librogame's LAND MAGAZINE

7
ANNO XIV
(153)
luglio
2020

FAUSTO & FURIO

Una folle corsa nella toscana dell'800 targata Acheron Books

INTERVISTA A THOMAS MAZZANTINI
L'autore ci svela tutti i segreti del suo LG ucronico

I RACCONTI DELLA BIBLIOTECA
Marco Zamanni e Luca Lorenzon in una nuova opera antologica autoprodotta

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Arriva Fausto e Furio – Solo Zanne Originali il nuovo librogioco di Acheron Books

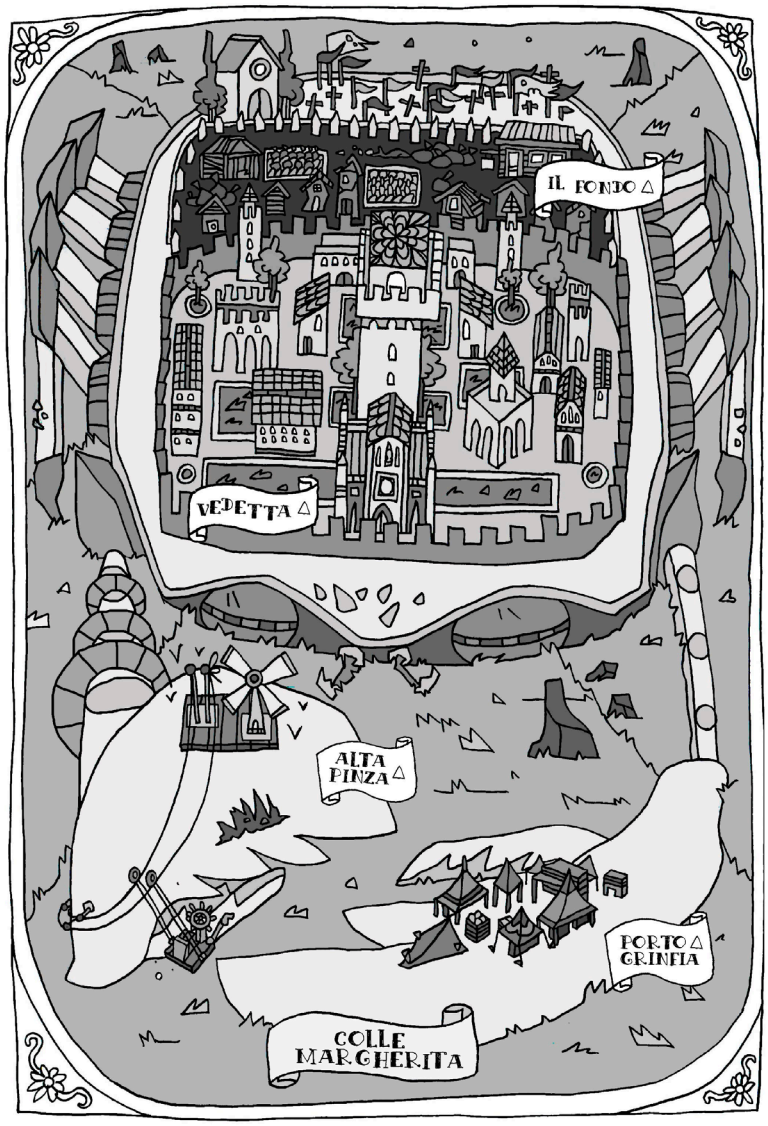
È IL MOMENTO DELLA FERRAGLIA!

a cura della **Redazione di LGL**

La Ferraglia è arrivata in città!
O meglio, voi siete arrivati in città, proprio in tempo per la Ferraglia.
La persona giusta, al momento giusto, nel posto giusto. Giusto?
Ehm, non esattamente.
Ricominciamo.
Siete in viaggio, tu, Fausto Birocchio, meccanico d'eccezione, e il tuo prode cinghiale da corsa Furio. Fausto e Furio, esatto, proprio voi due. Solo Zanne Originali, così diceva l'insegna.
Un tempo dominavate le corse, ma era molti anni fa. Poi Lombardi vi ha fregato. Vi ha battuto. Vi ha umiliato.
E allora meglio dedicarsi all'officina e ai veicoli altrui.
Fino a oggi.
Passavate di là per caso. FORSE.
Passavate di là, tu e Furio, e all'improvviso spunta fuori la Volpe.
Proprio lei, la vecchia Volpe. Artigli, guanti e tuba d'ordinanza.
"La Ferraglia, Fausto. La grande corsa senza esclusione di colpi. Si terrà tra qualche ora, giusto il tempo di fare rifornimento in città. E c'è anche Lombardi, che partecipa. Che dici, ci stai?"
E cosa vuoi rispondere?
Certo che ci stai.

Queste le premesse, più o meno, del nuovo librogame pubblicato da Acheron Books: **Fausto e Furio - Solo Zanne Originali**, ideato e realizzato da Thomas "Geppetto" Mazzantini, a cui è stata rivolta la densa e completa intervista che trovate più avanti.
L'idea del libro e della corsa viene da Thomas stesso, che diversi mesi fa ha inviato il soggetto della sua storia ad Acheron Books, nel ventre del Pescecane. Solo che all'inizio

le vicende di Fausto e Furio erano un romanzo!
A quel punto, così narrano i bene informati, il direttore della collana dei librigioco di Acheron, il vecchio Mauro "Mangiafuoco" Longo, ha subodorato il colpaccio e ha arpionato questo bizzarro ceppo di legn… ehm **manoscritto**, per provare a inserirlo nella collana Zaira, quella dei librogame, che già contava al suo attivo un bel teatro di marionette: **Vivi e lascia risorgere**; **Gremlins ad alta quota** di Mala Spina, il romanzo interattivo vincitore del LGL Award di Lucca Games 2019; nonché la coppia di avventure collegate di **Stregoneria Rusticana!** di Andrea Mollica.
Per fortuna, oltre che un ottimo scrittore, Thomas Mazzantini è anche un affermato game designer con diversi giochi all'attivo, e l'idea di passare da romanzo a librogame lo ha convinto subito.
A quel punto, questo strano "pinocchio" che andava nascendo tra le sue mani, metà gioco e metà racconto, è venuto su perfettamente fino a diventare un librogame di cinquecento paragrafi di avventure, corse, inseguimenti, speronamenti, segreti, sorprese e meraviglie.
Durante le fasi finali del lavoro, l'impaginatore di Acheron Books e il nostro Aldo Rovagnati, tali e quali al Gatto e alla Volpe, hanno dato una mano a sistemare questo prodigioso burattino di carta, e infine Alessandro "Fata Turchina" Romita, con il suo stile cartoonistico e surreale, ha provveduto a illustrare e realizzare il volumetto, facendolo diventare un bambino… pardon… un librogame vero!
Nel momento in cui leggete queste parole, **Fausto e Furio - Solo Zanne Originali** è appena arrivato negli scaffali di negozi fisici e online, in attesa di capire se lo vedremo anche nelle prossime fiere del gioco e dell'editoria di fine estate e autunno.
Il libro ha lo stesso formato dei quattro volumetti precedenti della collana Zaira, con la fascetta colorata che contraddistingue tutte le produzioni Acheron, una splendida illustrazione di copertina e immagini interne relative agli avversari principali della gara, alle mappe dell'avventura e alla plancia di gioco.
In questo caso, l'artista scelto per il comparto delle illustrazioni è Alessandro Romita, selezionato proprio per il suo stile così fumettoso e tendente all'astratto: una novità quasi assoluta nell'editoria dei librigioco, dove quasi sempre si prediligono immagini tendenti al realistico, al favolistico o all'evocativo.
Il tratto peculiare di Romita offre così uno speciale approccio visuale all'intero librogame di Mazzantini, tutto incentrato su una



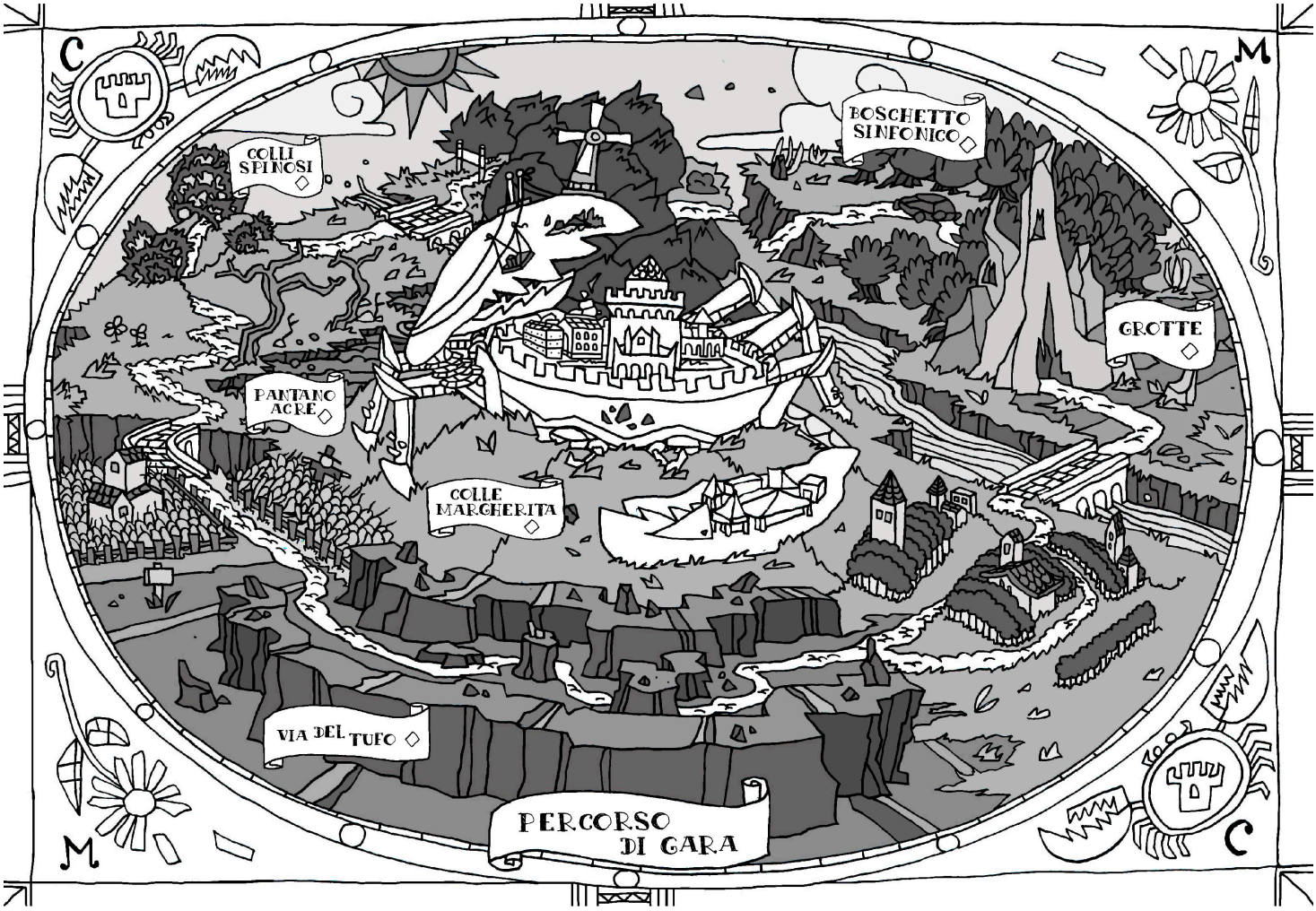
corsa mozzafiato in una Toscana fantastica dal sapore collodiano, temporalmente collocata da qualche parte nell'800. Nella rapida turnazione degli illustratori della collana, pari a quella degli autori, si distingue un altro tratto tipico della serie dei librigioco Acheron: non solo temi fantastici, forte componente di italianità, high concept, un alto livello di scrittura e regolamenti sempre molto leggeri, ma anche una continua sperimentazione di temi, autori e idee, e un continuo ricambio di generi e stili, tutti elementi che a dir la verità distinguono anche le collane di narrativa della casa editrice milanese.

Il mondo "collodipunk" di **Fausto e Furio** ha alcuni tratti in comune con gli altri libri della collana. Anche **Vivi e lascia risorgere** è infatti ambientato in Toscana, mentre la protagonista di **Gremlins ad alta quota** è fiorentina ed è da Firenze che salpa il dirigibile che fa da sfondo alle sue avventure. Per quanto riguarda **Stregoneria Rusticana!** e il mondo di **Brancalonia**, Thomas è anche uno dei contributori a quell'immaginario collettivo sempre targato Acheron Books, e ha in particolare dato una mano con fate, folletti e paesi della cuccagna… tutti elementi che ritroviamo anche in Fausto e Furio.

Ma le coincidenze finiscono qui, e sono dovute semplicemente alla volontà di Acheron Books di promuovere un fantastico fortemente basato e radicato nella nostra Italia, reale, ucronica o fantastica che sia. Nonostante alcuni ammiccamenti e cammei nascosti agli altri libri della serie, infatti, quello di **Fausto e Furio** è un universo narrativo completamente a se stante, che non ha attualmente altri riscontri né nel mondo del gioco, né in quello della narrativa.

