

Recuperato e in parte tradotto il numero iniziale di una famosa rivista fantasy

UN'OCCHIATA AL PRIMO WARLOCK

Tante sorprese: una nuova release del primo Fighting Fantasy e una guida alla creazione delle mappe

scritto e tradotto da Mauro Longo
(Mornon)

Lo Stregone ripensato

Quando la serie *Fighting Fantasy* aveva ormai imboccato la via del successo e venne pubblicato il primo numero della rivista *Warlock* (dedicata anche nel nome al primo numero della serie dei *gamebook* e a *Zagor*), fu riproposta la prima parte di "The Warlock of the Firetop Mountain" come avventura giocabile, da concludere poi nel numero successivo. Per rendere "fruibile" questa versione anche a chi avesse già letto quella del *gamebook*, alcuni dettagli furono cambiati e ne fu riscritta l'introduzione. Pare infatti che la versione originale dell'avventura mettesse troppo in dubbio le azioni dell'eroe (il lettore protagonista), che alla fine entrava "in casa" dello Stregone Zagor, ammazzava tutto e tutti, eliminava il proprietario e gli rubava il tesoro, mosso solo dall'interesse a mettere le rapaci mani



L'immagine introduttiva della prima parte dello Stregone, pubblicata sul primo numero di *Warlock*. Lo stile è semplice ma coreografico, adatto a una rivista in bianco e nero

sul suo favoleggiato bottino. Nella riscrittura, l'introduzione venne quindi cambiata ed allora tutta la vicenda si copre di risvolti più "eroici". Questa è la traduzione dell'introduzione a *The Warlock of the Firetop Mountain* presente su *Warlock 1*.

Vagando attraverso le Pianure Pagane ad ovest delle Colline della Pietra di

oni. Gli dici che sei un Avventuriero che vaga per il mondo in cerca di pericolose missioni. Il vecchio sorride, dicendo: "Allora forse dovresti visitare il villaggio in cui vivo. Lì potremmo avere quello che fa al caso tuo. Siamo preoccupati dagli strani racconti di quanto avviene verso oriente, attorno alla Montagna Infuocata, che torreggia tra le vicine alture delle Colline della Pietra di Luna ed è a due giorni buoni di cammino dal nostro piccolo borgo. Crudeli creature sono state viste entrare all'interno della Montagna attraverso l'imboccatura di una grotta e la Montagna stessa è dominata da un potente incantatore, uno Stregone che vive nelle sue profondità! Quando le nostre coltivazioni cominciarono ad andare male, capimmo che la causa doveva essere ricercata nella stessa malvagità che proviene dalla Montagna Infuocata. Abbiamo inviato i nostri uomini più valorosi per cacciar via lo Stregone, ma solo uno di loro è mai tornato. Dopo quella terribile esperienza, egli è ormai ridotto all'ombra di se stesso, capace solo di mormorare poche parole. Ormai viviamo senza speranza, aspettando che il nostro destino ci si abbatta addosso come una tempesta inevitabile. Straniero, se è avventura

quella che cerchi, troverai nulla di più di quello che si cela all'interno dei cunicoli della Montagna Infuocata. Non abbiamo denaro per pagarti, ma si dice che dentro la montagna ci sono grandi ricchezze serrate in una magnifico scrigno". Dici al vecchio che questa sfida ti interessa e che andrai con lui al suo villaggio, per saperne di più di questo infame Stregone della Montagna Infuocata. Poche ore dopo, arrivate al piccolo borgo di Anvil e venite salutati da un gruppo preoccupato di abitanti e contadini. Non appena il vecchio dice loro che sei intenzionato a tentare di sconfiggere lo Stregone, tutti diventano molto eccitati, ti circondano e ognuno di essi cerca di darti indicazioni e suggerimenti sulla pericolosa sfida che ti attende. Ti raccontano molte cose sul misterioso rifugio dello Stregone, ma tu non senti di poterti fidare pienamente di nessuna di esse. Sembra tuttavia che vi sia una qualche verità nelle voci della presenza di un magnifico scrigno con due serrature, che contiene il tesoro dello Stregone, le cui chiavi sarebbero guardate da varie creature all'interno dei cunicoli.

