grande dimostrazione di fiducia!

A questa audace affermazione, Paul annuisce: “Non ci aspettavamo un simile livello di supporto. È stato molto toccante. Fabled Lands ha i migliori fan.

Questo sostegno dimostra quanto i libri siano aperti e rigiocabili, ma ci spiega anche quanti sforzi Dave e Jamie abbiano fatto per mantenere quell’interesse, tramite il blog di Fabled Lands e la pagina Facebook, e testimonia il divertimento che ne traggono a interagire con i fan.

E Richard Hetley ha fatto un lavoro fantastico, organizzando e promuovendo Kickstarter; questo mi ha aiutato moltissimo”. Per un brevissimo istante, un sorriso malinconico attraversa il volto cupo di Paul. E poi, con la stessa rapidità con cui è apparso, non c’è più.

Torna al 5.

28

Una versione amatoriale del nono libro è stata scritta da un fan, Sarven McLinton, e resa disponibile. Che cosa ne pensi di simili operazioni?

“Lo adoro e di tanto in tanto sono stato in contatto con Sarven per discutere del suo lavoro. Lo ha realizzato quando era piuttosto giovane: proprio quello che facevo io qualche anno fa, scrivere libri fanfiction. Questi prodotti costituiscono un genere a sé stante; tendono a essere scritti da autori che conoscono a menadito le regole e l’universo di una particolare ambientazione e che si avvicinano a tale setting con una creatività folle, cruda, a volte anche rozza. Tutto ciò può combinarsi per creare risultati a volte straordinari”.

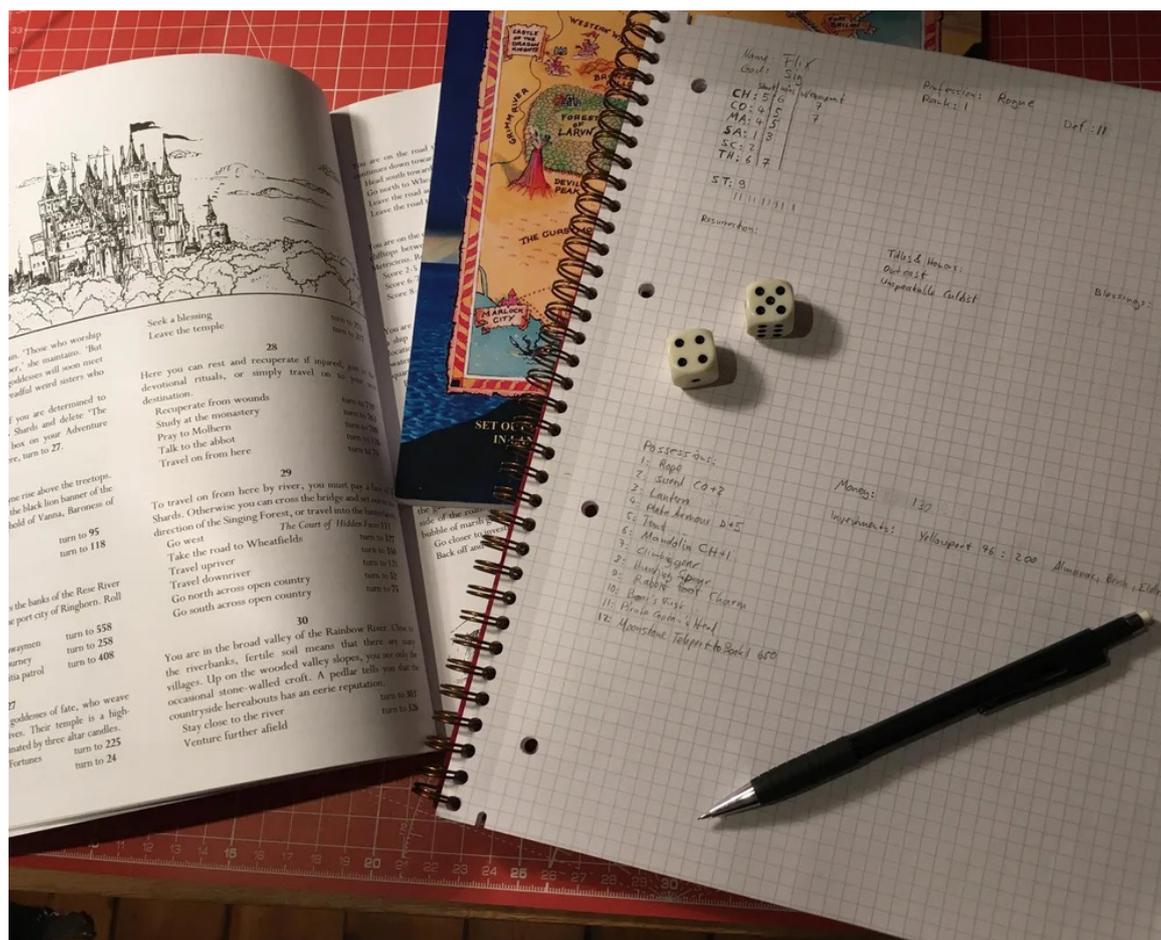
Vai al 5.

