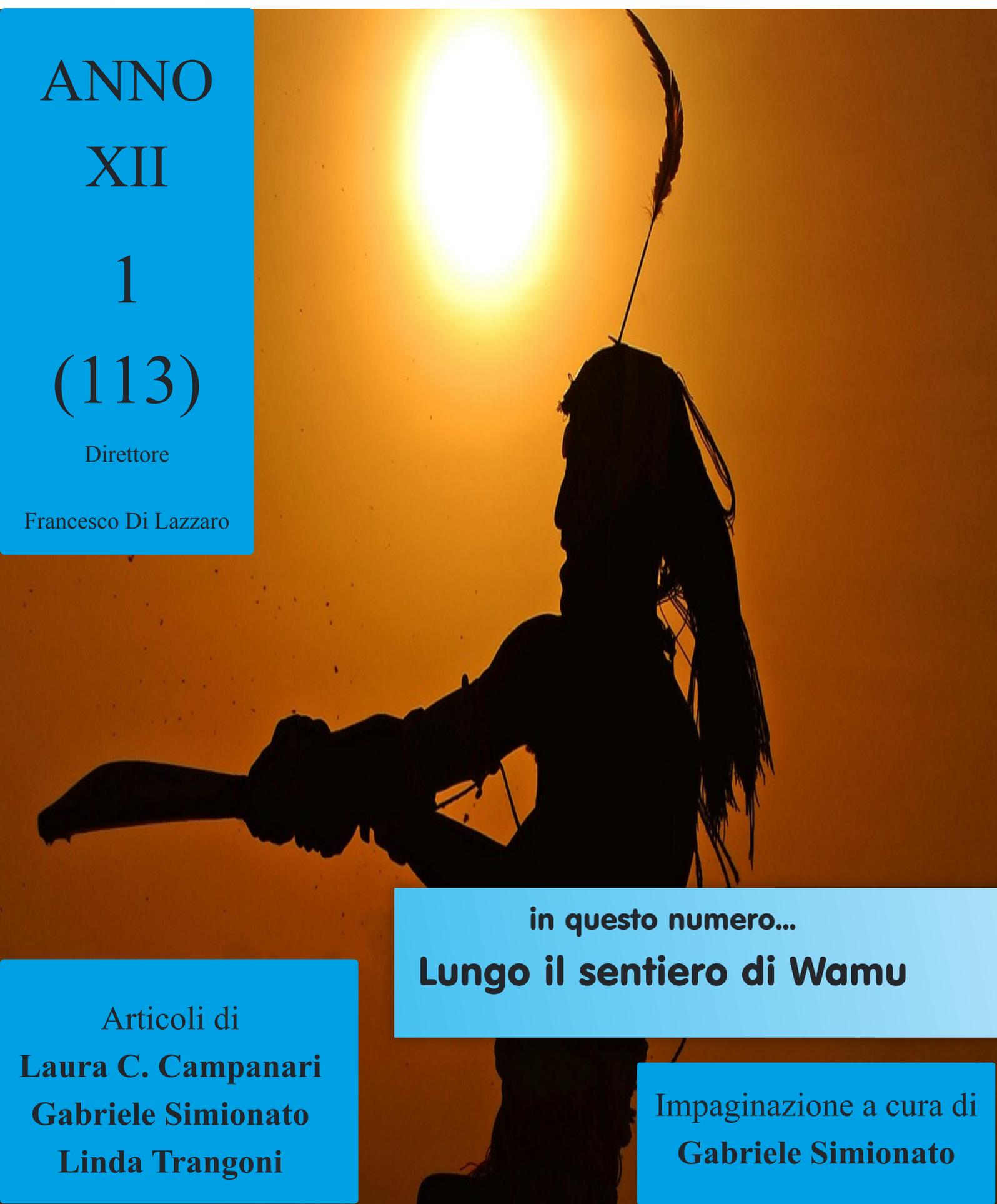


# librogame's LAND

The background of the cover is a silhouette of a Native American figure, possibly a warrior or hunter, wearing a large feathered headdress. The figure is set against a warm, golden-orange sunset sky with a bright sun in the upper center. The figure's arms are crossed, and they appear to be holding a bow or a similar object. The overall mood is dramatic and evocative.

ANNO

XII

1

(113)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

in questo numero...

