

Morris e Thomson ci propongono una sortita nel settore dei RPG-LG

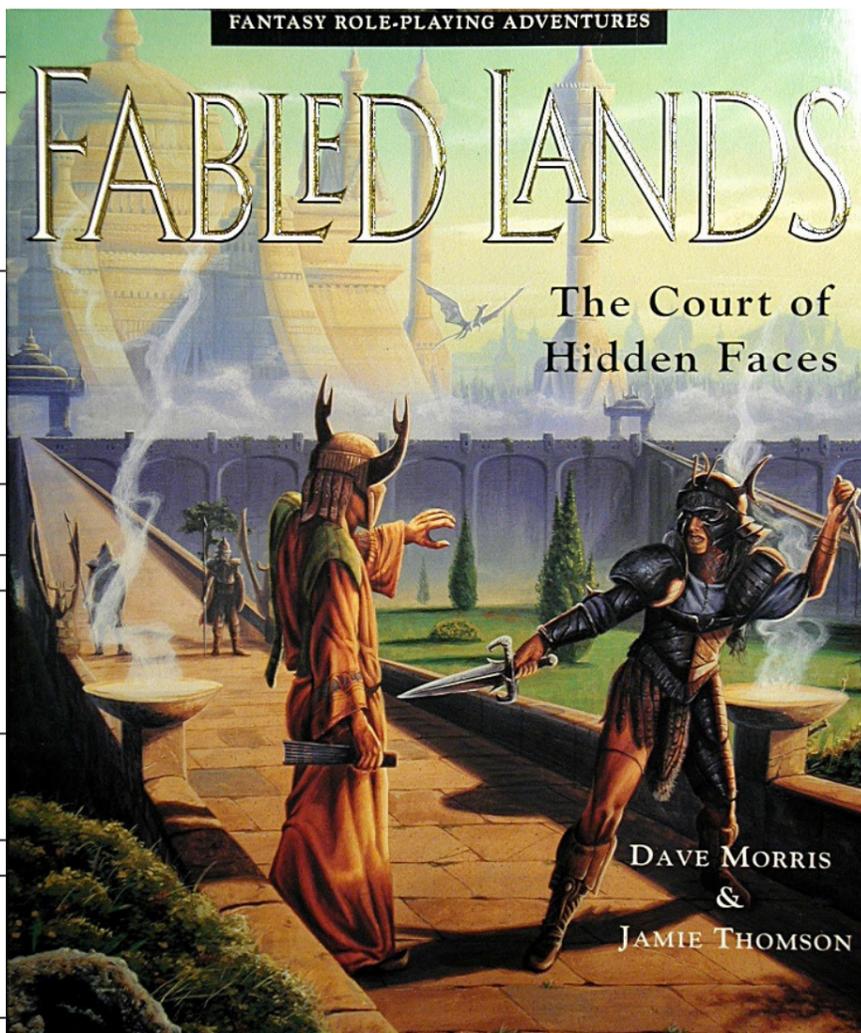
FABLED LANDS: AVVENTURE SENZA FINE

Torna in auge una delle opere più interessanti di sempre nel campo della narrativa interattiva

di Federico Righi (Kingfede)

Come la fenice dalle sue ceneri, la fine del 2010 ha visto rinascere una delle serie di librogame più interessanti, originali e innovative di tutti i tempi: *Fabled Lands*, ad opera di Dave Morris e Jamie Thomson, che noi conosciamo soprattutto come autori di serie quali *Golden Dragon*, *Realtà Virtuale*, *Ninja!* e soprattutto *Blood Sword*, e illustrati dall'ottimo Russ Nicholson.

La formula su cui si basano i volumi è un *unicum* nel panorama della letteratura interattiva: essi non costituiscono infatti avventure indipendenti, ma formano una complicata trama di relazioni, costituendo le tessere di uno splendido quanto intricato mosaico. Ogni libro permette l'esplorazione di una delle aree in cui è diviso lo scenario delle *Fabled Lands*, e al lettore è lasciata la possibilità di viaggiare da un testo all'altro, scoprendo i segreti di ogni singolo



Il quinto volume della serie, che, sebbene non sia ancora stato ristampato, dovrebbe fare la sua comparsa nelle librerie inglesi nel giro di qualche settimana

luogo e intraprendendo **L'atteso ritorno**

centinaia di diverse missioni con la massima libertà d'azione, in una sorta di gioco di ruolo da giocare in singolo.