Si tratta di un'ambientazione fiabesca e meravigliosa, con un **sense of wonder** continuamente ricercato dall'autore e spinto fino alle sue più estreme conseguenze. Il premio della corsa è il vello turchino di una fata che può realizzare qualsiasi desiderio, folletti della tradizione toscana e personaggi di Pinocchio continuano a saltare fuori ad ogni tappa della gara, ma anche gli straordinari mezzi a vapore concorrenti la fanno da padrone nella storia, con una serie di venditori, componenti aggiuntivi, segreti di fabbricazione e attrezzature tecnobuffe che caratterizzano tutta la parte più interna della competizione.

Non dimentichiamo infatti che il nostro Furio è un cinghiale meccanico alimentato a olio d'oliva e frittatone di cipolle, da gestire e customizzare per tutto il libro tramite gadget e



componentistica degne del miglior videogame di corse.

Il sistema di gioco è privo di dadi o altri elementi aleatori, e completamente basato sulle scelte del giocatore, sul tempo di gara, sui parametri necessari a correre con il proprio cinghiale e fare a sportellate con gli altri concorrenti, e su un sistema di note dettagliatissimo, che serve a tenere traccia di tutti gli eventi di gioco avvenuti in precedenza. Non ci dilunghiamo ulteriormente sul regolamento perché a pagina 11 trovate una vera e propria demo introduttiva del gioco, che vi permetterà - oltre che di giocare un'avventura prequel di **Solo Zanne Originali,** di apprendere le meccaniche di **Fausto e Furio** direttamente giocando.

Pure la plancia di gioco sistemata a pagina 14 è quella ufficiale: non solo la potete usare per giocare a **Maremma Drift,** ma - se la stampate - potete utilizzarla anche per **Solo Zanne Originali**: persino le Note di Gioco che usate nell'avventura di questo magazine sono state pensate per non sovrapporsi con quelle del librogame vero e proprio.

In definitiva, prima di lasciarvi al gioco, concludiamo dicendo che il nostro giudizio sul proseguo della collana dei librigioco di Acheron Books è estremamente positivo: un autore sveglio, esperto e talentuoso, una storia coinvolgente e originale, un setting meraviglioso e tantissime sorprese e trovate d'eccezione per coinvolgere sia i giocatori esperti che i neofiti.

Un altro asso calato sul tavolo del librogioco italiano!

Fra cinghiali e Pinocchio, scopriamo i segreti di Fausto e Furio

INTERVISTA CON L'AUTORE THOMAS MAZZANTINI

di **Francesco Di Lazzaro**

Buongiorno Thomas, ti ringraziamo per aver accettato di passare un po' di tempo con noi! Visto che sei al tuo esordio come autore interattivo, racconti un po' ai nostri lettori chi sei e quali sono stati i tuoi lavori fino a oggi?

Buongiorno e grazie a voi per l'intervista! Sono Thomas Mazzantini, sono nato all'isola d'Elba e sono uno scrittore di fantasy e fantascienza con elementi weird e un board game designer. A diciotto anni ho pubblicato il mio primo romanzo, il fantasy classico "Garmir: l'Eclissiomante", con la Baldini & Castoldi. Nel 2010 è uscito il seguito, "Garmir: I Soli Prigionieri", poi ho preso una lunga pausa dalla scrittura per laurearmi. Ho ricominciato solo nel 2016, provando stavolta con l'autopubblicazione: ho pubblicato Torce nel Diluvio, un romanzo di fantascienza distopica e post apocalittica con elementi mistici. Per quanto riguarda i giochi da tavolo, invece ho cominciato nel 2015 Insieme a Samuele Sai, il mio migliore amico dai tempi delle superiori. Il primo gioco è stato 3 Kings, un gioco di intrighi, inganni e tradimenti tra fazioni che si contendono il trono vacante dopo la morte del re. A questo hanno fatto seguito La Famiglia, un gioco di carte sui gangster

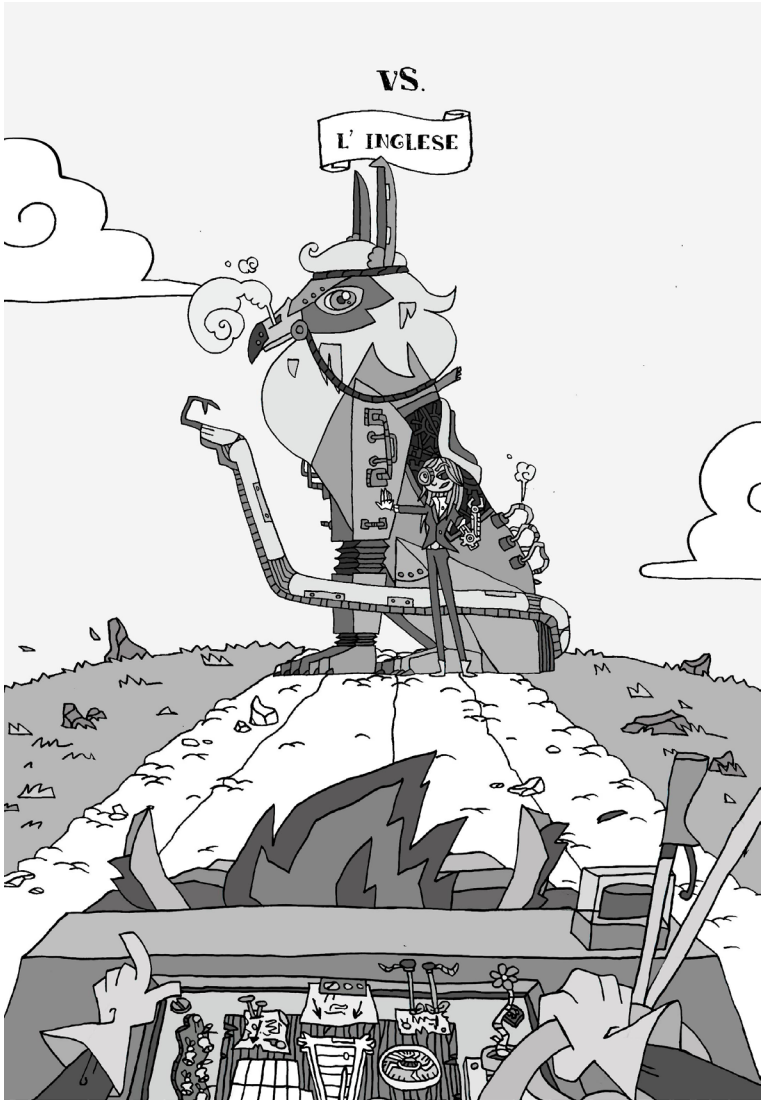
americani, e Terra-017, un gioco di piazzamento tessere dove i giocatori cercheranno di colonizzare un pianeta alieno.

Come hai conosciuto i librogame? Ne sei appassionato fin da piccolo? Hai delle fonti di ispirazione?
Il mio incontro con i librogame penso sia stato tra gli otto e i dieci anni e mi hanno subito stregato. Il primo in assoluto per me è stato "Nel Regno di Baba Yaga" di Roger E. Moore, per la collana Advanced D&D, preso per la bellezza di undicimila lire. Mi ricordo che imbrogliavo malamente per scoprire tutte le possibili diramazioni della trama. Poi sono passato a Lupo Solitario e lì ho dovuto imbrogliare ancora di più, altrimenti sarei morto ogni due paragrafi. Li ho veramente amati, ma col tempo i gamebook sono diventati sempre più difficili da trovare, soprattutto all'Elba. Per fortuna ora c'è questa rinascita del genere e mi sono divertito moltissimo con le opere di Mauro Longo, Mala Spina e Andrea Tupac Mollica.

Come ti è venuta l'idea di scriverne uno e come sei entrato in contatto con Acheron per realizzare un gamebook "professionale"?
L'idea in realtà è stata proprio della Acheron! "Fausto&Furio – Solo Zanne Originali" in principio era la mia proposta per un romanzo. La Acheron permette la presentazione di nuovi concept per romanzi in momenti specifici, nel mio caso l'ho proposto al Cartoomics del 2019. Con mia grande sorpresa sono stato ricontattato e mi hanno proposto di trasformare il romanzo in librogame, visto che l'ambientazione e la trama erano molto adatti. Ho accettato subito con entusiasmo.

Da esperto autore di giochi da tavolo hai certamente inserito degli elementi ludici molto interessanti in Fausto&Furio. Ce ne vuoi anticipare qualcuno?
Certo! In Fausto&Furio non si utilizzano dadi per determinare il successo delle proprie azioni. Piloterete il vostro cinghiale gigante meccanico con una vera e propria plancia di comando, dotata di due manopole e alcuni pulsanti. Una manopola controlla l'andatura e l'altra il comportamento del cinghiale: più è alta l'andatura e più veloci andrete, mentre il comportamento determina se Furio è attento ai pericoli ma facile da distrarre, oppure concentrato sulla meta ma quasi cieco ai possibili pericoli in agguato. Potrete cambiare la posizione delle manopole solo in momenti specifici e se vorrete cambiare di molto l'impostazione vi toccherà bruciare un po' di carburante. Già, c'è anche il carburante, nello specifico una golosa mistura di olio d'oliva e cipolle.

Thomas Mazzantini, valente autore di giochi e narrativa al suo esordio con i librogame



L'elemento più folle e accattivante dell'opera sembra essere la Ferraglia, la folle corsa a cavallo di un cinghiale meccanico nella Toscana di fine '800. Come sarà strutturata la gara? Ci saranno anche elementi di gestione e potenziamento del mezzo?
La Ferraglia vi metterà contro il vostro rivale di sempre, Lombardi, in groppa alla sua Capra Ferrata. Ci saranno altri tre corridori: l'Inglese sulla sua chimera, i tre fratelli elbani sullo squalo anfibio "Tacca di Fondo" e il misterioso Fratel Burattino. Dovrete attraversare paludi acide, scalare colline infestate di rovi, scontrarvi in canyon di tufo e superare il bizzarro Bosco Sinfonico dove vivono i buffardelli. Durante la corsa troverete molti bivi e scorciatoie, oltre ad avere numerose occasioni di utilizzare i gadget di cui avete dotato Furio. Potrete acquistare e trovare questi potenziamenti prima di iniziare la Ferraglia. Nella prima parte del librogioco, infatti, avrete l'occasione di esplorare i mercati e le strade di Colle Margherita, un paese costruito sul carapace di un colossale granchio sonnambulo.

Nelle news di anticipazione relative al libro abbiamo letto che l'ambientazione è "collodiana". Nonostante ciò si parla di mezzi da corsa meccanici. Ci sono elementi ucronici nel libro? Per caso sei "sconfinato" persino nello steam punk?
Sì, l'ambientazione di Fausto&Furio è molto particolare, la definirei ucronia post-Pinocchio. Mauro Longo ha proposto "collodipunk", che adoro. In pratica prendete la storia di Pinocchio e mandate avanti l'orologio di mezzo secolo o giù di lì. I macchinari a forma di animale sono un tentativo di replicare quel primo miracoloso burattino senza fili, attraverso lo studio scientifico della magia. C'è dello steam punk nel senso che spesso questi automi sbuffano vapore, ma è secondario rispetto al sortilegio che li tiene in vita. Pensate più "Il Castello Errante di Howl" e meno cappelli con ingranaggi e contorno di epoca vittoriana.

Quanto pesa la parte narrativa e quanto quella ludica in Fausto&Furio? Sappiamo che sei anche scrittore, quale delle due anime di Thomas ha prevalso?
Ho cercato di bilanciare le due anime e spero di esserci riuscito. Nei momenti d'azione troverete gameplay più serrato e narrazione asciutta, mentre durante l'esplorazione avrete il tempo di respirare, immergervi nell'ambientazione e dialogare con qualche personaggio.

Abbiamo avuto qualche assaggio delle illustrazioni, a cura di Alessandro Romita, lo stile sembra onirico, quasi visionario. Si sposa con il taglio dell'opera? Hai collaborato a volte direttamente con il disegnatore per concepirle, le tavole saranno parte integrante del gioco?
Si sposta benissimo, direi! Alessandro Romita ha uno stile davvero unico che si abbina perfettamente all'atmosfera giocosa e bizzarra del librogioco. Ho lavorato insieme a lui fin dall'inizio per ottenere le rappresentazioni più accurate possibili di luoghi e personaggi, che troverete tra le pagine di Fausto&Furio. Ci sono anche ben due splendide mappe, una per Colle Margherita e una per la gara vera e propria.

Quanto ha contato avere una vecchia volpe del genere interattivo come Mauro Longo accanto durante la stesura del libro? Mauro ti ha in qualche modo supportato nel processo creativo e realizzativo?
È stato fondamentale, direi! Questo era il mio primo librogioco e senza l'aiuto di Mauro sarebbe stato tutto molto più difficile. Grazie ai suoi consigli e alla sua supervisione durante tutto il processo di editing sono riuscito a creare proprio il genere di gioco che avevo in mente fin dall'inizio.

Ti vedremo ancora all'opera come autore di librogame? Ci sono già dei progetti interattiva in divenire a firma di Thomas Mazzantini?
Spero di sì, ormai ci ho preso gusto! Ho in mente un progetto che unisce il librogame con un genere ora molto popolare per i videogiochi: il roguelike. Per ora è ancora molto nebuloso, ma le idee abbondano.