**Lungo il sentiero di Wamu**

Articoli di

**Laura C. Campanari**

**Gabriele Simionato**

**Linda Trangoni**

Impaginazione a cura di  
**Gabriele Simionato**

## Tu sei Wamu, re del popolo dei Masbatè

La collana *OBERON Legendary Fights* si arricchisce di un volume prezioso, che approfondisce la figura di Wamu. Il robusto guerriero dalla pelle nera, che ne *La Città Proibita* ha il ruolo di comprimario, (nonché di deus-ex-machina nel finale), è ora protagonista della propria odissea. Finalmente scopriamo cosa è capitato a Wamu dal momento in cui viene trascinato via dalle acque del fiume Belzar, fino a quando riappare forzando la porta delle prigioni in cui è relegato Oberon e il suo gruppo.



Il Sentiero di Wamu promette al lettore di rivivere l'esperienza travagliata dello sfortunato gigante. Dopo aver subito la schiavitù sotto l'influsso della Gemma della Mente, dopo aver perso la sua tribù e dopo essersi ritrovato da solo in mezzo alle terre selvagge, Wamu ha la forza di alzare la testa e di riscoprire i valori che credeva di avere perso.

Ma cosa c'è dietro alla stesura di questo libro? Scopriamolo assieme intervistando autore, illustratori e playtester (non tutti, ma una loro simpatica rappresentanza).



# Aloona, il coccodrillo e la tribù

Iniziamo con l'intervista ad un'utente che non ha bisogno di presentazioni, ma presentiamola lo stesso: di Laura Celestina Campanari, per gli amici di LGL "Aloona" è la matita che ha illustrato le scene interne de Il sentiero di Wamu (mentre la copertina, pubblicata nella pagina precedente, è di Simone "Kagliostro" Luculli)



## 1) Come hai conosciuto LGL?

Nel modo più banale, come tutti i segni del destino, d'altra parte: durante un periodo buio in cui sognavo di metter su una mia piccola casa editrice, era già nei miei sogni riproporre i librogame, tanto amati da ragazzina. Mi aggiravo quindi in internet, cercando idee per un bel logo new style ed ecco apparire magicamente il sito di Librogame's Land. Credo di essermi commossa. Non parliamo di quando ho scoperto di essere l'unica donna presente. Praticamente, una specie protetta.

## 2) Cosa pensi dell'iniziativa LibriNostri?

Imprescindibile! Che ci starebbe a fare un sito come LGL se non servisse anche a portare alla luce nuovi talenti e ravvivare il genere? Sarebbe ben triste una cerchia di puri nostalgici attempati, me ne sono convinta anch'io (che mi metto nella categoria); prima o poi si esaurirebbero gli argomenti di discussione. C'è da dire che mi ha stupita piacevolmente: neanche io credevo possibile un tale fermento di nuove idee, soprattutto per quanto riguarda la proposta di nuovi sistemi di gioco, spesso entusiasmanti e che hanno fatto scuola.

## 3) Hai letto altri LibriNostri grazie a LGL?

Qualcosa... lo ammetto, troppo poco, ma il tempo stringe sempre. Quel che ho letto, però, è davvero meritevole.

## 4) Che ricordi hai dell'Oberon che leggevi negli anni '90?

Un'esperienza totalizzante, entusiasmante: quella dannata saga mi prese con tutte le scarpe e non mi mollò mai più. L'ambientazione presa in prestito da Dever è stata, più che altro, un pretesto per creare un mondo a sé stante e talmente ricco di spunti da non aver nulla da invidiare al suo "fratello maggiore". Passavo intere giornate in compagnia di quel mondo e quando non potevo leggere, c'ero dentro con la mente. Credo sia una delle pochissime saghe che avrebbero meritato la trasposizione in romanzo, anche per merito di uno stile molto maturo ed emozionante, nell'ambito di un genere dalle esigenze sintetiche. Credo fu anche il primo libro in cui sperimentai cosa significhi innamorarsi di sé stessi. :D

**5) Come hai accolto l'idea di un LibroNostro che anziché approfondire il personaggio principale della saga si dedica ad un comprimario?**

La trovo un'idea interessante e poetica. E' bello poter dare spazio a personaggi il cui grande spessore può essere solo accennato e intuito in un librogame, sempre per esigenze di sintesi. Come in ogni cosa, dipende poi soprattutto dalla realizzazione: nel caso di Wamu, siamo di fronte a qualcosa di diverso dalla classica "avventura bonus" riempitiva e possiamo soffermarci su aspetti più profondi del carattere, dei trascorsi e perfino delle tradizioni attorno al personaggio. Spero vivamente che l'iniziativa proceda, mantenendo lo stesso livello di qualità.

