N. 92
Anno 22
Aprile/
Giugno
2016

Anonima Gidierre

Pubblicazione
Trimestrale
Amatoriale

La notte che bruciammo la Croma
- XXI trofeo RiLL, 2° classificato

Giocare GW
su smartphone

Tre nuove avventure:
Il terrore e la speranza - Pt.12 (D&D 3.5)
Vecchi guardiani, nuovi nemici (Dungeonslayers)
La miniera di Borek (L'Era di Zargo)

02

FIORISCE LA PRIMAVERA

E finalmente ci lasciamo alle spalle le buie e piovose giornate invernali per fare spazio alle lunghe ore di luce e tepore. Ovviamente questo può giustamente significare un ritorno agli spazi aperti, alle passegiate nella natura e ai primi capolini al mare e in montagna, ma niente ci vieta di lasciar ″fiorire″ anche la nostra parte ludico-creativa. Oltre alle fiere e convention di gioco che ripartono con i loro programmi periodici, possiamo anche approfittare della maggiore presenza di luce e calore (che, ci crediate o no, danno stimolo anche al cervello) per creare, scrivere, disegnare e inventare tutto quello che i nostri universi fantastici da sempre ci ispirano e ci stimolano. E un buon aiuto potrebbe essere, perché no, anche questo nuovo numero di Anonima Gidierre, ancora una volta miniera di materiale ludico pronto per essere giocato o solo indicazioni e idee che potete sviluppare con il vostro ingegno e la creatività che sicuramente avete. Tornano i "grandi classici dell'avventura" con i nuovi capitoli delle campagne per Midnight e Dungeonslayer, una corposa e interessante intervista (con salto indietro nel tempo compreso) all'autore di Librogame's Land e un inconsueto (almeno fino ad ora) articolo sulle App per smartphone targate GW. Non vi sembra abbastanza? State tranquilli, le sorprese non sono finite... le scoprirete solo leggendo!

LA REDAZIONE

SOMMARIO

Editoriale……..2

Fantasya

La notte che bruciammo la Croma…. (2° class. XXI trofeo RiLL)…….3

Avventure

Il terrore e la speranza - Pt.12 (D&D3.5)….8

Vecchi guradiani, nuovi nemici ……. (Dungeonslayers)……12

La Miniera di Borek (L'Era di Zargo)...15

Interviste/Reportage

Alla scoperta di Librogame's Land..20

Approfondimenti

Games WorkshAPP……..….26

Anteprime/Novità

Snaeland……30

REDAZIONE

Avatar del Dio Aglio
Drago Nero - El Campero
Funas - Max - Rael - Robin Hood

OSPITI

Davide Alberici
Tito Leati
Massimiliano Malerba

e, come sempre, (sculo!)
Yamamoto Kazuto,
con la partecipazione del suo fedele gatto **Merp**.

ANONIMA GIDIERRE

Webzine amatoriale distribuita gratuitamente via internet, in numero di copie variabile e non iscritta alla F.I.E.G. Tutte le immagini e i marchi qui riprodotti appartengono ai legittimi proprietari.

– – – – – – – – – – –

Per chi volesse scriverci, a scopo lodi, critiche, suggerimenti, materiale da pubblicare ecc...:

Anonima Gidierre
E-Mail: anonimagdr@yahoo.it
Web: www.anonimagdr.com

facebook

Profilo priv.: Funzine del Fantastico
Profilo pubblico: AnonimaGDR

– – – – – – – – – – –

Disegno di copertina: Giorgio Borroni
Disegni interni:
Luigi Castellani, Max
Impaginazione: Robin Hood
Webmaster: Robin Hood
Dominio Internet: www.xcon.it
Ringraziamenti: Tutti i Giocatori di Ruolo, in tutto il mondo!!

LEGENDA

Amarcord
Anteprime/novità
Approfondimenti
Avventure
Boardgames
Botte di cultura
Corrierino dei Pixie
Eventi
Fantacinema
Fantamusica
Fantasya
Interviste/reportage
Tridimensionale

la notte che bruciammo la croma

SECONDO CLASSIFICATO AL XXI TROFEO RILL

Eravamo in tre, al bar Calisto.

Eravamo io, il Belli che è il poeta del gruppo, e Bum Beano che stava tirando di brutto, tra spinelli e granite di caffè con panna. Sintetica, s'intende, perché a quel bar l'ultima panna vera l'avevano servita anni prima della guerra nucleare.

"Allora? Che famo 'sta settimana?", chiese alla fine il Belli.

Era un'oretta che stavamo a gambe incrociate e ormai la conversazione iniziava a scarseggiare. Rischiavamo di ascoltare un altro sonetto e, anche se il Belli il soprannome se l'era meritato, quando è troppo è troppo.

Me lo guardai, nell'aria settembrina, tutto di sguincio. Dovette notare lo sguardo, perché posò il bicchiere di Vodka sul tavolo. Il suo Motorola 3470, un braccio bionico di fabbricazione rumena ormai in disuso e che non avresti trovato manco sulle bancarelle di Porta Portese, criccò un suono stridulo e si arrestò.

"Ci andiamo a riprendere l'Olonnese" risposi, come se avessi detto la cosa più semplice del mondo, chessò, ci facciamo una birra.

La risata del Belli riempì di sarcasmo la saletta. Una prostituta in esoscheletro di lattex uscì ancheggiando dal bar, sotto gli sguardi muti dei soliti cacciatori di taglie da quattro spicci.

La saletta non era cambiata molto negli ultimi trent'anni, dalla guerra in poi, diciamo. Sempre gli stessi pannelli in finto legno, sempre le stesse *reclame* della birra Peroni. Gli avventori sì, quelli erano cambiati. Ora c'erano molti più italiani. Prima non se ne vedevano tanti.

Calisto è un bar storico e la Yakuza lo sapeva bene. Per questo l'aveva acquistato per farne un centro di smistamento di crack e puttane.

Bum Beano ragliò, gorgogliando la sua spuma di saliva e nicotina, come faceva sempre mentre rideva di cuore: "L'Olonnese? E chi ci entra a Villa Trastevere, tu? Chi ti porteresti per realizzare questa magnifica idea, fammi sapere: tua madre?"

Bum Beano era stato chiamato così dagli americani, dopo la guerra, per via della sua stazza.

"Semo quattro squattrinati…" disse il Belli.

"Tre" fece Beano.

"Quattro" corresse il Belli, picchiandosi in testa, con orgoglioso riferimento alla sua materia grigia. O forse all'innesto di magnificazione cerebrale Siemens *Sidewinder* a memoria solida, che gli aveva regalato sua madre con gli ultimi risparmi, prima di crepare.

Terminai il mio latte macchiato. Un bipede antisommossa della Polizia, ad armi estratte, stava scoraggiando i venditori di carabattole che si affollavano sulla fontana di Santa Maria in Trastevere.

"È troppo tempo che sta là" aggiunsi. "È ora che ce lo andiamo a riprendere, non vi pare?"

A quell'ora i gabbiani correvano lenti sopra i tetti, fermandosi solo per divorare qualche carogna che le squadre della Polizia avevano lasciato sul selciato a marcire. I gabbiani, mi ricordo di aver letto da qualche parte, una volta non erano carnivori. Non mangiavano carne umana, quantomeno.

Non si sa, pensai tristemente, *se fa più morti la Polizia, o ne fanno di più le squadracce di Gesù Yeti*.

Gesù Yeti lo chiamavano così perché era grosso come un orso polare, vestiva sempre di bianco, e in quanto a onnipotenza non ve lo devo spiegare io. Gesù era quello che si era preso l'Olonnese per appenderlo al muro del salone e mostrarlo agli ospiti durante le cene milionarie alle quali invitava la sua clientela di feccia russa o italo-bulgara. Lo teneva su una mensola, in bella vista, da tre anni. E già che c'era, visto che l'Olonnese era un cifratore della madonna, gli faceva cacare pure qualche bel cybervirus da rivendersi sul mercato nero.

E a noi, amici dell'Olonnese, francamente giravano un po' le palle, a

questo riguardo.

"Fammi capire" scarabocchiò col suo fiato fetido nell'aria Beano. "Dici che ti riprendi l'Olonnese. A parte il fatto che Gesù non ti farà avvicinare a meno di dieci metri dalle mura di Villa Trastevere senza incenerirti con le torrette laser, mi spieghi il resto del tuo gagliardissimo piano?"

E Beano un po' di ragione ce l'aveva, pensai. Villa Trastevere era una fortezza blindata con muri alti dieci metri fatti di lega militare sinterizzata, che andava da Ponte Cavour a San Pietro. Gesù se l'era fatta costruire su misura, inglobando pure i palazzi del Vaticano, dove celebrava i suoi festini a base di sesso e alcol. Ci andava con un trenino a levitazione magnetica blindato che passava sul passetto di Borgo. In questo era un po' conservatore. Ma tutto sommato, dopo tanto tempo che l'ultimo Papa era morto di tumore, bruciato dal fallout, se lo poteva anche permettere.

"L'Olonnese è amico mio" berciai imbruttito. "E io me lo voglio riprendere. E io so' er Capo. Ti basta?"

"Un ologramma più morto che vivo? Dentro 'n'ampolla di vetro? Ma chi te lo fa fa'?", squittì il Belli.

"L'Olonnese è un pirata coi controcazzi" disse Beano. "Su questo sono d'accordo. Quando era giovane ha tirato fuori i migliori virus mai visti in tutto l'Hinterland, fino ai Castelli. E forse dimenticate che il qui presente, con uno di quelli, è entrato in Banca d'Italia."

"Sì ma poi t'hanno beccato" osservò il Belli. Il braccio meccanico sferragliò. "Per poco non finivi a Regina Coeli…"

"Sì, ma gli ho dato parecchio fastidio" puntualizzò Beano. "Secondo te la macchina come me la sono comprata? Coi soldi che mi ha fatto fare l'Olonnese, perdio! Una Fiat *Duna* del periodo pre-bellico, in buone condizioni, sai quando me la sarei potuta permettere…" concluse, sputando saliva.

"Basta" lo interruppi. "Il piano ce l'ho. Ed è questo. Andiamo dal Sorcio. Diamo i soldi al Sorcio. Lui ci dà un piano. Vi piace?"

"Ah sì?", sbottò Beano. "E come lo pagheresti il Sorcio? Mi pare che qui a lavoro siamo messi un po' maluccio, o sbaglio?"

"Non guardate me" bofonchiò il Belli. "Devo ancora finire di pagare il Siemens. E cretino non ci voglio tornare."

Un extracomunitario, probabilmente uno dei profughi delle colonie lunari Lagrange 4 o 5, rantolò a pochi passi da noi, colpito da una manganellata a scarica di ioni.

"Beh" feci un larghissimo sorriso "a crediti stiamo messi male, no? A debiti benissimo, ma non ci aiuta di certo. Però l'Olonnese ce lo riprendiamo. E di brutto. Sono o non sono il Capo?"

"Allora come faresti?", chiese Beano.

"Allora, adesso ti dico come farei. Io dico che ti vendi la Duna. Col ricavato paghiamo il Sorcio" sentenziai.

Il bicchiere di Beano cadde e si ruppe sui sampietrini. Non rideva più come prima, lo smorfiosetto.

E il perché lo sapeva e lo sapete anche voi: quando il Capo dice qualcosa, quel qualcosa, a Roma, è Legge.

Beh, detto fatto. Andammo. Er Sorcio viveva in una caverna, una di quelle che si aprono sui fianchi di Porta Portese, dove la domenica si faceva il mercato, anni fa. Ci vendevano protesi meccaniche, droga, prostitute schiave, mezz'uomini di risulta dalle colonie, animali, mutanti, vecchi orologi, armi, innesti bionici. Pure qualche libro.

Entrammo. Ernesto, uno degli sgherri del Sorcio, che poi era il suo braccio destro, ci accolse e ci portò da lui. Il Sorcio viveva immerso dentro una vasca di venti metri di lato e alta sei, piena di acqua del Tevere, mantenuta in temperatura e bonificata da impianti a pompe, una cosa che doveva costare milioni, manco ci voglio pensare. Da trent'anni al posto del fiume c'era il *Canale*, un agglomerato di dieci o quindici livelli di baracche costruite in lamiera e PVC, e il fetore di quelli che ci vivevano dentro arrivava fino alla Piramide. Ma se sapevi cercare, là dentro, ci trovavi proprio tutto.

"Vabbè" esordì il Sorcio. Naturalmente non era lui che parlava, con un cavo neurale scriveva le parole su uno schermo a fosfori. Il Sorcio era una nutria mutante, strafatta di crack s'intende, di circa quattro metri e mezzo, e doveva pesare un paio di tonnellate. Era un capomafia temuto, aveva messo su un bel commercio di droga e per arrotondare vendeva un po' di tutto. Però era pure un tipo alla mano, visto che riceveva anche i miseracci come noi. I suoi virus erano tanto rinomati quanto costosi: c'era gente che aveva fottuto i migliori firewall bancari, grazie a lui.

"Allora, ce li avete i soldi?", brillarono i fosfori verdi. Ernesto intanto ci teneva sotto tiro.

Feci un cenno a Beano con la testa. Sembrava che si stesse privando di un rene. E forse era vero che se ne era privato, visto che una Duna è davvero merce rara.

"Cinquantamila, e ve sto affa' un regalo" scrisse sul monitor il Sorcio. Ernesto contò i soldi.

"Ma questo regalo io ve lo faccio solo perché fate una missione suicida, e io le amo, queste fregnacce. E poi perché Gesù mi siede in mezzo alle palle, voi lo capite."

Certo che lo capivamo: Gesù ormai era inarrestabile, e al Sorcio dava parecchia noia che gli pestassero i piedi negli affari.

"Dietro al Castello, dalle parti delle rovine di piazza Cavour, ci sta un canale di scolo" scrisse il monitor. "Andateci e buttate il virus in rete. Come fare non ve lo devo insegnare io. Le difese si abbasseranno in quel settore, dopodiché potrete gettarvi dentro. Vi troverete in un corridoio di servizio dove passano i monnezzari di Gesù. Vestitevi di conseguenza. Da là salite dritti al borgo e con un po' di fortuna…" rise, si vedeva da come arricciava il pelo bagnato e sporco dei suoi stessi rifiuti organici "…raggiungerete la sala dell'Olonnese. Se non v'ammazzano prima, ovvio."

Ringraziammo inchinandoci per baciargli la zampa lercia, un rituale antiquato al quale il Sorcio teneva particolarmente.

"Non vi scordate la EPROM" ringhiò Ernesto. "Serve a *flashare* i badge di riconoscimento. Senza quelli non farete venti metri vivi, dentro il borgo."

Il Belli afferrò la ROM e fece un inchino di rispetto, piegandosi. In risposta, Ernesto sputò in terra.

"Bene, eccoci qua, vestiti a nozze" bofonchiò il Belli.

Avevamo accroccato tre divise nere da monnezzaro, cucite alla bell'e meglio da una sarta amica mia. Tanto, di notte, nessuno avrebbe fatto questioni di stile.

"Intanto, a magnà, abbiamo magnato" notò Beano, che coi resti della vendita ci aveva guadagnato una carbonara coi fiocchi, di quelle a basso contenuto di radioisotopi.

Ci avvicinammo alle mura di Villa Trastevere. Era notte fonda. Il canale di scolo scivolava nel buio, verso Castel Sant'Angelo. La fortezza svettava, quasi interamente ricostruita in acciaio e cemento armato, sul vecchio basamento che risaliva agli anni anteguerra, e dominava il vasto canyon del Canale. Quest'ultimo, serpeggiando tra i colli, arrivava fino a Ostia. Non c'era soluzione di continuità, era un agglomerato putrido e maleodorante di baracche, quasi tutte sotterranee, a volte innestate dentro il sottosuolo, in cui vivevano forse venti milioni di persone. Il chiacchiericcio sommesso, insieme al fetore, imperversava per chilometri tutt'intorno, interrotto solo dal ronzio dei droni guardiani della Polizia.

"Se non la fai finita con quel cazzo di braccio, finirai per richiamare gli sbirri" fece Beano, rivolto al Belli che non la smetteva di contorcere il Motorola bionico. Evidente che eravamo tutti e tre molto nervosi.

Aspettammo che iniziasse il turno di mezzanotte, quando un gruppo di monnezzari entrò nel cunicolo.

"Dai, collegati a una presa pubblica e scarica 'sto virus nell'Hinterland" dissi al Belli, picchiando sul braccio buono. L'Hinterland, come tutti lo chiamavano, era la porzione di cyberspazio che va da Cisterna di Latina a Orte, passando per i Castelli e, ovviamente, la Capitale.

Il Belli inserì la presa neurale a un lampione pubblico. I suoi occhi si fecero vitrei e capimmo che era collegato nello spazio profondo della rete.

"Senti" fece Beano, con un ringhio da lupo "te lo dico ora che il nostro amico non ci sente: prega di non fottere tutto, hai capito?"

"A che ti riferisci? Parla chiaro, se hai coraggio."

"Lo sai a che mi riferisco. A Ninetta."

Lo presi per la collottola: "Ascolta Bum, a Ninetta ci penso io, ok? Tu pensa ai cazzi tuoi. Va bene? Sono stato chiaro?"

"Fai come ti pare" borbottò torvo.

"Fatto!", interruppe il Belli. Il virus del Sorcio è dentro. Ora speriamo solo che funzioni."

Andammo verso l'ingresso. Se tutto era davvero per la giusta, i badge avrebbero dovuto essere riconosciuti.

"IDENTIFICARSI."

La voce metallica risuonò nell'aria stantia della notte, e un faro d'allarme iniziò a ruotare. La torretta laser ronzava, tenendoci sotto tiro con lievi spostamenti.

"IDENTIFICARSI" ripeté la voce sintetica di donna.