Il mondo dei gamebook, ma anche quello dei giochi e della narrativa, stanno attraversando un momento particolare a seguito dell'emergenza covid-19. Cosa pensi accadrà nei prossimi mesi? Riusciremo a uscirne tutti interi o le prospettive saranno inevitabilmente grigie per molti?
Purtroppo è stato davvero un brutto colpo per tutti. Temo che le fiere che si faranno quest'anno saranno poco frequentate e diversi progetti verranno posticipati per farli uscire quando il mercato si sarà ripreso. Ne usciremo, ma non senza delle belle cicatrici.

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?
La risposta è sì. Esatto, c'è un paragrafo iper-segreto che potrete raggiungere solo risolvendo un enigma nascosto in un altro enigma. Se riuscite ad arrivarci senza imbrogliare fatemelo sapere!

Una strabiliante esclusiva per i lettori del Magazine!

IL RACCONTO-GIOCO INEDITO
FAUSTO E FURIO MAREMMA DRIFT

di **Thomas Mazzantini**

C'era una volta...
"Un re!" dirai subito, ma no. E nemmeno un pezzo di legno che diventerà, col tempo, un bambino vero. O meglio, sì, c'erano anche loro, questa è pur sempre una storia ambientata in una Toscana di fiabe, stramberie e miracoli. Ma qui si parla d'altro.
C'era una volta un meccanico itinerante di nome Fausto Birocchio, e quel meccanico sei TU!
Ultimo della stirpe dei Ciliegia, sei nato per guidare automi e hai l'invenzione nel sangue. In gioventù hai vinto decine di corse sul tuo fido cinghiale meccanico, Furio, poi un brutto incidente ti ha strappato l'occhio destro e ti sei ritirato a fare questo lavoro. Non è male, ma niente in confronto all'ebbrezza della corsa. Ormai hai quasi sessanta anni e tra i tuoi capelli ci sono lunghi ciuffi bianchi... però in fondo all'occhio rimasto ardono ancora le braci della sfida!
Fausto & Furio – Maremma Drift è un librogioco che non utilizza dadi e funziona anche come prequel per la prima vera avventura della serie: Fausto & Furio – Solo Zanne Originali. Per giocare ti basterà una matita, una gomma e questa rivista.
Leggi il seguente Regolamento di gioco.

Quando hai capito come funziona tutto, vai al paragrafo 1 e comincia la tua storia!

Regolamento

Durante questa avventura dovrai guidare un cinghiale meccanico gigante.

Per prima cosa dovrai capire come utilizzare il Quadro di Comando. Prendi un foglio su cui disegnarlo oppure usa quello che troverai alla fine di questo regolamento.

Il Quadro di Comando è dotato di un Indicatore di Carburante che va da 0 a 20, un Indicatore di Corazza che va da 0 a 10, una Manopola dell'Andatura con 5 posizioni, una Manopola del Comportamento con 4 posizioni e una lista dei Potenziamenti con 6 spazi disponibili.

Indicatore di Carburante

In Maremma Drift Furio ha il serbatoio mezzo vuoto, quindi metti l'Indicatore di Carburante a 6. Non potrai mai avere meno di 0 o più di 6 di Carburante. In alcuni frangenti ti verrà data la possibilità di consumare Carburante per aumentare la velocità o per attivare dei potenziamenti speciali, ma non potrai mai scegliere tali opzioni se queste dovessero far scendere il Carburante a meno di 0.

Finché Furio ha 0 di Carburante, dovrà continuare a passo d'uomo: metti la sua Andatura a 1 e non potrai più cambiarla finché non troverai altro Carburante.

Indicatore di Corazza

Furio ha una pellaccia di ferro arrugginito ma ancora resistente. Inizi la tua avventura con 6 punti di Corazza e durante il viaggio potresti trovare potenziamenti per aumentarla. In questa storia non puoi mai avere più di 6 punti di Corazza. Quando Furio riceverà dei danni, perderà una certa quantità di Corazza. Se la Corazza scenderà a 0, Furio verrà distrutto e la tua avventura avrà fine, quindi dovrai andare al paragrafo 36.

Manopole

In alcuni paragrafi troverai l'indicazione "puoi ricalibrare" scritta in corsivo. Questo significa che potrai interagire con le 2 Manopole per cambiarne la posizione. Per cambiare la posizione di una Manopola, fai un segno sulla nuova posizione e cancella il segno precedente.

La Manopola dell'Andatura ha 5 posizioni possibili (da 1 a 5) e quella del Comportamento ne ha 4 (da -1 a 2). Quando ruoti una manopola, puoi aumentarne o diminuirne il valore di una sola posizione rispetto a quella in cui già ti trovi (per esempio, se hai la manopola dell'Andatura sul 3, puoi ruotarla a 2 o a 4). Non puoi andare oltre la posizione più alta o sotto quella più bassa.

Se vuoi, sempre quando puoi ricalibrare, hai la possibilità di ruotare le Manopole di quante posizioni extra vuoi, ma ti costerà 1 punto di Carburante per ognuno di questi spostamenti extra. Per esempio, se hai il Comportamento a 2, puoi ruotarlo a 1 gratuitamente, ma per spostarlo fino a -1 dovrai bruciare 2 di Carburante. Una volta che hai interagito con le Manopole, rimarranno sull'opzione scelta finché non la cambierai di nuovo durante una ricalibrazione.

La Manopola dell'Andatura determina la velocità di Furio. Ha posizioni da 1 a 5 e cominci posizionandola sul 3.

A volte verrai indirizzato verso paragrafi diversi in base alla tua Andatura. Più è alto il numero sulla Manopola dell'Andatura e più Furio correrà veloce, ma devi valutare bene quando spingerlo al massimo: se ti trovi su un terreno pericoloso potresti danneggiarlo e una salita presa con troppa velocità consumerà molto Carburante. Inoltre, quando carichi a tutta birra, è difficile accorgersi di ostacoli sul cammino o di particolari che potrebbero aiutarti. Comunque sei qui per correre, quindi prendi al balzo l'occasione di macinare miglia il più in fretta possibile!

La Manopola del Comportamento determina l'aggressività di Furio e la sua reattività agli stimoli. Mettila sulla posizione 0 prima di iniziare.

-1: Allerta. Permette ad Furio di accorgersi dei pericoli in agguato e di scoprire scorciatoie grazie ai suoi

sensi, ma allo stesso tempo lo lascia aperto ad alcune distrazioni come l'odore del cibo.

0: Neutrale. Furio si comporta normalmente, senza drizzare le orecchie o fissarsi su un bersaglio.

1: Concentrato. Fa avanzare Furio a testa bassa verso la meta, ignorando quasi tutto. Utile per evitare che si spaventi o per fargli colpire un nemico con facilità, ma rende Furio praticamente cieco agli stimoli esterni.

2: Furioso. Furio diventa una bestia rabbiosa che carica qualsiasi nemico in vista. La sua forza sale a livelli mostruosi, ma diventa difficilissimo controllarlo e potresti anche causare gravi danni a persone innocenti. Da usare con molta cautela.

A volte ti verrà chiesto di sommare le Manopole per ottenere un certo risultato. In questi casi somma i due numeri indicati sulle Manopole e utilizza il risultato ottenuto (per esempio, se la Manopola dell'Andatura segna 4 e quella del Comportamento segna -1, la somma delle Manopole è 3).

Potenziamenti
Hai uno spazio limitato di 6 Potenziamenti sulla tua scheda. Quando ti viene data l'opzione di aggiungere un potenziamento, troverai tra parentesi la descrizione del suo effetto, da annotare accanto al nome una volta installato.
Ci sono due tipi di potenziamento:

1: Pulsanti (nessun simbolo dopo il nome). Sono delle Abilità extra che Furio possiede all'inizio o può acquisire. A volte per scegliere un'opzione ti verrà chiesto se hai il Pulsante giusto. Inoltre per premerlo dovrai bruciare la quantità di Carburante indicata nell'opzione, di solito 1. Se non hai abbastanza Carburante per premere il Pulsante, non potrai scegliere quell'opzione.

2: Consumabili (presenza di "O" dopo il nome). Questi potenziamenti hanno un numero limitato di utilizzi, indicato dal numero di "O" dopo il nome. Per poter utilizzare un potenziamento consumabile dovrai scaricarlo barrando 1 "O" e una volta finite le "O" non potrai più utilizzarlo. Alcuni potenziamenti si ricaricano da soli e troverai anche modi per ricaricare i potenziamenti durante la corsa (per ricaricare cancella una delle O barrate e disegna una nuova O, che da quel momento potrà essere consumata di nuovo. Ricorda che non potrai mai aggiungere altre O oltre quelle iniziali).

Furio inizia con 2 Potenziamenti. Scrivi i seguenti Pulsanti nei primi due spazi potenziamento:

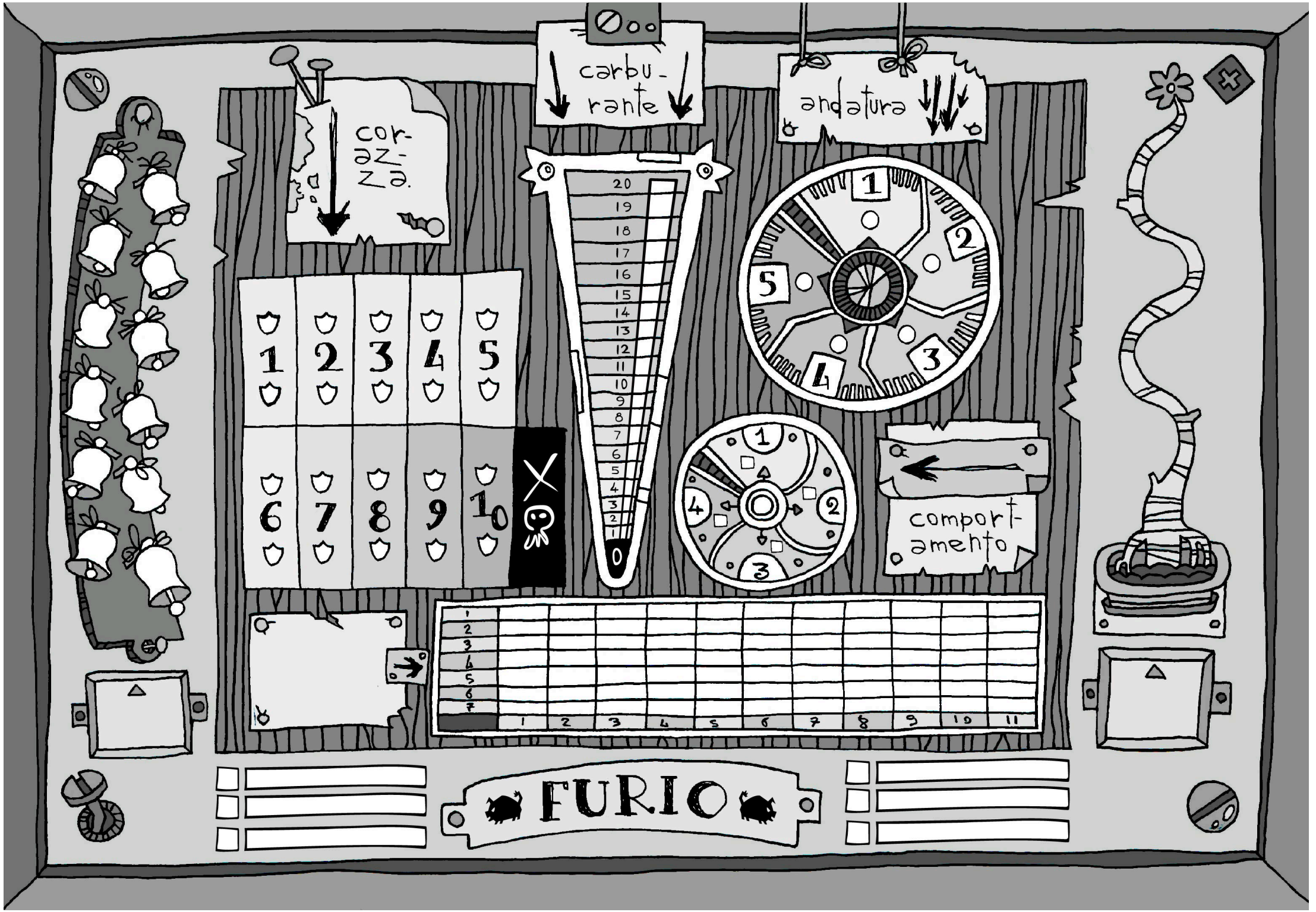
Fari: Furio genera un cono di luce dalle lanterne poste dietro gli occhi. Utile per vedere di notte, nella nebbia o in luoghi bui come le grotte. Può anche essere usato per spaventare gli animali o accecare gli avversari.

Pirozanne: Furio allunga le zanne e le arroventa. Utile per infliggere danni maggiori ai nemici, abbattere barriere e farsi largo nel folto del bosco.

Griglia delle Conseguenze
Questa griglia ha delle caselle identificate da un numero da 1 a 10 e da una lettera da A a L. Quando le tue decisioni potranno avere conseguenze future, sia positive che negative, ti verrà chiesto di barrare una casella specifica (per esempio, "barra C9") o di cancellare il segno su una casella (per esempio, "cancella B6"). A volte alla fine di un paragrafo potrai prendere decisioni aggiuntive, fare domande speciali a qualcuno o prendere delle strade secondarie se avrai barrato una casella specifica.