**6) A tuo giudizio, le peripezie che capitano a Wamu si integrano bene nella vicenda "canonica"?**

La scelta di approfondire un momento in cui il personaggio effettivamente scompare dalla scena, piuttosto che creare una situazione ex novo, è intelligente. Certo, nell'originale, Wamu non ci racconta molto altro, se non che è stato trascinato dalla corrente fino a valle... ma quel che viene narrato nell'avventura non è in fondo cosa da svelare a tutti. Sarebbe perfettamente plausibile che un eroe così coraggioso ed orgoglioso non voglia rivelare le peripezie affrontate per ritrovare i suoi amici, già occupati a salvare il mondo; senza contare il momento commovente dell'inc [!!SPOILERONE!!!]ù, che resta un segreto da custodire gelosamente.

**7) Cosa ti piace della storia di Wamu, e cosa avresti cambiato?**

Mi piace molto così com'è. Forse cambierei giusto uno dei Lapu: insomma, ci siamo dimenticati del povero Quoku! Inutile dirlo, la mia parte preferita è, naturalmente, l'inc [AAAAARGH!!!]è, ma penso di essere in buona compagnia.

**8) Con quali dei sei Sentieri disponibili hai giocato?**

Volpe, Sciacallo, Tartaruga.

**9) Il sentiero di Wamu è, di fatto, lo spin off di uno spin off di Lupo Solitario. Come reagirebbe Joe Dever?**

Non considero Oberon, come già detto, uno "spin-off" di Lupo Solitario, ma un mondo a sé, che ha solo preso in prestito un po' della fama di LS per farsi notare e poco altro. Credo, sinceramente, che Joe (da ovunque ci guardi) avrebbe molto apprezzato, ma sarei più interessata all'eventuale reazione di Page. Quale autore, d'altro canto, non apprezzerrebbe un simile gesto d'amore verso il mondo da lui creato?

**10) Hai illustrato tutto l'illustrabile di questo racconto. Come hai selezionato le scene da illustrare?**

Non è esatto, a dire il vero: alcune delle figure (per la precisione, quelle dei singoli animali) non le ho fatte io, anche se le avrei realizzate, su richiesta... sono state prese già pronte, credo per esigenze di tempo: le illustrazioni "grandi" hanno richiesto impegno in mezzo a un mare di altri impegni e ho fatto appena in tempo a terminare l'ultima illustrazione, che già il libro era quasi in stampa! Quanto alle scene: due di queste mi sono state esplicitamente richieste, trattandosi di illustrazioni funzionali al gioco. Le altre le ho scelte a "sentimento", senza alcun dubbio, puntando sugli episodi più "potenti" e determinanti dell'avventura: Oberon in pericolo, l'inc [E DAJEEE]ù, e l'apparizione dell'epico coccodrillo gigante. Alcune curiosità per i miei fans invisibili: per l'illustrazione del "Menù in codice" mi sono divertita a disegnare su carta pergaminata e devo dire che l'effetto mi soddisfa molto. Le inchiostrazioni, invece, sono tutte a penna biro, principalmente perché non uso il pennello da anni e tremo al pensiero di fare disastri, nonostante fosse un tempo la mia specialità.



### 11) Quanto tempo hai dedicato alle illustrazioni per Il sentiero di Wamu?

Difficile quantificare, avendo lavorato random nel poco tempo libero. Posso dire, invece, quale sia stata la più faticosa: credo di aver ridisegnato Oberon che annega qualcosa come 4 o 5 volte da capo. Il "committente" [vedi pagine successive, ndC] aveva ogni volta qualcosa da ridire, come: "si agita troppo poco", "la corrente è poco impetuosa", "l'espressione è poco impaurita", ecc. ecc... finché non ho iniziato ad immaginare lui stesso nell'atto di affogare dentro il fiume e improvvisamente è venuta perfetta! :D