"IDENTIFICARSI O SPARO. 5… 4…3…"

"Porco demonio" ruttò Beano.

"RILASCIO SICURA LASER. 3… 2…1…"

"Porco cazzo" dissi io.

"IDENTIFICAZIONE COMPLETATA" dichiarò la voce. "POTETE ENTRARE."

Ci guardammo, anche se era buio pesto e non vedevo altro che il lucchio sinistro del braccio del Belli.

Beh, almeno il primo pezzo era a posto.

Entrammo. Con movimenti della canna del fucile una guardia ci fece cenno di circolare.

Camminammo per un pezzo, c'era

un bel viavai.

Affrontai l'argomento. "Senti, quella cosa di Ninetta è acqua passata, c'è di mezzo una marea di tempo, io non credo ci siano problemi."

"Io invece sento una puzza di bruciato fortissima" rispose Beano. "Qui la questione mi pare facile… Troppo facile."

"Tu vedi sempre i vampiri, le streghe. Impara a rilassarti, piuttosto. Tra dieci minuti sarà tutto finito. Ci prendiamo l'Olonnese, lo mettiamo nei sacchi di monnezza, e usciamo dritti e filati da dove siamo entrati. Nessuno si accorgerà di nulla fino a domani. Sicuramente Gesù ha fatto gozzoviglie stanotte, e c'è un mucchio di rifiuti da raccogliere."

"Sarà" sospirò.

"Ragazzi, fate silenzio" ci ammonì il Belli. "Sto cercando di concentrarmi sulla navigazione."

Arrivammo alla piazzetta del borgo, uno slargo al centro di Villa Trastevere. C'erano diverse guardie, a fucili spianati. Ma a parte questo, non si vedeva anima viva.

"Andiamo, di qua" suggerì Belli. Era il Siemens, con la mappa del Sorcio, che lo guidava.

E speriamo che il Sorcio abbia ragione, e Beano abbia torto, pensai.

Dopo un buon quarto d'ora, giungemmo alle sale private di Gesù, in un palazzotto che dava su Via della Conciliazione, ora ridotta a conciliabolo di prostitute frequentato soprattutto da poliziotti. Tutto taceva. Tirai fuori il sacco nero della monnezza, tanto per darmi un tono.

Un po' la puzza di bruciato a dire il vero la sentivo anch'io, ma mi guardavo bene dal darlo a vedere.

Il Belli ci portò risoluto attraverso le sale vuote e i corridoi. Il finto marmo regnava sovrano. Dopo la bomba, trovare marmo vero era un'impresa fuori portata anche per tipi come lo Yeti.

La sala dei ricevimenti era un'ellisse oblunga, circondata da statue e colonne in plexiglass verniciato di bianco. Al centro c'era una pedana, sulla quale vidi la cosa più bella che potessi mai aspettarmi.

Beano rimase senza fiato e potei avvertire i suoi rantoli sordi, come se avesse un orgasmo.

"Anvedi!", esclamò il Belli.

Eh, già. Al centro della sala c'era una Fiat Croma. Una Croma vera, dell'87, a carburatori, 2000 iniezione, turbocompressa. Tutta argento cromato, con autentici cerchi in lega, e gomme *nuove*.

Per poco non mi sentii svenire. Non ne avrei rivista una uguale mai, fossi campato cent'anni. Stimai che potesse valere due, trecento milioni di nuove lire. Forse più.

"Fammela toccare…" disse Beano, avvicinandosi e cominciando ad accarezzarla sul cofano.

"Non c'è tempo" intimai. "Dobbiamo prendere l'Olonnese!"

E difatti il nostro amico era là, in una nicchia, al centro della sala. Obnubilati dall'apparizione dell'auto, non avevamo notato proprio quello che stavamo cercando. L'ampolla se ne stava ferma, ritta sul piedistallo, e l'Olonnese era sempre lui, il vecchio e caro pirataccio ologrammizzato, chiuso sotto vetro. E per la verità era davvero più morto che vivo, ma tant'è, ce lo volevamo riprendere. *Anche se a vederlo ora,* riflettei, *non è che sembrava lo stesso tipo che aveva bucato le difese perimetrali di BNL e Intesa, tanto per fare un esempio*. Sembrava smorto, smunto, passivo.

Ma era vivo, porco cane, ed era amico mio.

"Forza" esortai.

"Il sensore non mi segnala allarmi, ma non posso garantire" fece eco il Belli, avvicinandosi alla teca. "Ma a questo punto, non credo ci convenga rinunciare…"

"Ma no, perché rinunciare? Il bello comincia ora" disse la voce.

"Chi ha parlato? Chi è quel rotto in c…", ma avevo già capito, mentre la frase mi restava a mezza bocca, quello che stava succedendo.

Gesù Yeti. Era là, a centro sala, seduto su un trono stile impero, finto come veri erano invece gli abiti talari che portava addosso. Sul capo vestiva un cappello di ermellino e porpora, qualcosa che doveva aver trovato dentro i guardaroba papali. "Buonasera, amici" salutò infine, alzandosi.

"Ma è alto tre metri" disse piano il Belli, ingenuamente.

"Due metri e quaranta, per la precisione" corresse Yeti. "Le leggende popolari, voi lo sapete, esagerano sempre."

La sala, non si sa come, si era riempita di gente. Almeno dieci sgherri armati di fulminatori laser, armi rare e costosissime. Qualcuno, per la verità, mostrava con orgoglio vecchi revolver americani.

"Te lo dicevo io che era stato troppo facile entrare. Ma tu sei una bestia testarda, non è così?", ululò Bum Beano, risentito. "Maledette donne" fiatò poi.

"Calmo" feci io.

"È bello rivedervi, ragazzi" esordì la ragazza che era comparsa accanto a Gesù, spuntando da un accesso nascosto.

Dopo tanti anni, e la cosa mi faceva arrabbiare, era diventata ancora più attraente e bella di prima.

"Ninetta" chiamò Beano.

In tutta risposta, lei sorrise, poi scese i gradini e si avvicinò.

"Io gliel'ho detto, che il passato è passato" disse, accarezzandomi il viso. "Gliel'ho spiegato, che ormai non c'è più niente tra noi. Ma non ha voluto sentire ragioni… Lo Yeti lo sapete com'è fatto. È fatto così."

Insomma, caspita. Erano passati

quindici anni da quando io e Ninetta ce l'eravamo spassata. Ora, se questo avrebbe potuto o no lasciare strascichi io non potevo immaginarlo. Né potevo immaginare che il mio rivale in amore sarebbe diventato il criminale più potente del dopoguerra.

E pur sapendolo, per come sono fatto io, me ne sarei fregato.

"Va bene" dissi. "Abbiamo scherzato. Ora lascia andare Beano e il Belli, per favore. E tieniti solo me. Che ne dici?"

Gesù imbruttì. Si fece scuro, si avvicinò, mi fiatò sul naso. Abbassandosi parecchio, è chiaro.

"Ma con chi cazzo credi di parlare? Dove pensi di stare? In un film degli anni '80? Vuoi l'Olonnese? Mi dispiace, ma l'Olonnese mi soddisfa là dove sta. Hai qualcosa in contrario?"

Se il mio sguardo comunicò che avevo qualcosa in contrario, giuro che non me ne resi conto.

Fece un cenno a uno dei guappi, che puntò la pistola laser. Poi quello esplose due colpi. Vidi Beano cadere a terra.

Non lo sentii urlare, forse perché ero un po' in *trance* anche io.

Le gambe di Beano erano sparite. Come se non fossero mai esistite. Rimaneva il tronco, le braccia che gesticolavano inutilmente, e le bestemmie che lanciava.

"Non preoccuparti" sottolineò placido Gesù. "Non fa male. Il laser cauterizza… Poi, con tutte le protesi che vendono ai mercatini, non penso sarà un grosso problema."

Ninetta si accostò. "Vi lascia vivi, lo sai?", mi sussurrò, finta sexy, all'orecchio. "Gliel'ho chiesto io. Voleva solo rivedervi, scambiare due battute, tutto qui. In nome della vecchia amicizia."

"Grazie, gentilissima" replicai.

"E mò che famo?", chiese il Belli.

"Te lo dico io, che famo" rispose Gesù, chiamando col dito uno dei boys. "Staccategli il Siemens, ragazzi!"

"Noooooo" urlava come un animale il Belli. "Nun potete! Nun potete! Devo scrive li sonettiiii!"

Ma, come potete ben supporre, Gesù non è uno famoso per sentire ragioni.

Il Belli venne portato via di peso.

"Me la fai una cortesia?", chiesi. "Posso sedermi, prima che stacchi le gambe pure a me, un attimino dentro la Croma?"

"E sia!", concesse Gesù.

Insomma, mi sedetti. E quanto era bella, la Croma. Sedili in pelle nera, vera pelle. Volante di radica. Autoradio. Tutto assolutamente originale.

Mi appoggiai allo schienale. Chiusi gli occhi. Poi fosse quello che fosse.

È una settimana giusta giusta che sto al gabbio. La cella è comoda, tutto sommato. Pure fresca. Ho l'attacco di rete. Posso navigare nell'Hinterland quando voglio.

I pasti fanno schifo, ma questo lo sapevo: non è la prima volta che frequento la Regina. Certo, è la prima volta che la frequento senza gambe. Ma in fondo cerco di non pensarci troppo. Prima o poi, appena esco e avrò racimolato qualche spiccio, me ne vado a Tor Pignattara dal Guercio, che vende protesi a metà prezzo, e a me quasi le regala. Gli feci un sacco di favori ai bei tempi. Glielo dicevo sempre: un giorno, quando servirà, tienimi da parte un paio di Hitachi, di quelle buone. E se lo conosco, lo avrà fatto di sicuro.

È arrivato il pacchetto dal corriere. Trenta grammi di EPROM bella fresca.

Me la manda il mio contatto locale della Renaștere Dacian, la mafia rumena.

Mi dispiace per il Belli e Beano. Ma se la caveranno. Il Belli, in fondo, senza Siemens, penso che stia pure meglio. Beano sarà incazzato nero, ma tant'è.

Ninetta bella… Mi ha fatto piacere rivederla.

Certo, quello che Ninetta non sa è che i rumeni mi avevano ingaggiato già qualche mese prima.

Passando al Sorcio ben altro che un virusetto e qualche badge fasullo.

Non ci credevo manco io che una bomba tattica da due kilotoni potesse pesare meno di un pacchetto di sigari e passare gli scanner di Villa Trastevere. Ma è andata così.

Dentro la Croma, quel pacchetto m'è scivolato sotto il sedile. Capita pure questo.

Il detonatore è sulla ROM. Non devo fare altro che inserire il cavetto neurale e andare in rete.

Adesso mi accendo una sigaretta e mi connetto.

È una bella serata di settembre.

Non so se dalle colonie di Lagrange, lassù in orbita lunare, si vedrà il botto, ma da Regina Coeli io me lo godrò di sicuro.

Massimiliano Malerba

Massimiliano Malerba è nato nel 1971 ad Arpino (Frosinone).
Ingegnere aerospaziale, attualmente vive a Roma, dove lavora nel campo dell'Airport Management.
Da sempre affascinato dalla letteratura fantastica e fantascientifica, da alcuni anni scrive racconti, con i quali è stato premiato in diversi concorsi. Ha vinto il XVII Trofeo RiLL con "Il Funzionario", ottenendo in altre edizioni importanti piazzamenti. Con "Nella notte assetata" e "La conquista" è stato fra gli autori premiati di SFIDA, altro concorso bandito da RiLL, rispettivamente nel 2011 e nel 2013.
Nel novembre 2013 RiLL ha curato l'antologia "L'ostinato silenzio delle stelle" (ed. Wild Boar), che propone nove suoi racconti, di cui sei inediti.

Il terrore e la speranza

Parte XII

CAMPAGNA EPICA PER D&D 3.5, AMBIENTAZIONE "MIDNIGHT" DELLA FANTASY FLIGHT GAMES, DISTRIBUITO IN ITALIA DA NEXUS EDITRICE E GIOCHI UNITI – DODICESIMA PARTE

Note introduttive

Prosegue su questo numero dell'Anonima GdR la campagna per D&D 3.5 da giocarsi nell'ambientazione di "Midnight", pubblicata in Italia dalla Nexus Editrice, iniziata sui numeri precedenti.

Le avventure proposte sono tutte collegate e sono da giocarsi nell'ordine di pubblicazione.

I nemici e PNG di ogni incontro sono menzionati all'interno dell'avventura (il codice alfanumerico con carattere sottolineato fa da riferimento), mentre i loro dati sono riportati a fine avventura nella sezione NEMICI/PNG. Gli eventuali numeri progressivi servono solo a specificare tipologie diverse di nemici appartenenti allo stesso gruppo nell'incontro in corso. Si ricorda infine che i personaggi saliranno di un livello al termine di ogni avventura, indipendentemente dai PX guadagnati. Infatti, per la funzionalità della campagna, si considera che ogni avventura sia bastante a fornire ai PG un'esperienza sufficiente a passare al livello successivo, pertanto non sono riportati PX per i mostri/nemici sconfitti.

Capitolo 14 – Lo Stregone dell'Ombra

Trama per il master

Nell'avventura precedente i PG sono riusciti ad eliminare il secondo re della notte, il Sacerdote dell'Ombra, e questo ha messo notevolmente in allarme gli altri due servitori di Izrador. Mentre Zardrix è impegnato in un'oscura missione per conto del dio malvagio che verrà rivelata nella prossima avventura, Ardherin, lo Stregone dell'Ombra, ha escogitato un piano per eliminare una volta per tutti la regina Aradil e i PG. Lo Stregone vuole indebolire il Cuore del Bosco, il nexus del potere che alimenta il Bosco Sussurrante, per poi poter entrare a Caradul a rubare dei potenti libri magici custoditi nella biblioteca della regina. Grazie a questi libri sa di poter trovare un nexus del potere che gli garantisca l'immunità e possa così tornare a Caradul per sterminare la regina e i suoi eroi.

I personaggi saranno così impegnati prima a ridare potere al Cuore del Bosco, poi a sfuggire agli attacchi di Ardherin e allo stesso tempo ad eliminare la sua fonte d'immunità. Solo a quel punto potranno nuovamente fronteggiare il re della notte ed ucciderlo.

Introduzione per i personaggi

La vittoria di Cambrial e l'eliminazione del secondo re della notte, Sunulael, ha dato ulteriore vigore alle forze avverse al dio oscuro. I PG sono sempre più considerati gli eroi di questa era di tenebra e a Caradul ci sono importanti festeggiamenti in loro onore.

Aradil si serve spesso dei PG per risolvere scontri delicati e azioni di guerriglia importanti, mentre parla spesso con loro per escogitare un piano per eliminare anche gli altri due re della notte. Purtroppo questi servitori di Izrador sembrano scomparsi, come se avessero paura di farsi trovare dagli eroi.

NxM: in realtà i due supercattivi sono impegnati nei loro piani. In particolare, Ardherin ha avuto successo nelle sue ricerche degli ultimi tempi, ha individuato un potente nexus del potere di cui aveva sentito parlare, ossia la Radura del Prosciugamento (nuovo nexus). Lo Stregone lo usa per indebolire le difese di Erethor, togliendo ad Arith stesso l'energia vitale e spirituale che alimenta il Bosco Sussurrante (MID233) e il Cuore del Bosco (MID318), in modo da permettere ai suoi demoni e a lui stesso di entrarvi senza attivare le difese elfiche. Inoltre lo Stregone lascia alcuni elementali (BGR) a protezione del nexus.

Durante questo periodo di calma apparente, il Bosco Sussurrante e il Cuore del Bosco iniziano a perdere i loro poteri. Senza le difese magiche della foresta, iniziano ad entrare nel reame elfico potenti demoni (*NxM: invocati e mandati da Ardherin*) e questo inizia a preoccupare Aradil, anche se ancora non ha capito da cosa dipenda questo flusso di creature demoniache.

I PG vengono inviati a eliminare queste mostruosità in vari luoghi del bosco: alcuni scontri sono semplici, ma uno risulta più impegnativo, in quanto nella foresta si presentano varie creature temibili (ASF). Queste entità malvagie e potenti fanno preoccupare sempre maggiormente la sovrana elfica, che inizia a ricercare l'origine del problema (nella sua testa non è concepibile che il Cuore del Bosco stia perdendo il suo potere, quindi neanche pensa a quest'eventualità).

Tutto secondo i piani

Mentre Aradil porta avanti le sue ricerche sull'origine del problema del Bosco Sussurrante, Ardherin approfitta delle ormai inefficaci difese magiche di Erethor per entrare a Caradul nottetempo. Lo Stregone arriva invisibile alla biblioteca della città e ruba un tomo magico della regina elfica dagli Archivi degli Scribi (MID235), il quale tratta la locazione di alcuni potentissimi nexus del potere in Arith. Nel fare ciò uccide in modo devastante alcuni custodi e scribi elfici, e poi distrugge buona parte della biblioteca stessa. La regina e i PG sono svegliati di soprassalto dai bagliori dalle fiamme e dai rumori delle esplosioni, ma quando arrivano nella biblioteca lo Stregone è scomparso e resta solo distruzione, pertanto nessuno sa cosa sia accaduto con certezza. La situazione è tale che, per Aradil e personaggi, non è possibile sapere cosa sia stato distrutto e cosa manchi tra i libri della regina, pertanto non è facile capire quale fossero le mire di chi ha commesso quest'attacco. Mentre a Caradul tutti si chiedono cosa sia successo, Ardherin si reca presso le Scogliere di Pietra del Sole (MID320), della cui collocazione è venuto a sapere grazie ai libri rubati, e incanala tutta l'energia del nexus in se stesso, per diventare immune a tutti gli attacchi dei nemici. Lo Stregone riesce così a creare un legame permanente col nexus, il quale invia al re della notte stesso tutto il suo potere. Sino a quando il legame non viene eliminato, agendo sul nexus, Ardherin è immune a tutti i tipi di attacchi e danni, sia fisici che magici, compreso il vorpal della spada dei Torbault. Il rituale magico operato dallo Stregone richiede diverso tempo per essere portato a termine, pertanto Ardherin è fuori dalla portata dei PG per diversi giorni. Inoltre, a fine incantamento, lo Stregone lascia alcuni demoni (CGS) a protezione del nexus.