Campane e Pianta Contalassi
Servono per segnare il passaggio del tempo. Ti verrà spiegato come usarle al momento opportuno.

E adesso... che rombino le terga!


carbu-
rante
andatura
cor-
az-
za.
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10
20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
1 2 3 4 5
1 2 3 4 5
comport-
amento
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
FURIO

1

Questa è la terza volta in una mattinata che ti devi fermare a svuotare la vescica. Ormai la vecchiaia ti ha ridotto a un rottame, proprio come il tuo cinghiale meccanico, Furio. Dai un buffetto sul quadro di comando del bestione per farlo accostare a bordo strada e scendi dalla scaletta sul suo fianco, tutto dolorante e con le ossa incrocchiate. Tra una maledizione e l'altra zoppichi verso il cespuglio più vicino, strizzando l'unico occhio che ti rimane per evitare il sole accecante. Una sbirciatina veloce ti conferma che sei solo.

Tutto tace. Gli unici suoni sono il borbottio continuo di Furio e il canto di un upupa nascosto tra i rami delle querce.

Abbassi le palpebre per assaporare questo momento di quiete e annaffi il cespuglio.

Un fruscio ti mozza il respiro. Riapri gli occhi e la tua mano scatta a cercare la chiave inglese, che però hai lasciato su Furio. Panico.

"Barbabietole e pinzillacchere!" esclama una voce roca che proviene dall'arbusto. Non capisci se appartiene a un uomo o a una donna. "Oh giovine, icche tu fai? M'hai fatto la doccia, Santa Margherita piena di grazia!"

"Giovine?" balbetti mentre ti rendi di nuovo presentabile. "Scusi, io non..."

"Scherzavo, grullo." La voce ora è dietro di te. "Che ci fai qui sul confine?" Il tono è diventato freddo, con un'eco che ti fa risalire un brivido dall'osso sacro alla base del cranio. I raggi del sole si affievoliscono, i muscoli ti si bloccano e ti ritrovi a stringere i denti senza volerlo. "Qui sul limitare tra sogno e veglia, nel dominio di chi attende nel crepuscolo."

Se vuoi chiedergli chi è, vai al **23**.

Se rimani in silenzio, vai al **27**.

2

"CINGHIALE!" grida qualcuno, facendoti sussultare.

Ti giri verso la voce, ma è già troppo tardi: una cosa rosea e molle schizza fuori da una strada laterale.

Se il comportamento di Furio è -1, riesce a spostarsi all'ultimo, facendo schiantare la massa contro gli alberi. Altrimenti, l'essere si spiaccica sul fianco di Furio e gli fa perdere 1 punto di Corazza.

"VIA, VIA!" La sua trippa vibra mentre si ricompone in una forma più sferica. La bocca che ha parlato è al centro della pancia, un abisso con denti che potrebbero macinare il granito. "PRANZO! ANDARE!"

Il mostro obeso, con qualche inquietante tratto umano in mezzo al grasso, si raddrizza e rotola verso il campo di grissini.

Barra L5, poi sulla pianta cresce una foglia.

Se imbocchi la stradina laterale da cui è arrivato il mostro, vai al **19**.

Se continui la salita, vai al **40**.

3

Eccoti al fiume di vino frizzante! Dei pesci-cantuccio si lasciano solleticare dalle bollicine, mentre più avanti c'è un ponte da cui sta pescando uno strano tipo tutto floscio. Qui è possibile guadare, ma la corrente è forte.

Puoi ricalibrare.

Se vuoi provare a guadare, vai al **20**.

Se vuoi passare dal ponte, vai al **33**.

4

Stai per prendere la salita quando gli archi di salsicce si sradicano dal suolo e si sollevano. Ora c'è un serpentone di salsicce ustionanti che ti scruta dall'alto con le sue pupille verticali.

"Ssssenti che esssssenza sssublime!" dice e scende fino ad annusarti. Il grasso che sfrigola sulla sua pelle per poco non ti cola addosso. "Ti ssssei tutto sssssporcato di cibo. Lassssscia che ti pulisssssca nelle mie

ssssssspire."
"Meglio di no", rispondi. "Con permesso, sono in ritardo per una gara."
La salserpe avvinghia il suo corpo colossale cercando di intrappolarti!
Puoi ricalibrare, poi vai al **24**.

5

Arrivi a un recinto costruito in riva al fiume di vino. Dentro c'è un grande trogolo da cui straripa un miscuglio di ogni genere di cibo: maialetti arrostiti, torte, riso, pasta, zuppa, dolciumi vari, pesce al forno, bistecche... tutto insieme. E ci sono delle cose che si ingozzano di questa roba, prendendola con le mani e versandosela nella bocca che hanno al centro della pancia. Cose informi, lorde di avanzi e con delle microscopiche teste sul corpo obeso.
"MAMMA!" grida uno degli esseri, sputando cibo tutto attorno. "INTRUSO! INTERROMPE IL PRANZO! MAMMA!"
Quella che pensavi fosse una collina si sposta e solleva una testa con lunghi capelli impastati di terra e cibarie. In mano ha un mestolo delle dimensioni di un albero e dietro di lei intravedi un palazzo fatto di gelato.
"Oh, un nuovo pulcino da sfamare!" dice la gigantessa, con una voce cinguettante che non le si addice per nulla. "Vieni qui, piccino mio. Vieni dalla mamma!"
La Mamma allunga una mano per prenderti.
Se l'Andatura è 5, Furio inciampa sul cibo e cadi nel trogolo. La Mamma ti ripesca con due dita. Barra L7 e vai al **34**.
Se l'Andatura è 4, riesci a sfuggirle e le passi accanto a tutta velocità. Vai al **35**.
Se l'Andatura è 3 o meno, la Mamma ti prende e ti solleva da Furio. Vai al **34**.

6

"Il lamprodetto è molto arrabbiato" dice e vi scaglia nel fiume come se non pesaste niente. Annaspi tra le bollicine, ti aggrappi a Furio, scivoli via, sbatti contro gli scogli e rotoli nella corrente, poi il buio.
Quando rinvieni, trovi Furio sopra di te, che ti sta spingendo dolcemente col muso. Hai un mal di testa tremendo, come la madre di tutte le sbornie, ma Furio è messo anche peggio: ha perso 1 punto di Corazza.
Inoltre, mentre eri svenuto, sulla pianta sono cresciute due foglie.
Una volta rimontato in groppa a Furio, ti accorgi che almeno sei sulla sponda giusta.
Puoi ricalibrare, poi ti dirigi al **5**.

7

La grande cipolla ruota su se stessa e rivela un paio di occhi da insetto e una bocca zannuta.
"Chi viene al cospetto di Re Cipolla?" chiede con una voce che ti rimbomba nel petto.
"Fausto Birocchio" rispondi e deglutisci a vuoto. "Vostra maestà."
La cipolla ridacchia e la sua buccia si stacca. Uno strato alla volta, Re Cipolla si lascia cadere a terra, finché non rimane un nucleo color arcobaleno. Il cuore della cipolla si spacca come un uovo e dall'interno fa capolino una capra. La fata scoppia a ridere.
"Pistoni e cianfrusaglie, dovevi vede' la tu faccia!" esclama, poi imita la tua voce: "Vostra maestà..." Ride di nuovo. "Farsi frega' dal classico trucco del Re Cipolla, andiamo..."
"Io..."
Se hai barrato L4, la fata dice: "Una vera delusione, cugio. Sarà meglio che ti rimetti a corre', le foglie crescono!" Sputa una nube azzurrina che ti avvolge e quando riesci di nuovo a vedere, ti ritrovi al **25**.
Se non hai barrato L4, la fata dice: "Sei davvero un grullo, cugio. Ma è per questo che mi garbi. Poi non di' in giro che non ti aiuto!" Sbatte una zampa a terra e in una zucchi-

na colossale si apre una porta abbastanza grande da poterci passare con Furio. Entri senza fare domande e il passaggio si richiude dietro di te. Vai al **35**.

8

"Dai cugio, che figure mi fai fare?" La capra scuote la testa. "Vabbe', se comunque sopravvissuto, è qualcosa. Cerca di fare meglio nella Ferraglia."
"La Ferraglia?" domandi.
"Ah, non ti preoccupare. Comunque, ecco il tuo premio di consolazione."
La fata starnutisce nella tua direzione e da una sua narice vola fuori uno zecchino. Raccogli la moneta al volo. Appuntati 1 Zecchino da qualche parte e portatelo dietro per la prossima avventura.
Vai al **50**.

9

Di nuovo la nebbia densa ti avvolge e stavolta vaghi per un po' senza trovare un'uscita.
"Ops, scusa, cugio" echeggia la voce della fata. "Interferenze da Madre Margherita, cose che succedono. Non avresti dovuto rivivere due volte quegli istanti, né vedere quelle cose... non ancora almeno. Spero non sia cambiato niente nella struttura del mio Bengodi, non si sa mai con questi colossi onirici di quinto rango. Guastafeste! Vabbè, riportiamoti sulla retta via."
Qualcosa ti afferra per l'ombelico e ti scaglia attraverso la bruma.
Vai al **32**.

10

L'ultimo pezzo di strada è costeggiato da archi di salsicce sfrigolanti e porta dritto alla luce turchina. Devi salire una collina e poi riscendere dall'altra parte, facendo attenzione alla sugna che gocciola dagli archi. Se hai barrato L7 vai al 4, altrimenti puoi ricalibrare, poi vai al **49**.

11

"Molluschi e poliglotti, bravo cugio!" La fata ti viene incontro saltellando. "Bravo!"
"Abbiamo finito?" domandi. "Hai promesso che mi avresti riportato indietro."
"Un momento, bisogna vede' come ti è andata la corsa..."
La fata muove il capo e la pianta si smaterializza dal quadro di comando per poi riapparirle in bocca. Si sgranocchia il vegetale nero con gusto, poi gli occhi le si illuminano di blu oltremare.
"Il responso è arrivato" dice con voce metallica. "Preparati."
Se hai 4 foglie o meno, ottieni il primo premio. Vai al **15**.
Se hai dalle 5 alle 7 foglie, ottieni il secondo premio. Vai al **26**.
Se hai 8 o più foglie, ottieni il premio di consolazione. Vai all'**8**.

12

Uno stormo di quaglie arrosto si alza dai grissini, tutte gocciolanti di grasso e con uno spiedo attraverso il corpo. Anche se sono spiumate riescono a volare, in qualche modo. Se il Comportamento di Furio è 0 o meno, si blocca a guardare gli spiedini volanti con la lingua di fuori: sulla pianta cresce una foglia. Altrimenti, rimane concentrato sulla strada.
In ogni caso, continua sulla strada in piano. Vai al **44**.

13

La salita all'ombra degli alberi diventa sempre più ripida man mano che avanzi. Dai rami penzolano capocolli, prosciutti, salami di ogni foggia e dimensione... ci sono anche collane di salsicce che risalgono i tronchi come fossero edera.

Se l'andatura è 4 o più, Furio si affatica e bruci 1 punto di Carburante. Arrivi in fretta al **40**.
Se l'andatura è 3, Furio riesce a salire con tranquillità. Se hai barrato L5, sulla pianta cresce una foglia e vai al **40**, altrimenti vai al **2**

14

"Levati di mezzo, pila di trippa!" gridi e metti mano ai comandi.
Se la somma delle Manopole è 7, Furio spiana il poveraccio e ti ritrovi dall'altra parte in un lampo. Barra L4 se non lo avevi già barrato, poi vai al **5**.
Se la somma delle Manopole è 6 o meno, il lamprodetto scatta in piedi come una molla e ferma l'avanzata di Furio con un dito. Mentre gli imprechi contro, l'essere solleva Furio per il naso. Se hai barrato L4 vai al 6, altrimenti vai al **29**.

15

"Complimenti!" esclama la fata, con la sua voce normale. "Sei stato davvero bravo. Ti meriti uno dei miei tesori: la Bacchetta Turchina!"
Ti fa l'occhiolino e nelle tue mani appare una bacchetta di legno azzurro, sulla cui punta è attaccata una stella di cartapesta.
"Con questa puoi annichili' i tui nemici", dice la fata. "Fanne buon uso."
Puoi installare la Bacchetta Turchina O (Quando barri una casella nelle colonne G, H, I o M, puoi scaricare questa per barrarne un'altra a tua scelta).
Vai al **50**.

16

La porta della villa, una grande schiaccia coi fichi, si spalanca all'improvviso. Sulla soglia si delinea la figura di una donna anziana e filiforme, con una scopa in mano e un vecchio cappello a punta calato sulla testa. Ha le scarpe tutte rotte.
"Guarda, guarda" dice e ride come solo una strega può fare. "Birocchio mio bello! Sei stato un bravo bambino? Ti meriti i miei chicchi?"
"Ma come...? Sei...?"
"Sì, sì" dice e si gratta il naso adunco. "Madre Margherita si agita sempre per un buon motivo, ed esce fuori che il motivo sei tu. Hai fatto il teppistello in questi anni, Faustuccio caro, ma ho comunque una calza per te. Ho una calza per tutti!"
La vecchina si mette di nuovo a ridere buttando indietro la testa, come se avesse appena detto la battuta più esilarante del mondo. Fa un cenno e una calza lascia le sue compagne, volando dritta tra le tue mani.
"Ti farà comodo per la gara, Birocchino ciccino. Non questa, la prossima. Quella che potrebbe far finire il mondo se lascerai vincere la persona sbagliata."
"Come?" domandi, ma lei si è già rifugiata in casa, sbattendosi dietro la porta.
La calza è umida e pesante. Ci guardi dentro e trovi una specie di poltiglia verde che cambia forma di continuo.
Puoi installare la Gelatina Proteiforme O (Puoi scaricare questa per trasformarla in UN PULSANTE QUALSIASI fino al termine del paragrafo).
Vorresti andare a chiedere alla signora nella villa di dolciumi un bel po' di cose, ma sei nel mezzo di una corsa! Vai al **47**.