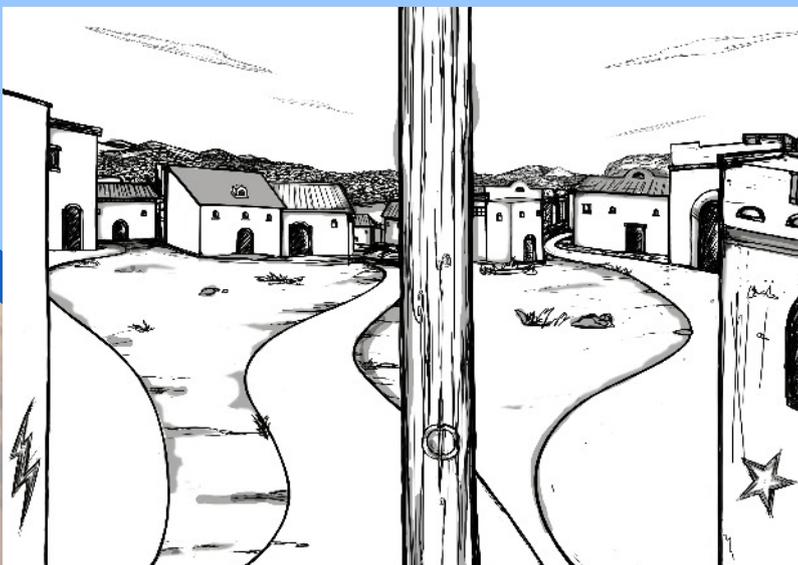
### 12) Che accoglienza ti aspetti per questo racconto?

Al momento attuale è già stato presentato e l'accoglienza è stata ottima. Posso dire che me l'aspettavo.

### 13) E... come procede il tuo spin off dedicato al prequel di Oberon?

Eh eh... non mi estorcerete una virgola! Seriamente, procede un po' a rilento, perché il tempo è sempre tiranno e la capacità di radunare le idee e le scene che mi affollano la mente è poco oliata, ma ce la metto tutta. Più che un prequel, vuol essere l'occasione per approfondire e sorprendere con alcune chicche "rivelatorie" gli amanti della saga, anche se in questo caso si è dovuta creare una situazione di cui la saga originale non fa menzione; oltre a voler essere un chiaro omaggio per una delle protagoniste più amate, almeno da me, e ben realizzate della storia dei LG. Un personaggio che è stato importante quanto alcune protagoniste di romanzi "classici" per quella ragazzina che sognava di combattere contro le forze del male in una terra selvaggia e misteriosa, con l'aiuto della magia e di Ishir.

*Laura "Aloona" Celestini Campanari*



# Nei segni di Lunargento

Linda Trangoni è una nuova utente di LGL che ha riscoperto le emozioni di una volta grazie alla collana LibriNostri, e ha partecipato al playtesting de *Il sentiero di Wamu*, fornendo importanti spunti riflessivi.

“Ciao a tutti e grazie per avermi coinvolta in questa iniziativa.

Chi mi conosce sa che tendo a starmene nel mio angolino e ad intervenire il meno possibile, ma sono stata biecamente ricattata dall'autor... ehm... da un misterioso utente del forum, per cui è con immensa gioia e spontaneo entusiasmo che rispondo all'interrog... no, volevo dire, alle domande del questionario!”

## 1) Come hai conosciuto LGL?

Me ne ha parlato Gabriele e all'inizio non gli credevo, pensavo mi stesse prendendo in giro, ma poi ho deciso di iscrivermi e di sbirciare e anche se, confesso, non seguo tutte le iniziative e tutte le discussioni (anche perché sono digiuna di queste meraviglie da un sacco di anni e spesso faccio fatica a capire cosa scrivete. No, non è perché sono bionda), mi avete fatto tornare la voglia di rileggere i miei LibroGame.

## 2) Cosa pensi dell'iniziativa LibriNostri?

Mi piace un sacco! È giusto, anzi doveroso, dare spazio e opportunità agli autori che hanno qualcosa da scrivere.

## 3) Oltre a *Il Sentiero di Wamu* hai letto altri LibriNostri grazie a LGL?

Non ne sono sicura, "Il Ritorno di Pip" era uno di questi, vero?

## 4) Che ricordi hai dell'Oberon che leggevi negli anni '90?

Novabbeh! Ero follemente innamorata di Oberon, presa dentro senza speranza! Mi ricordo che un giorno stavo tracciando un pentacolo sul pavimento della mia camera perché volevo provare il potere dell'Evocazione.

Poi all'epoca avevo i capelli corti e un ciuffo molto più chiaro davanti. Devo aggiungere altro? Per una ragazzina questi sono segni, capite?? SEGNI!!

A parte questi delirii, la cosa più significativa che mi ha lasciato la saga di Oberon è racchiusa nell'indovinello Kundi alla fine del primo libro.

