

# Librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XIX  
(192)  
gennaio  
2024



ADDIO AL GRANDE CANTASTORIE IRLANDESE

# J.H. BRENNAN CI SALUTA

**LUCCA 2011, UN RICORDO**  
Quando Brennan e Dever si incontrarono

**L'EREDITÀ DI PIP**  
Il lavoro di Herbie ai giorni nostri

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)

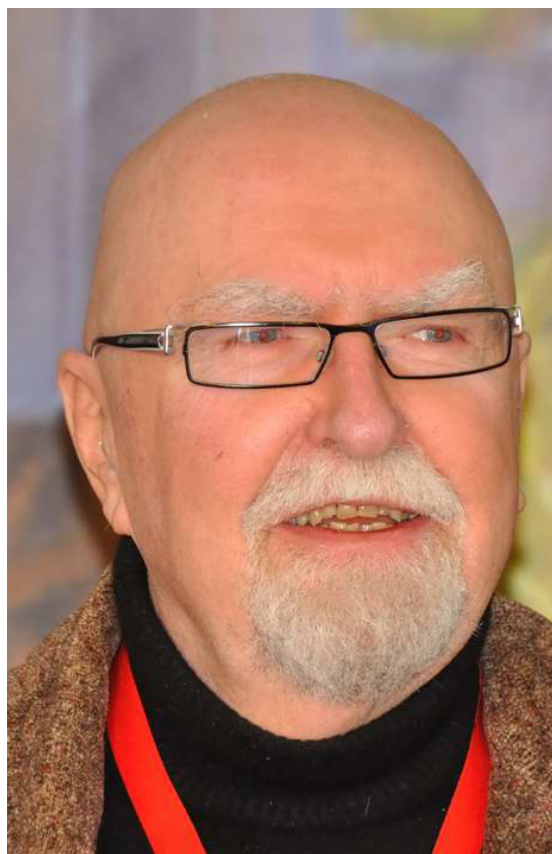
Ricordo una Lucca di 12 anni fa...

# BUON VIAGGIO MAESTRO!

di Francesco Di Lazzaro

Il primo gennaio è venuto a mancare uno dei colossi del nostro settore, una di quelle figure seminali che condizionano l'evoluzione di un intero genere letterario e rimangono per sempre, nella memoria degli appassionati, come pilastri imprescindibili. Nelle varie drammatizzazioni dello scibile sono in pochi a potersi fregiare di una simile centralità e Herbie Brennan, fatte le dovute proporzioni con chi scopre cure a mali incurabili o salva il mondo dall'olocausto nucleare, entra di diritto nella ristretta cerchia dei papabili. Perché i librogame senza di lui sarebbero stati profondamente diversi.

Il suo lavoro e il suo stile fin da subito si sono differenziati rispetto a quelli dei colleghi, che pure erano nomi altisonanti, del calibro di Steve Jackson, Ian Livingstone, Dave Morris, Doug Headline e ovviamente Joe Dever. Un parterre di giganti interattivi tra cui Herbie si è





inserito con scioltezza e leggerezza, finendo per diventare l'autore preferito per tanti appassionati. Questo accadde per una serie di motivi che oggi, a distanza di diversi lustri, continua a non essere semplice analizzare; certamente influi la grande ironia che riempiva le sue pagine: per la prima volta l'avventura dell'eroe senza macchia e senza paura non era caratterizzata da quella serietà tipica della missione epocale, con il mondo sul punto di implodere e un

uomo solo in grado di evitare la catastrofe. In Grailquest questo si nota più che altrove: Pip è un ragazzino anche un po' imbranato che si trova catapultato in eventi più grandi di lui, e li affronta con la leggerezza e la serenità tipiche della sua giovane età. A dirlo oggi sembra quasi banale, ma all'epoca, almeno nel mondo a bivi, una cosa del genere non si era mai vista e colpì l'immaginario collettivo, diventando un segno stilistico dell'autore irlandese, anche perché un simile approccio non si esaurì con la saga di Re Artù.

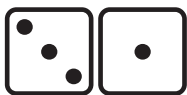
Lo ritroviamo, seppure un po' più stemperato, anche in Fire\*Wolf e in Horror Classic, soprattutto quando vestiamo i panni dei "malvagi". E sempre in Horror Classic compare la seconda grande trovata stilistica di Brennan, quella del personaggio doppio e della storia narrata da due punti di vista diversi e apparentemente antitetici, seppure a ben vedere profondamente interconnessi.

Chi mi conosce sa bene che il mio debito di gratitudine con Herbie è immenso. I suoi



insegnamenti sono radicati in me al punto che nelle mie opere interattive li ho mutuati: l'ironia di Autolico è certamente figlia di Brennan, così come le vicende di Laura e Carmilla, facce della stessa medaglia in un'avventura che possiamo vivere nei panni dell'eroina luminosa o di quella oscura, esattamente come accadeva ai tempi di Harker e del Conte Dracula, o di Victor Frankenstein e la sua creatura. Proprio per questo nell'editoriale di inizio anno voglio parlarvi, un po' a ruota libera, di quella volta che conobbi Herbie di persona e trascorsi con lui quasi un'intera giornata, tra l'evento-intervista sul palco di Lucca e un meraviglioso pranzo a cui parteciparono anche Joe Dever e Giulio Lughì, il curatore della collana librogame per la EL nella golden age, oltre naturalmente un nutrito numero di esponenti della community di LGL.

A livello di partecipazione emotiva fu quello probabilmente il punto più alto di quasi 20 anni di eventi interattivi organizzati a Lucca:



c'era Joe che conoscevamo ormai da anni e con cui ci intrattenevamo ogni anno durante la kermesse lucchese, ma c'era anche Herbie, che in toscana non veniva mai e che quell'anno fece il suo esordio come ospite della manifestazione. I buoni rapporti che hanno sempre legato LGL agli organizzatori ci consentirono di fare da moderatori all'evento (eravamo io e Alberto Orsini), affiancando Dimitri Galli Rohl che rappresentava Lucca. Ricordo con chiarezza che ero emozionatissimo all'idea di conoscere Brennan e prima dell'incontro avevo preparato una quantità di domande da rivolgergli palesemente esagerata rispetto al tempo a disposizione, la canonica ora. Come sovente accade in questi casi tutto quello che era stato attentamente pianificato saltò allegramente e l'intervista scorse fin troppo rapido tra i monologhi di Dimitri e le risposte sornione dello scrittore, che anche dal vivo, con lo sguardo vivace, scaltro e la barbetta mefistofelica, si confermò quell'istrione irresistibile che già si

percepiva immergendosi nella lettura delle sue magnetiche pagine.