Purtroppo, questo stupendo ordito si interruppe prematuramente sedici anni fa, allorché le pubblicazioni si fermarono dopo l'uscita del sesto dei dodici volumi previsti, lasciando migliaia di fan sparsi per i quattro angoli del globo con un'immensa sensazione di amarezza, che solo un sogno infranto può portare.

Il 2010 ha però portato una stupenda novità per coloro che ancora mantengono il desiderio di viaggiare nelle *Fabled Lands*: Morris e Thomson hanno coraggiosamente ripreso in mano il progetto, portandolo avanti sul doppio fronte della rinascita editoriale e della conversione in avventura interattiva per le nuove piattaforme portatili, che vedranno la luce nei primi mesi dell'anno appena iniziato. A differenza di Joe Dever, che ha scelto la partnership

con una casa editrice *War-torn Kingdom* il let- già esistente e per tore può esplorare il nuove edizioni in regno di Sokara, in formato da collezione, preda alla guerra civile e su misura per i più alle lotte tra i soldati del vecchi e accaniti fan di generale Grieve Marlock *Lupo Solitario*, il duo e i fedeli dell'erede del Morris-Thomson ha vecchio re Corin, suo optato per qualcosa di figlio Nergal, che lotta diverso: la contemporanea contro il generale dal nea soluzione del *print* suo esilio; *Cities of Gold on-demand* e di un *and Glory*, il secondo formato tascabile hanno capitolo della serie, è permesso di produrre ambientato nel regno di volumi a costo minimo Golnir, ricco di città (circa 6 £) e disponibili fiorenti e di campagne sui maggiori siti di verdeggianti, ma in cui vendita online, adatti si nascondono anche non solo a raggiungere i zone piene di insidie e vecchi appassionati, ma dense di miste-ri; in anche a reclutare una *Over the Blood-dark Sea* nuova schiera di giovani si prende conoscenza di lettori.

una delle zone più Si tratta sicuramente di affascinanti della *Fabled* una scommessa, e non *Lands*, il *Violet Ocean*, è ancora dato sapere se costellato di isole scon- porterà a un esito sciute e sottoposto alle positivo; tuttavia, non si scorrerie di perfidi pirati. può non dare atto agli *The Plains of the* autori di aver avuto il *Howling Darkness*, il coraggio di lanciarsi in quarto epi- sodio della una iniziativa in cui serie, è dedi- cato invece pochi avrebbero creduto alla zona settentrionale, e investito. Le nuove alle gran- di steppe edizioni di *Fabled Lands* innestate in cui abitano saranno sicuramente un tribù nomadi e arcane importante banco di figure, e per- mette di prova per le potenzialità avere uno sguardo del del *print on-demand*, limite estre- mo del indicato da alcuni come mondo conosciu- to, quei della mondo oltre i quali salvataggio della mondo oltre i quali letteratura interattiva, nessun essere vivente è mai giunto.

All'inizio dell'avventura viene lasciata la possi- bilità di scegliere tra sei diverse classi, cioè Chie- rico, Stregone, Ladro, Menestrello, Guerriero e Viaggiatore.

Un mondo di avven- ture

Per il momento, sono tornati disponibili i primi quattro volumi. In *The* Anche avendo a disposizione solo questi

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Condirettore

Francesco Di Lazzaro
(prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Ha collaborato:

Federico Righi (Kingfede)
federicorighi@alice.it

Testata in attesa di registrazione

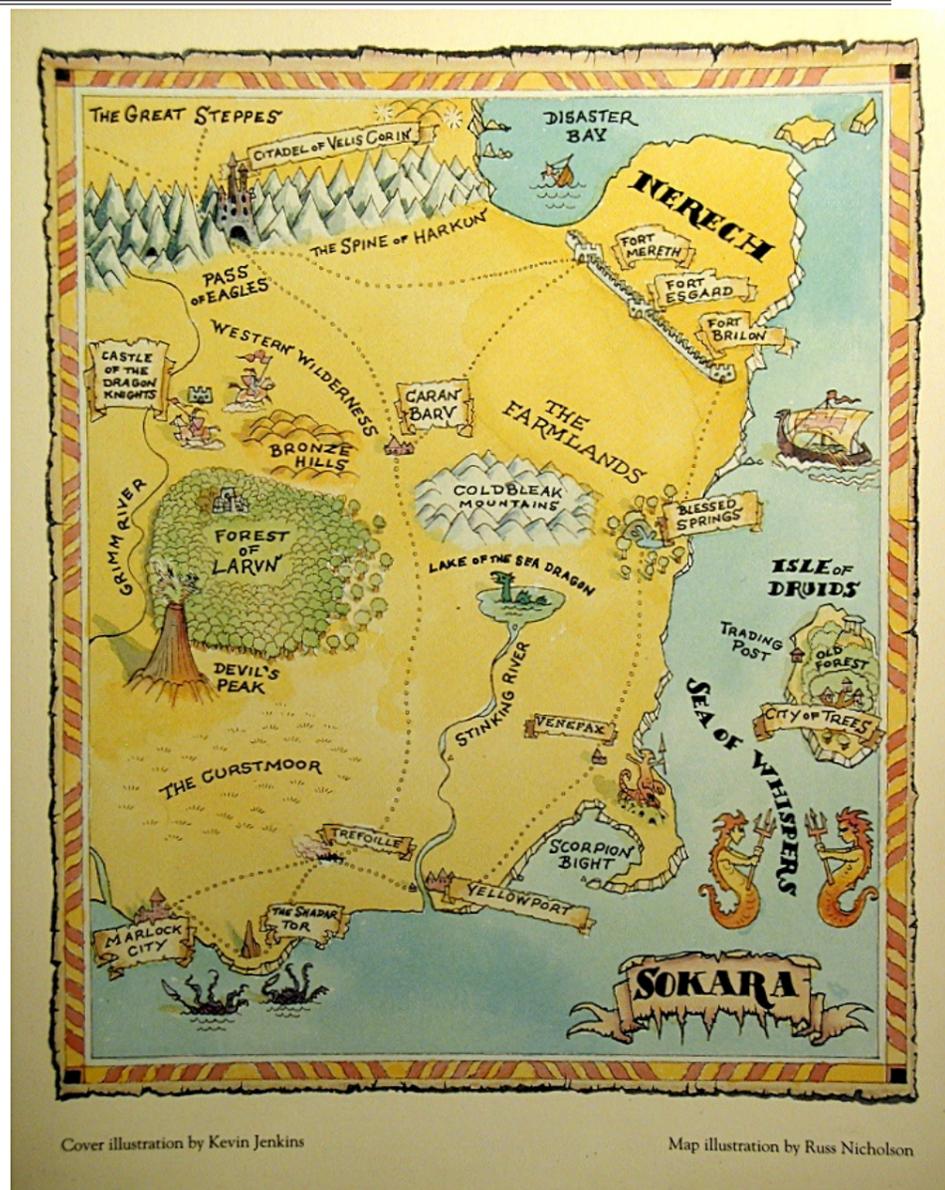
A destra una mappa di Sokara, territorio dove sono ambientate alcune delle vicende raccontate nella collana. La classe ai pennelli di Nicholson non si appanna mai...

quattro volumi della serie, si possono intraprendere decine di missioni, alcune delle quali estremamente semplici, altre molto più complesse, e di conseguenza remunerative, che richiederanno una discreta esperienza da parte del nostro personaggio; da alcune scelte del lettore dipenderà l'esito di intere guerre e il destino di città e popolazioni.

La capacità del giocatore starà quindi nel dedicarsi alle varie missioni nel momento opportuno e nel saper compiere scelte ottimali per poter aumentare il punteggio delle proprie caratteristiche (sei in tutto: Carisma, Combattimento, Magia, Santità, Esplorazione e Furtività) in base ai propri punti di forza e in modo da sopperire alle debolezze della propria classe. Se a tutto questo si aggiunge anche che a ogni classe è dedicata qualche particolare missione speciale, viene ancora più facile immaginare quanto siano elevate le potenzialità di gioco di questa incredibile serie.

Ora tocca a noi!

Per avere prova di tutto ciò, in attesa di poter scaricare le applicazioni anche sui nostri cellulari non resta altro che correre a ordinare i volumi cartacei e lanciarsi nell'avventura. Come gli stessi autori hanno avuto modo di confermare, nel caso in cui le vendite si rivelassero buone la serie verrà portata a termine, permettendo finalmente agli appassionati di scoprire cosa si celi nella sconosciuta regione meridionale di Ankon-Konu, nel continente occidentale di Atticala e soprattutto nel misterioso mondo sotterraneo, l'Underworld, l'inferno delle Fabled Lands, a cui sarà dedicato l'ultimo e più insidioso volume della saga. Cosa state aspettando ancora?



Cover illustration by Kevin Jenkins

Map illustration by Russ Nicholson

In basso, poker di copertine: i primi quattro numeri della neonata collana fanno bella mostra di loro. Ottima la scelta cromatica, più vivida rispetto ai volumi originali