29

Hai dovuto modificare il tuo stile o le tue idee per rendere il libro 7 più simile agli originali?

Paul riflette per qualche secondo su come rispondere al meglio a questa domanda. Poi, apparentemente senza motivo, ti svela: “Sto imparando a suonare il piano. A volte passo settimane a studiare un pezzo, esercitandomi intensamente, sera dopo sera... E quando finalmente lo eseguo per il mio insegnante di pianoforte, riesco a suonarlo velocemente e con un tempismo perfetto. Lo svolgo con ogni nota esattamente al posto giusto, senza sbagliarne neanche una... E appena finisco, il maestro mi guarda negli occhi e mi dice: ‘Paul, è stato terribile. L’hai interpretato senza alcuna sfumatura’. E, naturalmente, ha ragione. Quando suoni il pianoforte con mani precise e rigide, senza fluidità tra le braccia o le dita, senza espressività o senza un tuo stile particolare... Questo si trasmette fino all’esecuzione finale. Esibirsi è molto più che semplicemente suonare le note giuste al momento giusto”.

Ah, Paul sta cercando di costruire un’analogia, capisci. Fa una breve risata nervosa e ti trasmette la sensazione che riconosca di essere al di fuori della sua profondità oratoria. Ma va avanti, nonostante tutto. “La scrittura è simile. Dopotutto sono entrambi atti di espressione artistica. Dave e Jamie hanno stabilito uno stile molto essenziale per i libri di Fabled Lands. Questo è, penso, l’unico modo in cui si possono racchiudere così tanti contenuti e così tante storie diverse in un impaginato di 650 paragrafi o giù di lì. Credo di essere riuscito a ricreare abbastanza bene questo approccio essenziale. Ma ciò premesso, quando confronto il mio libro con quelli di Dave e Jamie, vedo enormi differenze tra le sfumature della scrittura. Io uso un discorso molto più diretto di quei ragazzi. Mi



piace usare il punto e virgola per congiungere le frasi molto più di loro. Ho calcolato che, in media, i miei paragrafi sono circa il 10 per cento più lunghi. Sono entrambi eccezionali nel creare un senso di luogo meravigliosamente evocativo, con pochissime parole, qualcosa in cui io invece non sono così abile. Ma queste sono differenze che, spero, rimangono in qualche modo invisibili alla maggior parte dei lettori”.

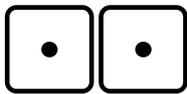
Continua. “Per quanto riguarda le idee... Quando ti approcci a una serie consolidata come questa, in particolare dopo un intervallo di circa vent’anni senza nuovi libri, penso che tu debba trovare un equilibrio tra fornire qualcosa di familiare e qualcosa di nuovo. Non puoi semplicemente rigurgitare le stesse storie, gli stessi incontri, che sono stati fatti prima - se lo fai, non stai aggiungendo nulla di valore all’esperienza. Allo stesso

tempo, quando lavori su una serie affermata, devi riconoscere che ti viene affidata una responsabilità, nei confronti degli autori, dei fan e anche del lavoro stesso. Devi cercare di identificare gli elementi che hanno avuto così tanta risonanza con i lettori e compiere alcuni passi per ricreare quella magia. Sarebbe irresponsabile abbandonare tutto ciò che è accaduto prima e fare le proprie cose”. “In ogni caso”, conclude, “non ho dovuto modificare nessuna delle mie idee per ‘Il Regno del Re Serpente’. Dave e Jamie si fidavano di me abbastanza da concedermi libero sfogo”.

Vai al 5.