Nel caos organizzato che contraddistinse l'incontro pubblico qualche domanda interessante (o almeno con il senno di poi, rileggendo l'intervista dell'epoca, mi sembra lo sia) io e Alberto riuscimmo a piazzarla. Herbie, per esempio, ci raccontò della sua passione per le opere amatoriali ispirate ai suoi personaggi, spiazzandoci e compiacendoci un bel po' (ci avevano detto che era piuttosto rigido sull'argomento) e definì l'epoca in cui scriveva librogame come una delle migliori della sua vita artistica. Ci svelò che Fire\*Wolf rappresentava un tentativo, l'unico della sua vita, di scrivere un librogame per adulti e che il Demone Poetico era il personaggio, tra i tanti bislacchi che aveva creato, di cui era più fiero in assoluto. Sottolineò che l'idea del doppio personaggio di Horror Classic era stata, senza falsa modestia, geniale, ma non ricordava con esattezza quando gli fosse venuta. Si arrivò poi a quello che, almeno



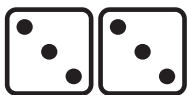
personalmente, percepì come il momento topico dell'evento. Nel 2011 J.H. stava scrivendo la saga della Guerra degli Elfi, una serie di romanzi fantasy lineari che ebbe un successo enorme, soprattutto nei paesi anglosassoni (arrivò a vendere milioni di copie): fu perciò abbastanza naturale per me confrontare il protagonista di questo nuovo lavoro, Henry, con Pip. Entrambi erano adolescenti, non particolarmente brillanti e costretti a misurarsi con situazioni catastrofiche e apparentemente al di là della loro portata. Questa considerazione la trasformai in domanda e chiesi

all'autore se fosse d'accordo nel considerare Henry e Pip alla stregua dello stesso personaggio. Brennan sorrise per un lungo istante a udire il quesito, e un lampo gli illuminò gli occhi, poi annuendo confermò: "Vero, è proprio così, ma posso dire che non è stata una cosa voluta. Forse Pip vive letteralmente nella mia testa, così come pure Henry. Anzi, probabilmente io stesso mi sento un po' Pip e un po' Henry e in qualche modo Henry è Pip e Pip è Henry". A fine intervista poi Herbie mi prese da parte e mi disse "My compliments, a very good question", riferendosi proprio al parallelismo tra Henry e Pip. Inutile dire che io lì mi sciolsi e, per le ore successive, sentii che il mio mito di gioventù era in qualche modo diventato anche qualcosa di simile a un "amico". Non uno di quelli con cui condividi la vita, ero consapevole che con tutta probabilità, come poi avvenne, non lo avrei visto mai più, ma uno spirito affine, al di là del rapporto scrittore-lettore, quello certamente sì. E con questa consapevolezza mi godetti ogni minuto del successivo pranzo,



al ristorante Gli Orti di Elisa dove avevamo prenotato un'intera sala per l'occasione, e dove una volta di più Brennan si confermò una compagnia piacevole e un interlocutore ricco di argomenti.

Lui e Joe Dever, dopo aver sottolineato che, pur conoscendosi di fama, non si erano mai conosciuti prima, nelle ore successive quasi duettarono infilando un aneddoto dietro l'altro: così mentre Joe, con la consueta simpatia, ci raccontava della sua soffitta strapiena di carta e di quando i vigili del fuoco irrupero a casa sua intimandogli di smantellare tutto per l'alto rischio di incendio che il solaro rappresentava, Herbie ribatteva parlando della sua passione per l'occultismo e del suo proposito di diffondere il più possibile il libro-manuale a bivi, dedicato all'argomento, che aveva da poco finito di scrivere. In quelle stesse ore venni a conoscenza della sua passione sconfinata per i gatti (ne aveva in casa una quantità veramente esagerata), ma anche della scarsa fiducia che aveva rispetto alla possibilità di ripresa del fenome-



no gamebook, in particolare nei paesi anglosassoni. Ne parlava come di un esperimento letterario che aveva già dato il meglio, in decadenza, legato alla passione di coloro che ne avevano vissuto il momento aureo, ma senza concrete possibilità di tornare ai fasti del periodo d'oro.

Chissà se ha avuto percezione del rinnovato vigore del genere degli ultimi anni e se, nel crepuscolo della sua vita, in qualche modo ha rivisto le sue convinzioni modificandolo, e ha goduto del fatto che i librogame sono tornati in salute e di nuovo diffusi sugli scaffali di mezza Europa, reali o virtuali che siano. Lui stesso è di nuovo in commercio anche in Italia, grazie alle fresche edizioni di Horror Classic (Priuli Verlucca) e Alla Corte di Re Artù (Vincent Books, peraltro il primo volume uscito pochi giorni prima la morte dell'autore).

Cosa abbia pensato esattamente Herbie io non lo so: perché dopo quel giorno di novembre 2011, come del resto era prevedibile, in non l'ho mai più incontrato. Ho avuto alcuni scambi epistolari con lui, e l'ho intervistato di nuovo per LGL Magazine, ma di persona non ci siamo rivisti. E in qualche modo forse è stato bello così. Perché non ho mai creduto nell'adagio che ci dice di non conoscere i propri miti (anzi farlo, sovente,

può essere decisamente epifanico) ma penso anche che ci siano cose nella vita che sono meravigliose proprio perché non ripetibili. E una di queste, per me è stata incontrare James Herbie Brennan a Lucca, intervistarlo sul palco, mangiarci insieme, conoscere lati di lui che immaginavo e altri che mi hanno completamente sorpreso, godermi ogni minuto di quella magnifica giornata fino in fondo. E serbarne il ricordo dentro di me, come qualcosa di prezioso, importante, a dispetto della brevità, a cui ritornare con la mente ogni volta che, nostalgico, mi riguardo indietro e cerco di capire se in tutti questi anni dedicati ai librogame io sia riuscito a mettere insieme qualcosa di buono. Quando lo faccio il pensiero si sofferma spesso su passaggi bui, ma talvolta anche su momenti particolarmente luminosi. E quel giorno a Lucca 2011, quell'incontro con Herbie, brilla ancora forte nel mio animo, nonostante la decade abbondante trascorsa. E per questo, oltre che per tutto il resto, non posso fare a meno di ringraziare, una volta di più e al momento del commiato, quel genio assoluto che è stato J.H. Brennan.