Il Cuore danneggiato

Nel frattempo, Aradil porta avanti i suoi rituali magici per capire cosa affligga il Bosco Sussurrante e, colta dal dubbio, invia i PG al Cuore del Bosco (MID318) a verificare cosa stia succedendo. Mediante le loro capacità magiche, i personaggi capiscono che c'è una forza superiore che sta risucchiando l'energia del nexus.

Tornati a Caradul e parlando con Aradil, gli eroi sono coinvolti dalla regina in un rituale che aiuta a determinare l'origine del risucchio. L'elfa comprende cosa stia accadendo al Cuore del Bosco, ossia che un altro nexus del potere è stato usato per operare un risucchio di potere deleterio; di conseguenza i PG sono mandati alla Radura del Prosciugamento, con l'obiettivo di eliminare questo drenaggio magico. Il nexus si trova nell'Isola di Asmadar, appena sotto le montagne Terrazza deli Anziani, e il viaggio è lungo (anche camminando nel vento) in una terra sconosciuta, ma senza grossi problemi.

I PG arrivano al nexus, ma a protezione della zona Ardherin ha lasciato i suoi guardiani (BGR). Appena i PG entrano nella radura, dai 4 vertici dell'area si materializzano 1 elementale anziano per tipo che attaccano i PG. Sconfitti i guardiani, i PG possono fare il contro-rituale, della durata

di qualche giorno, per terminare il drenaggio dei poteri da Erethor. (*NxM: il drenaggio magico ai danni del Cuore del Bosco è stato pesante, pertanto sono necessarie diverse settimane prima che il nexus della foresta di Erethor e di conseguenza il Bosco Sussurrante tornino a funzionare come in precedenza*).

Unica opzione: la fuga

Il gruppo di eroi non fa in tempo a tornare a Caradul, vittoriosi per l'eliminazione delle costrizioni magiche ai danni del Cuore del Bosco, che una nuova avversità colpisce la capitale elfica. Infatti Ardherin torna a Caradul, seminando panico e morte, con l'unico scopo di trovare i PG ed eliminarli, magari uccidendo anche Aradil.

I personaggi e la regina sono avvertiti dalle guardie elfiche di un attacco ai danni di una zona periferica del palazzo reale e si dirigono lì per affrontare i nemici. Di fronte a loro c'è il solo re della notte, ma non riescono a sconfiggerlo: lo Stregone semina morte e distruzione, sino a quando i PG e Aradil non scappano per non essere sterminati, constatato che Ardherin è immune ai loro attacchi, o sino a quando il servitore di Izrador non finisce le magie. Ad ogni modo si tratta di una sconfitta cocente e pericolosa per le forze del bene, con la popolazione elfica che cade in preda al terrore più nero in quanto tutti credevano che l'incantatore elfico fosse morto da eroe per la causa del bene (MID289) e invece se lo ritrovano contro come araldo e campione del male. A distruggere il morale degli elfi è il fatto che la loro regina abbia mentito loro e che, se Izrador è stato in grado di piegare al suo volere uno dei più grandi eroi di tutti i tempi, chissà cosa non possa fare di tutti loro…

D'altra parte Aradil e i PG devono darsi alla macchia per un po' di tempo, per non rischiare di essere trovati e uccisi da Ardherin. Sono giorni durissimi, ma la maga elfica usa i suoi poteri arcani per capire cosa possa essere successo: riesce così ad individuare di una traccia magica che indica il gran potere che avvolge Ardherin e la sua natura. Grazie a vari rituali e magie, cui partecipano anche i PG, viene individuata l'origine della traccia magica, ossia che un nexus del potere sta erogando l'immunità allo Stregone dell'Ombra.

Nuovo nexus, nuova corsa

I PG partono immediatamente alla volta delle Scogliere di Pietra del Sole, grazie ad un oggetto magico incantato da Aradil il quale permette di seguire il flusso magico lasciato da Ardherin. Gli eroi devono prima trovare la grotta, che è stata nascosta magicamente (serve almeno un'individuazione del magico e dell'invisibile), poi, una volta all'interno, devono vedersela con i guardiani (CGS) lasciati lì dallo Stregone.

Sconfitti i demoni, la dissoluzione del legame tra il nexus e il re della notte richiede un'azione doppia dei PG. Il rituale che lega Ardherin con il nexus è molto forte e deve essere rotto da entrambe le parti. Mediante una disgiunzione di Mordenkainen o un altro incantesimo di dissolvi magie, usati in un rituale, è possibile indebolire il legame dal lato del nexus, ma gli eroi capiscono che serve poi agire anche su Ardherin per completare l'opera, lanciando su di lui lo stesso incantesimo di dissoluzione usato sul nexus.

Battaglia per la vita

I personaggi tornano così a Caradul e spiegano ad Aradil la storia del rituale al nexus. La regina elfica suggerisce che convenga attendere lo Stregone dell'Ombra direttamente lì, in modo da potergli tendere una trappola. Se i PG lo cercassero altrove e recidessero la perte rimanente dell'immunità, lo Stregone, persi i poteri protettivi del nexus, potrebbe scappare e sarebbe allora quasi impossibile localizzarlo e sconfiggerlo. Aradil pensa piuttosto di preparare una zona di ancora dimensionale, in modo che lo Stregone non possa scappare una volta materializzatosi lì. Infine la regina decide di non ripristinare il Cuore del Bosco sino a quando non sarà stato sconfitto il re della notte, per evitare che lo Stregone possa ammascarsi di qualcosa.

Dopo qualche giorno è la volta del ritorno di Ardherin a Caradul, seguito da una scorta di demoni (DAT), con lo scopo di spazzare via la regina e i PG. Aradil fa scattare la sua zona di ancora dimensionale (*NxM: per qualche round Ardherin è ancora protetto, quindi i personaggi devono resistere ai suoi attacchi*), dopodiché i PG possono lanciare la disgunzione di Mordenkainen (o altro incantesimo di disolvi magie) per eliminare la protezione del nexus sullo Stregone. Ardherin si accorge della trappola, ma Aradil conclude la zona di ancora dimensionale e quindi lo Stregone non può più scappare. Segue lo scontro di lui e qualche demone coi PG, mentre gli altri demoni vengono combattuti da Aradil e dalle sue guardie.

Epilogo

Ucciso anche il terzo re della notte, la vittoria finale sembra più vicina, ma la carneficina operata dai demoni di Ardherin e, soprattutto, la scoperta da parte degli elfi di cosa sia capace il dio oscuro, potente a tal punto da piegare al suo volere anche uno dei più grandi eroi elfici di tutti i tempi, lasciano tremendamente scosso il popolo di Erethor. I festeggiamenti

sono meno suntuosi di quanto avrebbero potuto e Caradul è adesso una città di macerie da ricostruire.
Fortunatamente la regina Aradil riesce a ripristinare il Cuore del Bosco e il Bosco Sussurrante a protezione di Erethor.
Passaggio al 19° livello dei PG.

DEMICI-PDG - Cap. XIV

- ASF1 – Marilith (MM47).
- ASF2 – Glabrezu (MM46).
- ASF3 – Hezrou (MM47).

- BGR1 – Elementale anziano dell'acqua (MM90).
- BGR2 – Elementale anziano dell'aria (MM92).
- BGR3 – Elementale anziano del fuoco (MM93).
- BGR4 – Elementale anziano della terra (MM94).

- CGS1 – Balor (MM43)
- CGS2 – 2 Bebilith (MM45).

- DAT1 – Ardherin lo Stregone dell'Ombra (1): (MID288) Re della Notte, canalizzatore ermetico 20° sangue di drago. PF: 170; Iniz: +8; Vel: 9m; CA: 31; Att. base: +15; TS: T/R/V 14-/14/20; For 14, Des 18, Cos 18, Int 24, Sag 18, Car 14.
Sangue di drago: En. magica bonus +8, inc. rafforzato (x5), inc. bonus (x3), controinc. rapido, incantatore migliorato (x3: invoc. superiore, abiurazione, necromanzia), inc. inarrestabile +3, presenza terrificante.
Talenti: iniz. migliorata, tempra possente, riflessi fulminei, volontà ferro, incantesimi inarrestabili superiore, incantesimi in combattimento, inc. silenziosi (+1liv.), inc. immobili (+1liv.), inc. massimizzati (+3liv.), inc. rapidi (+4liv.), creare tal. magici sup., forgiare anelli, dote magica.
Qualità speciali (Re della Notte): scurovisione 18m, resistenza al danno 5/-, armatura naturale +3, immunità att. mentali, immunità magie morte, caratteristiche aumentate.
Canalizzatore ermetico: spec. Conoscenze, spec. Nemico, spec. Incantesimi (x4).
Equip: corazza dello Stregone (maglie elfica) +5 di Izrador, mantello di tenebra (+2 CA, +2 tutti i tiri salvezza, volare) di Izrador, anello prot.+5, anello libertà movimento, spada lunga +5 sacrilega di Izrador (+2 2/+1 7/+1 2, 1d8+7+2d6 (sacrileghi), 19-20x2), talismano magico superiore tutte le scuole (riduzione 1pm), bastone del canalizzatore di izrador (solo per re della notte, +5pm, evita la perdita di punti di COS quando si finisce no i pm sino al punteggio di COS, dissolve a contatto ogni magia di costrizione e imprigionamento (campi di forza, sfere elastiche, etc)).
Scuole note: invoc. inferiore, invoc. superiore*, abiurazione*, ammaliamento, necromanzia*, trasmutazione, illusione.
Incantesimi conosciuti: appresi da pergamene; riduzione costo: 1pm, riduzione ulteriore di 1pm su *; PM: 58 (35+5+18); CD: 17+livello inc., +1 su #, +1 su §.
(*NxM: il teletrasporto non esiste in Midnight, ma si suppone che Arderin lo abbia appreso mediante studi dedicati e facilitati dal dio oscuro*).
- DAT2 – 2 Marilith (MM47).
- DAT3 – 5 Glabrezu (MM46).
- DAT4 – 7 Hezrou (MM47).
- DAT5 – 10 Bebilith (MM45).

FUNAS

DAT1 – Ardherin lo Stregone dell'Ombra

Liv. 0 (10)	*Liv. 1*	*Liv. 2*	*Liv. 3*	*Liv. 4*
Prestidigitaz.	Identificare	Oscurità	Palla di fuoco*	Colpo infuoc.*§
Resistenza	Luminescenza	Res. energia*	Fulmine*	Pelle pietra*
Indiv. magico	Scudo*	Silenzio	Velocità	Paura*
Lett. magico	Dardo inc.*	Invisibilità	Cerchio mag.*	Sfera elastica*
Luce	Allin. imperscr.*	Splend. aquila	Prot. Energia*	Invis. superiore
Mano magica	Caduta morb.	Resist. orso	Distorsione	Confusione
Liv. 5	*Liv. 6*	*Liv. 7*	*Liv. 8*	*Liv. 9*
Cono freddo*§	Cat. fulmini*#	Rifl. Incant.*	Par. pot. stord.	Sciame met.*#
Onde affatic.*	Sfera congel.*	Immag. proiett.	Raggio polare*	Fermare tempo
Spezzare inc.*	Disintegraz.#	Gabbia forza*	Orrido avviz.*#	Disgiunzione*
Domin. pers.	Cerchio morte*	Temp. fuoco*§	Prot. incant.*	Par. pot. uccid.
Blocca mostri	Dis. mag. sup.*	Camm. vento	Muro prismat.*	Risuc. energ.*#
Muro forza*	Globo invuln.*	Onde easur.*§	Turbine*	Teletrasporto

VECCHI GUARDIANI, NUOVI NEMICI

AVVENTURA PER DUNGEONSLAYERS ADATTA A 4 PERSONAGGI DI 3° LIVELLO

Quest'avventura fa parte di una mini-campagna divisa in tre parti, il cui filo conduttore è la ricerca di uno strano oggetto magico bramato, all'insaputa dei PG, dallo spettro di un guerriero che vuole tornare agli antichi fasti. La campagna è ambientata nella Valle del Tuono, un territorio descritto in un vecchio modulo geografico della TSR del 1992 edito in Italia dalla Editrice Giochi. Per chi ne fosse sprovvisto nessun problema, basterà cambiare i nomi dei luoghi e riadattare la storia passata per inserire le avventure nella vostra ambientazione. La prima e la seconda parte di questa campagna sono recuperabili rispettivamente sui numeri 87 e 89 di AnonimaGidierre.

COSA È SUCCESSO FINO AD OGGI

Decisi a bloccare un intruso, i PG hanno scoperto un sotterraneo, nascosto sotto le rovine del vecchio mulino del villaggio di Kleine. Al suo interno hanno recuperato una mappa e una parte di una tavoletta d'ardesia, innegabilmente magica. Spinti dalla curiosità hanno seguito le indicazioni della mappa e si sono diretti alle colline Infuocate, dove hanno trovato una torre d'osservazione occupata da una banda di goblin. Sconfitti gli occupanti, nelle segrete hanno recuperato un secondo pezzo della tavoletta d'ardesia. Usando i due pezzi come bussola, i PG si apprestano adesso a recuperare il terzo ed ultimo frammento della tavoletta magica.

LA PALUDE DI GLOOMFENS

Probabilmente il luogo meno salubre di tutta la Valle del Tuono, la palude di Gloomfens è perennemente avvolta da una nebbia tossica che ostacola lo sviluppo e la permanenza di forme di vita in questo territorio. Innumerevoli pozze e acquitrini costellano il terreno, rendendo praticamente impossibile muoversi con tranquillità e i pochi alberi presenti crescono contorti e malati. Tutto ciò che si muove in questo luogo è fonte di richiamo per i predatori non-morti, resti di vecchi combattenti che qui persero la vita, prima che venisse scagliata la maledizione che rese queste terre invivibili. Unica creatura intelligente ad abitare questa mefitica palude è il castellano sir Arthur, in paziente attesa che il ladro da lui controllato mentalmente gli riporti i frammenti mancanti della tavoletta d'ardesia (vedere l'antefatto ne "Il vecchio mulino").

Entrando nella palude, ogni PG dovrà effettuare un tiro FIS+CO+Resistenza e in caso di fallimento subirà un malus di -1 ai seguenti valori: Difesa, Iniziativa, Attacco, Tiro, Magia e Incantesimi Mirati fino a che non riuscirà a respirare aria pulita.

IN CAMMINO VERSO LA MORTELLA

Con i due pezzi di ardesia recuperati, i PG si troveranno tra le mani una sorta di bussola magica che indica sempre una direzione ben precisa (il luogo dove è custodito il terzo frammento). Seguendo il percorso indicato dai frammenti, dopo qualche giorno di viaggio il gruppo si ritroverà all'estremità sud delle colline Farolas, proprio dove degradano verso la palude di Gloomfens: l'ultimo posto

dove ognuno di loro vorrebbe recarsi. Con una prova riuscita di Conoscenza si potrà venire a sapere della storia della maledizione che ha colpito questo territorio e della presenza oppressiva dei non-morti che vagano nelle nebbie.

La nebbia crea un vero e proprio muro che limita la visuale a poco più di una ventina di metri, smorzando i contorni delle figure a distanze più brevi. Un fetore nauseabondo sale dal suolo e l'aria si fa improvvisamente fredda e umida. Il problema è che la "bussola" indica proprio l'interno di questo luogo!

Dopo pochi minuti dal loro ingresso nella palude, il gruppo verrà in contatto con una coppia di zombi, vestiti con brandelli di armature arrugginite e tuniche lacere (pag. 125 del regolamento).

LA MORTELLA NELLA NEBBIA

Il primo edificio nel quale i PG andranno a sbattere (considerata la scarsa visibilità) sarà il cancello principale. Un imponente bastione, costruito al livello del suolo, le cui fondamenta stanno sprofondando lentamente nell'acquitrino. Tutta la struttura è leggermente inclinata verso destra e vistose crepe ricoprono tutta la superficie della facciata. Il portone, di legno marcio e fasce di ferro arrugginito, è aperto. Si possono intravedere ancora i segni di una battaglia che ha coinvolto questa fortificazione molto tempo addietro.

In questa zona la nebbia si dirada leggermente, lasciando intravedere il resto della fortezza: uno sperone roccioso si innalza dalla palude e una sottile striscia di pietra raggiunge la sommità del bastione. Nella parte più alta dello sperone si affaccia una costruzione, probabilmente il corpo principale della fortezza.

1) Il bastione: l'interno è completamente in rovina, i pavimenti sono vistosamente inclinati e le pareti completamente crepate e ricoperte di muffa. Alcuni cumuli di detriti sono tutto ciò che rimane degli arredi. Una scala di pietra porta sul tetto, dove due scheletri fanno la guardia alla passarella ricavata dalla striscia di roccia che arriva fino allo sperone (pag. 123 del regolamento).