30

A nessuno piace il risultato “nulla di rilevante”. Un “nulla di rilevante” è l’assenza di qualcosa di eccitante. Magari, se cerchi di



viaggiare alla svelta da qualche parte, potresti preferire non farti distrarre da avvenimenti casuali. Altrimenti, un “nulla di rilevante” è un’occasione persa per avventure divertenti. E così è anche oggi. Non avviene alcun incontro. Non ha luogo alcuna vicenda degna di nota. Le cose rimangono noiose. E prepari le tue domande finali.

Vai al **3**.

31

Come è stato accolto il tuo lavoro dalla community dei fan di Terre Leggendarie?, domandi.

“Sono al corrente che alcuni giocatori ritengono il libro eccessivamente difficile - ed è vero che ho mirato alla difficoltà, specialmente per i fan di lunga data, che hanno giocato ai libri esistenti dagli anni Novanta e li conoscono dentro e fuori. Tuttavia, TL attira ancora nuovi lettori e temo che potrebbero scontrarsi contro un muro, giocando al ‘Regno del Re Serpente’. Se fosse un videogioco, pubblicherei una patch. In formato testo, dovrò riequilibrare le cose in altro modo, magari nei libri futuri. A proposito, consiglio vivamente il videogame Fabled Lands di Prime Games. Fa un ottimo lavoro nel ricreare l’atmosfera generale dei libri, introducendo molti nuovi elementi nel mix. Roba eccezionale”.

Vai al **5**.

32

Con 1.200 paragrafi, il tuo libro è senza dubbio il più esteso della serie, gli fai notare. C’è un motivo particolare?

“Questo primato è dovuto a un mix di eccessiva ambizione, mancanza di moderazione e mancanza di scadenze fisse”, risponde schiettamente. “Dovrei imparare a scrivere con più brevità; finisco per creare molto lavoro extra per me stesso”.

Vai al **5**.

33

Conclusa l’intervista, Paul si alza e finalmente si toglie il berretto da baseball. E lì, inciso sulla fronte, vedi un sigillo arcano, segno di morte e rinascita. Un simbolo che contrasegna Paul Gresty come il Prescelto di Nagil. Pronuncia una formula magica, la voce diviene innaturalmente profonda, e una ruota vorticoso di fuoco divino scolpisce un grande portale nel muro del bar dietro di lui. Estrae un’immensa spada bianca che non avevi notato prima e la solleva con entrambe le mani, pronto alla battaglia.

“Che ne pensi di quest’arma?” chiede, sopra il ruggito della realtà distorta che circonda entrambi. “Di norma, una lama simile genera un bonus di +8, ma l’ho potenziata presso la fucina di Molhern, a Golnir. Non è specificato alcun bonus massimo di combattimento, quindi tecnicamente, ripeto, tecnicamente, mi è permesso farlo. Bene, grazie per la chiacchierata! Ci vediamo in giro!”.

Con ciò Paul Gresty - l’uomo, il mito - attraversa il portale verso un altro regno. Il varco si chiude dietro di lui e rimani solo con il suo cappuccino quasi finito.

Congratulazioni, hai raggiunto con successo la fine di questa intervistagame. In realtà non è stato così difficile, ma in ogni caso diciamo che potrebbe valerti un patto di resurrezione gratuito da qualsiasi tempio di Nagil la prossima volta che ti avventurerai nei regni descritti nella serie Fabled Lands/Terre Leggendarie.

Se vuoi sapere come Paul avrebbe potuto rispondere a domande diverse, puoi ricominciare dal paragrafo 1. Oppure potresti semplicemente leggere il testo dall’inizio alla fine, senza preoccuparti del formato libro-game. Il che, siamo onesti, è probabilmente quello che hai fatto comunque. 

Tutto quello che c'è da sapere sul ritorno alle scene di Steve Jackson

SECRETS OF SALAMONIS

L'ANALISI FIUME

di Mauro Longo

Premessa della Redazione: Il nostro buon Mauro Longo è tornato di recente a giocare l'ultimo librogame di Steve Jackson e ci ha mandato il mese scorso una recensione dettagliatissima, scritta praticamente sotto l'ombrellone! Il pezzo ci è sembrato talmente interessante e ampio, oltre che analitico, da spingerci a pubblicarlo sul Magazine. Trattasi infatti più di un approfondimento a 360 gradi che parla del libro, ma anche di molto altro.