La semplicità della soluzione è diventata una cosa a cui penso spesso: tendo sempre a complicare le cose, a cercare motivi astrusi, mentre la risposta è lì, davanti ai miei occhi. Ed è semplice!

## 5) Come hai accolto l'idea di un LibroNostro che anziché approfondire il personaggio principale della saga si dedica ad un comprimario?

Immaginandomi Wamu con le sembianze di The Rock, non posso che esserne MOLTO felice! Anzi, peccato che è un libro breve, ci avrei passato molto volentieri più tempo assieme. Cioè, a leggere. Ecco.

È stata una bella pensata, Wamu rischiava di essere solo una comparsa utile solo per la durata di un libro per poi essere dimenticato.

Io infatti non me lo ricordavo per niente. Adesso devo per forza ricomprarmi i libri (i miei sono tutti andati dispersi durante i traslochi) per rileggerli!

Tornando a Wamu, dargli una storia e approfondire la sua vita, le sue emozioni e i suoi pensieri, lo rende molto più "vero" e importante.

Rileggere Oberon adesso sarà diverso e non solo per l'inevitabile maturità e saggezza che mi sono faticosamente guadagnata in 30 anni di vita da allora.

No? No, ok, niente maturità e saggezza. È tutto merito dell'autore!

**6) A tuo giudizio, le peripezie che capitano a Wamu si integrano bene nella vicenda "canonica"?**

Secondo me sì, molto. Gabriele ha creato un personaggio vero e credibile, ben inserito nel contesto. Anche a Wamu non mancano nemici da affrontare, rogne da grattare e in più c'è tutta la parte che si riferisce a lui personalmente come capo della sua tribù, e quell'aura di Magia che lascia senza fiato e con un sacco di brividi lungo la spina dorsale!

Non è una storia banale di combattimenti in stile "io superfigo spacco tutto", no.

**7) Cosa ti piace di più della storia di Wamu, e cosa avresti cambiato?**

Oh, penso di averlo scritto lì sopra, non voglio dilungarmi per non spoilerare troppo. Che poi dico troppo e mi si censurano gli articoli!

Non avrei cambiato nulla, ogni paragrafo che ho letto ha la sua sorpresa e il suo perché, ogni scelta porta a situazioni anche molto differenti. Mi è piaciuto esattamente così com'è.

**8) Con quali dei sei Sentieri disponibili hai giocato?**

Ho iniziato con Orso e Tartaruga, e avevo anche diligentemente compilato il registro. Finita la prima avventura l'ho riletto senza appuntarmi nulla, solo per il gusto di scoprire tutto.

Tra l'altro il registro tutto colorato è veramente figo, si può dire?

**9) Il Sentiero di Wamu è, di fatto, lo spin off di uno spin off di Lupo Solitario. Come reagirebbe Joe Dever?**

Joe Dever? Si sarebbe divertito un sacco, anzichenò!

...

“P.S. Gabriele, ho fatto tutto quello che mi hai chiesto, posso andare a casa ora? Ti prego! Sono settimane che non vedo la luce del sole! Non mi ricordo nemmeno com'è fatto!

Almeno dammi da mangiare!!”

*Linda “Lunargento” Trangoni*

## Come risorge un re

Io non so scrivere. Eppure eccomi qua con il secondo LibroNostro, che sta godendo dei favori – spero meritati – della vostra severa critica.

Ci tengo molto a condividere con voi il processo di creazione del racconto a bivi Il Sentiero di Wamu, che mi ha tenuto impegnato per 6 mesi (più i successivi playtesting, illustrazioni, revisione, impaginazione).

Perché Wamu è protagonista di una storia tutta sua?

Tanto per mettermi alla prova, nel 2015 ho scritto Oberon VS Krimmer, inserito nella serie dei Legendary Fights. Nel 2016 volevo replicare con un bel combattimento del volume 2 di Oberon, ma (ri)leggendo La Città Proibita mi si è insinuato un tarlo. Cosa succede a Wamu dopo che è precipitato nel fiume? Sappiamo che riappare in un turbinio di spade, al momento giusto per liberare Oberon dalle prigionie. Page non è prodigo di informazioni: tutto quello che fa dire al gigante nero è "vi ho visti mentre vi portavano qui".