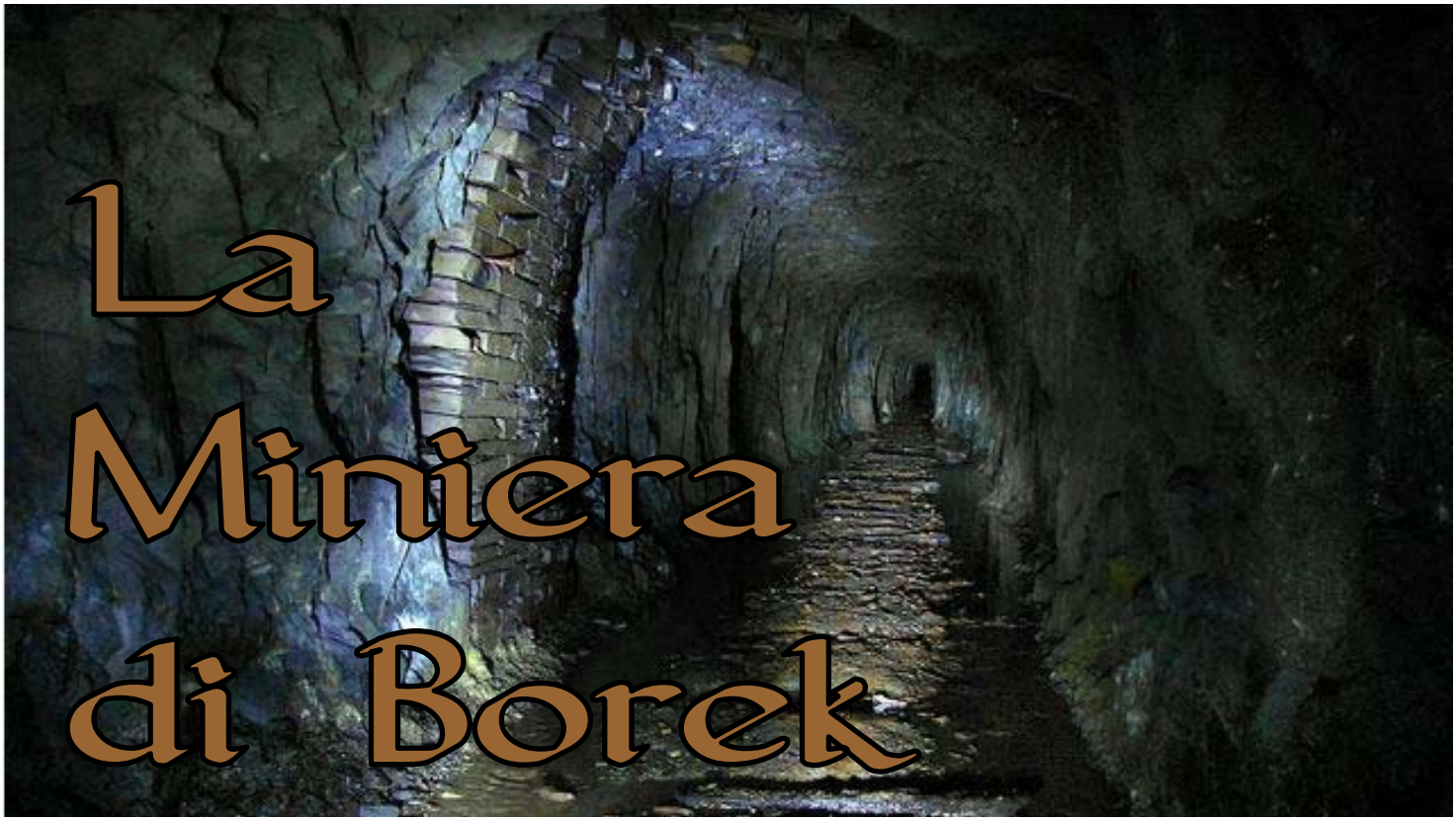
2) Lo sperone: le pareti sono decisamente ripide, con evidenti segni di levigatura manuale, probabilmente per rendere più ardua la scalata. La sommità dello sperone si trova a circa 10 metri e una prova di Arrampi-

carsi subirà una penalità di -4 dovuta agli scarsi appigli e all'umidità che ricopre la superficie.
3) Il portone: in legno borchiato di ferro. Il metallo è arrugginito ma sembra che sia oggetto di una grossolana manutenzione. Se verrà scassinato (prova di Aprire serrature Molto difficile) nessun guardiano sarà presente nel salone principale. Se verrà sfondato, dopo 2 round inizieranno ad accorrere 0-2 scheletri ogni round successivo (fino ad un massimo di 6 scheletri).
4) Salone principale: affisse alle pareti si trovano stendardi e bandiere, in gran parte bruciati e ammuffiti, comunque dall'araldica non riconoscibile.
5) Corridoio di ronda: qui si trovano 2 scheletri, se non sono stati affrontati nel salone principale.
6) Camera da letto: arredata con un letto a castello, un tavolo, due bauli e due sedie. C'è uno scheletro, se non è stato affrontato nel salone principale.
7) sala da pranzo: ci sono due lunghe tavolate che hanno visto tempi migliori e un tavolo separato con una sedia molto elaborata, quasi un trono. Quest'ultimo è apparecchiato con piatti e posate d'argento (10 MO) e un calice d'oro (10 MO).
8) Cucina: attrezzata per servire una trentina di coperti, è completamente andata in malora.
9) Armeria: a ridosso delle pareti ci sono armi e pezzi di armature accatastate, ormai inutilizzabili a causa degli implacabili segni del tempo. Con una prova di Cercare Difficile è possibile recuperare in questo ciarpame una fibbia d'argento (8 MA). Se i PG dovessero provocare forti rumori (ad esempio frugando senza particolari accorgimenti tra gli scarti delle armi), dalla scala a chiocciola scenderà un'ombra, armata con una mazza chiodata spettrale, ad accogliere in malo modo gli intrusi (pag. 120 del regolamento).
10) Gran salone: una stanza dalla superficie pari a quella di tutto l'edificio, riporta i segni di evidenti esercizi marziali. Se non è intervenuta in armeria, qui sarà presente un ombra.
11) Tetto: quassù si trovano due baliste, ormai rovinate e non più utilizzabili. La porta cha da accesso alle scale a chiocciola non è chiusa a chiave.
12) Camera del castellano: questa era la camera di sir Arthur. E' l'unica stanza che mantiene ancora una parvenza di normalità e di ordine. Ci sono un letto, un armadio, un tavolo e una sedia. Attualmente è presidiata da un'armatura animata e da una spada volante che aggrediranno i PG appena faranno il loro ingresso (pag. 106 e 123 del regolamento).
Appena entrambi i costrutti saranno stati sconfitti, i PG avvertiranno un gelo intenso e un improvviso calo della luminosità. I loro corpi si bloccheranno magicamente e apparirà loro uno spetto in panoplia da cavaliere, che inizierà un lungo discorso:
"Salute a voi, stranieri. Non siete le persone che stavo aspettando ma tant'è, se così vuole il fato… (si siede)
Molti anni fa, non ricordo quando, feci una promessa a me stesso: vendicare il tradimento dei maghi che annientarono la nostra gilda. Il primo passo doveva essere quello di ricostruire un esercito, ma senza la tavoletta d'ardesia non mi sarebbe stato possibile. Almeno fino ad oggi (si alza e cammina tra i PG).
Riunendo i tre pezzi… (ne estrae uno dai resti dell'armatura)
… potrò accedere ad un potere inimmaginabile, un potere che va oltre la vita e la morte (sottrae gli altri due pezzi al PG che li ha con se).
Grazie per aver compiuto questa cerca in mia vece, che lo abbiate voluto o meno. Grazie davvero, fino ad oggi non avevo la forza ne la possibilità di lasciare questo avamposto.
Come ricompensa, per i vostri sforzi, vi dono la mia spada e la mia armatura (indica i costrutti appena sconfitti). Adesso potete andare, continuate pure per la vostra strada, ovunque essa vi porti.
Però fate in modo che non incroci più la mia, la prossima volta potrei non essere così magnanimo, soprattutto con gli incantatori (svanisce portando con se i tre pezzi della tavoletta)".
Lentamente i PG riacquistano la mobilità e la temperatura e la luminosità ritornano a livelli normali.
Sul pavimento rimangono i due "doni" lasciati dallo spettro: la spada lunga del Castellano +3 e l'armatura di piastre del Castellano +3, evidentemente parti di una collezione di oggetti più ampia, comunque validi anche presi singolarmente.

COSA SUCCEDE ADESSO?

Indubbiamente i PG si troveranno con molti dubbi in testa e poche certezze.
Il loro intervento ha risvegliato un essere sovrannaturale decisamente potente e assetato di vendetta, a cui hanno anche portato un potente oggetto magico. Ma chi è costui? E quali sono i poteri della tavoletta d'ardesia? Sarà meglio avvertire le autorità di Melinir, i nani e gli elfi, o lasciare la zona in silenzio prima che venga fuori questa imbarazzante storia?
Tutto questo, signori miei, sta a voi raccontarlo.

L'Avatar del Dio Aglio
Mappa di Max



La Miniera di Borek

AVVENTURA IL GDR L'ERA DI ZARGO (ADATTABILE PER IL SISTEMA LABYRINTH LORD)

La Miniera di Borek si trova nel sud del regno di Akilon; è scavata in una parete rocciosa della Catena di Vares che si affaccia sulla foresta di Umas. Agibor, barone della Valle del Toro, un piccolo feudo nella Foresta di Umas, ha recentemente comprato da un gruppo di avventurieri un'antica mappa del suo feudo su cui sono indicate le posizioni di antichi insediamenti non più esistenti e soprattutto di una miniera d'oro. Agibor ha comprato la mappa a un prezzo esagerato pensando di potersi rifare della spesa coi proventi della miniera. Recatosi con un distaccamento di soldati a prendere possesso della sua proprietà, però, ha scoperto che era infestata da mostri di ogni tipo. Dopo esserne fortunosamente uscito vivo, a differenza di alcuni dei suoi uomini, il barone ha deciso di assoldare una dare una compagnia di avventurieri e di inviarla a liberare la miniera dai mostri.

Quando incontra i PG, Agibor offre loro 80 Au per portare a termine la missione. Quello che il barone non sa è che la miniera è il covo della Fratellanza del Sangue, una temprata banda di briganti che compie razzie ai danni dei viaggiatori che attraversano la Catena di Vares. Agibor è a conoscenza di diversi episodi di razzia nella zona, in cui alcuni abitanti delle campagne sono stati uccisi e alcune donne rapite, ma non ha idea di dove possa trovarsi il covo dei responsabili, che sembrano insolitamente abili nell'arte di colpire e dileguarsi, tanto da fargli credere che si tratti di mercenari al soldo di un signore confinante. La realtà, però, è diversa (vedi "Sir Pandras Gal" alla fine dell'avventura), e i PG potrebbero scoprirla in parte anche facendo una ricerca negli archivi di qualche tempio nelle vicinanze (a discrezione del Signore di Zargo) o interrogando qualche saggio di loro conoscenza. I briganti sono così efficienti perché guidati da Sir Pandras Gal, un vampiro. Pandras fu, nei giorni della sua vita mortale, un cavaliere di Akilon. Nonostante le sue abilità marziali si siano arrugginite, Pandras ha ben equipaggiato e organizzato i suoi seguaci, alleandosi con varie creature mostruose e mettendole di guardia al suo rifugio. In questo modo i briganti hanno "lavorato" indisturbati fino a oggi, beffando le ricerche delle milizie locali.

L'esterno della miniera

Nel bosco davanti al monte era stato aperto uno spiazzo. Ora il terreno è

coperto di legno carbonizzato su cui spuntano code di cavallo e felci. Davanti al monte passa un torrente che è stato deviato con canali in muratura. Una rampa a gradoni scolpiti nella roccia conduce all'ingresso della miniera.

1) Ingresso della miniera

Questa grande stanza è piena di cianfrusaglie: ci sono secchi pieni di fango e di scorie, attrezzi rotti, corde marce, lanterne ammaccate. Un tiro riuscito su INT, CD 12, permette di capire che gli oggetti di questa stanza sono in stato di abbandono da secoli.

Mostri: ci sono 15 pipistrelli ferali appesi alle travi del soffitto. Questi pipistrelli sono agli ordini di Pandras Gal e agiscono come dissuasori contro eventuali intrusi.

Pipistrelli ferali (15) Vedi sezione 3 di LEdZ.

2) Stanza dei minatori

Ci sono due letti a castello a tre piani ingombri di stracci marci, due cassapanche e un tavolino. Nell'angolo nord est c'è una tenda che dà su un gabinetto costruito sopra un canaletto di scolo naturale. Nell'angolo sud est c'è una stufa di ghisa, una cassapanca piena di legna ammuffita, una madia. Nella stanza non c'è niente d'interessante e la madia contiene solo vecchie stoviglie e nidi di ratto. Un tiro riuscito su INT, CD 12 permette di trovare tre quadrelli di balestra appesi alla parete e due ampolle di cristallo con resti di liquido limaccioso appiccicati alle pareti interne.

Mostri: ci sono 5 ratti giganti asserviti a Pandras Gal fra i mobili marci, attaccheranno se disturbati.

Ratti giganti (5) Vedi sezione 3 di LEdZ.

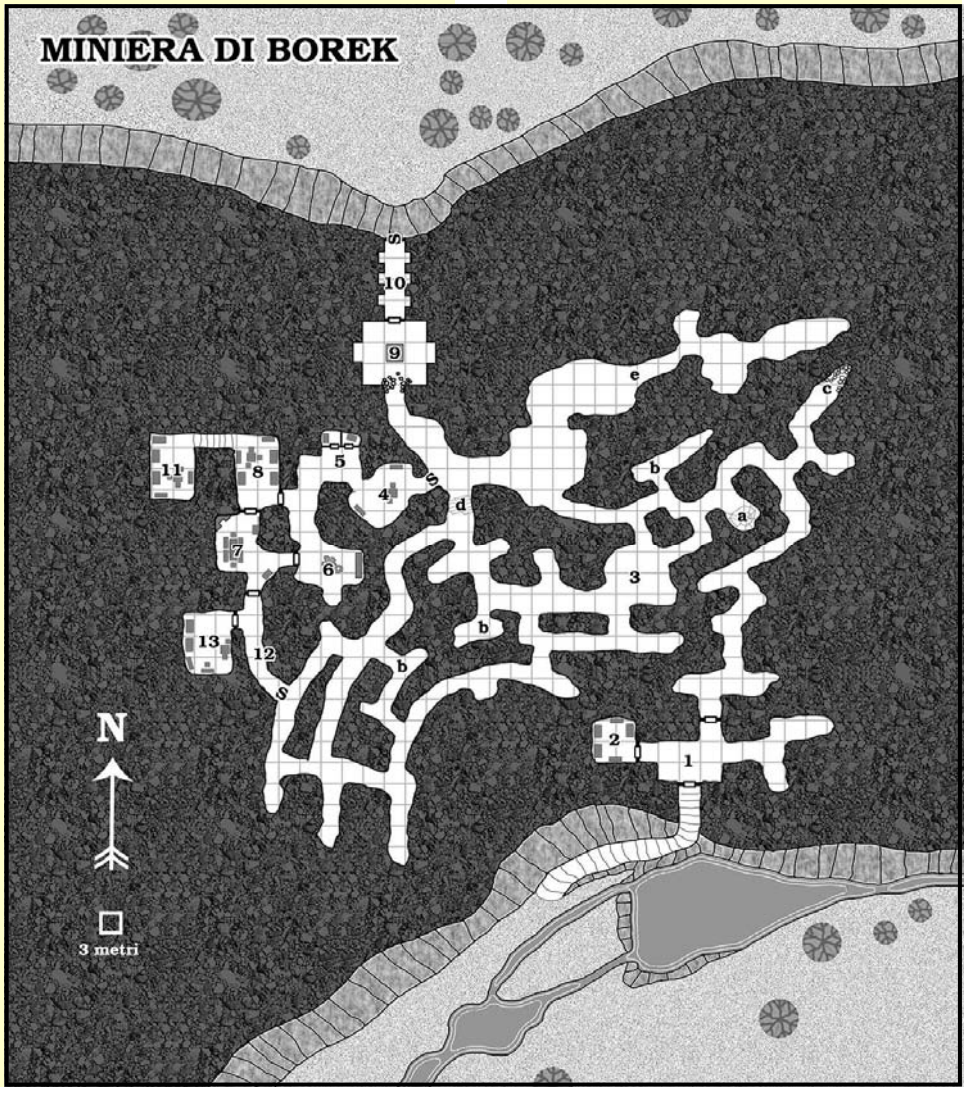
3) Tana del Ragno gigante

Il pavimento della caverna è coperto d'ossa e rifiuti impolverati. Completamente avvolti in ragnatele pendono dal soffitto a ciò che sembrano grosse funi due uomini di Agibor, due guardie e il mercante Cerdric.

Mostro: Nascosto tra le ragnatele del soffitto (qui particolarmente alto), c'è un ragno di fossa.

Ragno di fossa Vedi sezione 3 di LEdZ.

Tesoro: frugando tra i rifiuti è possibile trovare tre spade, due pugnali, un arco lungo, due corazze di maglia (una a misura di elfo, l'altra di minitipo), una corazza a piastre (a misura d'umano). In uno zaino c'è un mazzo di tarocchi finemente dipinti del valore di 200 Ag, un incensiere d'argento chiazzato di nero del valore di 100 Ag, tre lapislazzuli blu del valore di 25 Ag. C'è un borsello di cuoio che contiene 50 Au. C'è una borsa da erborista piena di sacchettini ammuffiti che però contiene anche una pozione dell'alacrità e un unguento del globo d'aria. C'è un astuccio d'avorio del valore di 25 Ag che contiene una pergamena maledetta: il personaggio che la leggerà, se colpito, muterà assumendo l'aspetto di un orco; non si tratta di un'illusione ma di una mutazione fisica che tuttavia coinvolgerà solo l'aspetto senza dare al personaggio il fiuto o la vista notturna tipiche degli orchi. La trasformazione in orco potrebbe creare problemi d'interazione con i PnG al personaggio afflitto, anche se i suoi compagni capiranno immediatamente che il suo intelletto non è cambia-



to.
Se i PG salvano Cerdric e lo riportano ad Akras, sua moglie Zabel donerà loro una collana di grande valore (3000 Ag). Agibor ricompenserà il gruppo con 100 Ag per ogni suo uomo sano e salvo che i PG gli riporteranno. Tutte le vittime del ragno sono debilitate e hanno bisogno d'acqua e del tempo di un riposo breve per riprendersi.