Il volumetto è disponibile a oggi solo nella versione in lingua inglese e può essere acquistato comodamente da Amazon o altre piattaforme online.

Il vecchio leone è tornato, e ha gli artigli ancora affilati.

E no, non sto parlando di me stesso, finalmente tornato a recensire su queste amate pagine un nuovo librogame della serie Fighting Fantasy dopo oltre dieci anni (ma cosa diavolo ho fatto di meglio in tutto questo tempo?), bensì di Steve Jackson.

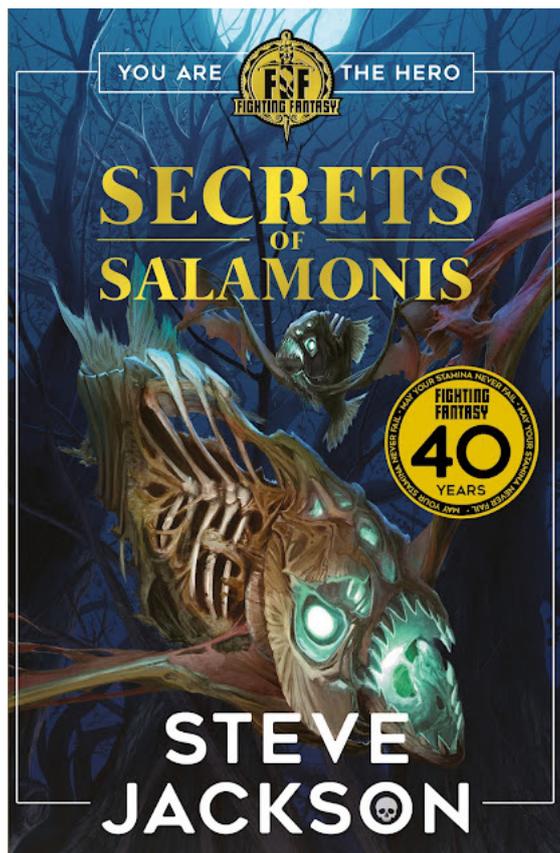
Steve Jackson inglese, per l'esattezza.

Sì, proprio lui.

EGLI.

Per chi ancora non conoscesse il Maestro,

Steve Jackson è il genio folle e visionario che oltre 40 anni fa ha letteralmente creato dal nulla il concetto di librogame, assieme al socio di una vita Ian Livingstone. È l'uomo che non solo ha inventato il librogioco per come lo conosciamo, con regole, schede del personaggio, prove, combattimenti, enigmi e dadi, ma quello che è anche rimasto nei decenni il simbolo della genialità creativa di questo settore, del true true path estremo, dell'umorismo british, della continua volontà di sperimentazione (finché ha scritto).



L'autore probabilmente più rappresentativo dell'intero comparto, assieme a Joe Dever e Dave Morris.

A 40 anni esatti di distanza dalla pubblicazione del seminale *Warlock of Firetop Mountain*, per celebrare il quarantennale della serie – di recente rilanciata – Jackson torna a rimettersi in librogioco e sforna un nuovo titolo, perfettamente inserito nel suo ciclo più amato, quello legato alla città di Salamonis, al continente di Allansia e ai tre malvagi stregoni Oldoran Zagor, Balthus Dire e Zharradan Marr che lo minacciano.

Ma prima di analizzare il librogame in sé, una raffica di premesse.

PREMESSE

Prima: lo scrivente è un ammiratore sfegatato dell'autore e della sua opera, di *Fighting Fantasy* e del ciclo dei tre stregoni. Una gruppie, praticamente. La decina di pubblicazioni e articoli a tema su LGL lo possono testimo-

niare. Questa recensione non sarà oggettiva.

Seconda: Jackson non è molto in salute ultimamente. Ha superato i 70 anni e ha la malattia di Parkinson (non vorrei sbagliare; anzi sì, vorrei sbagliare). Nonostante la sua buona volontà e il suo entusiasmo, il librogame è stato scritto “con Jonathan Green” e non è dato sapere a quanta percentuale di ideazione e stesura corrisponde quel “con”. Ovviamente, anche Green è un autore spettacolare ma il problema non è tanto nella qualità del libro quanto nella possibilità di riconoscere e attribuire il marchio distintivo del Nostro all'interno del meccanismo narrativo del volumetto. In questa recensione assumeremo che il libro sia stato ideato, progettato e abbozzato quasi completamente da Jackson e che Green abbia contribuito allo sviluppo e alla stesura dei singoli paragrafi, e si sia occupato di editing, test e revisioni.