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Condirettore

Francesco Di Lazzaro
(prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Ha collaborato:

Mauro Longo (Mornon)
beatoangelico@hotmail.com

Testata in attesa di registrazione

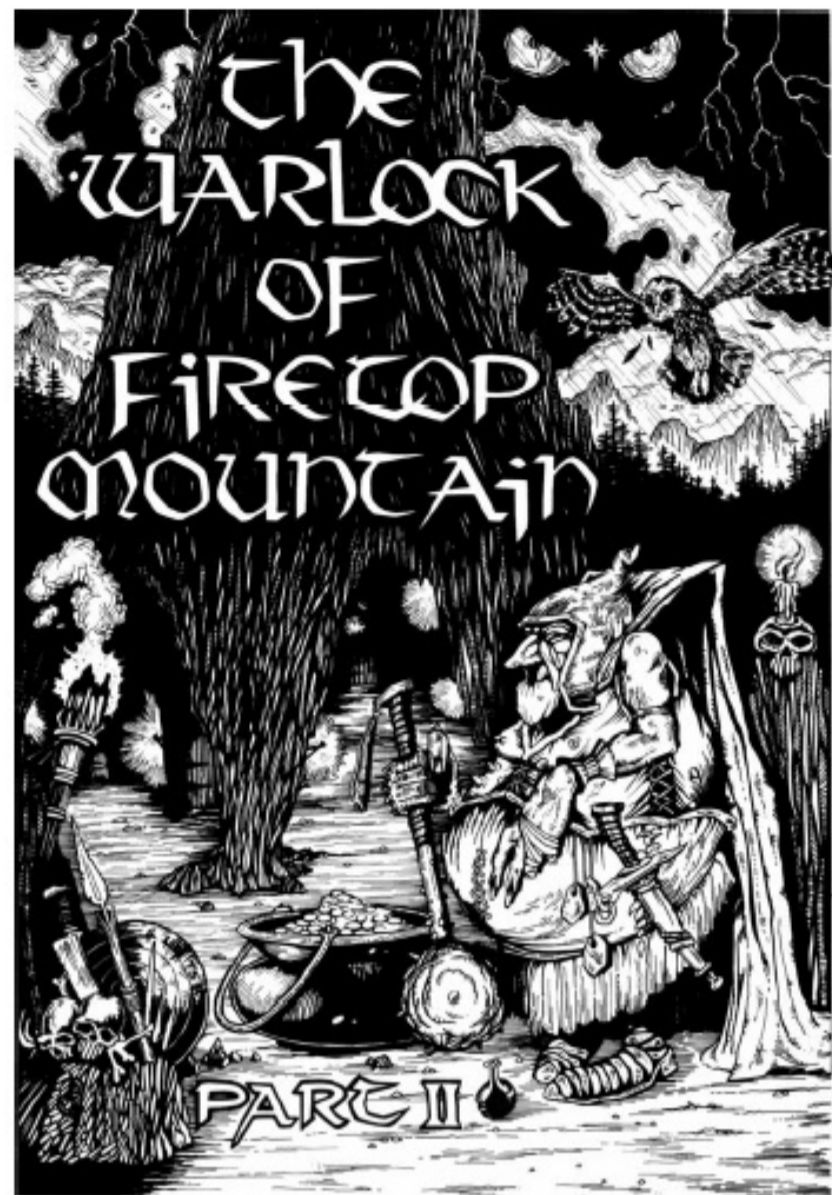
Altre voci potrebbero essere solamente ipotesi. Qualcuno descrive lo Stregone come un vecchio, altri come un giovane. Qualcuno dice che il suo potere provenga dal mazzo incantato delle sue carte da gioco, altri che esso derivi dai guanti di seta nera che egli indossa.

Un contadino insiste di aver visto Goblin dal volto pustoloso sorvegliare l'entrata della montagna. Si vanta che un suo amico ne ha ucciso uno, tanto stupido da cadere in una trappola che utilizzava come esca semplicemente cibo e bevande.

In un tono più serio, il capo del villaggio ti consiglia di fare una buona mappa delle tue esplorazioni, perchè senza di essa ti smarrirai senza speranza, come tutti quelli che ti hanno preceduto. Ti dice anche che lo sfortunato abitante del villaggio che è tornato ha raccontato di terribili creature in agguato nelle camere più interne del sotterraneo, che possono essere raggiunte solo attraversando un fiume sotterraneo. Ti dice di stare attento allo strano traghettatore, che chiede Pezzi d'Oro per il suo servizio.