4) Posto di guardia
In questa caverna ci sono due rozze cassapanche e un tavolino.
Mostri: ci sono 2 fratelli del sangue (briganti potenziati) qui. Le loro caratteristiche si trovano alla fine dell'avventura.
Fratelli del Sangue (2) Vedi fine avventura.

5) Gabinetti
Sotto il pavimento di solide assi di questa stanza si sente rimbombare un fiume sotterraneo; lungo la parete nord sono stati costruiti dei gabinetti; in una nicchia della parete sud c'è una nicchia in cui è stato sistemato un lavello.

6) Stanza dei trofei
Appese alle pareti ci sono teste di animali impagliate, sul pavimento è steso un vecchio tappeto di pelliccia molto rovinato (nessun valore). Addossato a una parete c'è uno scaffale carico di boccette d'alcol piene d'insetti ripugnanti e creaturine deformi. Al centro della stanza è esposto un leone impagliato.
Trappola: la bocca nasconde una tagliola che, a meno che non venga disinnescata, fa chiudere di scatto le fauci su chiunque metta le mani all'interno della bocca del leone (1d4 danni da taglio).
Tesoro: una tasca cucita all'interno del leone contiene due grossi opali da 1000 Ag l'uno, un sacchetto di sabbia d'oro (50 Ag), un astuccio con tre pergamene divine contenenti gli incantesimi cura ferite leggere, blocca persone e benedizione.

7) Cucina
Questa stanza irregolare rozzamente sbozzata nella pietra è perfettamente ordinata e pulita; è arredata con un tavolo circondato da cassepanche. A capotavola ci sono un paio di sedie imbottite con schienale e braccioli. In un angolo c'è uno sfiatatoio naturale in cui è stata costruita una stufa con forno e piano di cottura. Vicino al camino ci sono alcuni mobili contenenti stoviglie e cibo secco (carne, frutta e gallette).
Mostri: seduti a tavola ci sono due Fratelli del Sangue impegnati in una partita a carte.
Fratelli del Sangue (2) Vedi fine avventura.

8) Dormitorio
Questa stanza è arredata con tre letti a castello a tre piani, due cassapanche e un tavolino. Sono mobili rozzi, ricavati dal legname tagliato nella foresta, ma molto solidi.
Mostri: ci sono tre Briganti addormentati qui
Fratelli del Sangue (2) Vedi fine avventura.

9) Cripta
Questa cripta è la tomba di Pandras Gal, un cavaliere dei tempi della Guerra Civile (ca. 3500 EdZ), a suo tempo infettato da un vampiro e sepolto senza precauzioni da familiari ignari. Circa mezzo secolo fa, sfondando il muro di roccia che li separava da questa cripta, i minatori hanno risvegliato la forma non-morta di Pandras. La notte successiva, il vampiro ha sterminato i suoi liberatori e provocato l'oblio della miniera stessa. Soffitti e pareti di questa stanza sono coperti di mosaici scintillanti, il pavimento da lastre di marmo bianco e immacolato appena un po' rovinate dove è crollata la parete a sud. In ogni nicchia laterale c'è un sarcofago di porfido, al centro della stanza c'è un altare.
Mostri: Il vampiro, Pandras Gal, riposa qui in uno dei due sarcofagi ancora intatti. Pandras indossa un piastrone magico e impugna una spada magica congelante. Le capacità dei vampiri sono descritte in dettaglio a pag. 223 di LEdZ.
Pandras Gal (vampiro) Liv 11; All C; tipo non morto; Tag M; Mov 12 m (Iniz +4); CA 23; DV 8D6 +24 (PR 52); mischia +9, 1D8+5 e 1D4 da gelo; distanza sguardo, ammaliamento (SAG nega) BA/BC +5/+3; COS + 3, DES +3, FOR +4; Int A (+2); Sen scurovisione; Mor 12; PE 10000
Tesori: all'interno dell'altare c'è un comparto segreto in cui sono nascosti 30 sacchettini pieni di polvere d'oro, ogni sacchetto vale 50 Ag; 1500 Ag; un libro di zoologia miniato e illustrato del valore di 200 Ag.

10) Corridoio monumentale
Questo corridoio, un tempo sigillato, è stato riaperto da Pandras Gal. La porta segreta a nord, ripristinata dai Fratelli del Sangue, funge da via di fuga d'emergenza, anche se per raggiungerla dal basso occorre arrampicarsi su una piccola scarpata (PdA su DES, CD 12), poiché un'antica scalinata è crollata da secoli e quasi completamente scomparsa nella vegetazione.
Il soffitto di questo corridoio monumentale è coperto da mosaici scintillanti, il pavimento e le pareti con lastre di marmo bianco e immacolato. Le pareti sono decorate con rilievi su cui sono ritratti a figura intera antichi cavalieri dai volti austeri.
Mostri: Alcuni pannelli di marmo bianco celano porte scorrevoli da cui gli Zombi usciranno per attaccare i personaggi quando saranno a metà

del corridoio, dove si trova una lastra a pressione di cui i Fratelli del Sangue sono a conoscenza (PdA su SAG, CD 16, o su INT, CD 8, per trovarla). Ognuno degli zombi, antichi soldati della Valle del Toro, indossa una divisa coi colori araldici del barone Agibor.
Zombi (6) Vedi sezione 3 di LEdZ.

11) Camera da Letto
Questa stanza è arredata con tre letti a castello a tre piani, due cassapanche e un tavolino. Sono mobili molto vecchi, grigi e tarlati ma ancora solidi.
Mostri: ci sono tre Fratelli del Sangue addormentati qui.
Fratelli del Sangue (3) Vedi fine avventura.

12) Corridoio segreto
È un semplice tunnel scavato nella pietra
Mostri: ci sono due Fratelli del Sangue di guardia qui
Fratelli del Sangue (2) Vedi fine avventura.

13) Stanza delle prigioniere
Questa caverna è arredata con due letti a castello a tre piani, due armadi, una panca, un tavolino, un mobile da toilette con un grosso specchio incrinato. La stanza ha un aspetto ingannevolmente lussuoso. Nella stanza ci sono cinque donne umane dall'aria mesta, schiave comprate al mercato o abitanti della valle rapite dai Fratelli del Sangue.
Mostri: tra le prigioniere è nascosta Nara, una Duplicante. Nara sfrutterà l'occasione per svaligiare il covo e, se possibile, anche i PG prima d'andarsene.
Nara (duplicante) Vedi sezione 3 di LEdZ.
Tesoro: non c'è niente di prezioso qui, ma il barone pagherà una ricompensa di 100 Ag per ogni donna del suo feudo rimessa in libertà è portata al suo castello.

Giocare l'avventura con Labyrinth Lord

L'Era di Zargo, per cui è scritta questa avventura, è un gioco sostanzialmente OSR compatibile, quindi "La Miniera di Borek" può essere facilmente giocata con le regole di Labyrinth Lord, il più diffuso dei retro-cloni del gioco di ruolo fantasy tradizionale. Di seguito sono elencate le caratteristiche dei mostri per chi gioca con le "vecchie" regole.

Ameba paglierina [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5 (pf 30, se colpita elettricità si divide in 1d4+1 amebe con DV 2 e Fer 1d6), Att 1, Fer 2d6, TS G3, Mor 12, PE 500] cfr. area speciale "e"
Nara Duplicante (Metamorfosis) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4 (pf 20, immune a charme e sonno), Att 1, Fer 1d12, TS G10, Mor 10, PE 245] cfr. rea 13
Fratelli del Sangue (briganti potenziati) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3 (pf 18), Att 1, Fer 1d8+2, TS L3, Mor 10, PE 100] cfr. aree 4, 7, 8, 11 e 12
Pandras Gal (vampiro corazzato) [All C, Mov 54v/27 m (18v/9 m), CA –2 (corazza), DV 8 (pf 44, metà da elettricità e gelo, immune a charme e sonno, immune alle armi normali, rigenerazione 3 pf per round), Att 1 (o sguardo ammaliante), Fer 1d10+5+1d4 oppure 1d10 più 2 livelli, TS G8, Mor 12, PE 5560] cfr. area 9
Pipistrelli ferali (pipistrelli giganti) [All N, Mov 54v/9 m (18v/3 m), CA 2, DV 2 (pf 9), Att 1, Fer 1d4, TS G1, Mor 8, PE 20] cfr. area 1
Ragno di fossa (vedova nera gigante potenziata) [All N, Mov 36/18r m (12/6r m), CA 3, DV 6 (pf 30), Att 1, Fer 3d6 più veleno, TS G6, Mor 9, PE 820] cfr. area 3
Ratti giganti [All N, Mov 36/18n m (12/6n m), CA 7, DV ½ (pf 3), Att 1, Fer 1d3, TS G1, Mor 8, PE 5] cfr. area 2
Zombi [All C, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2 (pf 9), Att 1, Fer 1d8, TS G1, Mor 12, PE 30] Area 10

Il regolamento di Labyrinth Lord (Il Signore dei Labirinti ed Edizione Avanzata) è disponibile gratuitamente in italiano su Internet:
http://eradizargo.blogspot.de/2014/06/iniziamo-il-blog-di-lera-di-zargo.html

Aree speciali

a) Bozzolo: c'è un bozzolo di ragnatele che contiene la salma di una guerriera elfica, paralizzata dal veleno e morta da poco di sete. Il cadavere è ancora equipaggiato con una cotta di maglia, una spada, uno scudo, un arco, nello zaino ci sono razioni ammuffite, una corda marcia, una lanterna rotta, un acciarino e due pozioni cura ferite gravi. Indossa un medaglione d'argento del valore di 150 Ag.
b) Crollo del soffitto: parte del soffitto crolla sui personaggi infliggendo a ciascuno 1D10 dimezzabili superando una prova su DES, CD 12.
c) Macerie: da un cumulo di macerie spuntano un paio di stivali. Se i personaggi decidono di disseppellire il corpo del nano dovranno eseguire una prova su INT, CD 16, ogni fallimento provoca a tutti i personaggi nel cunicolo 1D10 di danni dimezzabili superando una prova su DES, CD 12. Del nano sono rimaste solo ossa fracassate e un martello da guerra incredibilmente ancora intatto (è un martello magico).
d) Trappola: sul pavimento c'è un crepaccio che dà su un torrente sot-

terraneo. Il crepaccio è coperto con robuste assi di legno tranquillamente transitabili da un personaggio di 80 kg. Se un personaggio che pesa più di 80 kg prova a percorrere questa sezione di pavimento le assi si rompono facendolo precipitare per 9 metri fino a un passaggio allagato. Riuscire una prova su SAG, CD 12 permette d'udire l'eco dell'acqua e metterà in guardia i PG.

e) Mostro amorfo: la roccia di questo corridoio non è solo pulita, sembra anche tirata a lucido, l'aria è pregna di uno strano odore pungente. Ameba paglierina Vedi sezione 3 di LEdZ.

La Fratellanza del sangue di Pandras Gal

(Briganti potenziati)
Liv 3; All C; Tipo Umanoide; Tag M; Mov 9 m (Iniz +2); CA 12 (base), 14 (armatura di cuoio);
DV 3d6+3 (14 PR); mischia Ascia +4, 1d8+2 C/F; distanza Balestra Leggera +4, 1d8+2 P; BA/BC +2/+1; Fisico COS +1, DES +2, FOR +2: Int M; Sen no; Mor: 10; PE: 200.

Per quanto Pandras non sia mai stato un guerriero e abbia cessato da secoli di essere un nobile cavaliere è riuscito ugualmente a impartire un addestramento rudimentale e a temprare questi bruti a sufficienza da renderli un pericolo per le carovane che transitano attraverso i Vares. I Fratelli del Sangue indossano cappe color bigello che si confondono con le pareti di roccia e la vegetazione locale e corazze di cuoio. Sono equipaggiati con asce e balestre. I Fratelli del Sangue sono leali al loro padrone fintanto che Pandras non verrà sconfitto.

Sir Pandras Gal

Pandras solitamente indossa la sua antica corazza a piastre decorata con l'araldica della sua famiglia: il Toro d'Acciaio. Pandras è pallido, con barba e capelli completamente rasati e penetranti occhi blu. Per quanto Pandras sia caotico e faccia cose orribili per continuare la sua mostruosa esistenza, non rende omaggio né a demoni né a semidei, che, anzi, vede come meri pericoli alla sua esistenza. In fondo nemmeno Ason, a cui aveva dedicato la sua vita mortale, fece niente per lui. materialista e scettico, ora Pandras è interessato solo a una cosa: la propria sopravvivenza.
Pandras visse a cavallo tra l'epoca dei Feudi e la Guerra Civile. Pandras fu infettato da un vampiro, tumulato e dimenticato nella tomba di famiglia al culmine della Guerra Civile. Pandras rimase in stato comatoso per oltre tremila anni. Mezzo secolo fa, alcuni minatori akiloniani riaprirono, senza dare nell'occhio, la Miniera di Borek riuscendo ad estrarre grandi quantità d'oro. Mentre seguivano una vena d'oro però aprirono la Cripta dei Gal, credendo che i sarcofagi contenessero qualcosa di prezioso liberarono Pandras, decretando la loro fine. Dopo avere ucciso i minatori e molti altri, Pandras si stancò ben presto di cacciare da solo; era troppo abituato ad essere servito, così usò i suoi poteri per riunire i banditi della regione e trasformarli in fanatici seguaci.

Davide Alberici e Tito Leati
Mappa di Tito Leati
Disegno di Luigi Castellani

ALLA SCOPERTA DI LIBROGAME'S LAND

INTERVISTA A FRANCESCO DI LAZZARO

In oltre venti anni di pubblicazione (rigorosamente amatoriale), Anonima GDR ha colpevolmente mancato di parlare di una forma di intrattenimento ludico che pure tutti i suoi redattori hanno sperimentato (o che sperimentano ancora, il sottoscritto per primo): i libri-gioco. Forse la congiuntura storica che, nel nostro paese, ha visto nascere Anonima GDR più o meno nello stesso periodo in cui le varie case editrici chiudevano le loro linee di libri-gioco ha influito negativamente, ma non bisogna dimenticare le varie adiacenze che si possono trovare tra questa forma di intrattenimento ed i giochi di ruolo (si pensi ad esempio alla serie *Blood Sword* o a quella *Partita a Quattro*), nonché alla vicinanza con la letteratura "non-interattiva" tradizionale: ci sono storie di libri-gioco che non hanno niente da invidiare nella trama e nella caratterizzazione dei personaggi a dei libri nati esclusivamente come romanzi (si pensi all'epica di *Lupo Solitario* ed al suo mondo, ma non è certo questo l'unico esempio).

Per rimediare a questo peccato, non si potrebbe fare di meglio che intervistare le persone che stanno dietro Librogame's Land (in breve LGL), un sito eccezionale che raccoglie moltissime informazioni sui libri-gioco editi nel nostro paese (e non solo) e si spinge ben oltre, essendo un faro per coloro che vogliano cimentarsi nella stesura di questo tipo di opere, proponendo nuove ed originali serie di libri-gioco al pubblico del web.

Lascio a questo punto la parola a Francesco Di Lazzaro, il fondatore del sito, cui rivolgo la più classica delle domande: potresti presentarti ai nostri lettori?

In realtà non c'è moltissimo da dire. Ho 39 anni, vivo a Roma, sono laureato in Filosofia, amo viaggiare e lo faccio spessissimo, sono appassionato di fotografia e da sempre scrivo e collaboro a diversi titoli con riviste specializzate e testate. Per un certo periodo di tempo questo è stato anche il mio lavoro, o almeno parte del mio lavoro, poi mi sono spostato verso altre attività, più che altro per la necessità di avere delle retribuzioni certe e costanti: il mondo dell'editoria è disastroso da questo punto di vista come immagino molti di voi sapranno. Mi è sempre piaciuto molto leggere, tanto quanto scrivere, e anche il gioco ha sempre esercitato un grande fascino su di me: una serie di elementi che non potevano che sfociare in una fervente passione per i librogame! In realtà l'attività editoriale e di redazione mi è sempre piaciuta, e negli anni ho sviluppato anche una certa esperienza nel campo, lavorando in vari ruoli sia all'interno di redazioni di periodici, sia in case editrici. Poter portare avanti adesso un progetto partito da me, e soprattutto poterlo fare senza gli assilli di un ritorno economico, condizione questa che mi consente di muovermi più liberamente e compiere scelte senza seguire logiche di mercato o legate a introiti, è fonte di enorme soddisfazione, e forse è la condizione ideale per portare avanti un sito dedicato alla letteratura e al gioco.

Come nasce Librogame's Land?

La genesi è piuttosto curiosa. In realtà tra il 2002 e il 2003 ho attraversato una fase di grande verve collezionistica, che mi ha portato a rispolverare la sezione della mia libreria dedicata ai libri-gioco. Per me il primo grande amore con questo genere di intrattenimento era scoccato nel 1987, quando avevo 10 anni. Avevo

cominciato ad acquistare dapprima gli Scegli la tua Avventura della Mondadori, quindi alcuni librogame. Ne ero rimasto completamente affascinato, e avevo cominciato a leggerli uno dopo l'altro, continuando a collezionarli fino ai primi anni '90. Poi progressivamente avevo mollato, attratto da altri interessi, come è normale che accada durante l'adolescenza.
Ma la fiammella non si era mai spenta, e continuavo a pensarci: nel 2002 avevo cominciato a lavorare più seriamente e mantenevo diverse collaborazioni con differenti testate, per cui scrivevo articoli e recensioni. Questo mi consentì di cominciare ad avere soldi extra per gli interessi meno legati alla semplice "sopravvivenza": rimisi mano alla mia raccolta di LG e mi accorsi che c'erano molti volumi mancanti. Partorii allora il sogno di completare la collezione e mi misi in caccia per mercatini, negozi dell'usato e fiere. Allo stesso tempo mi resi conto che il tema librogame, almeno in lingua italiana, in rete era trattato in maniera molto deficitaria, e in generale le informazioni scarseggiavano.
Così, con genuino entusiasmo, dal nulla decisi di creare da un giorno all'altro un portale, che mettesse in comunicazione gli appassionati tra loro, consentendogli di interfacciarsi (e di scambiare doppioni e volumi, in modo da riuscire a reperire i libri che andavo cercando) e che allo stesso tempo permettesse a tutti di approfondire l'argomento. Era nato come un gioco, basato su una grafica spartana e composto a colpi di stringhe html da un unico redattore, il sottoscritto: sembra incredibile che dopo quasi 13 anni sia diventato quello che è oggi.