Ovunque tu ti stia dirigendo adesso, buon viaggio maestro. 



Un saluto al leggendario J. H. Brennan,  
che ci ha lasciato pochi giorni fa

# LA COSA PIÙ DIVERTENTE CHE ABBIAMO MAI SCRITTO

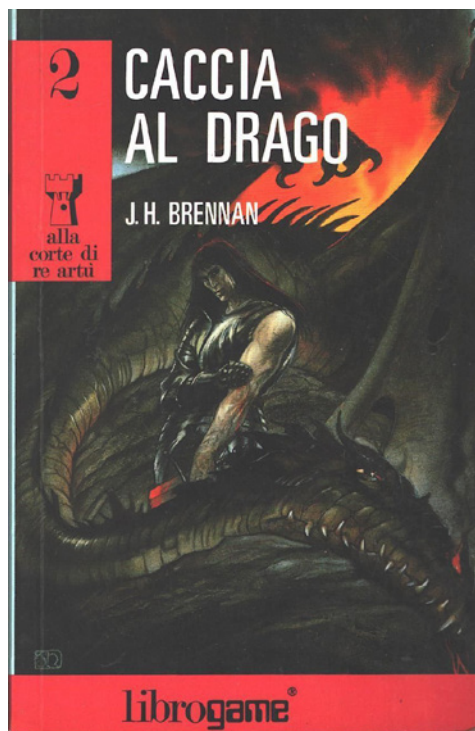
a cura della redazione di LGL

**N** “No che non ho mai testato i miei librogame. Non credevo neppure che qualcuno li avrebbe mai giocati davvero...”  
Questa formidabile battuta, emersa più o meno in questi termini durante una delle chiacchierate con gli utenti di LGL, ci offre in un lampo formidabile la cifra stilistica di J. H. Brennan: ironico e leggero, affabile ma sicuro di sé, scanzonato e poco interessato agli aspetti ludici dei suoi titoli, e anche un po’ diretto nelle sue risposte. Un’altra delle sue repliche più trancianti – per esempio - è “No”, quando più volte abbiamo chiesto se fosse interessato a rendere liberamente fru-

ibili da tutti i suoi librogame in versione digitale, come fatto da Joe Dever.  
“Herbie” Brennan, **mistico giullare dei librogame**, celebre per la straordinaria ironia dei suoi titoli piuttosto che per la loro giocabilità (a volte impossibile), la loro originalità o la loro impeccabilità formale, è venuto a mancare questo mese, a 83 anni. Lo vogliamo salutare con questo articolo.

**SCRIVINE UN ALTRO! SCRIVINE UN ALTRO! SCRIVINE UN ALTRO!**  
J. H. Brennan è stato un autore eclettico e scrittore professionista, conosciuto mag-





giornamente al grande pubblico per i suoi ultimi romanzi fantasy e la sua saggistica di stampo mistico, esoterico e new age.

La sua carriera nel mondo della scrittura **inizia nel 1971**, con le sue prime pubblicazioni di saggistica e narrativa, dedicate a temi di occultismo, misticismo e fantar-  
cheologia. Irlandese doc, gli aspetti mi-

tici, leggendari e folkloristici legati alla sua splendida isola spunteranno più volte nella sua produzione.

Le sue prime pubblicazioni di stampo ludico sono dei giochi di ruolo, sviluppati **tra il 1982 e il 1983** per la Yaquinto Publications, una piccola casa editrice statunitense dedicata a giochi di miniature: *Man, Myth and Magic*, portato qualche anno fa in Italia da GG Studio (sì, quella dei librogame), e *Timeship*, un altro titolo di pochissima diffusione.

Nel 1984, sull'onda dell'incredibile successo della serie *Fighting Fantasy* nel Regno Unito, Brennan riesce a farsi pubblicare i primi episodi di due diverse saghe di librogame, anticipando di qualche mese anche il *Lupo Solitario* di Joe Dever: *Sagas of the Demonspawn* (da noi *Fire\*Wolf*, con la Fontana, e *Grailquest* (da noi *Alla Corte di Re Artù*) con la Armada, entrambe case editrici britanniche. In una intervista rilasciata per il nostro magazine, lo stesso Brennan ricorda quegli anni con queste parole: "Ho iniziato a scrivere librogame perché Steve Jackson e Ian Livingstone avevano scritto Lo Stregone della

Montagna Infuocata ed era andato estremamente bene. Un mio amico mi ha mostrato il libro e mi ha detto 'Hai visto questo? Diventerà grande!'. Ho preso una copia e ho pensato 'Sì, dovrei fare questo'. E così ho iniziato a scrivere e sono rimasto fuori da tutto il resto. **E appena ho trovato un primo editore è diventato soltanto: 'scrivine un altro, scrivine un altro, scrivine un altro, scrivine un altro', di continuo!**"

A fianco di queste due collane, rispettivamente di quattro e otto episodi, Brennan firmerà anche la coppia di librogame *Horror Classics*, in italiano con lo stesso titolo. Se escludiamo da questa produzione un paio di altri episodi, con la serie *Adventure Gamebooks*, subito naufragata, e il poco efficace tentativo di riportare a nuova vita digitale *Fire\*Wolf*, qualche anno fa, allora con l'ultimo capitolo di *Alla Corte di Re Artù*, *La Legione dei Morti*, e un ultimo gioco di ruolo firmato sempre per la Armada, di diffusione minore, entrambi del 1987, si conclude di fatto **dopo soli cinque anni** la parentesi ludica di questo autore, che per tutto il resto della sua produzione si concentrerà su saggistica e narrativa, tornando probabilmente a tematiche e generi che gli erano più cari.

