

Parla l'iberico autore di serie fantasy e volumi "adulti" ambientati in California

Lopez Morales, librogame dalla Spagna

di **Alessandro Viola**
(Yaztromo)

Jose Luis Lopez Morales ha scritto librogame e giochi di ruolo per un editore spagnolo. Cortesemente, ha accettato di rispondere ad alcune domande di Lgl Magazine.

Come ti vuoi presentare ai lettori?

Sono J.L.Lopez Morales, abito a Barcellona, ho 38 anni, lavoro al dipartimento dei Vigili del Fuoco e inoltre scrivo librigame e giochi di ruolo per Nonsolorol, un editore spagnolo. Finora ho pubblicato sei storie a bivi: una serie fantasy di quattro volumi (Leyenda Elfica) e altri due ambientati nella California assoluta degli anni '90 intitolati sLAng: Algeles caidos (Angeli caduti) e sLAng: Cuando vengan por mi (Quando verranno per me).

Come hai deciso di scrivere librigame e giochi di ruolo?

Sono stato un grandissimo fan dei librigame da quando li ho scoperti a dodici anni e mio cugino ha comprato il primo librogame Fighting Fantasy. Il mio primo librogame è stato La Rocca del Male e quella stessa estate ho scritto il mio primo librogame (arrivando a 100 paragrafi). Vent'anni dopo, stavo pensando di scrivere un libro fantasy tradizionale: la storia di un elfo che deve combat-

tere per la salvezza della sua città. Avevo tutta la storia in testa: una fuga disperata tra i boschi braccato da un'orda di orchetti... poi mi è venuta l'idea di farne un librogame e in tre giorni ho scritto El bosque en llamas (Il bosco in fiamme). L'ho caricato gratuitamente su Internet e ho ricevuto commenti lusinghieri. Così ho deciso di continuare la storia e ho scritto gli altri tre della serie. Due anni dopo, Nonsolorol mi ha contattato per pubblicarli. Poi ho scritto altri due libri a bivi per un gioco di ruolo ambientato nella Los Angeles degli anni '90... E più tardi abbiamo avuto l'idea di fare un gioco di ruolo basato sul mondo di Leyenda Elfica. Così è nato El Reino de la Sombra, un gioco di ruolo classico d20 che in Spagna sta avendo un'ottima accoglienza. Al momento è stato pubblicato il libro base con quattro supplementi, e quest'autunno pubblicheremo il secondo libro base.

Come mai hai scelto un'ambientazione fantasy classica per la tua prima serie?

La fiction fantasy è una parte molto importante della mia vita. Da quando avevo tredici anni e ho letto Il Signore degli Anelli, la mia immaginazione è stata catturata da mondi fantastici, epiche battaglie e combattimenti disperati. Negli anni ho letto moltissima fantasy (anche altri generi, ma perio-



Jose Luis Lopez Morales

dicamente sono sempre ritornato al fantasy) e per questo motivo ho provato a scrivere una storia fantasy. Il mondo di Valsorth, dove avvengono le avventure di Leyenda Elfica, non è un mondo particolarmente originale... con elfi, troll, draghi, ecc... ma per me era più importante la storia che volevo raccontare piuttosto che l'ambientazione. Per questo motivo, per me, il fulcro di Leyenda Elfica è la storia completa dei quattro librigame e il percorso di un giovane principe dalla sua patria tra i boschi fino alla epica battaglia finale contro un

destino oscuro.

Come è stata l'esperienza di scrivere una serie di librogame interconnessi?

Per me, scrivere e forgiare diversi percorsi e finali per la stessa storia è la parte più divertente. Di solito ho un'idea della storia quando comincio a scrivere, ma poi la storia prende il sopravvento e compaiono altre possibilità e finali che in principio non avevo contemplato. Per me questa è la parte più piacevole della scrittura dei librigame... e io sono il primo ad essere sorpreso dal risul-

tato finale! Inoltre, secondo me è importante che un libro a bivi offra più di una storia, con alcune sottotrame che non abbiano necessariamente un impatto importante sulla storia principale. Per me un librogame è una storia che può essere letta due volte consecutive con due letture completamente differenti. Per esempio, in Angeles Caidos ci sono cinque finali completamente diversi che dipendono dalle tue scelte (e dalla tua fortuna), spaziando da un finale dove ti ritrovi in ospedale a ricevere la visita della tua ex moglie ad un altro finale dove fuggi da tutto in compagnia di una giovane prostituta cinese...

La tua serie Leyenda Elfica e il gioco di ruolo relativo sono basati sullo stesso mondo. Quali sono i rapporti tra questi due tipi di produzioni? Come si sostengono a vicenda?

Valsorth è il mondo dove hanno luogo Leyenda Elfica (librogame) e El Reino de la Sombra (gioco di ruolo). La loro relazione deriva dal fatto che i librogame raccontano una storia di questo mondo, mentre il gioco di ruolo copre un intreccio molto più vasto, che va ben oltre quello che si trova nei librogame. Non so se si sostengono a vicenda, ma ritengo che sia un bene poter leggere i librogame e, se ti piacciono, prendere anche il gioco di ruolo e creare le tue avventure su questo mondo.

Come mai ti sei poi dedicato a volumi singoli ambientati nella California del mondo reale? È una specie di sfida? Un desiderio di tentare nuove strade?