Il giorno successivo provi a concentrarti sul tuo viaggio e immagini dello Stregone e dei suoi malvagi servitori ti attraversano sfrecciando la mente. Ti alleni nella scherma e mangi quanto basta per essere al massimo della tua forza.

Quando finalmente ti decidi a partire, l'intero villaggio si volta ad augurarti un buon viaggio. Lacrime spuntano agli occhi di molte delle donne, sia giovani che vecchie. Non ti aiuta di certo pensare che esse sono lacrime di dispiacere,



A destra l'immagine introduttiva della seconda parte dello Stregone, pubblicata sul numero successivo di Warlock. A sinistra una coreografica caverna circondata da spaventosi teschi e cumuli di ossa non certo invitanti...

versate da occhi che temono di non rivederti vivo mai più...

Creare le Mappe

Sempre in Warlock 1, prima di riportare le regole di Fighting Fantasy e la prima parte di The Warlock of Firetop Mountain riscritto per renderlo giocabile anche a chi possedesse il gamebook, viene presentato un altro articolo del tutto originale che dà suggerimenti e consigli su come creare una Mappa dell'Avventura, con degli esempi, una legenda e un foglio quadrettato a disposizione.

Ecco la traduzione di questo articolo e delle illustrazioni collegate: "How to Map".

Come scoprirai subito dopo essere entrato nel dungeon dello Stregone, è importante ricordare quello che hai già esplorato e cosa si trova in ogni singola stanza. Tenere una Mappa delle tue avventure è un passo importante per comple-

tare al meglio la missione.

Le Mappe possono essere disegnate su un foglio bianco, ma una carta quadrettata è di gran lunga il modo migliore per tenere traccia del tuo percorso.

Allegato a questo testo c'è un foglio appositamente quadrettato, da usare come Mappa per disegnare il dungeon dello Stregone.

Non è sempre facile mappare i librigame della serie Fighting Fantasy. In genere vengono date le direzioni nei quali i passaggi girano e voltano (nord, ovest e così via), ma questo non avviene sempre e quando non viene specificata la direzione è molto più difficile realizzare una Mappa. Ti potrà capitare qualche volta perfino di disegnare una stanza sopra un'altra che hai già tratteggiato! Questa mancanza di indicazioni, tuttavia, è solamente un altro dei problemi da risolvere per portare a compimento l'Avventura. Con pazienza e attenzione, la Mappa cor-

retta può davvero essere tracciata con i giusti collegamenti.

Se ti ritrovi a cercare la strada giusta in un labirinto, è molto utile prendere nota dei paragrafi attraverso cui sei passato, in modo da riconoscere facilmente quando stai tornando nello stesso punto.

Un altro problema che si può riscontrare disegnando le Mappe sta nel fatto che non vengono date specifiche distanze o misure. Potresti leggere, per esempio: "Il passaggio dirige a nord per qualche tempo, poi piega verso est, dopo di che svolta nuovamente verso nord". Come si può mappare tutto questo? Ancora una volta, tentativi e correzioni basteranno a risolvere il problema. In fin dei conti, non importa quanta distanza fai esattamente, quanto piuttosto se le connessioni con altri passaggi sono accurate.

La grandezza delle stanze e la larghezza dei passaggi non vengono mai specificati nelle Avventure.

Come principio generale considera che un passaggio comune sia largo circa tre metri. Passaggi "stretti" sono larghi circa la metà. Le stanze sono larghe normalmente 10 metri per lato, con "piccole" e "grandi" camere che sono rispettivamente più piccole e più grandi.

Le illustrazioni possono in qualche caso aiutare a dare un'idea dell'ampiezza della stanza.

Simboli

Disegnando una Mappa è utile avere un set standard di simboli per rappresentare i vari tipi di ostacoli che si possono incontrare. Nelle avventure future, potresti aver bisogno di distinguere tra porte aperte, chiuse e segrete, trappole, fosse ecc..

Come usare la mappa

L'articolo si chiude con alcuni consigli su come usare, a mò di base, una mappa vuota allegata alla rivista, che, per ragioni di spazio, non includiamo.