17

Lasci che la Mamma ti riempia fino a non poterne più. Poi mangi ancora, e ancora, e ancora, e ancora, finché la pancia non scoppia, riversando le tue inutili interiora e dando spazio a una nuova bocca. Ora sì che puoi darti alla pazza gioia!
"HO ANCORA FAME, MAMMA!" dici e lei an-

nuisce. Ti posa accanto ai tuoi nuovi fratelli e cominci la grande abbuffata.
La tua corsa finisce qui. Malissimo.
Vuoi riprovare? Per ricominciare cancella tutto quello che hai aggiunto alla tua plancia (incluse tutte le caselle della Griglia delle Conseguenze) e riparti dal paragrafo **1** con quello che ti viene dato nell'Introduzione.
Buona fortuna!

18

Se ora il Comportamento è 2, Furio tira dritto in mezzo a un muro di cespugli di ciccioli. Vai al 21.
Se ora il Comportamento è 1 o meno, Furio devia verso una radura in cui qualcuno ha creato un orto. Tutte le verdure sono gigantesche e la più grande è una cipolla che fluttua a un paio di spanne da terra, con una corona d'oro sopra. La buccia dell'ortaggio balena di mille colori quando viene colpita dalla luce e l'odore è così intenso da farti girare la testa. Furio si ferma di colpo, spegne il motore e rimane imbambolato. Porta l'Andatura a 1. Puoi bruciare 2 punti di Carburante per farlo ripartire subito verso i cespugli e andare al **21**, altrimenti sulla pianta cresce una foglia e vai al **7**.

19

Mentre ti fai strada nel frutteto, un odore pizzica le tue narici. L'essenza varia di secondo in secondo, passando dalla trippa col parmigiano alla pizza, per poi diventare dolce come il miele o acidula come le alici sottaceto. La pancia ti brontola, mentre quella di Furio fa un rombo simile a un tuono.
Puoi ricalibrare, poi vai al **18**.

20

Furio entra nel vino e subito senti la forza dei flutti che cerca di trascinarlo a valle.
Se la somma delle Manopole è 6 o 7, Furio corre attraverso il fiume come se le rapide non esistessero. Vai al **5**.
Se la somma delle Manopole è 5 o più, Furio punta gli zoccoli e, sbuffando per lo sforzo, riesce a passare sull'altra sponda. Brucia 1 punto di Carburante, poi puoi ricalibrare. Vai al **5**.
Se la somma delle Manopole è 4 o meno, Furio scivola su un masso e prende una bella boccata di vino. Furio recupera 1 punto di Carburante. Un po' brillo, ma ancora in forze, Furio si trascina fuori dal fiume... solo che è tornato sulla sponda da cui è partito! "Maremma briaca!" dici, poi indirizzi Furio verso il ponte. Sulla pianta cresce una foglia. Vai al **33**.

21

Esci dai cespugli e ti trovi la strada sbarrata da un calderone grosso come una casa, da cui eruttano ortaggi giganti. Alla sua base, una tribù di uomini vestiti con pezzi di verdura cuciti tra loro si dà da fare per tenere il fuoco acceso sotto la pentola.
"Proteggete il gurguglione!" esclama uno di loro, con in braccio una lancia sormontata da una carota. "Gloria al gurguglione!"
Se l'Andatura è 5, Furio sbatte contro il calderone e lo rovescia. Il liquido bollente ti schizza addosso e le lance vegetali penetrano la pellaccia di Furio come se fossero d'acciaio. Furio, nel frattempo si lecca un po' di gurguglione da terra. Perdi 2 punti di Corazza, recupera 3 punti di Carburante e barra L7 se non lo avevi già barrato.
Se l'Andatura è 3 o 4, Furio frena in tempo e riesci a evitare sia il gurguglione che le lance di chi lo sta proteggendo. Scappi nella prima direzione che trovi.
Se l'Andatura è 2, vieni accolto da una pioggia di lance. Se il Comportamento è 0 o meno, Furio evita i colpi, altrimenti perde 1 punto di Corazza.

Se l'Andatura è 1, Furio si ferma e indietreggia, evitando la grandinata di lance. Spieghi ai tizi che possono tenersi il loro gurguglione e che sei qui solo per sbaglio. Loro non ti rispondono neanche e tornano a soffiare sulle fiamme con dei mantici. Puoi ricalibrare.
In ogni caso, vai al **41**.

22

"D'accordo, come vuoi" dici tra i denti. "Ora mi tocca scendere, aprire il serbatoio e..."
"Ma no, ma no." Il lamprodetto si alza, si spolvera le pieghe di carne e si rovescia come un guanto. In mezzo alla montagna umidiccia c'è una capra turchina. "Ehilà, cugio! Ci si rivede."
"Ma come? Eri tu?"
La fata fa una risata-belato e dà una cornata a una fila di boccioni vuoti.
"Una promessa è una promessa." Le fiasche si riempiono di olio e cipolla, come se qualcuno ce li stesse versando dentro. Perdi 3 punti di Carburante. "Paguri e moffette, cerca di farti raggirare di meno! Questa è stata fin troppo facile."
Detto questo, esplode in una pioggia di scintille azzurre.
Non ti rimane altro da fare che continuare al **5**.

23

Una mano si posa sulla tua spalla, ma sei così paralizzato da non riuscire a vedere le dita che ti costringono a voltarti.
Lo straniero è una capretta dal pelo turchino. Lecca un sasso e ti guarda di traverso con le sue pupille quadrate. La luce torna a splendere come prima, sei di nuovo libero.
Forse la vecchiaia ti ha giocato uno scherzo. Forse il sole ti ha mandato in pappa il cervello.
"Beeelato" dice la capra.
"Come?"
"T'ho detto belato. So' una capra, chi vuoi che sia?" La voce è tornata gioviale. "E tu sei Fausto Birocchio, il famoso pilota."
"Sei una fata turchina?" domandi, anche se sai già la risposta.
La capra piega la testa.
"Sì, se proprio vuoi esse' noioso so' una roba del genere, credo. Che nome strano, 'un ti pare anche a te? Fata. Non mi ci riconosco molto. Preferisco..." Gli occhi gli diventano neri. "Brama, Desiderio, nato dall'ultimo rimpianto dei moribondi, folle e inebriante cupidigia che grida alla fine del tempo." Torna normale e si sdraia a pancia all'aria, come se non fosse successo niente. "Ma è lunghetto, in effetti. Chiamami pure fata. C'hai voglia di giocare con me, cugio?"
Vai al **37**.

24

Se la somma delle manopole è 6 o 7, Furio si butta nell'unico spiraglio rimanente tra le salsicce.
Se la somma delle manopole è 4 o 5, il corpo ustionante della salserpe sfiora Furio mentre fuggi. Perdi 1 punto di Corazza.
Se la somma delle manopole è 3 o meno, la salserpe stringe Furio nelle sue spire bollenti. Perdi 2 punti di Corazza e mentre Furio lotta contro la stretta sulla pianta cresce una foglia. Puoi bruciare 1 punto di Carburante per liberarti, altrimenti la salserpe vi schiaccia e perdi 1 altro punto di Corazza. Se sei sopravvissuto, prendi la chiave inglese e la sbatti sul grugno del mostro, guadagnandoti la possibilità di fuga.
In ogni caso, la salserpe rotea gli occhi e invece di inseguirvi si rimette a dormire sotto terra. Forse sei una preda troppo difficile.
Cancella L7 e vai al **10**.

25

La via serpeggia tra massi di carbone e per

la prima volta non c'è nemmeno l'ombra di cibo.
Raggiungi una specie di rampa che si affaccia sul fiume e più in basso adocchi un ponte che passa sopra il fiume frizzante e porta a un palazzo fatto di gelato.
Se hai il Potenziamento delle Ali porcine (o un loro sostituto) e bruci 2 punti di Carburante per usarle, ti butti dalla rampa e plani fino all'altra sponda del fiume. Vai al **43**.
Se la somma delle manopole è 5 o più, Furio sbatte contro le rocce e perde 1 punto di Corazza, ma raggiunge in fretta il palazzo di gelato al **35**.
Se la somma delle manopole è 4 o meno, Furio scende con cautela e raggiunge il palazzo di gelato mentre sulla pianta cresce una foglia. Vai al **35**.

26

"Non male, cugio!" dice la capra. "Mi aspettavo di meglio, ma non male dai. Ti meriti almeno uno dei miei corni."
"Un corno?" domandi. "E che ci faccio?"
"Sono magici, grullo! Che credi? Il mio corno sinistro fa piovere monete d'oro zecchino e quello destro può bloccare il tempo per un paio di secondi!"
Puoi prendere uno solo dei seguenti Potenziamenti.
Corno sinistro OOOOO (In qualsiasi momento puoi bruciare 1 punto di Carburante e scaricare questo per ottenere 1 Zecchino).
Corno destro OO (Quando crescerebbe una foglia, puoi consumare 1 punto di Corazza e scaricare questo per impedire alla foglia di crescere).
Vai al **50**.

27

"Rispondi" dice la voce e quando il tuo silenzio rimane troppo nell'aria riprende con furia: "Voltati, mortale! Guardami."
Ti ritrovi girato su te stesso, anche se non ricordi di esserti mosso. Davanti a te c'è una capretta dal pelo turchino, con gli occhi color lavagna e un'aureola di fumo bluastro tra le corna. L'intera foresta si tende verso la creatura, ogni ramo e filo d'erba. I bombi e le farfalle si congelano tra un battito d'ali e l'altro, gli uccellini si ammutoliscono.
"Non volevo" sussurri. "Non sapevo che fosse il tuo... il tuo dominio."
La capra scrolla la barbetta e tutto torna alla normalità. A parte che è ancora una capra parlante col pelo turchino, ma per il resto è tutto normale.
"Non fa nulla, cugio!" dice l'animale. "Tutto perdonato, non potevi sape' che so' una fata. Che ne dici di fare un giochetto?"
Barra L4 e vai al **37**.

28

Questa è la discesa finale, un ultimo sforzo!
Se la somma delle manopole è 7, il grasso che cola dalle salsicce fa scivolare Furio. Rotoli insieme a lui fino a metà discesa, poi lo devi aiutare a rimettersi in piedi e nel frattempo sulla pianta cresce una foglia. Almeno sembra che non si sia fatto niente!
Se la somma delle manopole è 5 o 6, Furio corre velocissimo e riesce ad evitare le pozzanghere di sugna sulla discesa.
Se la somma delle manopole è 4 o meno, Furio scende aggirando con cura le pozze di grasso. Sulla pianta cresce una foglia prima che riesca ad arrivare in fondo. Inoltre, se la tua Andatura è 1, sulla pianta cresce un'altra foglia.
In ogni caso, raggiungi la capra turchina all'**11**.

29

La testa del lamprodetto si ritira come fosse un cappuccio e rivela il muso della capra turchina.

"Maremma cornuta!" esclami. "Eri tu?"
"Non va bene, cugio. Non si fanno queste cose." La fata scuote la testa e ridacchia. "Ma per questa volta te la perdono. Mi stai troppo simpatico, con quella faccia da ghiozzo."
La fata vi mette giù e, dopo avervi salutato con la mano, implode in un vortice blu e sparisce nel nulla.
Sulla pianta cresce una foglia. Puoi ricalibrare, poi vai al **5**.

30

Il portone del palazzo si apre e dall'interno fa capolino una volpe dal pelo bianco come la neve.
"Ehilà!" ti saluta. "Tu non mi conosci, ma abbiamo un'amica in comune." Si lecca le labbra. "Avremo, dovrei dire. Che cosa complicata, il tempo, non trovi?"
Socchiudi gli occhi e rimani sull'attenti: tutti sanno che non ci si può fidare di una Volpe.
"Cosa vuoi da me, Volpe?" domandi.
"Nulla, nulla. Solo... quando sarai in gara, ricordati di dare una bella lezione a Lombardi anche da parte mia. Se riesci a ricordarlo, perché in effetti non credo che riuscirai a farlo. Ma basta il pensiero, sì. Ecco."
"Lombardi?" ti tocchi l'orbita vuota. "Quel Lombardi? Il malnato che mi ha fatto perdere l'occhio?"
"Eeeeesatto" la Volpe gira attorno alle zampe di Furio e l'attimo dopo è accanto a te. Solo che ora è una donna albina vestita come un mercante di gran classe, cravattino e ghette comprese. "Questo è per te."
Con un gesto da prestigiatore, la Volpe bianca fa apparire un modulo per bestie meccaniche nella sua mano. Ha la forma di un serpente che si morde la coda ed è fatto di ferro gelido.
Te lo rigiri nelle mani, incantato, poi quando alzi la testa lei non c'è più.
Puoi installare un nuovo Potenziamento: il Modulo Uroboro (Quando vuoi usarlo, cancella questo Potenziamento per sempre. Se lo fai, cancella 2 foglie o 2 campane - a tua scelta, poi aggiungi 2 punti Corazza o 2 punti Carburante – a tua scelta).
Ti guardi intorno per cercare la Volpe, ma non la trovi da nessuna parte, quindi imbocchi la strada che porta verso il faro. Vai al **43**.