Potresti darci una panoramica delle varie sezioni del sito?
Domanda molto ampia. Sicuramente il cuore pulsante dell'attuale LGL è la sezione Librinostri. Un'ampia raccolta di volumi completamente lavorati dalla crew del sito, a livello di ideazione, impaginazione, illustrazione, beta testing e distribuzione. In pratica siamo diventati una piccola casa editrice che lavora senza scopo di lucro, mirando solo a rientrare dei costi di produzione dei volumi cartacei. Ci sono tantissimi titoli scritti da autori italiani bravissimi, che hanno sviluppato una profonda conoscenza delle dinamiche di scrittura e strutturali che sono alla base di un libro-gioco ben pensato.
Non penso di esagerare minimamente, da appassionato di letteratura interattiva quale sono, nel dire che moltissimi dei lavori realizzati da questi scrittori non solo non hanno nulla da invidiare rispetto alle opere classiche del genere, ma sono in molti casi superiori, proprio perché scritti e sviluppati da autentici esperti del genere.

Certe ingenuità tipiche dei volumi anni '80 per esempio nell'ambito delle opere sviluppate su LGL non sarebbero mai ammesse, e c'è un lavoro enorme teso a far evolvere e ampliare il genere, in modo da renderlo sempre più "complesso" e aumentare il livello delle sfide. Oltre a questo cerchiamo di portare in Italia, traducendoli, volumi classici del filone, che nella nostra penisola non hanno mai avuto distribuzione, e che ormai sono fuori produzione da diversi anni.
Ma LGL non è caratterizzato solo dalla parte editoriale: abbiamo una sezione recensioni ricchissima, un'enciclopedia con informazioni sui volumi italiani che è senza dubbio la più ampia e completa reperibile in rete per quanto riguarda il panorama nostrano, un'area download ricca di moltissimi materiali di gioco, guide dedicate ai libri più complessi, registri di gioco e copertine stampabili. Abbiamo Librogame Creator, un software sviluppato da Matteo Poropat e pensato appositamente per scrivere librogame, con tantissime funzioni interessanti. E poi c'è il nostro Magazine. Una rivista mensile nata nel 2006 su un'idea di Alberto Orsini, che si occupa di diffondere il verbo dei libri-gioco pubblicando articoli di attualità, news, retrospettive e approfondimenti di vario genere, purché permanga lo stesso filo conduttore, la letteratura interattiva.

È ormai da diversi anni che esiste un rapporto tra LGL e diversi autori di livello internazionale (penso ad esempio a Joe Dever). Come sono nate queste collaborazioni?
Nel modo più "proletario" tra quelli immaginabili. Li abbiamo cercati, sia in rete che alle fiere, li abbiamo avvicinati, gli abbiamo raccontato del nostro lavoro, gli abbiamo fatto vedere il sito, e poi li abbiamo tartassati affinché ci concedessero interviste e collaborazioni. Alcuni autori hanno reagito benissimo alle nostre sollecitazioni, e hanno anche intuito, come nel caso di Joe, quanto LGL potesse costituire una fonte di pubblicità e di contatto con il pubblico nel prosieguo della loro attività editoriale. Abbiamo avuto attestati di stima negli anni sorprendenti, e una collaborazione costante ed entusiasta. Pensa che c'è persino chi, come Edward Packard, l'inventore del primo libro a bivi della storia e il padre della collana Scegli la tua Avventura, ci ha ceduto i diritti su alcune sue opere per la traduzione delle stesse e la diffusione in lingua italiana, con l'unico impegno da parte nostra di farlo mantenendone la gratuità.
In altri casi invece abbiamo avuto meno fortuna: ci sono scrittori probabilmente meno interessati al panorama italiano, e

che di conseguenza hanno reagito più freddamente ai nostri approcci. In alcuni casi la cosa ci è molto dispiaciuta, ma devo dire che nel corso degli anni sono stati infinitamente di più i personaggi disponibili e collaborativi, che ci hanno consentito di realizzare ottimi pezzi e lavori interessanti, che non quelli ombrosi e disinteressati.

Anche in Italia si sono comunque viste, fino ai primi anni '90, molte pubblicazioni di libri-gioco di autori italiani, tra i quali ad esempio Andrea Angiolino, il cui Gobbo Maledetto è stato per me fonte di ispirazione per un approfondimento storico e per la realizzazione di uno scenario di wargame. Come valutate queste pubblicazioni nel panorama dell'epoca? Pensate che nel nostro paese esserci una rinascita del fenomeno libri-gioco? Segnali incoraggianti li ho visti ad esempio in occasione delle ultime edizioni di Modena Play e di Lucca Comics & Games, con editori che si sono affacciati nuovamente a pubblicare collane di libri-gioco.

Sono opere fondamentali, perché dimostrano una volta di più come si possa fare dell'ottima letteratura interattiva anche senza scrivere necessariamente in Inglese. Andrea poi è un'autorità in questo senso: ha creato libri e giochi fantastici nel corso degli anni, e può essere considerato a buon diritto uno dei padri della letteratura interattiva in Italia. Ha detto la sua egregiamente in molti campi, compresi i giochi di ruolo: L'Orlando Furioso e i Cavalieri del Tempio sono lavori che hanno una profondità e un'accuratezza storica che raramente si vede in produzioni anche molto più diffuse a livello internazionale. Il Gobbo Maledetto è un libro che, oltre a mettere in risalto la passione dell'autore per l'aviazione, spinge tantissimo sull'accuratezza delle fonti e cerca di riprodurre, per quanto possibile in un libro-gioco, tutte le dinamiche tipiche di un raid aereo e delle operazioni necessarie affinché lo stesso vada a buon fine.

Un tentativo ambizioso e innovativo che credo abbia pochi altri riscontri simili nell'intero universo dei gamebook.

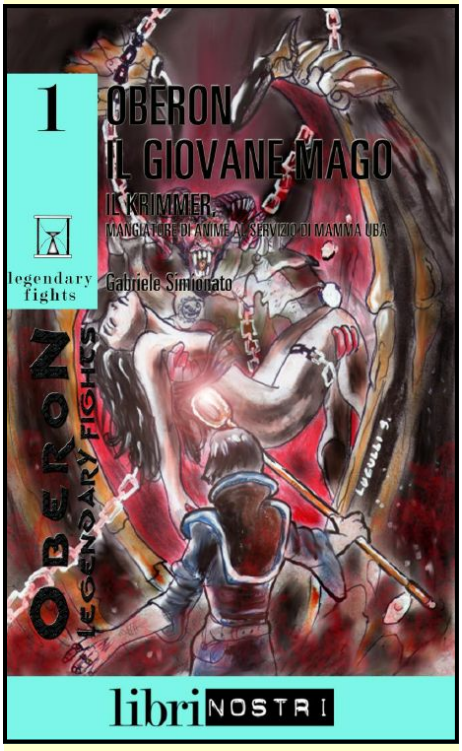
La situazione attuale dei libri-gioco in Italia, ma anche in Europa, è effettivamente in movimento. Autori italiani ce ne sono molti, ma di fatto gravitano tutti intorno a LGL (o quasi) ed è raro che tentino un'avventura commerciale, perché i risultati non sempre sono incoraggianti. Voglio segnalare a questo proposito la saga Ultima Forsan (NdR: si vedano, per questa ambientazione, anche AGDR n° 89 e 90), *del mio amico Mauro Longo, che è anche un moderatore storico di LGL. É uscito il primo libro, Il Tesoro della Regina, che ci vede vestire i panni di Civetta, l'acchiappamorti, calato in un 1500 alternativo, in cui il mondo è flagellato da un morbo che riporta i defunti in vita. La narrazione è serrata e si resta continuamente in bilico tra documento storico e fiction: l'equilibrio che ne scaturisce testimonia la rara abilità dell'autore, che è riuscito anche a ridurre mirabilmente un regolamento complesso, come quello del GDR Savage Worlds, adattandolo alle esigenze di un libro-gioco.*

Il libro è edito dalla GG Studio, la casa editrice dove Mauro lavora, è ha avuto anche ottimi riscontri commerciali, considerando l'ambiente di nicchia a cui si rivolge.

Non posso poi non menzionare la splendida avventura di Mauro Corradini, patron della Vincent Books, casa editrice che sta puntando molto sul rilancio dei librogame in Italia e che, dopo anni di dicerie, tentativi falliti e falsi annunci da parte di terze parti interessate più o meno seriamente al progetto, è riuscita a pubblicare l'attesissimo numero 29 della saga di Lupo Solitario, uscito tra l'altro in anteprima mondiale assoluta nella nostra lingua.

Un evento che ha suscitato un piccolo terremoto nell'ambiente, salutato con grande gioia da appassionati in attesa da troppo tempo. Ma la Vincent non si sta limitando a questo: sono ormai in libreria da 2 anni le ristampe dei primi volumi di Lupo Solitario, e proprio a Lucca Comics and Games 2015 è stata lanciata la ristampa di un'altra collana capolavoro di Dever, Freeway Warrior, che noi ricordiamo ai tempi della Editrice Elle come Guerrieri della Strada. Ed è già preannunciata la prossima uscita di un'ulteriore serie ristampata, Oberon, ancora una volta con l'apporto di Joe Dever che evidentemente ha stretto un patto d'acciaio con l'ottimo Corradini.

Anche in questo caso non si può che fare il tifo per la buona riuscita dell'operazione, che comunque a Lucca ha avuto un buon riscontro a livello di interesse e acquisti anche da parte delle nuove generazioni: sicuramente un ottimo viatico per il futuro.



Al giorno d'oggi ci sono molte forme d'intrattenimento che, in un certo senso, minano gli hobby cui

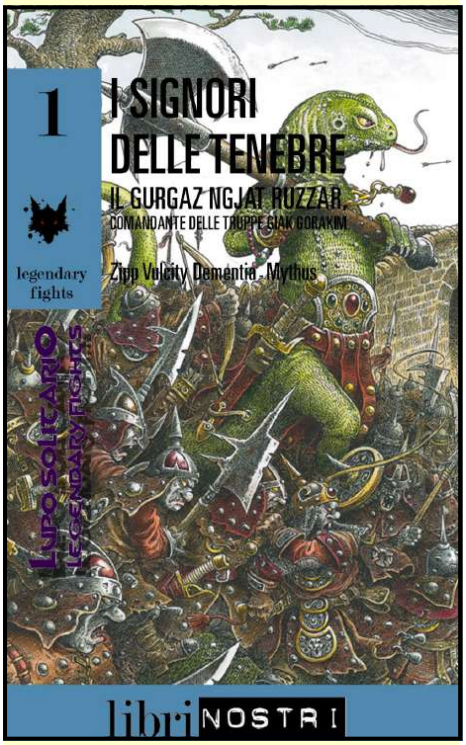
tradizionalmente Anonima GDR si rivolge (lettura, giochi di ruolo, da tavolo e di strategia), vuoi che siano videogiochi che altre forme digitali, cui i giovanissimi si avvicinano sempre più tralasciando gli hobby "tradizionali". Personalmente neanche io disdegno un buon videogioco ma, soprattutto col passare degli anni in cui al lavoro spendo molto tempo davanti ad un videoterminale, avere a che fare con "la carta" o con un bel tabellone è qualcosa che sempre più preferisco. Forse anche per i libri-gioco si può fare la stessa considerazione, cioè che il lettore tipo si sposta su un pubblico più adulto che non sui giovanissimi come era forse negli anni '80?

Sicuramente è così. Tuttavia io credo che le nuove tecnologie vadano cavalcate e impiegate per fare in modo che le nostre passioni, soprattutto quelle giovanili, continuino a vivere nel miglior modo possibile.

A tutti piace la carta, il fruscio dei fogli, l'odore delle pagine, ma è innegabile che il formato elettronico, soprattutto quando si parla di libri-gioco, aggiunga potenzialità al mezzo espressivo perché consente non solo una maggiore facilità di impiego dello stesso (per esempio nella gestione dei registri, nel lancio dei dadi, nell'aggiornamento dei punteggi) ma introduce anche elementi che il libro cartaceo non offre (per esempio check point, enigmi sonori, piccoli video e in generale amplia, e non di poco, le diramazioni ludiche dell'opera interattiva).

Il libro è e resterà sempre un oggetto insostituibile, ma soprattutto nel campo dei libri-gioco, che prevedono nella maggior parte dei casi sessioni di lettura solitarie, credo che sia importante assecondare l'evoluzione dei tempi e sfruttarla per migliorare e rilanciare il prodotto. Preferisco un futuro in cui si possa scegliere tra classico e moderno, tra cartaceo ed elettronico, piuttosto che uno dove, per rimanere trincerati al canone, si finisca per rimanere senza una forma di letteratura così stimolante e poliedrica.

Inoltre sono convinto che per instillare la passione nelle nuove generazioni sia fondamentale avvalersi di mezzi che le stesse percepiscono come più familiari e accattivanti. Per tornare alla tua domanda: l'età media si è alzata, e i libri-gioco sono un intrattenimento adulto nel 2016, così come erano prevalentemente adolescenziali negli anni '80-'90. Ma il futuro è in chi è adolescente adesso, e credo che sia necessario lavorare in questa direzione se si vuole fare in modo che i gamebook, in varie forme e incarnazioni, continuino a vivere e godere di ottima salute.



Un altro punto di forza che vedo in LGL è il grande numero di collaboratori ed esterni che supportano il sito: puoi raccontarci qualcosa su questa interessante *community*?

Hai detto una cosa sacrosanta. Finché il sito è stato a gestione "unica" le sue attività sono state limitate. Era più che altro un contenitore di dati e recensioni, che faticava a decollare, anche perché la quantità di lavoro necessario per gestirlo così come è ora sarebbe stata assolutamente eccessiva per una singola persona. I grossi cambiamenti sono arrivati con la partecipazione diretta degli utenti: sono nati i LibriNostri, il Magazine, il concorso de "I Corti", il servizio di stampa e distribuzione e tantissime altre attività. Sono circondato da moltissime persone che lavorano con entusiasmo genuino allo sviluppo e alla riuscita di LGL, e, come avrai notato, sto cercando faticosamente di non citarne nessuna perché sono così tanti, così preziosi, così propositivi, che ho paura di dimenticare qualche nome e fare un torto al diretto interessato.

Io credo che in un mondo come quello della letteratura interattiva, dove la cooperazione e la condivisione di competenze, informazioni e capacità è fondamentale, agire singolarmente non porterebbe lontano. Anche perché, personalmente, sono in grado di fare alcune cose ma molte altre mi sono ignote. Credo che questa comunione di intenti e questa armonia di fondo sia possibile, oltre che per la comune passione, anche per l'approccio libero, da costrizioni, impegni obbligati e ritorni finanziari, che ogni collaboratore o appassionato può mantenere quando si avvicina a LGL. Ognuno può agire con i suoi tempi e i suoi ritmi, non ha obblighi (se non quelli legati alla necessità di portare a termine un lavoro quando ci si prende l'impegno), e se ha bisogno di periodi di pausa o di rallentamento li può avere in ogni momento.

Sembra forse strano a leggerlo, ma un sistema simile funziona benissimo: le persone sentono il sito come loro, e, per la maggior parte, godono nel vederlo espandersi e arricchirsi, e per questo motivo lavorano più volentieri, anche spinti dall'assoluta assenza di lucro (che evita il germogliare di ragionamenti come "Perché lui ci guadagna e io no?" che possono essere frustranti e creare tensioni). Inoltre negli anni LGL è di-

ventato un vero e proprio trampolino per tantissimi autori che sanno che, almeno in Italia, è la via migliore per raggiungere, con le loro opere, tantissimi appassionati come loro, che sapranno leggere quanto proposto, apprezzarlo, e aiutarli a fare meglio con suggerimenti e critiche. Si crea così un circolo virtuoso, in cui chi scrive viene testato, supportato in vari modi (con illustrazioni, impaginazione e stampa, revisioni e quant'altro), recensito e analizzato da altri utenti che operano esattamente come lui, per genuina passione. E, come è naturale, constatare che c'è un seguito, fa venire voglia di scrivere e creare di nuovo: in questo modo la filiera non si ferma mai, ed escono continuamente nuovi lavori, per la gioia di tutti coloro che amano i librogame.

Ci sono tra voi giocatori di ruolo? Come vedete in generale questa adiacenza tra i due hobby?

Io credo che più di adiacenza si possa parlare tranquillamente di fratellanza. É raro che un amante dei GDR non abbia mai letto e giocato un gamebook, ed è raro che un appassionato di letteratura interattiva non abbia mai approcciato il mondo dei GDR. Io personalmente ho iniziato, come già raccontato, con alcuni volumi a bivi, ma il passo successivo è stato comprare il set delle regole base di Dungeons & Dragons e immergermi nel mondo fantastico di questo meraviglioso RPG. Il gioco di ruolo richiede la costituzione di un gruppo di appassionati che abbia tempo e voglia di incontrarsi, con una cadenza più o meno regolare, e portare avanti una campagna o una serie di avventure. E' necessario essere almeno in 4 o 5, e che almeno uno dei giocatori abbia voglia di fare il master. Tutto questo è molto bello e costituisce anche una forte spinta all'aggregazione, ma non sempre è possibile, per questione di tempo, impegni e talvolta anche per mancanza di amici o conoscenti che abbiano lo stesso interesse.