Ho visto nel canovaccio gettato da Page il terreno fertile per esplorare una parte del mondo di Oberon. Se dovevo scrivere di un combattimento leggendario, bisognava che il protagonista fosse un guerriero leggendario, e Wamu ben si prestava a questa figura. Gli mancava un antagonista degno... ma ho ritenuto che il nemico più temibile per Wamu fosse rappresentato dall'ambiente ostile.

Ho immaginato la strada che può aver percorso e i pericoli che può aver affrontato. Ho annotato ogni idea che mi è venuta in mente, eseguendo ricerche su internet per essere certo di inserire elementi reali o realistici. Il grafo del libro è stato ridisegnato tre volte!

Man mano che inserivo particolari nel grafo, immaginavo a come se la sarebbe cavata Wamu in certe situazioni. Ovviamente avrebbe usato la forza nella maggior parte dei casi, ma poi? Su cos'altro potrebbe fare affidamento? Avrà delle capacità particolari, qualcosa di simile alle Arti Ramas o ai Poteri di Oberon? Ho attinto alle tradizioni totemiche delle tribù del Nord America e sono nati i Sentieri.

Inizialmente avevo previsto 10 sentieri (come le Arti Ramas). C'erano il Serpente, il Giaguaro, l'Aquila... troppi per un libro che avrebbe dovuto arrivare, nelle intenzioni, a

100 paragrafi. Dopo un sofferto lavoro di lima i Sentieri si sono ridotti a 6. Già che c'ero, ho immaginato che al lettore non sarebbe bastato scegliere i Sentieri da un elenco: doveva meritarseli. Ecco allora che è nata l'idea di cui parlo nella creazione del personaggio.

I Sentieri contribuiscono molto alla vicenda narrata. Oltre a caratterizzare Wamu, raccontano qualcosa della storia della sua tribù. Aiutano il lettore a sentirsi parte della natura, a lottare con essa e non contro di essa. L'inserimento discreto degli "achievements" è un incentivo a rigiocare il libro. Con Sentieri diversi il lettore potrà esplorare parti diverse del percorso e risolvere le situazioni in maniera creativa. Questo ha fatto lievitare i paragrafi a 150, e Wamu ancora non era arrivato alla Città Proibita.

Nelle lunghe notti passate davanti ai macchinari al lavoro tenevo con me un block notes dove annotare le ispirazioni del momento. Fu intorno alle tre di una mattina che pensai ai Ricordi. Fu come essere folgorati a ciel sereno. D'improvviso si spalancò davanti ai miei occhi la storia secolare dei Masbatè, le loro tradizioni e i loro costumi spazzati via dal malvagio Shazarak. Volevo che il lettore visse questa ingiustizia, ma volevo che contemporaneamente sentisse la compassione trasformarsi in desiderio di vendetta. La contaminazione con i costumi dei Masai è stato naturale (la danza che troverete nel libro è roba loro!)





La "scena madre", che non spoilerò (scaricatelo e leggetelo, è gratis), è stata provata da diverse angolazioni, con diversi attori, con diverse sequenze, con diversi dialoghi fino ad arrivare al Director's Cut attuale che trovate nel libro. Come l'ho scelta? È quella che mi ha commosso di più. Ho ancora i brividi a ripensarci, e credo che sia questa la sensazione che un LibroGame deve trasmettere. In questo libro il protagonista sei tu, devi disperarti e gioire da protagonista.

Wamu cresce. Dopo essere separato da Oberon, emerge dall'argilla anonima e prende forma a seconda delle scelte che compirai. A metà percorso Wamu è privo di tutto, è braccato dagli Spettri di Shazarak, ma più il libro procede più Wamu è felice. Wamu riscopre la propria forza. Ritrova la memoria del suo popolo. Ritrova la sua motivazione. Wamu lascia Oberon da ramingo sperduto per ritornare da eroe e avere la sua soddisfazione. Perché Wamu non ha solo una montagna di muscoli, ma anche un cuore.



L'applauso più grande va a tutti quelli che hanno contribuito. La storia di Wamu non sarebbe così com'è senza il supporto impagabile (e impagato) di coloro che hanno avuto la pazienza di indicarmi ogni errore commesso e di illustrare le scene migliori. Perché sappiate che non so scrivere e mi serve l'aiuto di tutti. Sono orgoglioso del risultato che abbiamo ottenuto assieme e spero che anche nel prossimo LibroNostro mi corigerete. Chi si mette in lista per AD&D19?

*Gabriele "Gabrieleud" Simionato*