31

Sta per succedere di tutto, Fausto!
Se l'Andatura è 4 o 5 e il Comportamento è 0 o più, Furio è troppo veloce per riuscire a evitare gli ostacoli. Un ghiacciolo sbuca davanti a te e Furio lo infrange correndoci contro, poi inciampa in una crepa e viene scagliato in aria da un'altra punta gelata. Puoi bruciare 2 punti di Carburante per atterrare sulle zampe e perdere 1 punto di Corazza, altrimenti la caduta ti toglie 2 punti di Corazza.
Se l'Andatura è 4 o 5 e il Comportamento è -1, Furio fa lo slalom velocissimo tra i ghiaccioli e arriva indenne alla collina.
Se l'Andatura è 3 o meno e il Comportamento è 0 o più, Furio avanza con cautela in mezzo alla distruzione. Una spaccatura si apre proprio di fronte al cinghiale, bloccandogli il passaggio, ma basta un tuo incoraggiamento per farlo saltare dall'altra parte. Sulla pianta è cresciuta una foglia.
Se l'Andatura è 3 o meno e il Comportamento è -1, Furio si muove con circospezione e riesce a evitare i ghiaccioli. Però vi trovate la strada sbarrata da una spaccatura nel terreno e non bastano le tue incitazioni per far muovere Furio, che è terrorizzato. Alla fine il cinghiale è costretto a buttarsi nel vino che ha riempito la fessura e guadare dall'altra parte perdendo 1 punto di Carburante. Siete del tutto in salvo solo dopo che sono cresciute due foglie sulla pianta. Se hai barrato L7, cancellalo.
In ogni caso, il terremoto finisce e quando ti

giri la fata è svanita. Vai in direzione del faro al **10**.

32

Il mondo traballa, ti gira intorno e ti ritrovi nel mezzo di una strada che non riconosci. Furio è accanto a te e ti guarda con la stessa espressione basita che devi avere tu stesso. Ci sono odori appetitosi che ti fanno borbottare la pancia: riconosci pasta al forno, grappa e frittata con le cipolle. Furio grugnisce e ti si avvicina.

"Ha portato anche te, eh vecchio mio?" Gli sali in groppa per guardarti meglio attorno, mentre l'occhio si abitua alla nuova luce. "Dove diavolo ci ha lasciati, quella capra?"

"Lasciati?" La fata arriva saltellando da un punto alle tue spalle. "Pinoli e lamprede! Siamo qui per divertirci tutti insieme. Comunque, se sei curioso, siamo nella contrada di Bengodi."

Alla tua sinistra, la strada attraversa un campo di... grissini? Già, attraversa un campo di grissini che ondeggiano al vento, per poi risalire in un frutteto dove gli alberi sono carichi di salumi. Alla tua destra la via scende ripida lungo una scogliera biancastra che odora di parmigiano, poi guada un fiume di quello che sembra vino frizzante. Di fronte a te, invece, proprio dietro al punto in cui si è fermata ora la capra-fata, c'è una voragine colma di lava fumante. Anzi, non è lava: è sugo di pomodoro in ebollizione, su cui ondeggiano gigantesche foglie di basilico.

"Maremma alimentare!" esclami.

"Sapevo che ti sarebbe piaciuto" dice la capra. "Ah, l'alberello lo trovi sul tuo quadro di comando."

Abbassi lo sguardo e trovi la pianta accanto alle manopole, con le radici che penetrano nel metallo.

D'ora in poi, ogni volta che ti viene indicato che "cresce una foglia", dovrai disegnare una foglia sull'alberello.

"Che cosa vuoi da me?" domandi.

"Ma roncole e borlotti, cugio! Svegliati, cosa potrò mai vole'? Una corsa, no?" La capra indica con la testa una colonna di luce turchina che si innalza verso il cielo, oltre una catena di colline. "Raggiungimi lì e ti riporterò indietro. Fallo in fretta e ti guadagnerai un bel premio fatato. Ah, e rendiamo le cose più interessanti."

Detto questo, la pelle rugginosa di Furio si incrina e l'indicatore di Carburante scende vertiginosamente. Porta sia i tuoi punti di Corazza che i tuoi punti di Carburante a 6. La fata ride, scoppia come una bolla di sapone e rimani solo con Furio in un mondo di leccornie.

Puoi ricalibrare.

Nuotare nel sugo ustionante è impossibile per Furio, quindi rimangono due opzioni.

Se vuoi prendere la strada tra i grissini alla tua sinistra, vai al **12**.

Se vuoi scendere dalla scogliera di formaggio alla tua destra, vai al **42**.

33

Il pescatore non è per nulla umano: è un cumulo di strati di carne marrone, con due accenni di braccia e una testa dotata di una proboscide penzolante. Mentre ti avvicini ti rivolge un occhio spento e lancia la lenza nel fiume con un gesto languido.

"Questo è il mio ponte, babbione" dice. "Paga pegno al lamprodetto o finisci nel fiume."

"Pegno?" domandi. "Che vuoi?"

"Il tuo cinghiale è bello pieno di olio e cipolle. Non mi dispiacerebbe un assaggio. Facciamo tre bottiglioni." Il lamprodetto dà una pacca ai fiaschi che ha accanto a sé. Alcuni sono pieni di vino, altri di latte e altri ancora di un fluido rosso che potrebbe anche essere sangue.

Se hai almeno 3 punti di Carburante e vuoi

darli al lamprodetto, vai al **22**.
Se hai meno di 3 Carburante oppure non vuoi pagare il pedaggio, puoi ricalibrare, poi vai al **14**.

34

"Oh ma che bel piccino!" dice la Mamma. "Ma sei tutto pelle e ossa, povero caro. Devi mangiare, su!"
La Mamma ignora le tue proteste, immerge il cucchiaio nel trogolo e lo solleva davanti a te.
"Fai ammmm!" dice e mostra i denti cariati in un sorriso sbilenco. "Mangia tutto ammamma."
"Non ho fame."
"Mangia, che diventi bello e forte come i tuoi fratellini!" La Mamma indica i cosi orribili che si ingozzano al trogolo.
Vorresti urlare che non hai alcuna intenzione di diventare un mostro simile, ma qualcosa in fondo al cervello ti spinge ad aprire la bocca e abbracciare il cucchiaio per mangiare. Gli occhi della Mamma brillano di luce dorata mentre avvicini la lingua al cibo.
Se il Comportamento è 1 o 2, Furio morde il piede della Mamma, che ti lascia andare urlando. Atterri sul quadro di comando con un tonfo che ti lascia senza fiato, poi dirigi Furio via di lì. La Mamma fa per inseguirti, ma un lamento di uno dei suoi figli la fa desistere. Sulla pianta è cresciuta una foglia. Puoi ricalibrare, poi vai al palazzo di gelato al **35**.
Se il Comportamento è 0 o meno, Furio viene rovesciato con un calcio e buttato nel fiume. Ora non hai più niente di cui preoccuparti, ci pensa la Mamma a te. Vai al **17**.

35

Costeggi il fiume fino a raggiungere un palazzo. Le mura sono fatte di enormi palle di gelato di tutti i gusti, le torri sono ciuffi di panna con una ciliegia enorme su ciascuna e la porta d'ingresso è una cialda. Per qualche motivo tutta l'area intorno è freddissima, tanto da condensare il tuo respiro in nuvolette.
Se hai trovato un Rimando Sbagliato, vai al **30**. Altrimenti puoi ricalibrare, poi prosegui al **48**.

36

La tua corsa finisce qui.
Il mondo si fa buio, rimane solo un cono di luce a illuminare i tuoi resti. Quattro lepri nere si avvicinano con in spalla una bara, accompagnate da una capra turchina.
"Lapidi e crisantemi, cugio!" esclama la fata. "Devi impegnarti di più, la prossima volta. Questa era solo una demo-barra-prequel, che figura mi fai fare con gli altri burloni pandimensionali? Dici che so' stato troppo cattivo?" Sbatte le palpebre e scuote la testa. "Nah, se non c'è la possibilità di morire, che gusto c'è? Almeno credo, dato che sono immortale. Ma hai capito quello che intendevo, su."
Vuoi riprovare? Per ricominciare cancella tutto quello che hai aggiunto alla tua plancia (incluse tutte le caselle della Griglia delle Conseguenze) e riparti dal paragrafo **1** con quello che ti viene dato nell'introduzione.
Buona fortuna!

37

A mezz'aria sopra la capra scoppia una bolla di fumo azzurro, da cui emerge una piantina nera e spoglia.
"Qua sopra cresceranno delle foglie col passare del tempo" dice la fata. "Meno foglie, meglio è. Questo è il gioco."
"Aspetta un attimo" dici. "Questa frase mi pare di averla già sentita... O mi sbaglio? E poi, che gioco? Non ho tempo per giocare, devo andare a Siena."
"Non ti preoccupa', cugio" La fata mostra u-

na dentatura fin troppo umana. “Ce lo ritagliamo, il tempo che serve.”
Una nebbia bluastra cade dalla bocca della fata e rotola verso di te. Fai un passo indietro per allontanarti, ma è troppo veloce, ti avviluppa in pochi attimi e non riesci più a vedere nulla. Poi, rapida come è apparsa, si dissipa.
Se possiedi una copia di Fausto & Furio - Solo Zanne Originali, apri il libro e vai al **317**.
Se hai trovato un Rimando Sbagliato vai al **9**, altrimenti vai al **32**.

38

Se la somma delle Manopole è 6 o più, Furio lascia un polverone dietro di sé e quando arriva alla curva non si ferma. Tagli dritto in mezzo a una muraglia di cespugli di ciccioli e Furio riesce a non capitombolare a terra solo per miracolo. Vai al 21.
Se la somma delle Manopole è 4 o 5, Furio scende veloce e riesce a prendere la curva. Vai al **19**.
Se la somma delle Manopole è 3 o meno, Furio se la prende comoda e sulla pianta cresce una foglia. Puoi ricalibrare, poi vai al **19**.

39

Dalla strada nel frutteto è uscito un ammasso di carne informe, che si muove con una rapidità innaturale rotolando su sé stesso. Riconosci una minuscola testa deforme in mezzo al lardo e quattro appendici che potrebbero essere braccia e gambe. L’essere occupa l’intera strada.
“GWAAAAAAH!” urla, ma il suono non proviene dalla sua bocca: c’è un’altra apertura nella pancia, con denti grossi come la tua testa e una lingua che sembra un tentacolo violaceo. Mentre si avvicina, i suoi occhietti porcini si allargano. “TARDI PER PRANZO! CINGHIALE ANTIPASTO BUONO! MIO! MIO! MIOMIOMIOMIOMIO!”
Non hai il tempo di cambiare direzione, ti viene addosso!
Se l’andatura è 4 o 5, puoi scagliare Furio contro l’essere. Vai al **45**.
Se l’andatura è 3 o meno, il mostro si butta contro Furio e lo avviluppa nelle pieghe della sua pancia. Vai al **46**.

40

In cima alla salita c’è una villa costruita con enormi canditi al posto dei mattoni e con biscotti come tegole. Sopra il tetto a punta vortica un turbine di calze fluttuanti, tutte rigonfie fin quasi a scoppiare. La strada aggira la casa e scende di nuovo a valle, dividendosi in due: una via costeggia il frutteto per poi sparire alla vista dietro gli alberi, l’altra scende tra massi di quello che sembra carbone fino a un laghetto, in direzione del faro turchino.
Se hai trovato un Rimando Sbagliato, vai al **16**. Altrimenti, vai al **47**.

41

Se adesso il Comportamento è -1, Furio alza il naso e ti porta su una via nascosta dietro una piramide di pomodori grossi come cocomeri. Vai al **35**.
Se il Comportamento è 0 o più, prosegui dritto in mezzo ai cespugli. Puoi spendere 2 punti di Carburante per bruciarli con le Pirozanne, altrimenti le piante fanno incespicare Furio e sulla pianta cresce una foglia. Vai al **25**.

42

Se l’Andatura è 4 o 5, Furio scivola durante la discesa e capitombola di sotto. Perdi 2 punti di Corazza. Prima che riesci a far rimettere in piedi Furio e a salire al comando, sulla pianta è cresciuta una foglia.
Se l’Andaura è 3, Furio sbanda e sta per ca-

dere, ma brucia 1 punto di Carburante per raddrizzarsi e sbatte invece contro la parete. Scendete grattando contro la scogliera e lasciandovi dietro una scia di parmigiano grattugiato. Perdi 1 punto di Corazza.
Se l'Andatura è 1 o 2, Furio raggiunge indenne il fiume di vino.
In ogni caso, puoi ricalibrare. Poi vai al **3**.