## LA ROVINA DEI LIBROGAME È L'AMPOLLOSITÀ!

Mai interessato davvero agli aspetti ludici dei suoi librogame, ma sempre soprattutto alla narrazione, all'intreccio, ai colpi di scena e alle continue battute sagaci di cui li infarciva, in un'altra delle interviste rilasciate per il nostro magazine, Brennan ricorda il piacere di scriverli con queste parole: "L'aspetto più eccitante della scrittura di un librogame è il **senso di libertà**. Ho pubblicato qualcosa come 112 libri finora e la maggior parte ha significato duro lavoro, **ma i librogame sono stati una gioia**. Puoi fare quello che vuoi e



nessuno si è mai lamentato della mancanza di riferimenti bibliografici o della profondità di caratterizzazione dei personaggi o di passaggi logici mancanti. (... D'altra parte, l'aspetto più duro è seguire come si deve tutti i vari percorsi logici. Un incubo!"

E ancora, sempre con le sue parole: **“Lo scopo di un librogame è far divertire i suoi lettori.** Lo so che sembra un'ovvietà, ma la frase contiene più sottigliezze di quello che si possa pensare. Fin troppi autori sono convinti di essere in qualche modo in competizione con i loro lettori e cercano di “batterli” inserendo enigmi impossibili, combattimenti incredibilmente difficili e intrecci super complicati. Continuano a dimenticarsi che **l'aspetto più importante dei librogame è il gioco e i giochi devono essere divertimento.** Se un librogame è divertente, per me ha raggiunto il suo scopo. (...) La rovina dei librogame è l'ampollosità. Non sopporto i librogame che si prendono troppo sul serio!”

Insomma, Brennan non era un altro Morris, non era un altro Livingstone, e nemmeno un altro Jackson, paragonabile forse a Dever nel dedicarsi a delle vere e proprie saghe di libri interconnessi piuttosto che episodi singoli, ma estremamente differente da quest'ultimo per metodo di scrittura, dedizione al processo, attenzione agli aspetti ludici e alla struttura dei propri titoli. Un vero e proprio intrattenitore, ridanciano, cialtronesco e intelligente, con delle qualità umoristiche e ironiche uniche nell'intero settore, e per le quali è maggiormente ricordato.

Citando dalla recensione della collana presente sul nostro portale, “nelle pazzesche avventure in cui Pip si ritrova, spesso incontra demoni, mostri e creature, ma anche professori di matematica, nerd, fantasmi che non sanno di essere morti, membri dell'Excalibur Jr fan club, maghi zuzzurelloni e (ahimé) demoni poetici. Non mancano gli enigmi e gli

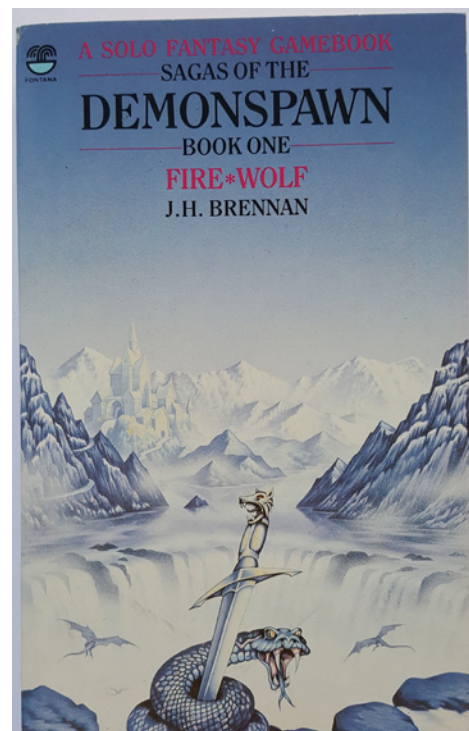
indovinelli, uno più strampalato dell'altro, frasi in codice da decifrare con sistemi alfanumerici e puzzle da risolvere; non parliamo poi di labirinti impossibili, esercizi di non morti e squadre del gioco più pericoloso del mondo, ovvero il temibile pogolfit, una sorte di cricket con mazze chiodate, spade e cariche mortali. Inoltre magie e, cosa unica

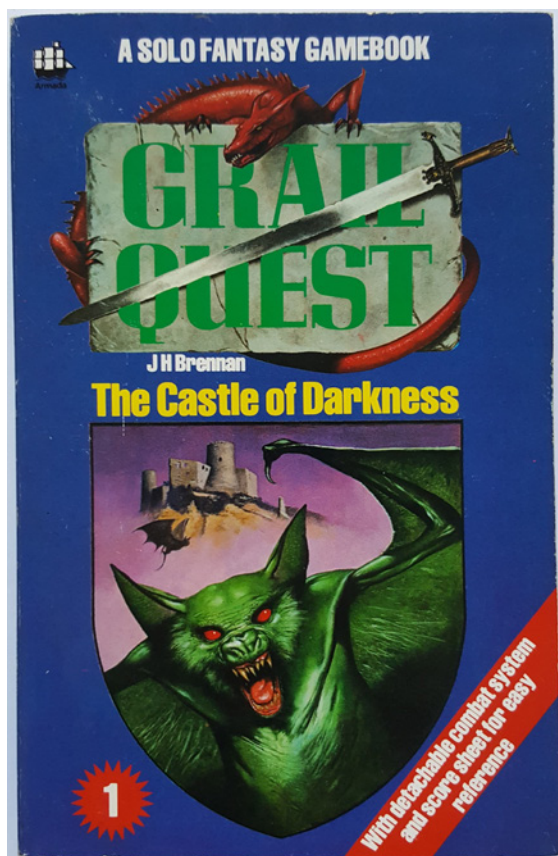
nel mondo dei librogame, il mondo dei sogni. Sì perché qui anche sognando si può morire, ovviamente nel modo più stupido possibile. **Insomma uno stupendo hellzappoppin di avventure, ironia, enigmi, combattimenti e quant'altro:** di più davvero non si poteva chiedere a questo autore.”