Terza: *Secrets of Salamonis* è un librogioco che non può essere “esperito” in maniera completa come opera a se stante, né dal punto di vista narrativo né da quello del gioco, ma è indubabilmente e volutamente il tassello di un più ampio mosaico composto dalle opere di Jackson (e non solo), mosaico che comprende principalmente i librogame *Lo stregone della montagna infuocata*, *La rocca del male* e *La creatura del male*, il romanzo *Missione disperata* e, anche se qui meno importante, la miniserie *Sortilegio!*

Il libro è densissimo di citazioni, pieno di rimandi e con una trama intrecciata a quella degli altri testi qui elencati. Molte situazioni possono essere risolte al meglio solo se si conoscono i cliché e i riferimenti agli altri volumetti (per esempio la scena del campo di addestramento nella foresta o il sogno in cui si ripercorrono i meandri della *Montagna Infuocata*). Quello che superficialmente potrebbe essere considerato come un difetto del titolo, è tuttavia una sua precisa scelta

contenutistica e stilistica che va accettata così com'è, nel contesto di un'opera che è anche tributo alla storia editoriale della collana e a quella autoriale di Jackson. Prendere o lasciare.

Quarta: Questo librogame non è un'opera concettuale, un capolavoro della letteratura fantastica, un concentrato di innovazione, contenuti significativi e profondità. È un volumetto di avventure per ragazzi (anche ragazzi cresciuti), a metà tra gioco e narrativa, con finalità di puro svago e divertimento. Se il librogame può essere anche impegno, politica, sperimentazione, gioco intellettuale e finezza letteraria, ebbene questo non lo è: *Secrets of Salamonis* è e vuole essere ludonarrativa di consumo, un tributo alla serie in cui si innesta e un'opera derivativa di tutto il lavoro fatto dagli autori nei precedenti decenni.

Fatte queste considerazioni, andiamo a cominciare.

SALAMONIS A VOLO D'UCCELLO

Secrets of Salamonis è il ventesimo librogame della serie *Fighting Fantasy* pubblicato da Scholastic, uscito nel 2022 in occasione del quarantennale della nascita della serie, e – se non ho fatto male i conti – è il settantacinquesimo librogame dell'intera collana, contando anche alcuni spin-off. Il libro sancisce il ritorno di Steve Jackson alla tastiera dopo 36 anni ed è stato lanciato in corrispondenza dell'evento *Fighting Fantasy Fest 4*, tenutosi in Inghilterra nel 2022, alla presenza di autori e fan sfegatati della serie. Si presenta come un volumetto brossurato del formato canonico della serie, grossomodo un A5, in bianco e nero all'interno, con copertina a colori e un totale di 480 paragrafi, per quasi 400 pagine ben illustrate comprensive di schede e regolamento.

La struttura del libro è a checkpoint, con u-



na serie di missioni parallele che si possono scegliere dopo le fasi iniziali della vicenda. Le quest vanno fatte tutte, comprese ogni missione "segreta" che si riesca a recuperare, ma sceglierne l'ordine è molto importante ed è a discrezione del giocatore. Il gameplay è quello di una complessa e intricata missione da compiere, con un unico finale di vittoria al paragrafo 480 e innumerevoli esiti di sconfitta impliciti o espliciti lungo tutto il dipanarsi della vicenda.

Tuttavia, anche se all'inizio il gioco appare molto libero e il libro pare offrire molte scelte e possibilità alternative, le ultime fasi della storia verranno a chiedere un conto salatis-



simo delle cose fatte o non fatte in precedenza, e, soprattutto, degli oggetti accumulati nell'inventario. A quel punto si può davvero tornare a parlare di un true path serrato, a lista della spesa, come nella migliore/peggiore tradizione di Fighting Fantasy.

Come tutti i librigioco targati Fighting Fantasy, anche qui rimaniamo nell'ambito di un librogame semplice, dal regolamento molto elementare e basato sull'uso di due dadi a sei facce, anche se bisogna prepararsi a una bella dose di book-keeping. Semplice non vuol dire ovviamente "facile", e infatti la sfida è molto elevata, persino per i giocatori più scafati.