La naturale evoluzione per chi ama certi tipi di dinamiche ludiche ma si ritrova nell'impossibilità di attuarle è il librogioco, che consente, con una struttura un po' diversa, di vivere le stesse fantastiche avventure. E' inevitabile poi che la voglia di ampliarle e scavare più a fondo, esplorare quella stanza dove l'autore non ci ha mandato, o scoprire cosa accade sviluppando un filone narrativo non presente nel libro, ci porti ancora una volta a cercare una maggiore libertà di azione e a scavare all'interno di contesti più estesi. Ed eccoci pronti per approcciare di nuovo il gioco di ruolo.

Come vedi non solo sono forme di intrattenimento ed evoluzione culturale molto vicine, ma una chiama continuamente in causa l'altra. Credo che se una delle due dovesse venire a mancare l'altra ne risentirebbe pesantemente…

Non è un caso che anche su LGL ci sono sezioni dedicate ai GDR: abbiamo una parte del forum in cui si parla solo di Role Game, e, tra le nostre pubblicazioni, abbiamo una collana, i RoleNostri, dove sviluppiamo e pubblichiamo moduli e regolamenti dedicati a giochi di ruolo riconducibili in qualche modo alla sfera dei libri-gioco. Abbiamo anche in

"catalogo" una bellissima versione expanded del mitico Kata Kumbas, e dei RPG basati su collane che hanno fatto la storia dei librogame, come Sortilegio e Dimensione Avventura.

Navigando sul sito ho visto che organizzate anche un *contest* di storie brevi. Vorresti dirci qualcosa a proposito di questo ed eventuali altri eventi?

É l'evento narrativo principale di LGL. Il bando della versione 2016 è già attivo da alcuni mesi, e scadrà a fine Gennaio (forse quando uscirà questa intervista sarà troppo tardi per partecipare se qualcuno fosse interessato). Abbiamo una sezione del forum , http://www.librogame.net/index.php/forum/forum?id=15¸completamente dedicata a questo nostro concorso, che è annuale e si ripete ormai da quasi due lustri. Nel tempo sono nate opere entusiasmanti, alcune delle quali hanno fornito spunti per veri e propri libri.

Quest'anno abbiamo optato per una doppia piccola rivoluzione: abbiamo introdotto il tema libero, in modo di consentire agli autori in gara di sbizzarrirsi con le più varie fantasie, ma allo stesso tempo abbiamo "compresso" moltissimo i limiti di lunghezza delle opere. Questo per esaltare ancora di più un modello letterario, quello del racconto breve, che negli anni ha visto emergere interpreti eccellenti, in grado di nobilitarlo fino ai massimi livelli. Amo tantissimo i racconti serrati e sconvolgenti di Dino Buzzati, Fredric Brown o Isaac Asimov, e succede spesso che questi autori ricorrano a ribaltamenti, atmosfere adrenaliniche o trovate stilistiche che hanno senso solo nell'ambito di una narrazione compatta.

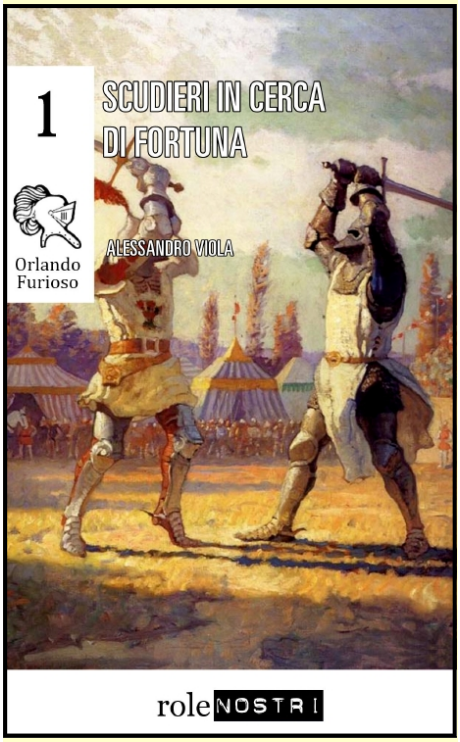
Ci siamo detti: perché non riproporre anche in ambito interattivo questo genere di approccio? Devo dire che il modello improntato sulla short story talvolta lascia nel lettore l'enorme curiosità di sapere come si possa evolvere una narra-

zione rimasta per certi versi "appesa", ma nella maggior parte dei casi trova un equilibrio in sé stesso, e riesce a essere entusiasmante proprio perché "corto". Ovviamente la riuscita dello sforzo narrativo è parecchio legata all'abilità dell'autore nel cimentarsi in questa sfida molto particolare.

Da un paio d'anni ci sono anche premi, composti da libri o tavole autografate che gentilmente ci offrono case editrici con cui collaboriamo e autori legati in qualche modo all'attività di LGL. Un elemento di soddisfazione in più e anche un richiamo per nuovi autori: chi non si lascerebbe ingolosire da una tavola autografata da un abile e affermato disegnatore, o da un libro-gioco nuovo di zecca recapitato direttamente a casa?

Altre iniziative: il PBF (play by forum) è da sempre molto attivo. Creiamo avventure ideate e narrate da una sorta di master che le propone tramite appositi topic direttamente sulla nostra board. Gli utenti interessati si iscrivono alla sessione di gioco, e, una volta creato un gruppo di 8-10 persone, si procede. A seconda delle risposte dei partecipanti la storia si può sviluppare in uno o più sensi, fino a raggiungere epiloghi condivisi o separati, centrare gli obiettivi della missione assegnata, o mancarli completamente e terminare il percorso in tutt'altro luogo. Una sorta di GDR sviluppato direttamente sul forum, che negli anni ha garantito una forte dose di divertimento a chi lo ha provato.

Periodicamente poi organizziamo poi dei veri e propri contest: per esempio sulla serie di libri-gioco più bella, sull'autore migliore o argomenti simili. Strutturiamo questi eventi con una formula a eliminazione, mettendo di fronte due contendenti, che vengono commentati e votati dagli utenti. Alla fine quello che ha accumulato il maggior numero di preferenze elimina l'altro, e procede nel torneo. Si arriva alle semifinali e alla finale con un carico di adrenalina incredibile, e si è portati a fare un tifo sfrenato per il rappresentante preferito, a sostenerlo con tutto l'impegno possibile. E ti garantisco che è una soddisfazione vedere il proprio favorito che si impone, così come costituisce una delusione constatare che è stato sconfitto, magari proprio a un passo dall'affermazione finale…



Ci puoi fornire qualche anticipazione su nuovi Librinostri in uscita? Penso soprattutto ai generi fantasy, fantascienza ed horror, che sono i preferiti dei nostri lettori.

Sono piuttosto restio ad anticipare quelle che saranno le prossime uscite di LGL: mi piace mantenere sempre un pizzico di suspense su quelle che saranno le iniziative future. Nel vostro caso però non posso non segnalare i nuovi moduli, ideati e scritti da Alessandro Viola, de L'Orlando Furioso, un fantastico GDR creato da Andrea Angiolino e Gianluca Meluzzi che immagino conoscerete, da veri esperti dell'argomento quali siete.

Sono in dirittura d'arrivo due nuove avventure, Scudieri in cerca di Fortuna e Il Destino di Sacripante, e stiamo anche cercando anche un autore che conosca il gioco e voglia cimentarsi nella creazione di uno scenario di stampo moresco, che faccia da "raccordo" tra i due moduli citati. Sono già presenti le schede delle opere: chi è interessato può dare un'occhiata a questo indirizzo http://www.librogame.net/index.php/enciclopedia/libri?view=booklist&sid=143.

Un'altra chicca che probabilmente piacerà ad alcuni dei vostri lettori: è pronto e in attesa solo di impaginazione il volume 23 della collana Dimensione Avventura, tradotto da Pasquale Donnarumma. L'editrice EL all'epoca si era fermata al volume 12. Siamo riusciti a ottenere l'autorizzazione per la traduzione e la distribuzione gratuita dei restanti titoli in Italia, visto che nessuna casa editrice ha mai pensato ufficialmente di diffonderli, e di fatto le speranze di vederli in Italiano erano nulle. Piano piano piano stiamo provvedendo a localizzarli tutti, e dopo qualche anno abbiamo già quasi eguagliato il numero di volumi commercializzati durante l'epoca d'oro dei librogame: anche questa è una bella soddisfazione.

Se volete avere altre anticipazioni o essere ulteriormente aggiornati sulle attività del sito non posso che invitarvi a seguirci, perché vi assicuro che ci saranno ancora moltissime, succose novità nei mesi a venire!

Ringraziamo Francesco per il suo tempo e la sua disponibilità e vi rimandiamo al sito internet http://www.librogame.net/ per ulteriori approfondimenti.

Drago Nero

WARHAMMER A PORTATA DI SMARTPHONE

Il mondo e la tecnologia, é innegabile, si stanno evolvendo alla velocità della luce e l'attuale frenesia consumistica dell'elettronica onnipresente sta vedendo protagonisti assoluti i dispositivi mobili: smartphone e tablet (gli indossabili sono partiti ma non ancora così diffusi…). Di conseguenza non si parla più di internet nel modo classico (per quanto possa esserlo) al quale siamo abituati da quando esiste, ma ci siamo ridimensionati per "filtrare" tutto attraverso le cosiddette applicazioni. Ovviamente si tratta di programmi, o software per i più tecnici, anche se la moda vuole chiamarli diversamente, e altro non fanno se non – a grandi linee – replicare i servizi offerti da specifici siti internet o proporre debitamente adattati videogiochi di ogni tipo e foggia.

In questa sede vogliamo puntare i riflettori sulla vecchia (cara) Games Workshop, che non è certo da meno di altre aziende del settore e si è data ben da fare per licenziare i propri marchi ad aziende programmatrici di applicazioni che ne realizzassero di variegate a marchio GW. Chi segue questo brand da anni avrà ovviamente ben chiaro che il mondo dei videogiochi era già stato frequentato in passato, e anche in modo abbondante e redditizio: dalle repliche dei giochi da tavolo (Hero Quest, 1991; Blood Bowl, 1995/2009; Star Quest, 1992) a quelle di giochi di carte (Warhammer: Battle for Atluma, 2006), dagli strategici in tempo reale (Warhammer: Shadow of the Horned Rat, 1995; Warhammer: Dark Omen, 1998; Warhammer: Mark of Chaos, 2006) ai GdR online in prima persona (Warhammer Online: Age of Reckoning, 2008; Warhammer 40.000: Dark Millennium Online, 2013), senza contare la lunga serie ambientata nell'universo di Warhammer 40.000 e targata Dawn of War lunga ben 7 titoli, che si sommano alle altre pubblicazioni sempre strategiche e collocate nella versione fantascientifica della nota ambientazione. Questi titoli, pubblicati per le varie piattaforme di gioco (PC, Xbox, Nintendo, Playstation) e arrivati a circa 27 pubblicazioni in oltre 20 anni, hanno dovuto di recente fare i conti con i loro cuginetti più giovani e scattanti, le applicazioni per smartphone (attualmente su sistemi Ios e Android) che vanno a riprendere scenari e ambientazioni oramai conosciute e amate da schiere di giocatori, adattando giocabilità e strutture dei giochi ai nuovi piccoli schermi touchscreen. Pare che il risultato ci sia stato e che il nutrito numero di prodotti a marchio GW presenti sui mercati (circa una ventina) sia lo specchio di una risposta decisamente positiva da parte degli acquirenti.

E quindi noi, da appassionati quali siamo, vi proponiamo una guida rapida e pratica alle applicazioni Games Workshop di ambientazione Warhammer (principalmente 40,000) che potrete reperire, gratis o a pagamento, negli store Apple e Android. Non possiamo ovviamente avere pretese di completezza o di correttezza dei dati, semplicemente per il fatto che ogni giorno potrebbero uscire nuove applicazioni o i prezzi applicati potrebbero variare o subire delle offerte promozionali. Speriamo comunque che possa essere un gradito strumento, ma soprattutto che possiate trovare quella che fa per voi per potervi portare sempre in tasca le vostre ambientazioni preferite, in qualsiasi momento della giornata o quando abbiate la necessità di una piccola grande evasione ludica.

ROBIN HOOD

(Di sfondo al titolo: Warhammer Quest)

Warhammer 40.000: Space Wolf (HeroCraft Ltd)
♦Ios gratis (626 MB) - Android gratis (500 MB)
♦In un ambiente 3D ricco e dettagliato, guida il tuo Space Wolf e i suoi compagni di squadra per esplorare e ripulire da mostri e avversari i vari segmenti del pianeta dove la vostra nave è precipitata.

Warhammer Quest (Rodeo Games / Chilled Mouse)
♦Ios 2,99 € (841 MB) - Android 5,55 € (524 MB)
♦Ciò che più assomiglia allo storico Hero Quest: un manipolo di 4 eroi esplorano i sotterranei dell'Impero combattendo mostri, trovando tesori e seguendo una trama che prende via via spessore.

Warhammer 40.000: Freeblade (Pixel Toys)
♦Ios gratis (635 MB)
♦Sei un Cavaliere Imperiale che si unisce come Freeblade agli Space Marine Angeli Oscuri. Inizia così il tuo cammino di redenzione, vendetta e battaglia attraverso un mondo pericoloso e brutale.

The Horus Heresy: Drop assault (Complex Games Inc.)
♦Ios gratis (97,2 MB) - Android gratis (67,55 MB)
♦Costruisci, potenzia e gestisci la tua stazione spaziale, assemblando truppe e fortificando gli edifici; poi inizia a conquistare i vari settori in cruenti scontri all'ultimo sangue.

Warhammer 40.000: Carnage (Roadhouse Games Ltd.)
♦Ios 6,99 € (93,5 MB) - Android 5,99 € (104 MB)
♦Uno Space Marine viene inviato sul pianeta Mithra in seguito ad una richiesta di aiuto. Conducete il vostro eroe in un platform in stile classico attraverso i tipici ambienti di Warhamer 40.000.

Warhammer: Snotling Fling (Wicked Witch)
♦Ios gratis (94,3 MB) - Android 0,82 € (148 MB)
♦I pelleverde stanno invadendo l'Impero e tu dovrai aiutarli ad abbattere tutte le fortificazioni umane lungo il loro passaggio, ma i proiettili da usare saranno loro stessi!

Talisman: The Horus Heresy (Nomad Games)
♦Android 5,31 € (85,73 MB)
♦Per gli appassionati del classico boardgame Talisman che hanno sempre desiderato di giocarlo ambientato nell'universo di Warhammer 40.000, durante gli eventi dell'Eresia di Horus.

Warhammer 40.000: Storm of Vengeance (Eutechnyx Limited)
♦Ios 1,99 € (79,6 MB) - Android 3,10 € (48,32 MB)
♦L'universo di Warhammer 40.000 viene visto questa volta attraverso un gioco di scontri su corsie: le due fazioni sono quelle degli Angeli Oscuri e degli Orki che si affrontano in duelli all'ultimo sangue in oltre 100 diverse missioni.

Warhammer 40.000: Deathwatch – Tyranid invasion (Rodeo Games)
♦Ios 1,99 € (839 MB)
♦Nelle zone remote dello Spazio Imperiale gli Space Marines al tuo commando dovranno affrontare gruppi di Tyranids in cruente battaglie tattiche nei più pericolosi ambienti.

Warhammer 40.000: Assault dice (Lifeform Entertainment)
♦Ios 0,99 € (146 MB) - Android 1,10 € (73 MB)
♦Applicazione che simula ogni lancio di dado possa servirvi durante le vostre partite a Warhammer 40.000.

Talisman (Nomad Games)
♦Ios 6,99 € (49 MB) - Android 5,42€ (46,24 MB)
♦La versione digitale del classico e intramontabile gioco da tavolo, molto aderente all'originale e con possibili sviluppi opzionali a pagamento. Il regolamento si basa sulla 4^ edizione del gioco, con 14 personaggi disponibili e fino a 6 giocatori.

Talisman: Prologue (Thumbstar Games)
♦Ios 2,99 € (125 MB) - Android 3,01 € (49,37 MB)
♦Una "succosa anticipazione" del classico gioco da tavolo, in versione a giocatore singolo per poter esplorare il mondo e il regolamento in attesa della più completa edizione multigiocatore.

Warhammer: Arcane Magic (Turbo Tape Games)
♦Ios 1,99 € (408 MB) - Android 1,99 € (295 MB)
♦Gioco che punta esclusivamente sulla magia della celebre ambientazione fantasy: nei panni di un potente mago accresci i tuoi poteri aumentando incantesimi, conoscenze e artefatti per affrontare i tuoi avversari in temibili scontri.

Blood Bowl: Kerrunch (Cyanide Studio)
♦Ios gratis (360 MB) - Android gratis (313 MB)
♦Una nuova versione del football fantasy Blood Bowl che sarà apprezzata dai fan del gioco di miniature: in una partita tattica a turni sfruttate le abilità dei vostri campioni in campo per distruggere letteralmente la squadra dei vostri avversari.

Legacy of Dorn: Herald of Oblivion (Tin Man Games)
♦Ios 5,99 € (111 MB) - Android 6,73 € (77,97 MB)
♦Un racconto-gioco testuale ma altamente interattivo: dalla creazione del personaggio alla gestione dell'equipaggiamento fino alle scelte di gioco e di combattimento.