43

"Bravo, cugio!" dice una voce familiare dall'alto. Sollevi lo sguardo verso il castello e trovi la capra turchina accoccolata su una torre di panna montata. "Sei quasi arrivato, manca davvero poco. Vediamo che sai fare."
Il terreno trema e si spalancano fessure in cui si getta il vino del fiume, poi dal suolo esplodono decine di ghiaccioli acuminati!
Il faro, la tua meta, è appena dietro un colle poco più avanti. Accarezzi la plancia di comando, metti mano alle manopole e ti prepari a zigzagare tra crepacci e spuntoni alla menta.
Puoi ricalibrare, poi vai al **31**.

44

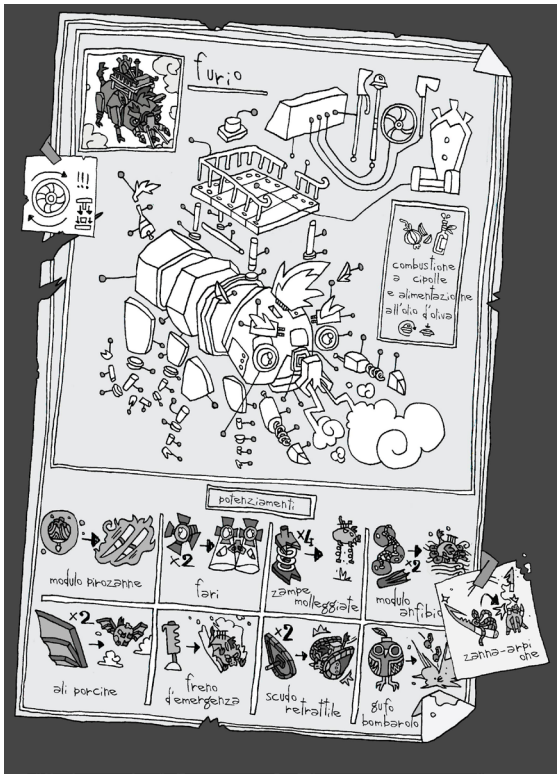
Se adesso la somma delle manopole è 5 o più, Furio corre a tutta birra e raggiungi l'inizio della salita. Puoi ricalibrare, poi vai al 13.
Se la somma delle manopole è 4 o meno, sulla pianta cresce una foglia. Mentre ti avvicini al frutteto di salumi, qualcosa esce dagli alberi e ti viene incontro di gran carriera.
Puoi ricalibrare, poi vai al **39**.

45

L'impatto ti risuona nelle ossa e senti il metallo gemere. Furio perde 1 punto di Corazza.
Puoi bruciare 2 punti di Carburante per fare forza e rovesciare il mostro al lato della strada, altrimenti il lardone morde una zampa di Furio e gli toglie 1 altro punto di Corazza.
Un attimo dopo l'essere sputacchia e rotola via, corrucciato.
"CINGHIALE AMARO!" grida mentre se ne va.
"CATTIVO! BLEH! VOGLIO PRANZO DI MAMMA!"
Puoi ricalibrare. Barra L5.
Ti prendi qualche momento per riprendere fiato, poi ti incammini di nuovo verso la salita al **13**.

46

Puoi bruciare 1 punto di Carburante e attivare le Pirozanne per ustionare la lingua del lardone prima che sgranocchi Furio, altrimenti perdi 2 punti di Corazza e sulla pianta cresce 1 foglia.
Un attimo dopo l'essere sputacchia e rotola via, corrucciato.
"CINGHIALE AMARO!" grida mentre se ne va.
"CATTIVO! BLEH! VOGLIO PRANZO DI MAMMA!"
Puoi ricalibrare. Barra L5.
Ti prendi qualche momento per riprendere fiato, poi ti incammini di nuovo verso la salita al **13**.



47

Puoi ricalibrare, poi scegli come proseguire.
Se vuoi scendere accanto al frutteto, vai al **38**.
Se vuoi passare tra i massi di carbone, vai al **25**.

48

Se ora il Comportamento 0 o meno, Furio si ferma a mangiare la crema fredda. Sul suo corpo si forma uno strato di ghiaccio: recuperi 1 punto di Carburante, 1 punto di Corazza e sulla pianta cresce 1 foglia.
Se ora il Comportamento è 1 o 2, Furio ignora il gelato.
In ogni caso, ti allontani dal palazzo e prendi la strada che porta verso il faro. Vai al **43**.

49

Se ora l'Andatura è 5, lo sforzo della salita scivolosa fa perdere a Furio 1 punto di Carburante.
Se ora l'Andatura è 4, Furio prende bene la rincorsa e arriva in cima senza sforzo.
Se ora l'Andatura è 3, Furio sale con calma e sulla pianta cresce una foglia.
Se ora l'Andatura è 2 o meno, Furio sale lemme lemme e arriva in cima quando sono cresciute due foglie sulla pianta.
In ogni caso, ti trovi sulla cima della collina. Ai suoi piedi c'è l'origine del faro: è la fata, che brilla come un piccolo sole turchino. Puoi ricalibrare per l'ultima volta, poi vai al **28**.

50

"Bene, è stato bello giocare. Sarà il caso che ti riporti indietro."
Il mondo svanisce in una nebbia blu e sei di nuovo nel punto da cui sei svanito, con Furio al tuo fianco.
"Mi spieghi che diavolo è stata tutta questa storia?" chiedi. "Volevi giocare? Con la mia vita?"
"Beh... sì." La capra ridacchia. "Ma non è solo questo. Vedi, parteciperai alla Ferraglia e il premio in palio sarà un vello turchino. Il mio vello."
"Che...? Io non partecipo proprio a un bel nulla. Ho finito con le gare."
"Sì, sì, certo cugio." La fata rivolge gli occhi al cielo. "Comunque volevo vedere se eri degno di vincere la mia pellaccia, ecco tutto."
"Come faccio a vincere la tua pelle se sei ancora viva? Maremma paradossale, non ha senso!"
La capra scrolla la testa e si gira per andarsene.
"Sarò morta, prima o poi. Cioè, so' già morta nel tuo tempo, ma io vengo dal passato. Capisci? No, non puoi capire. Beh, comunque spero che sarai tu a vincere il mio vello, cugio. Mi stai simpatico. Ah, dimenticavo..."
"Cosa?"
"Che devi dimenticare. Buona fortuna con la gara, cugio."
Una bruma color lavanda ti passa davanti agli occhi.
Sei in groppa a Furio e ti sei fermato per qualche motivo, ma non ricordi bene cosa. Dannata vecchiaia! Oh beh, l'importante è riuscire a raggiungere Siena.
"Andiamo, Furio", dici e accarezzi i comandi. "C'è ancora tanta strada da fare."

FINE

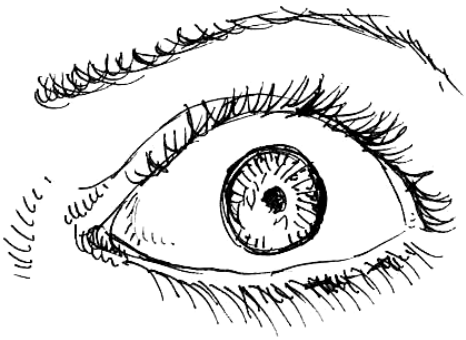
Le avventure di Fausto e Furio continuano in Fausto & Furio - Solo Zanne Originali! Se partecipi a quell'avventura, ricorda di riportare al massimo i punteggi di Corazza e Carburante. Se invece hai raggranellato qualche Potenziamento, qualche Barra nella Griglia delle Conseguenze o qualche nota speciale, quelle puoi tenerle pure.

Esce il libro targato Zamanni-Lorenzon basato su una raccolta di racconti a tema

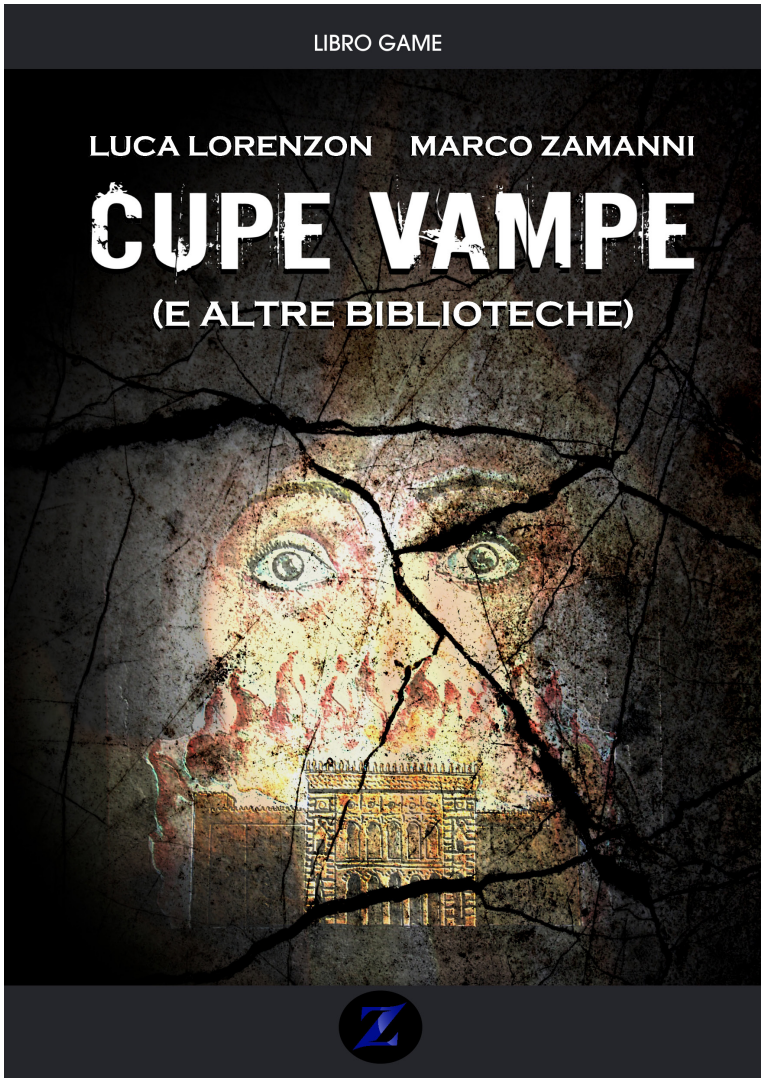
CORTI E BIBLIOTECHE

a cura della **Redazione di LGL**

Nel pieno di questa strana estate 2020 arriva il nuovo progetto editoriale targato Zakimos System. La collanda di librogame ideata da Marco Zamanni viene infatti arricchita da una nuova opera che, come il precedente Fortezza Europa Londra, viene diffusa tramite un progetto autoprodotto. Nel caso del volume predecessore il successo avuto dall'iniziativa dell'autore genovese era stato grande, così il nostro ci riprova, questa volta affiancato da un altro autore che i frequentatori di LGL conosceranno molto bene, quel Luca Lorenzon più noto negli ambienti dello storico portale italiano come Ggigassi. Entrambi gli scrittori hanno diverse passate esperienze come creatori di corti nell'ambito del concorso I Corti di LGL e proprio da una loro opera scritta a quattro mani, Cupe Vampe, racconto di rara intensità emotiva che si classificò primo nell'edizione del concorso del 2018, parte l'idea per questo volume.



L'opera infatti è stata ampliata e sistemata in alcuni suoi piccoli difetti, nonché arricchita di un comparto grafico realizzato dallo stesso Lorenzon; ma c'è di più, perché a questo ottimo caposaldo si aggiungono altre tre opere, tutte sviluppate seguendo lo stesso concetto di racconto breve e tutte contraddistinte



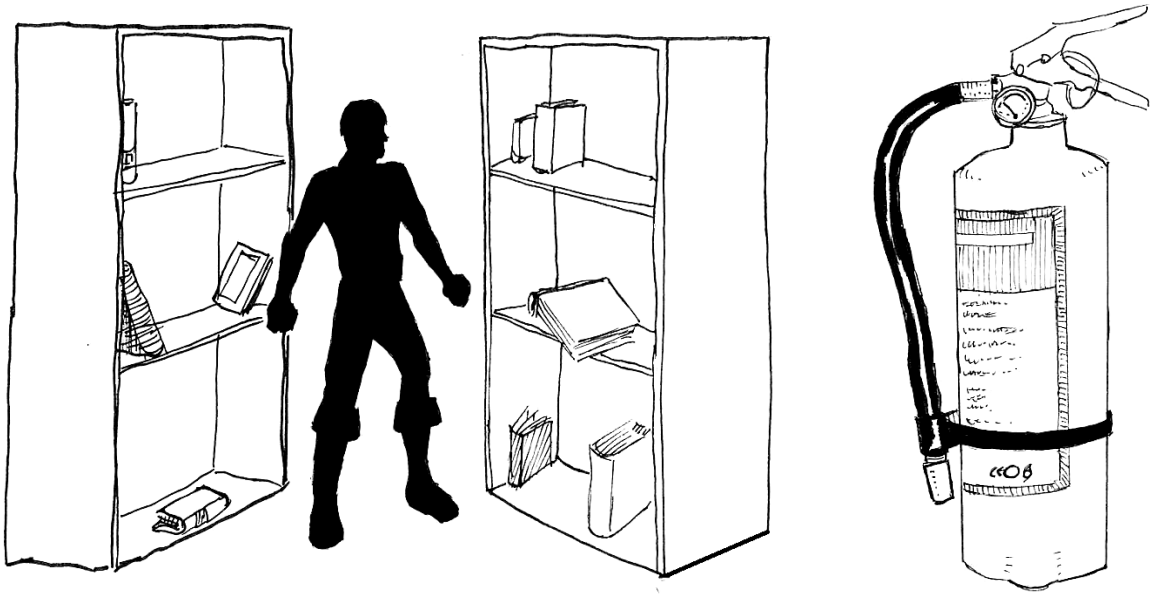
dal medesimo tema di fondo, la biblioteca. Si parte da Il giorno del librogame, ottima opera scritta da Luca Lorenzon e Marco Zamanni che partecipò a sua volta all'edizione dei Corti 2018, ma non fu inclusa, nonostante gli ottimi riscontri, nella classifica finale perché non considerato perfettamente in linea con la tematica prescelta per quell'edizione del cimento, e si prosegue con i due inediti, realizzati, alternativamente, da entrambi gli autori: I dolori della piccola biblioteca, di Marco Zamanni, e La Biblioteca del Mago di Luca Lorenzon.