Il volumetto è inoltre funestato da alcuni errori minori e bug secondari, che i fan hanno già raccolto ed elencato, e andrebbero implementati nella giocata per renderla performante al 100%. Li trovate tutti qui:

[https://fightingfantasy.fandom.com/wiki/Secrets_of_Salamonis_\(book\)](https://fightingfantasy.fandom.com/wiki/Secrets_of_Salamonis_(book))

Completano il volume le – splendide – illustrazioni in bianco e nero di Tazio Bettin, artista italiano che finalmente riesce a nobilitare questa collana, molto spesso davvero carente in quanto alle nuove illustrazioni. La differenza si vede per esempio con l'Adventure Sheet in fondo al libro, riportata dalle pubblicazioni precedenti ed esteticamente imbarazzante. Bettin firma invece sia l'ottima copertina che le tavole a tutta pagina interne e la filler art che lascia arieggiare l'impaginazione, rendendoci anche un po' orgogliosi di tanta qualità italiana all'interno di un volume così speciale!

BENTORNATI IN ALLANSIA!

La vicenda narrata ha luogo in Allansia, il continente più esplorato (sia narrativamente che dalle popolazioni che ci vivono) del mondo di Titan, dove è ambientata la maggior parte dei titoli della collana.

Come già detto, i fatti del volumetto si innestano – e in parte anticipano – quelli delle altre opere dell'autore legate a questo mondo fantasy da lui creato. Questo, oltre a rendere il libro un tributo alla collana e all'opera di Steve Jackson, lo definisce anche come una sorta di prequel del ciclo dei tre stregoni e -implicitamente- dell'intera collana, virtualmente un "numero zero".

Il concetto di prequel si rivela anche nella definizione del personaggio. Mentre negli altri volumi citati il protagonista interpretato dal lettore è quasi sempre un avventuriero consumato, che si aggira per Titan in cerca di ingaggio, tesori o imprese da compiere,

qui si tratta di un apprendista avventuriero: un ragazzo (o una ragazza) che si reca nella capitale del regno con una spada alla cintura e un pugno di monete in tasca, guidato dalle raccomandazioni della madre lasciata al villaggio e dal sogno di diventare un eroe. Molti passaggi nel testo alludono inoltre al fatto che proprio l'avventuriero in erba di questo volumetto potrebbe diventare l'eroe già svezzato degli altri titoli.

Insomma, con un transfert perfetto tra personaggio e giocatore, TU arrivi a Salamonis in cerca di opportunità e seguendo il tuo sogno di avventure, per poi affrontare alcune peripezie iniziali, scoprire le meraviglie e i segreti della capitale, entrare nella corporazione degli avventurieri – sotto gli occhi bonari di un guildmaster ritratto proprio con le fattezze del buon Jackson – affrontare diverse missioni di difficoltà sempre crescente, accumulare gloria ed esperienza, per poi risolvere una terribile minaccia che incombe sull'intero regno, cavalcando infine verso il tramonto assieme alla banda di compagni che ti sarai fatto lungo la via, tra gli applausi della folla, e con il re che ti onora donandoti uno scudo con sopra le lettere "FF", evidente tributo alla collana...

Cosa potrebbe esserci di più celebrativo e archetipico?

Il regno di Salamonis rappresenta a tutti gli effetti uno scenario fantasy medievaleggiante estremamente tradizionale, con uomini e nani, orchi e goblin, elfi e troll, nella più canonica incarnazione del "Regno Buono Minacciato dal Male". E tuttavia, l'ambientazione è anche piena di trovate umoristiche e originali, riprese da quarant'anni di stratificazione del canone di Fighting Fantasy: mostri dotati di due teste che litigano tra loro, mercenari intrepidi ed efferati predoni, esseri stregoneschi e umanoidi dai tratti animali, leprecani dispettosi, divinità bislacche e mostri bizzar-



ri, culti demoniaci e micidiali poteri latenti.

Uno dei pochi tratti davvero distintivi della caratterizzazione di Salamonis è quella del ruolo degli avventurieri e delle gesta eroiche all'interno della società, della cultura e della politica del reame. Come visto anche nel romanzo *Missione disperata*, la nobiltà e i privilegi del regno sono infatti distribuiti anche a secondo dell'Amonour individuale: un insieme di esperienza, celebrità, valore e onore. L'Amonour si accumula compiendo gesta (buone) per conto dei sovrani o della brava gente, imprese che vengono poi cantate dai bardi e diffuse dalle chiacchiere dei cittadini. Questo elemento di ambientazione è anche



perfetto per gestire in gioco degli aspetti di crescita del personaggio, ed ecco che infatti questo librogame introduce per la prima volta tale parametro nella Adventure Sheet, la scheda del personaggio, con alcune meccaniche collegate all'aumento dei punteggi di gioco e alla possibilità di accedere a missioni sempre più ardue.