## IL RITORNO DI PIP

Come abbiamo detto, la parentesi libroludica del buon Brennan dura **cinque anni soltanto, dunque, su quasi cinquanta di carriera attiva,** ma quanto basta per lasciare il segno, specialmente nel mondo dei librogame e per i lettori italiani, premiati dalle splendide edizioni EL delle sue tre serie principali. Tra tutte, quella che ha maggiormente conquistato i nostri cuori è di certo Alla Corte di Re Artù, seppure con alti e bassi e una ingiocabilità proverbiale, tanto da richiedere a un certo punto l'uso del **Mortometro** per andare avanti in maniera sensata.

Un entusiasmo, verso quella che Brennan stesso considerava una parentesi minore della propria produzione, che lo ha lasciato





estremamente stupito **nelle occasioni in cui è venuto in Italia e si è trovato circondato da una folla festante di appassionati**, come potete leggere in modo più approfondito nell'editoriale.

Se volete recuperare le tre interviste dedicate a questo autore sulle nostre pagine, correte a scaricare i Magazine di Novembre 2011 (<https://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/2011/452-anno-6-nd11-67-novembre-2011>), Giugno 2014 (<https://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annata-2014/656-anno-9-n4-80-giugno-2014-intevista-doppia-morris-brennan>) e Maggio 2017 (<https://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annata-2017/985-mag2017>)!

In Italia, la collana librogame diretta da Giulio Lughì intercetta Brennan fin dalla propria seconda ondata di titoli, partendo nel 1987 proprio da *Alla Corte di Re Artù*, che appare

anche nel Catalogo 1987, per poi affiancarvi le altre due miniserie citate e inanellare numerose ristampe di tutti i titoli, segno di un gradimento davvero straordinario.

La serie appare infatti in distribuzione fino all'ultimo Catalogo EL pubblicato, nel 1995, alla soglia della fine della parabola editoriale di questo fenomeno. Il prezzo per volume è passato nel frattempo da 6500 lire a 11000 ed è apparsa la **temibile scritta "Serie Conclusa"** in fondo alla doppia pagina di presentazione. Da allora, e per espressa ammissione di Brennan, non sono mai stati previsti altri episodi ufficiali.

Questo non è bastato ovviamente a frenare i nostri entusiasmi. Nel nostro portale, a parte interviste e magazine dedicati, si trovano da tempo recensioni, approfondimenti e guide strategiche sui libri del buon Herbie, per non parlare della fan fiction Il ritorno di Pip di Federico Bianchini, un'accurata e ben riuscita ripresa delle avventure dell'eroe più amato di Brennan, **iniziativa che l'autore irlandese ha autorizzato e lodato** (<https://www.librogame.net/index.php/download/viewcategory/213->).

## PER COMINCIARE A GIOCARE HAI BISOGNO DI DUE DADI

Di certo, buona parte del successo che Brennan ebbe con i suoi librogame deriva dalla sua ottima padronanza della scrittura e della narrativa fantastica, essendo forse **il più importante scrittore anglofono "prestato" al mondo del librogioco**, e ai suoi protagonisti ricorrenti: Fire\*Wolf e Pip.

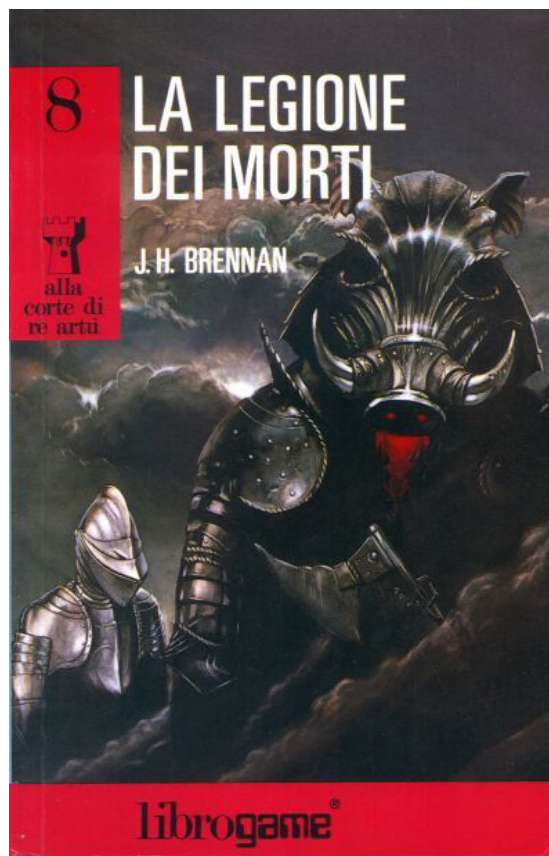
L'idea vincente, che sarà il nerbo fondamentale del successo di *Lone Wolf*, nasce probabilmente con l'Uomo di Analand di Steve Jackson, protagonista della miniserie *Sortilegio!* che esordisce nel 1983, ma vedrà poi il più compiuto sviluppo con gli indimenticabili personaggi di Joe Dever (Lupo Solitario,



Mark Phoenix e Oberon – Greystar) e, appunto, prima ancora, con Pip e Fire\*Wolf: il ragazzino impacciato finito nel medioevo arturiano, e l'eroe archetipico dell'high fantasy, evidente crasi di Conan il Barbaro ed Elric di Melniboné in un medesimo protagonista, con tanto di improbabile fusione tra barbarie e nobiltà, forza erculea e magia, astuzia e spada maledetta. **Avere un personaggio carismatico da guidare** e seguire in tante avventure collegate è infatti una chiave fondamentale del successo di questo genere editoriale. La narratologia su questo è molto chiara: le storie sono forti quanto lo sono i loro protagonisti e i loro antagonisti, una lezione che il mondo del librogame fa presto sua.