Warhammer (Games Workshop)
♦Ios gratis (6,5 MB) - Android gratis (2,84 MB)
♦Applicazione ufficiale GW per essere sempre connessi con tutte le notizie dai mondi di Warhammer in tutte le loro declinazioni.

Warhammer: Age of Sigmar (Games Workshop)
♦Ios gratis (78,6 MB) - Android gratis (24,99 MB)
♦L'applicazione ufficiale GW per l'Era di Sigmar, la nuova epica di Warhammer Fantasy: collegamenti diretti per acquistare manuali, miniature, romanzi e restare sempre collegati.

White Dwarf (Games Workshop)
♦Ios gratis (5,8 MB) - Android gratis (1,78 MB)
♦Applicazione ufficiale GW per poter accedere, con pagamento attraverso varie formule di abbonamento, alla collezione della storica rivista White Dwarf.

Warhammer Quiz (Games Workshop)
♦Ios € 2,99 (18,2 MB) - Android € 2,99 (48,33 MB)
♦Applicazione ufficiale GW per testare la vostra conoscenza sull'universo di Warhammer nelle ambientazioni 40.000, Age of Sigmar e Horus Heresy.

Blood Bowl (Focus Home Interactive)
♦Android 4,99 € (329 MB)
♦Edizione digitale del classico gioco da tavolo GW sul football fantasy: 8 razze disponibili per creare la vostra squadra e affrontare partite a giocatore singolo, in multiplayer o in un campionato online.

Dark Heresy DCS (Dizelabs GbR)
♦1ST EDITION -> Ios 4,99 € (51,7 MB) - Android 4,99 € (17 MB)
♦2ND EDITION -> Ios 5,99 € (57,4 MB) - Android 5,99 € (15 MB)
♦La scheda digitale del personaggio per Dark Heresy, completamente interattiva e strutturata per essere usata nelle sessioni del GdR.

Warhammer 40.000: Tactical Objectives (Derp Studios)
♦Ios 6,99 € (492 MB) - Android 6,99 € (291 MB)
♦Gli "Obiettivi tattici" del titolo sono noti ai giocatori di Warhammer 40.000 come mazzo di 36 carte usate per generare casualmente le missioni durante il gioco. Questa app ripropone il meccanismo, assicurando aggiornamenti parallelamente alle nuove uscite di carte da parte della GW.

Chainsaw Warrior (Auroch Digital Ltd.)
♦Ios 4,99 € (91,1 MB) - Android 4,81 € (55 MB)
♦Da un gioco da tavolo a giocatore singolo pubblicato dalla GW nel 1987, l'unica avventura non legata all'universo Warhammer: una corsa contro il tempo affrontando pericoli, zombie, mutanti e ambienti post apocalittici, riproposta con le stesse meccaniche di carte e turni del sistema originale.

ASI, RUNE E TROLL IN PUNTA DI T20

Mi trovo ancora una volta a recensire un manuale amatoriale per il sistema True 20. E ancora una volta rimango piacevolmente colpito dall'accuratezza della ricerca e dalla scorrevolezza del testo.

SFOGLIANDO IL MANUALE

Già scorrendolo la prima volta lascia intendere che qua si parla di vichinghi: pellicce, acconciature, monili e abitazioni, tutti realistici e non deformati dal fantasy come siamo abituati a vedere in questi ultimi anni. Le illustrazioni di Francesco Accordi, uno degli autori, sono davvero superlative e la copertina del nostro amico (ed ex-Anonimo) Panaiotis introduce all'ambientazione con un'illustrazione magistrale.
Altro discorso per la grafica di inizio capitolo: in questo caso, le immagini in trasparenza sotto dei caratteri sottili, rendono il testo poco leggibile. Poche tabelle, pochissimi numeri, tantissimo testo.

UNA NUOVA DIMENSIONE

Il manuale apre con la storia che ha portato alla creazione di una dimensione popolata da vichinghi e altre creature delle leggende norrene. La Disgrazia si abbatte sulle terre del Nord, pressate e oppresse dal potere del Sud, che corrode e distrugge gli otto regni attorno a Midgard. Per salvare il suo popolo, Odinn fa creare dalla dea Idunn un piano di esistenza in cui farlo migrare, ma nel momento cruciale tutto va storto e alcuni Asi si immolano per permettere alle creature mortali di attraversare il varco che li porterà alla salvezza. Giunte nel nuovo mondo, tutte le creature, dai Dvergar ai Giganti, dagli Alfar ai Troll, decidono di non impugnare le armi per alcuni secoli, in modo da poter ricreare le proprie civiltà. Naturalmente non hanno fatto i conti con Loki, che negli anni provoca dissidi e guerre in quantità.
In questi tempi gli dei camminano spesso tra i mortali, i confini della nuova dimensione si espandono creando nuove terre da esplorare e colonizzare e immancabilmente gli umani prendono il sopravvento, creando grandi città ed espandendosi il più possibile in cerca di terre da coltivare e villaggi da depredare (in fondo sono sempre vichinghi).

FLORA, FAUNA E GEOGRAFIA

Questo capitolo è quanto più simili ai vecchi Moduli Geografici di GIRSA mi sia capitato di leggere, nell'accezione più positiva. Quasi tutti i fiumi, laghi, montagne e boschi hanno il doppio nome (italiano e norreno), dando la possibilità di calarsi maggiormente nell'ambientazione.
Segue poi una descrizione approfondita del regno di Trudheim, la città-stato più imponente di tutti i territori conosciuti. Si parte con la descrizione delle principali cariche politiche, con la suddivisione tra potere legislativo, potere giudiziario e potere spirituale, passando alle cariche minori fino al rango di schiavo. Vengono poi sviscerati i temi della produzione, del commercio e dell'urbani-

stica, con un'ampia descrizione di ben tredici locazioni cittadine e sei nei dintorni.

DEI, CULTI E SACERDOTI

Dopo gli eventi che hanno portato alla scomparsa del Padre Odinn, è Tor che ha preso il comando e che vigila su dei e mortali, con una grande e dettagliata schiera di Asi più o meno amichevoli: Bragi, lo skaldo migliore mai esistito assunto tra gli immortali come divinità della poesia, Freyja, dea della fertilità e patrona degli Alfar, Njordr, l'aspetto buono e positivo del mare e degli oceani e tanti altri, oltre a una quindicina di divinità minori. I loro sacerdoti sono chiamati Godi e sono figure molto rispettate, oltre che favorite dagli dei stessi.

LE REGOLE

La parte del manuale che descrive le modifiche da apportare ai propri personaggi è invero stringata, neppure una decina di pagine. In effetti Umani, Dvergar (Nani) e Alfar (Elfi) non hanno bisogno di molte modifiche alle Abilità e ai Talenti e la parte dedicata alle cariche politiche o simili ottenibili in gioco è comunque molto discorsiva: con queste caratteristiche appena illustrate, viene da sé che questo manuale d'ambientazione potrebbe venir usato con qualsiasi altro sistema di gioco.

Discorso a parte merita la Magia runica sciamanica, che con le sue quasi 30 pagine dedicate, descrive la presenza e il funzionamento della magia in questo mondo. Il sistema magico è diverso da quello del manuale True20 Base e viene consigliato l'utilizzo di questo, molto più legato all'ambientazione nordica: ci sono le descrizioni di ben 24 rune, con cui generare i più disparati effetti magici. Conoscere e utilizzare le rune è una capacità di pochi eletti, spesso tramandata di generazione in generazione e questo potere viene esternato in due manieri differenti.

Ci sono Sciamani che tracciano le rune negli oggetti, rendendoli incantati e utilizzabili anche da altri. Questo richiede molto tempo di gioco e il buon risultato è tutt'altro che scontato, se non si eseguono tutti i passaggi al meglio. Va da sé che oltre il legame con il sovrannaturale, l'Artigiano Runico deve anche essere un eccellente realizzatore di manufatti.

Altra faccia del potere delle rune sono i Cantori Runici, capaci di imbrigliare il potere del Wyrd con la voce, provocando effetti più immediati rispetto alla trascrizione, a rischio però del proprio equilibrio mentale. Un sistema a livelli gestisce il grado di Pazzia degli Sciamani: ai problemi che porta questa condizione, si affiancano però una serie di vantaggi da non sottovalutare.

TUTTO CIO' CHE SERVE PER ANDARE IN GIRO

Il capitolo che descrive gli oggetti comuni da sfoggio di lunghe tabelle: ogni tipo di prodotto agricolo e animale è catalogato (dalle fave al formaggio, passando dai mirtilli al rafano), oltre a una grande scelta di pellicce, carni e utensili vari. Armi e armature sono quelle classiche della tradizione norrena: spade, archi, lance e asce lunghe per l'offesa; elmi, scudi e armature di cuoio per la difesa (ci sono anche quelle di maglia ma sono piuttosto costose).

SOLO PER IL NARRATORE

La parte finale del manuale si divide tra una serie di descrizioni delle principali società segrete e dei personaggi più in vista di Trudheim, il bestiario con una ventina di nuove creature (dal Ghiottone al Drago, passando per i Giganti dei Ghiacci) e una breve avventura introduttiva, ricca di riferimenti all'ambientazione.

CONCLUSIONI

Come accennato nella prefazione, un prodotto notevole, piacevole da leggere, molto puntiglioso nelle descrizioni e graficamente appagante. Il sovrannaturale è presente ma poco invasivo, dunque potrebbe venir usato anche per una campagna semi-storica (con le dovute modifiche). Concludo con i complimenti, meritatissimi, ai tre autori: Francesco Accordi, Pierantonio Bovolon e Matteo Zardin. Bravi!

L'Avatar del dio Aglio

XXII Trofeo RiLL *"Il Miglior Racconto Fantastico"*

in collaborazione con:
il festival internazionale *Lucca Comics & Games*, la *Wild Boar Edizioni*, la rivista irlandese *Albedo One*,
la *AEFCFT* (Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror), la e-zine *Anonima Gidierre* e le Edizioni *Il Foglio*

con il supporto di:
Columbus - penne stilografiche dal 1918, *Radio Popolare Roma FM 103.3*

L'associazione *RiLL - Riflessi di Luce Lunare* curerà il concorso e selezionerà, tra gli scritti pervenuti, i racconti finalisti. Questi saranno poi valutati dalla Giuria Nazionale, costituita da scrittori, giornalisti, autori di giochi, professori universitari. Ciascun testo verrà giudicato per l'originalità della trama e dell'intreccio, per la forma e la chiarezza narrativa.
La cerimonia di proclamazione dei vincitori avrà luogo nell'autunno 2016, all'interno del festival internazionale *Lucca Comics & Games*. RiLL comunicherà (per lettera o via e-mail), fra luglio e ottobre 2016, le modalità della conclusione del concorso (data, luogo, orario...) a tutti i partecipanti.

RiLL si impegna a curare la stampa di un'antologia con i migliori racconti, senza alcun contributo/ costo per gli autori (collana *Mondi Incantati*, ed. Wild Boar).
Il racconto vincitore sarà inoltre tradotto
- in inglese (a cura di RiLL) e pubblicato su *Albedo One*, rivista irlandese di letteratura fantastica;
- in spagnolo, a cura dell'AEFCFT (Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror), che lo pubblicherà nella sua antologia annuale, *Visiones*.

L'autore del racconto vincitore riceverà un premio di 250 euro, una penna stilografica marca Columbus 1918 (offerta dalla ditta *Santara*) e un buono acquisto di 100 euro in prodotti *Wild Boar*. Inoltre, i racconti classificati nelle prime quattro posizioni usciranno sulla e-zine trimestrale *Anonima Gidierre*. Le edizioni *Il Foglio,* infine, si riservano di scegliere fra i testi finalisti uno o più racconti da pubblicare.

Regolamento

1) Tutti i testi partecipanti dovranno essere spediti in triplice copia e in busta anonima a: Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci, via Roberto Alessandri 10, 00151 Roma. È gradito che le copie inviate siano stampate in fronte-retro.
   In una busta chiusa, allegata ai racconti inviati, ciascun autore dovrà indicare le proprie generalità (nome, cognome, indirizzo, CAP, telefono, e-mail) e la richiesta di iscrizione all'associazione RiLL Riflessi di Luce Lunare (vedi punto 4), comprensiva di dichiarazione di accettazione dello Statuto associativo (visionabile sul sito di RiLL, nella pagina omonima). La busta chiusa sarà aperta solo dopo che i racconti finalisti saranno stati selezionati; sull'esterno della busta chiusa va riportato il titolo dei racconti inviati.
   Tutti gli autori partecipanti al XXII Trofeo RiLL riceveranno una copia omaggio di ***Non di solo pane* e altri racconti dal Trofeo RiLL e dintorni**, la raccolta dei racconti premiati del 2015 (collana *Mondi Incantati*, ed. Wild Boar). RiLL non si fa carico di disguidi postali di sorta.
2) Per semplificare il lavoro della segreteria del premio, i partecipanti sono *invitati* a compilare con i propri dati l'apposito modulo on line (pagina "Registrazione Concorso", nella sezione Trofeo RiLL del sito di RiLL) e a inviare i propri racconti anche in formato elettronico, utilizzando la pagina "Carica il tuo racconto" (nella sezione Trofeo RiLL del sito di RiLL). Il nome del file caricato deve essere uguale al titolo del racconto, il formato del file DOC, DOCX o RTF. All'interno dei file *non* vanno indicati i dati anagrafici degli autori. L'elenco degli autori che avranno caricato i file dei racconti sarà consultato solo *dopo* che i testi finalisti saranno stati scelti, mantenendo così l'anonimato dei lavori nella fase di lettura e selezione.
3) La partecipazione è libera e aperta a tutti (uomini, donne, maggiorenni, minorenni, italiani, stranieri, residenti in Italia o all'estero). Non possono però partecipare al concorso gli autori cui RiLL ha dedicato un'antologia personale (collana *Memorie dal Futuro*, ed. Wild Boar).
4) Per partecipare al XXII Trofeo RiLL è necessario essere soci dell'associazione RiLL Riflessi di Luce Lunare. La quota di iscrizione è di 10 euro (socio ordinario, che può partecipare al concorso spedendo *un* racconto). Nel caso di invio di più testi, la quota è di 10 euro a racconto (socio sostenitore).
   La quota si può versare sul conto corrente postale n° 1022563397, intestato a RiLL Riflessi di Luce Lunare, via Roberto Alessandri 10, 00151 Roma (in caso di bonifico bancario, l'IBAN è: IT-72-U-07601-03200-001022563397; per i bonifici dall'estero, il BIC number di Poste Italiane è: BPPIITRRXXX). È possibile pagare anche con carta di credito (o Poste Pay, o conto Paypal), direttamente dal sito di RiLL (pagina "Iscrizione" della sezione dedicata al Trofeo RiLL).
   Si consiglia di allegare la fotocopia del versamento alle generalità dell'Autore. In caso di partecipazione con più racconti è gradito il versamento unico.
   Le spese di spedizione sono a carico di ciascun partecipante e non sono comprese nella quota di iscrizione.
5) Le iscrizioni sono aperte sino al **27 aprile 2016**. Tutti gli elaborati dovranno pervenire entro tale termine. Per le opere pervenute oltre tale data farà fede il timbro postale. In ogni caso, tutti i testi che perverranno dopo il *5 aprile 2016* non saranno presi in considerazione.
6) I racconti non dovranno superare i 21.600 caratteri, spazi tra parole incluse. L'impaginazione dei racconti è libera (in via indicativa, 21.600 caratteri spazi inclusi equivalgono a 12 cartelle dattiloscritte di 30 righe per 60 battute). Per i testi più lunghi è gradita l'indicazione del numero di battute totali.
7) Ogni concorrente può partecipare con più opere, purché inedite, originali ed in lingua Italiana.
8) La scelta del genere letterario è a totale discrezione dell'autore. Possono partecipare al concorso racconti fantasy, horror, di fantascienza e, in generale, ogni storia che sia, per trama o personaggi, "al di là del reale".
9) Il materiale inviato non sarà restituito. Gli autori sono pertanto invitati a tenere una copia dei propri manoscritti. Inoltre, finché la rosa dei finalisti non sia stata resa pubblica (luglio 2016), i partecipanti sono tenuti a non diffondere il proprio racconto e a non prestarlo per la pubblicazione.
10) Ciascuna opera partecipante al Trofeo RiLL resta a tutti gli effetti di completa ed esclusiva proprietà dei rispettivi autori. La pubblicazione dei racconti selezionati nell'antologia del concorso (collana *Mondi Incantati*) e sulle riviste/ antologie che collaborano al Trofeo RiLL è comunque per tutti gli autori obbligatoria (non rinunciabile) e non retribuita, oltre che ovviamente gratuita.
11) In caso di vittoria o pubblicazione, l'autore concorderà eventuali ottimizzazioni della sua opera con le riviste/ case editrici interessate.
12) Le decisioni di RiLL e della Giuria Nazionale in merito al concorso e al suo svolgimento sono insindacabili e inappellabili.
13) La partecipazione al Trofeo RiLL comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno la squalifica dal concorso.

Per ulteriori informazioni:

Trofeo RiLL, presso Alberto Panicucci,
via Roberto Alessandri 10, 00151 ROMA;
e-mail: trofeo@rill.it
URL: www.rill.it
(è on line anche un'ampia pagina di FAQ sul regolamento e sul concorso)

Tutela della privacy dei partecipanti

Le generalità che devono essere fornite per partecipare al Trofeo RiLL sono utilizzate esclusivamente:
per comunicare i risultati ai partecipanti;
per l'invio di materiale promozionale relativo al Trofeo RiLL e alle altre attività/ iniziative di RiLL.
I dati raccolti *non* verranno in ogni caso comunicati o diffusi a terzi.
Inoltre, scrivendoci, sarà sempre possibile:
modificare i dati inviati (es: cambio di indirizzo);
cancellare i dati inviati; chiedere che non venga inviato alcun materiale promozionale.