Andiamo a vedere un po' di meglio di cosa si tratta...

REGOLE VECCHIE E NUOVE

Parlando di meccaniche di gioco, *Secrets of Salamonis* adotta integralmente il regolamento base di *Fighting Fantasy* ma su que-

ste innesta diverse novità, come ci si aspetta dalla creatività mai doma di Jackson.

Per prima cosa, i punteggi iniziali del personaggio non sono i soliti, ma sono molto più bassi: quelli appunto di un personaggio adolescente e alle prime armi. Inoltre, come abbiamo detto, dopo la creazione iniziale è possibile tramite l'Amonour di aumentare i classici valori di Skill, Stamina e Luck tra una missione e l'altra, simulando così la crescita del nostro giovane eroe fino a raggiungere "lo standard" del classico personaggio di *Fighting Fantasy*, ma con una buona possibilità di personalizzazione offerta a chi gioca. Insomma, una vera e propria "fucina dell'eroe" che finora era sempre mancata.

Assieme a questo aspetto e all'Amonour, un'altra gradita introduzione è quella delle "abilità", talenti speciali che si possono acquisire man mano durante il gioco e offrono, in determinate situazioni, scelte speciali al lettore o vantaggi particolari al personaggio. Non è una novità assoluta della collana, ma di certo un funzionale ritorno, che aumenta anche la longevità del titolo. Tra questi talenti vanno citati sicuramente "Luck" e "Spelling".

Il primo è sgravatissimo: un talento che offre vantaggi fuori scala rispetto a tutti gli altri, perfino sconsiderati per il bilanciamento del gioco, e che risulta fondamentale per cercare di finire il libro senza imbrogliare. Il secondo è invece una ennesima variante delle regole legate agli incantesimi e agli enigmi, entrambe tanto care al buon Jackson, con in più, a mio avviso, un simpatico intento didattico. Prendiamoci qualche riga in più per spiegare di cosa si tratta.

In molti librogame della serie, e la cosa è stata inventata e inaugurata proprio dagli autori del primissimo titolo, appaiono enigmi e indovinelli basati su parole chiave da annotare, che poi diventano cifre tramite semplici

sistemi computazionali spiegati nel testo, e, infine, numeri di paragrafo a cui dirigersi.

D'altra parte, la serie Fighting Fantasy ha avuto varie declinazioni del concetto di magia e di incantesimi a disposizione dei giocatori e dei loro personaggi. Le principali di queste, quella de La rocca del male e quella di Sortilegio!, sono state inventate proprio da Steve Jackson.

Infine, come dichiarato più volte nelle interviste degli anni '80, la collana Fighting Fantasy aveva avuto un incredibile successo nelle scuole medie inglesi come sistema per invogliare alla lettura molti ragazzini dell'epoca, con un valore didattico quindi molto marcato.

Prendendo questi tre aspetti e mettendoli assieme, Jackson ha ideato per questo volume un nuovo sistema magico (il suo terzo!), molto semplificato e legato allo "spelling" quindi con valenza didattica e con un chiaro gioco di parole tra "formula magica" e "compitazione delle lettere", così importante nel mondo anglofono da necessitare veri e propri esercizi e tornei scolastici.

Il protagonista del gioco può quindi apprendere "lo Spelling", un talento speciale che rappresenta una forma di magia profetica, funziona tramite indovinelli in rima e con la compitazione di lettere e parole, e – tramite una tabella in fondo al libro – permette di trasformare le soluzioni di questi enigmi didascalici in numeri di paragrafo a cui dirigersi per ottenere vantaggi sostanziali nel corso delle varie missioni.

Insomma, una bella trovata di gioco che si fa molto apprezzare anche per il valore didattico (elementare) e la concentrazione mentale richiesta (leggerissima).