Un altro tratto fondamentale della sua serie di maggior successo è quella della **“proiezione” del lettore nella vicenda**. Il Pip di *Alla Corte di Re Artù* non è altro che il lettore stesso, irretito dalla magia del libro intessuta da Merlino-Brennan e incarnato in un avatar locale, in cui il proprio io senziente si innesta come in una sorta di “possessione” letteraria. Il libro è l'incantesimo, Pip è un corpo adolescente guidato dal lettore adolescente del nostro mondo, e le sue (continue e ripetute) morti non sono altro che “passaggi al 14” da cui si riprende a giocare senza soluzione di continuità, provando e riprovando fino alla riuscita, in una miscela inscindibile (e, certo, confusionaria) di elementi diegetici ed extradiegetici, vera e propria meccanica di proiezione che ricorda quello che avviene in alcuni giochi di ruolo, come il contemporaneo *Kata Kumbas*.

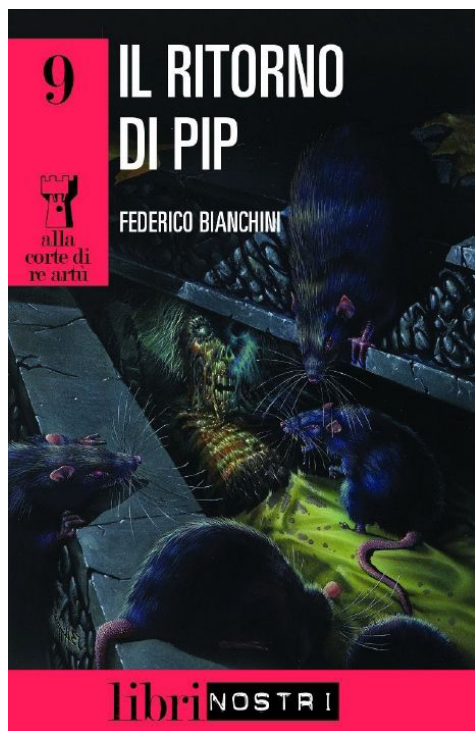
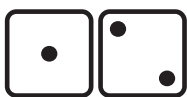
Non mancano altri elementi di originalità, in tutte e tre le serie: **il protagonista declinato in terza persona** e al passato invece che in seconda persona e al presente, come in *Fire\*Wolf*, il doppio personaggio giocabile nella serie *Horror Classics*, e le infinite rutilanti prove da affrontare in *Alla Corte di Re Artù*:



fogli da ritagliare, poesie da scrivere, disegni da realizzare e mappe da esplorare liberamente, solo per citare a memoria le trovate più interessanti.

Insomma, **ironia tranciante e ottima scrittura**, ma anche espedienti originali e trovate che sanno di genio: Brennan non ci ha fatto mancare nulla...

Se torniamo alla sua prima creazione, e anche a quella più criticata, *Fire\*Wolf*, c'è un altro ragionamento da fare. Come ci ricorda un'altra recensione del nostro portale, e come scritto nelle prime pagine di *Fire\*Wolf*, Brennan ha classificato la *Sagas of the Demonspawn* come una serie di **“romanzi di partecipazione” accostati al gioco di ruolo**. La sua prima incursione nel mondo del librigioco, anche se ispirata dal successo e dall'emulazione di *Fighting Fantasy*, è dunque sicuramente frutto del suo ingegno da romanziere e dalla sua precedente esperienza con i giochi di ruolo cartacei. Possiamo an-



che supporre che la storia di Fire\*Wolf fosse già abbozzata o lavorata prima di venire proposta a un editore come librogame, e il regolamento che vi venne impiantato fosse ripreso al volo dalle esperienze precedenti dell'autore. In un modo o nell'altro, la storia che ne viene fuori è molto lineare, molto guidata e sostenuta da un regolamento in-

giocabile, di gran lunga più ingestibile del già problematico *Grailquest*. Fu proprio in merito a questa serie che Brennan ebbe a pronunciare la citazione che apre questo articolo, e ad autorizzare espressamente la “god mode” nel giocare: “fate pure finta di aver vinto tutti i combattimenti senza bisogno di affrontarli davvero”. Insomma, Brennan era uno che faceva le cose a modo suo, col proprio stile e pochi compromessi. Lo ricordiamo con piacere anche per questo.

### MERLINO È MORTO, MA NON SI DARÀ PACE!

Confidiamo che l'incipit dell'ultimo librogame di Brennan, *La Legione dei Morti*, sia profetico. Insomma, il mago che ci ha dato *Alla Corte di Re Artù*, *Fire\*Wolf* e *Horror Classics* se n'è andato, un altro pezzo dei nostri trasognati anni '80 ci lascia per rendere conto al calendario. E tuttavia, la sua opera rimane. Siamo sicuri che nei prossimi anni verranno ripescate le sue tre serie e riproposte al pubblico italiano e internazionale, in versione cartacea e digitale, economica e deluxe.

D'altra parte la ripubblicazione nostrana di *Alla Corte di Re Artù* e *Horror Classics* è già iniziata.

Ci piace in ogni caso ricordarlo attraverso le sue divertite invenzioni, con il suo bislacco Merlino – sua stessa proiezione nei libri, il suo imbranato Pip – che era come lui vedeva noi lettori, Excalibur Junior, il Demone Poetico, i ragni giganti grandi come alani, le galline da guerra, il nerd punk con i piedi a banana, Re Pellinore, Perfido Jack, Etelberto Frate e Guerriero, Cody, il demone Grunweazel (DUM DA DUM DUM) e tutti gli altri: una sarabanda di personaggi indimenticabili che rimarranno con noi ancora a lungo...