La ragione principale per cui ho scritto i librogame sLang è che volevo scrivere qualcosa di completamente diverso. Nonsolorol, il mio editore, possedeva il gioco di ruolo chiamato sLang, ambientato nella Los Angeles degli

anni '90 con le gang, i poliziotti e il dark humour. Abbiamo deciso di provare a scrivere dei librogame con temi adulti, basati su questo gioco di ruolo e perciò sono nati Angeles Caidos e Cuando vengan por mi. Sono molto orgoglioso di questi due e ritengo che siano molto diversi dai canoni dei librogame, con storie mature di violenza, crimine, sesso e amara visione della realtà.

Con Leyenda Elfica e El Reino de la Sombra sei partito dai libri interattivi e poi hai sviluppato un gioco di ruolo, mentre con sLang sei partito da un gdr e hai creato poi le avventure in solitaria. Come sono state queste due esperienze completamente opposte?

Beh, per me è stato molto più semplice sviluppare dei librogame per il gioco di ruolo sLang, basandomi sul regolamento base. Non sono stati molto diversi da scrivere, rispetto ai Leyenda Elfica, anche se lo stile e la meccanica di gioco erano completamente diversi.

D'altro canto, creare un gioco di ruolo e un mondo basato su Leyenda Elfica è stato (e tuttora è) una grande esperienza perché, anche se gioco di ruolo da quando ero un ragazzino, questa era la prima volta che scrivevo uno di questi giochi.

C'è voluto un sacco di lavoro per creare tutto un mondo, i personaggi e le quaranta avventure che il libro offre, con due avventure collegate direttamente alla storia di Leyenda Elfica, di modo che, alla fine, tutto è collegato!

Qual è stata la reazione dei lettori spagnoli?

Beh, sono famosissimo in Spagna!... no, scherzo! La verità è che c'è gente che apprezza quello che scrivo (alcuni da quando caricavo in rete le mie cose, prima di cominciare a pubblicare) e ricevo molti commenti sui miei lavori tramite il mio blog

(<http://www.modelis.blogspot.co.uk/>) o per altre vie. Non so se offro qualcosa di diverso.

Cerco solo di scrivere buone storie che in qualche modo trasmettono qualcosa... tutto qui.

Qual è stata l'accoglienza degli editori? Cosa ci puoi dire del mercato librogame e giochi di ruolo in spagnolo?

Vuoi dire se ho molte offerte per pubblicare i miei lavori? Beh, non è questo il punto, e non è nemmeno il mio obiettivo. Che sia una fortuna o meno, non dipendo dalla scrittura per vivere, per cui posso scrivere tutto quello che voglio e quando voglio. Se gli editori sono interessati al mio lavoro, ottimo, se non lo sono, comunque non mi preoccupa.

Come ti vedi rispetto ad altri autori di librogame scritti o tradotti in spagnolo?

Al momento c'è una sorta di rinascita dei librogame in Spagna. Nel 2013 sono stati pubblicati qualcosa come dieci nuovi inediti, la maggior parte dei quali scritti da autori locali. Non voglio fare paragoni con questi altri autori e credo che ognuno abbia i suoi punti di forza.

C'è un autore che desideri indicarci? Perché?

Se devo citare una serie che ha catturato la mia attenzione, questa è la serie Destiny Quest. Secondo me Michael J. Ward sta facendo un ottimo lavoro scrivendo librogame fantasy moderni. La miscela di elementi classici con nuovi approcci derivati dai videogiochi e con percorsi e avventure quasi infiniti e una buona strada per far appassionare giovani lettori. Altri autori che vorrei menzionare sono Steve Jackson e Joe Dever: senza di loro probabilmente non avrei mai scritto

to un librogame. Inoltre Dave Morris e Jamie Thomson, della serie Fabled Lands, con meccaniche utilissime in quest'ambito.

Chi sono i tuoi lettori?

Credo siano lettori degli anni '80 che vogliono continuare la loro passione nel presente con librogame nuovi e più profondi. Spero che ci siano anche dei giovani lettori che apprezzano il mio lavoro, ma non ricevo altrettanto feedback da loro quanto ne ricevo da lettori veterani.

Quali sono i tuoi programmi per il futuro?

Come sempre, il futuro è pieno di possibilità, speranze e sogni. Il mio prossimo lavoro è il secondo libro di regole per il gioco di ruolo Reino de la Sombra. Per quanto riguarda i librogame, la prossima uscita è in programma per fine anno e sarà un classico basato sul mondo di Leyenda Elfica, naturalmente, ma più basato su dungeon... si può dire che è il mio piccolo omaggio al videogioco The Gauntlet!

Hai un sogno o un progetto a lungo termine del quale ci vorresti parlare?

Al momento non ho sogni a lungo termine... cerco di fare del mio meglio per il prossimo libro e tiro avanti così. Per quanto ormai ci si sta rendendo conto che i librogame sono un buon modo, quanto un libro o un videogioco, di raccontare una storia, trasmettere dei sentimenti e divertirsi. Inoltre, con le nuove tecnologie, i tablet, le app eccetera, credo che il genere dovrebbe adattarsi a queste piattaforme e fare pieno uso delle loro possibilità. Sono certo che nei prossimi anni vedremo fiction incredibilmente interattiva sugli schermi, che andrà molto oltre per quanto riguarda i percorsi e le storie diverse che possono essere raccontate.