Un'ultima aggiunta regolistica, ma usata giusto ai fini di notazione e come una specie di sistema di parole chiave, è quella dei giorni della settimana. Questo aspetto potrebbe

essere uno degli apporti di Green, visto che appare – anche se con differente funzione – nel suo Stormslayer. In ogni caso, si tratta di un sapiente modo di gestire la progressione dei tempi dell'avventura, i riposi e le fasi finali della missione.

Molto importante, infine, la gestione dell'equipaggiamento, soprattutto per i tantissimi "oggetti-codice" che serviranno per il terrificante true path finale.

VOTI E CONCLUSIONI

Secrets of Salamonis è un volume che ogni appassionato di Fighting Fantasy e ogni fan di Steve Jackson deve giocare e non potrà non adorare. Tolto l'aspetto citazionistico e il tributo alla collana, il volumetto rappresenta comunque un ottimo titolo anche per l'appassionato generico di librigioco, da provare senz'altro per ritornare ancora una volta alla gloriosa "vecchia scuola" del librogame. Il neofita assoluto o il giocatore/lettore curioso, ma non scafato, potrebbero in parte subire la pesantezza di alcune scelte stilistiche, come l'alta difficoltà, il sostanzioso book-keeping e il true path finale a lista della spesa, che per dei pivelli smidollati non abituati a prendere schiaffi dagli autori ogni tre paragrafi potrebbero sembrare frustranti. Non ci si può fare niente, pazienza: cresceranno o moriranno nel tentativo, come noi della vecchia guardia abbiamo già dovuto fare decenni orsono...

D'altra parte, l'addestramento iniziale, l'eroe in erba che andiamo a interpretare e il contesto molto didascalico della vicenda danno a questo titolo l'aspetto di un vero e proprio "librogame di formazione", che in teoria dovrebbe stimolare i newbie totali a entrare in questo hobby. Speriamo sia vero...

Giocabilità: 8. Applicando le correzioni proposte dagli appassionati e calandosi nella vicenda con entusiasmo, Secrets of Salamonis funziona perfettamente. L'apprendimen-



to e l'utilizzo delle semplici regole di gioco avvengono senza problemi.

Difficoltà: 10/1. Doppio voto per questo valore: scegliete voi quello che preferite! Se prendete il titolo per come è pensato, un trial and error in stile vecchia scuola con checklist finale terribilis da completare per vincere, allora tutto funziona come dovuto.

Se volete solo godervi un libro in maniera sana, moderna e assertiva, pretendendo che basti compiere delle scelte sensate per arrivare alla vittoria, allora troverete il volume sbilanciato e frustrante.

Per smorzare il possibile sentimento di insoddisfazione, mi permetto di consigliare ai pivelli tre sgami che consentono di affronta-

re il gioco in maniera meno penalizzante:

- ottenere da subito il talento Luck, che permette di vincere quasi tutti i combattimenti senza grossi pericoli;
- a quel punto, aumentare tramite l'Amour principalmente l'Abilità (Skill) del personaggio, raggiungendo il punteggio di 12 prima della fine della partita;
- sfogliare il volumetto fino allo scontro finale, anche in caso di morte prematura, in modo da avere ben presenti tutti gli oggetti della lista della spesa finale, e sapere così a priori cosa serve per completarlo.

Longevità: 8. Apprendere il modo esatto di completare il volume prevede di rigiocarlo mediamente almeno una dozzina di volte; non meno di mezza dozzina anche applicando da subito tutti gli sgami proposti sopra. Si tratta quindi di una longevità "interna", basata sui tentativi di arrivare al finale, non tanto di una rigiocabilità successiva del titolo dopo il suo completamento. Dopo aver terminato la storia con successo, infatti, non ci sarà molto altro da scoprire e la soddisfazione ottenuta farà sì che non avrete bisogno di ulteriori partite.

Voto complessivo: 8. Non mi sento di dare di più a questo titolo, che ho comunque amato. Non è sicuramente un librogame perfetto, ma rappresenta uno splendido ritorno nel mondo di Fighting Fantasy nella sua esperienza più classica.

La Chicca: Il libro è letteralmente infarcito di easter egg e citazioni. Anzi, è quasi una vera e propria collazione di tributi pretestuosamente innestata su una classica trama fantasy avventurosa. Tra tutte le chicche, ho apprezzato particolarmente la citazione grafica di Jackson come guildamster nella tavola del paragrafo 120: dopotutto è davvero sempre stato lui quello che ci ha offerto in questi quarant'anni le più belle avventure della nostra vita... 