D'altra parte, come ebbe a dire questo autore dalla carriera cinquantennale, con oltre cento libri all'attivo e milioni di copie vendute in decine di lingue: “**mi sono divertito molto a scrivere Alla Corte di Re Artù, più di ogni altra cosa che abbia fatto!**”

Caesar Sic in Omnibus 





L'eredità dell'irlandese nel 2024

# IL BRENNAN CONTEMPORANEO

di Jonny Fontana

**È** innegabile, nulla (soprattutto le persone) dura per sempre. Il tempo passa inesorabile, e dobbiamo ormai ammettere che le persone che hanno contribuito ai nostri amati librogame stano invecchiando – esattamente come noi. La prima, amara realizzazione della fine mortale di un'era, si è avuta nel 2016, con la improvvisa scomparsa di un ancor giovane Joe Dever, che ci ha lasciato proprio nel momento in cui la sua eredità otteneva nuova vita, con l'uscita del numero 29 di Lupo Solitario. Dopo tale perdita, sono stati diversi i nomi che hanno segnato l'epoca d'oro dei librogame apparsi nei necrologi, come quello di Russ Nicholson, illustratore tra gli altri di Fighting Fantasy e Bloodsword, e di Martin McKenna, illustratore di Fighting Fantasy dal realismo fotografico, anch'egli scomparso prematuramente.

L'ultimo nome aggiuntosi a coloro che sono

“andati avanti” – per utilizzare un'espressione cara agli Alpini – è quello di Herbie Brennan, spentosi all'età di 83 anni proprio il primo giorno di questo 2024. I contributi di Brennan al mondo della letteratura interattiva – e non solo, stante i numerosi interessi dell'eccentrico autore – sono ben noti e innegabili. Autore anche di centinaia di saggi sul mondo del paranormale e dello spiritismo, la sua opera più famosa nel campo dei giochi di ruolo è senza dubbio il GDR Man, Myth and Magic.

Numerose e ben note anche le sue contribuzioni al genere dei librogame. Oltre al fiore all'occhiello della sua produzione, GrailQuest (nota in Italia anche come Alla Corte di Re Artù), si segnalano anche Sagas of the Demonspawn (portata in Italia dalla EL con il titolo Fire\*Wolf) ed Horror Classic. Se queste serie hanno tutte avute una edizione (e in



alcuni casi, una riedizione) nella nostra lingua, ad esse si aggiunge anche una collana di quattro umoristici librogame storici (pubblicati sotto l'anonima etichetta di Adventure Gamebooks) e rimasti tutt'oggi inediti nel nostro Paese. Si tratta di librogame dedicati a una precisa civiltà antica – per la precisione si parla di antichi egizi, Greci, Romani e Aztechi – riletta tramite la lenta umoristica e dissacrante del compianto scrittore.

Il caso ha voluto che, proprio nel biennio scorso, le serie di librogame a firma di Brennan siano ritornate sugli scaffali italiani con nuove edizioni. A sorpresa, praticamente senza alcun annuncio se non a cose fatte, l'editore Priuli & Verlucca ha ripubblicato, a fine 2022, il primo volume della serie Horror

Classic, con il titolo – più fedele all'originale – de Il castello di Dracula.

Il curatore della collana di librogame della casa editrice – sino ad allora completamente digiuna di librogame – è invece una vecchia conoscenza del settore, Alessandro Stanchi. Già curatore di diversi numeri della riedizione targata Vincent Books di Lupo Solitario, Stanchi ha curato una edizione de Il castello di Dracula più fedele all'originale (sin dal titolo) di quella anni '90.

A detta di Stanchi, che è anche traduttore della nuova edizione, la vecchia traduzione era stata edulcorata per un pubblico di ragazzini degli anni Ottanta, per cui certe situazioni erano o censurate, o addirittura del tutto cancellate: non si parla di scene truculente, quelle non sono mai state presenti neanche in un librogame horror come quello in oggetto, ma di intere frasi saltate o di avvenimenti modificati, perché giudicati inadatti a bimbi di dieci anni. La nuova traduzione, invece, si mantiene estremamente fedele al testo originale, a volte anche in modo pedissequo.

Anche per quanto riguarda le nuove illustrazioni, opera di Panaiotis Kruklidis, la parola d'ordine è stata "fedeltà". Le tavole ricalcano, con solo qualche cambio di prospettiva e dettagli, gli stessi soggetti già riproposti nelle illustrazioni originali di Tim Sell. I disegni di Kruklidis, inoltre, rinunciano alle scale di grigi particolarmente diffuse nelle opere moderne per tornare ad un disegno in solo bianco e nero netti, di assoluta e immediata leggibilità. Una scelta, in generale, che pare sia stata particolarmente apprezzata dallo stesso Brennan.

La copertina del volume, invece, si allontana dall'originale stile alla Hammer Production per un'immagine che si rivolge ad un pubblico più giovanile. L'inquietante volto insanguinato di Dracula lascia il posto ad un'imma-



gine che lo mostra minaccioso ai piedi di una ripida salita che conduce all'eponimo castello.

Il librogame *Il castello di Dracula* era quello prescelto dall'editore per sondare il terreno per un probabile ingresso nel campo dei librogame in grande stile. Come già detto, il volume è stato presentato al pubblico sul finire dell'anno 2022. Nel piano editoriale, il secondo volume dedicato al mostro di Frankenstein avrebbe dovuto essere pubblicato, con un certo buon auspicio, già nel 2023. Tuttavia, così non è stato, pertanto sorgono interrogativi sul futuro della collana.

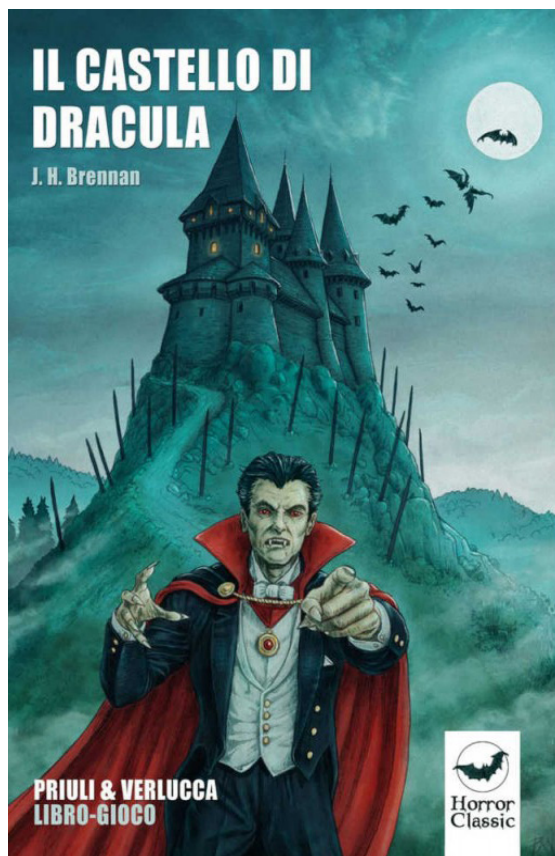
Ma *Horror Classic* non è l'unica serie di librogame scaturita dalla penna di Brennan ad avere ricevuto una nuova edizione italiana. Sempre nel 2023, Vincent Books ha annunciato in pompa magna un altro grande ritorno, quello della serie di Brennan senza dub-

bio più conosciuta ed amata: *Alla corte di Re Artù* che, per l'occasione, unisce al titolo italiano della serie anche quello originale, *Grailquest*.