Il libro che ne scaturisce è un accattivante tomo di 425 paragrafi e circa 250 pagine che è stato realizzato e diffuso in 3 differenti incarnazioni: con copertina classica (Su Lulu https://www.lulu.com/en/en/shop/luca-lorenzon-and-marco-zamanni/cupe-vampe-e-altre-biblioteche/paperback/product-2em5mn.html prezzo 12.34 euro oppure su Amazon https://www.amazon.it/gp/aw/d/B08CG89LHK/ref=tmm_pap_title_0?ie=UTF8&qid=1594295110&sr=8-7 prezzo 12.90 euro) variant e variant hardcover, queste ultime due versioni disponibili SOLO per gli utenti di Librogame's Land, ordinabili esclusivamente passando per il sito. Un regalo che gli autori hanno voluto fare al portale che ha da anni li vede attivi utenti e che ha contribuito a stimolare la loro fantasia nel realizzarle. La versione variant a copertina morbida ha lo stesso costo di quella "liscia", 12.34 euro, mentre quella a copertina rigida, molto più massiccia e importante, ha ovviamente un altro prezzo (17.84 euro). Le trovate entrambe, dopo esservi loggati, a questo link: http://www.librogame.net/index.php/download/viewcategory/290-zakimos-system

Per sapere qualcosa di più sui vari titoli che compongono l'antologia e conoscere i retroscena dell'operazione abbiamo deciso di intervistare Marco Zamanni, uno dei due autori e colui che si è occupato di tutte le operazioni editoriali necessarie per produrre e confezionare il libro: il nostro ha accettato con grande cortesia di chiarire ogni dubbio fornendoci risposte molto accurate e interessanti.

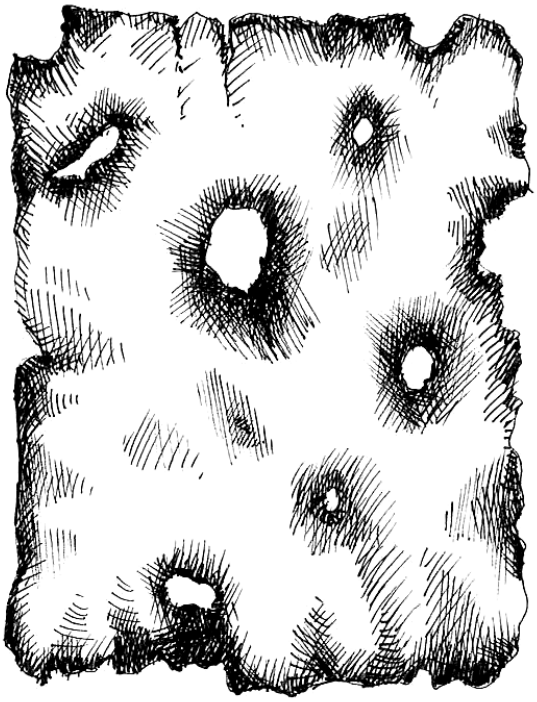
Ciao Marco, quando ci hai parlato della genesi di "Fortezza Europa – Londra" (il tuo precedente lavoro autoprodotto) hai menzionato una storia editoriale molto complessa. Qualcosa mi dice che quella di "Cupe vampe" è stata altrettanto intricata …

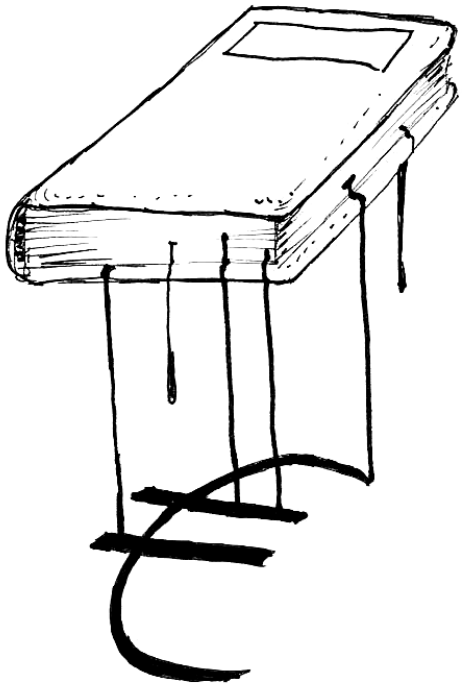
Confermo, ma non si tratta di una coincidenza: è tutta colpa mia! Ho la pessima abitudi-



ne di complicarmi le cose. Dopo la vittoria al Concorso dei Corti 2018, il racconto che dà il titolo alla raccolta avrebbe dovuto essere inserito in una "collection" formato ebook a opera di Tombolini Editore, insieme a "Ultima speranza ad Alessandria" e "Il Mondo dei Libri" (rispettivamente secondo e terzo classificato durante il concorso). L'idea è naufragata quasi subito con la dismissione della collana Dedalo da parte di Tombolini. Stefano Rossini, il curatore della collana e prima persona in assoluto a darmi fiducia come autore a livello commerciale, ha nei mesi successivi iniziato una proficua collaborazione con Raven, abbandonando però il formato ebook in favore di librigame molto più corposi in formato cartaceo.
Questo da un lato ci ha permesso di avere opere stupende come Il Sabba Nero e Cryan, ma dall'altro ha reso evidente che Cupe vampe – che nella sua versione rinnovata ed espansa non supera comunque i 165 paragrafi – non era più adatto a essere pubblicato come libro a sé stante. Infatti nel frattempo avevo dato alle stampe "Jekyll e Hyde" e "Fortezza Europa – Londra", motivo per cui la versione corta di "Cupe vampe" non mi soddisfaceva più… Insomma, per un motivo o per l'altro ci siamo trovati davanti a un'impasse. C'erano varie ipotesi in ballo su come superare questo scoglio, ma alla fine ho deciso di rinunciare all'opportunità e pubblicare io l'opera nel formato originariamente previsto, ossia quello ebook.
Colgo l'occasione comunque per ringraziare e scusarmi ancora con Stefano e Francesco, che hanno creduto in "Cupe vampe" prima e in "Fortezza Europa" poi, salvo in entrambi i casi non aver potuto concretizzare nulla per la mia cocciutaggine.

Ritieni quindi che il formato ebook sia l'ideale per godersi al meglio "Cupe vampe"?
Non necessariamente, ma è vero il contrario: il racconto (così come gli altri contenuti nella raccolta) funziona benissimo anche in ebook, cosa rara per un librogame dotato di regolamento. Ho voluto che fosse così per omaggiare i tanti lettori che hanno amato "F.E. – L." in formato elettronico, e soprattutto per chi vive all'estero e ha difficoltà a farsi spedire le opere cartacee.
Si tratta di un pubblico a cui l'editoria nostrana non si rivolge, ma tra loro vi sono grandi appassionati del medium che hanno permesso a "F.E. – L." di continuare a ven-





dere numerose copie anche durante la quarantena, grazie alla possibilità di scaricarlo liberamente sul proprio lettore. Inizialmente addirittura avrei voluto pubblicare il solo "Cupe vampe" come librogame da 200 paragrafi ed esclusivamente in ebook, sfruttando l'esempio di "Una Voce dal Passato" e "Progetto Moebius" (due tra i miei librigame preferiti della nuova generazione).

Ma insieme a lui ora ci sono altri tre racconti…

Già. Come ho detto tendo a complicarmi la vita inutilmente! C.V. è un'opera che ha visto il contributo di un altro autore, ossia Luca Lorenzon (alias GGigassi): avevo bisogno del suo benestare, o che almeno mi cedesse i diritti per utilizzare i testi da lui elaborati per la stesura base del corto. Credevo che sarebbe andata così, invece Luca mi ha spiazzato dicendo: "non ti cedo i diritti, però possiamo pubblicarlo insieme – anzi, facciamo lo stesso con Il giorno del librogame", ossia l'altra opera a quattro mani con cui avevamo partecipato al Concorso dei Corti 2018!

Persone assennate a quel punto avrebbero pubblicato separatamente i due corti. Visto che il senno non abita in casa nostra, li abbiamo uniti in un'unica raccolta, ma non basta: visto che ci sembrava "poco carino" limitarci a presentare al pubblico con due racconti già noti, per quanto espansi e rimaneggiati, abbiamo deciso di allegare altri due corti (cortissimi, nelle nostre intenzioni) per rendere più appetibile il prodotto agli appassionati.

Questi "cortissimi" sono diventati "I dolori della piccola biblioteca" (110 paragrafi) e "Nella biblioteca del Mago" (50 paragrafi). Insomma… si può dire tutto di noi, tranne che siamo dei buoni imprenditori!

Vuoi parlarci singolarmente dei vari corti e del loro sistema di gioco?

In "Cupe vampe" i lettori rivivranno in prima persona gli eventi che hanno portato alla distruzione della biblioteca di Sarajevo nel 1992. Durante la lettura il giocatore dovrà tenere traccia di due soli parametri: il proprio Morale e il valore del Fuoco. Grazie a questi

due numeri, il testo avrà sempre senso senza bisogno di dover segnare parole-chiave o utilizzare meccaniche affini.
In "I dolori della piccola biblioteca" sarà necessario gestire al meglio il bilancio di una biblioteca comunale per evitare la sua chiusura; qui il parametro di cui tenere traccia sarà soltanto uno – il bilancio, ma con effetti di gioco identici.
Ne "Il giorno del librogame (ricomincio dall'1)" si vestiranno i panni di un ladro di libri colpito da un incantesimo che lo porta a rivivere costantemente gli stessi eventi, come in un famoso film con Bill Murray – ma anche come accade nei librigame di Steve Jackson!
Infine "Nella biblioteca del mago" catapulterà i lettori nell'antro di uno stregone fantasy, dove lo spirito di osservazione sarà utile quanto la fortuna per vincere.

"Cupe Vampe" e "Il giorno del librogame" sono molto diversi da come li abbiamo conosciuti durante il concorso?
Decisamente sì. "Cupe vampe" è passato da 65 a 165 paragrafi, guadagnando un nuovo epilogo e molte situazioni di gioco inedite. In generale tutta l'opera ora scorre meglio e appare "completa", mentre la versione che ha partecipato al concorso sembra più una demo.
"Il giorno del librogame" ha guadagnato solo 30 paragrafi, passando da 70 a 100, ma in quelle trenta sezioni è accaduto di tutto. All'epoca alcuni votanti avevano auspicato che fosse il primo librogame in cui è necessario perdere per vincere… beh, posso dirvi che era ciò che volevo che fosse, ma lo spazio non mi aveva permesso di strutturarlo in quel modo. Ora le cose potrebbero essere cambiate… DECISAMENTE cambiate.

Dopo l'esperienza a quattro mani con Enrico Corso (co-autore di Jekyll e Hyde) ti presenti con una nuova opera "in coppia". È un modo di lavorare che ti si addice?
Sì, perché mi permette di concentrarmi su ciò che so fare meglio – la struttura ludica – delegando a un'altra persona ciò che mi costa invece più fatica, ossia la redazione dei testi. Un librogame è per sua natura duale, libro e gioco, per cui dà il meglio di sé quando alle penne c'è qualcuno esperto sia di scrittura che di game design. Va da sé che collaborare e unire i propri punti di forza può essere un grande valore aggiunto.

"Fortezza Europa – Londra" è stato un piccolo caso editoriale nel nostro settore. Ti aspettavi che un'opera autoprodotta avesse così tanto riscontro? Credi che lo stesso accadrà a "Cupe vampe"?
No, non mi aspettavo un riscontro simile e credo si intuisca anche dal prezzo che all'epoca scelsi per la pubblicazione (10 euro per un libro di oltre 300 pagine fitte e 500 paragrafi…), e assolutamente no, non penso che "Cupe vampe" avrà lo stesso successo: si tratta di una raccolta di piccoli librigame, un genere che necessariamente si rivolge a un pubblico di nicchia. Credo inoltre che, con il mercato in estrema difficoltà per via dell'emergenza Covid e per l'aumento degli attori in gioco, sia più che mai necessario oggigiorno affidarsi a un editore capace se si vuole avere un buon riscontro di pubblico. Detto questo, visto che ci tenevo come ho detto a fare uscire i racconti in formato e-book e al momento nessun editore italiano è interessato a pubblicarli, l'autoproduzione è stata l'unica scelta possibile. Non ripagherà dal punto di vista monetario – ma se le mie mosse fossero determinate solo da quello non pubblicherei libri scritti a quattro mani, su cui il guadagno è ancora minore rispetto al solito!