Anche questa nuova collana seguirà il format delle edizioni deluxe di Vincent/Raven. Copertina rigida con sovracopertina illustrata, nuova traduzione e revisione da parte di



noti lettori ed appassionati di librogame. La traduzione è affidata a Silvia Samorì, mentre la nuovissima copertina del primo volume – presentata in anteprima all'edizione 2023 di Lucca Comics & Games – è opera di Francesco Biagini. Su di essa campeggia un androgino Pip, il cui genere per volontà dell'autore non è infatti mai esplicitato, che



impugna una quanto mai scintillante Excalibur Junio. Sullo sfondo – ma non troppo lontano da Pip – il castello del malvagio mago Ansalom, rapitore della regina Elisabetta, nella cui silhouette sono raffigurati alcuni tra i più letali incontri in cui ci si potrebbe imbattere, galline feroci comprese. Le illustrazioni interne sono realizzate da Alessandro Marzano e, anche in questo caso, richiamano i disegni originali di John Higgins. Particolarmente azzeccato il Demone poetico, che sfoggia come sempre la sua mise da attore d'opera ottocentesco.

Come ormai ci ha abituato con ogni librogame a cui ha collaborato, Mattioli ha realizzato anche in questo caso l'ennesima mappa. Infatti, sul retro della sovracopertina, si nasconde una comoda mappa, che può servire a trarre d'impaccio i lettori in caso di bisogno. Come i più attenti ricorderanno, del resto, lo stesso autore si premura sin da subito di ricordarci l'importanza di disegnare una

mappa dei nostri spostamenti, in modo da poterla utilizzare nelle avventure successive. Il castello di Tenebra è stato pubblicato giusto in tempo per Natale, e il piano di Vincent Books è quello di proseguire inesorabilmente con la pubblicazione del resto della serie quanto prima.

Pochi sanno, però, che negli anni recenti quelle italiane non sono state le uniche riedizioni delle opere di Brennan. Attorno alla seconda metà degli anni '10, c'è persino stata una riedizione – sotto forma di app – di Fire\*Wolf! Opera dei ragazzi di Tin Man Games – che ora continuano a lavorare nel campo della conversione in app dei librogame di Fighting Fantasy – questa nuova edizione digitale di Fire\*Wolf (o meglio Saga of the Demonspawn) prevedeva una quanto mai doverosa semplificazione e razionalizzazione dell'elefantico sistema di gioco, in modo da dare una esperienza più leggera e fluida al giocatore. Purtroppo, tale riedizione non ha avuto molto successo tra i fan e, soprattutto, non ha mai goduto di una edizione cartacea. Restando in tema di libri fatti con la carta, Alla ricerca di Re Artù è stata di recente riscoperta anche fuori dall'Italia. In Francia, Gallimard sta negli ultimi anni procedendo alla ristampa dei volumi in una nuova veste che prevede copertine rivolte ad un pubblico giovane, con colori pastello ed immagini accattivanti.

Non solo: si è da pochissimo concluso il Kickstarter avviato da Celaeno Books (quelli dei Choose Cthulhu, per intenderci) e che ha visto finanziata la ripubblicazione della versione spagnola di Alla corte di Re Artù, La búsqueda del Grial. Il tempismo dell'operazione è particolarmente pregnante, in quanto quest'anno ricorre il quarantesimo anniversario della collana, il cui primo volume è, infatti, stato pubblicato nel 1984.

La riedizione spagnola del 40esimo anniver-



sario si compone per ora dei quattro primi numeri, presentati con una nuova copertina a costina rigida, una nuova traduzione riveduta e corretta che sarà svolta a braccetto con quella italiana ad opera di Raven, nonché un'ulteriore novità che potrebbe interessare anche ad un pubblico italiano. Alle illustrazioni originali di John Higgins, infatti, se ne aggiungeranno altre inedite ad opera di Huardo Illustrador, già conosciuto dagli appassionati di librogame italiani per l'opera svolta ne La Confraternita.

Se Alla corte di Re Artù continua a rinfoculare i cuori dei nostalgici con numerosi riedizioni, bisogna forse prendere atto che, con la scomparsa dell'autore, probabilmente non vedremo mai una nuova riedizione riveduta e corretta di Fire\*Wolf, né una edizione italiana degli Adventure Books, ironici librogame che presentano eventi storici con lo humor inglese tipico di Brennan: un'amara realizzazione.

Nonostante la scomparsa di Brennan, non si può non concludere che il suo lavoro nel campo dei librogame continui ad essere apprezzato, addirittura quarant'anni dopo, come testimoniano le numerose riedizioni in più lingue straniere. Il fatto che la scomparsa dell'autore coincida esattamente con il quarantesimo anniversario dell'uscita della sua collana più famosa potrebbe essere letto come un vero lascito di Brennan, che proprio nell'anno della sua morte assicura una nuova vita alle proprie opere e in particolare al beniamino Pip, appena tornato sugli scaffali in Italia e (presto) anche in Spagna. Chissà cosa avrebbe pensato lo stesso autore, da sempre appassionato di paranormale e simbolismo, di una coincidenza così carica di significato. 

*Si ringraziano Giulia Basaglia per le due fotografie de Il castello di Tenebra e Huardo per l'illustrazione di Merlino.*

