

Ibrido tra gioco di ruolo e gamebook? Non esiste solo Bloodsword... **DRAGON WARRIORS, L'RPG NASCOSTO**

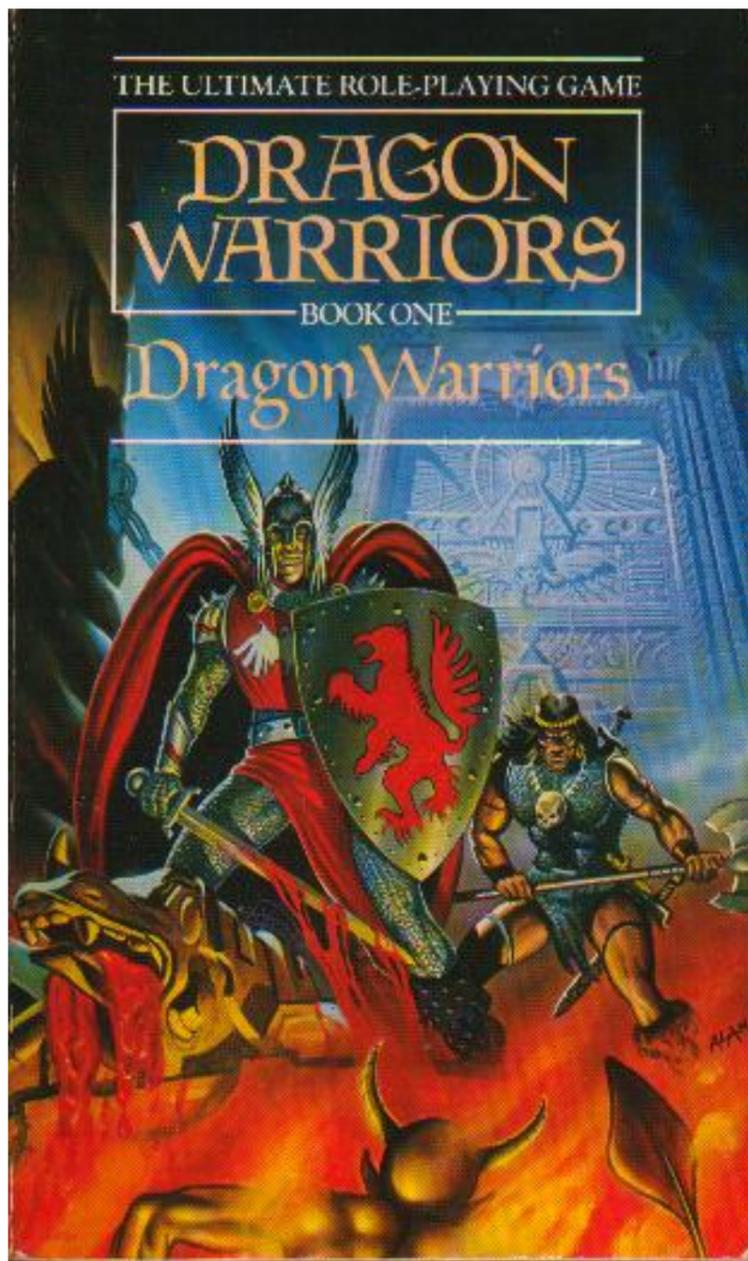
Alla scoperta del lavoro giocorolistico di due grandi autori di librogame, Morris e Johnson

di Mauro Longo (Mornon)

Molti degli appassionati alle serie BloodSword e Golden Dragon sapranno che queste serie sono state realizzate dagli stessi autori, i britannici Dave Morris e Oliver Johnson, attivi anche nella creazione di altri Librogame.

Quello che non tutti sanno è che le due collane citate (in particolare tutti i libri della serie BloodSword e i numeri 1, 2 e 4 di Golden Dragon) condividono la stessa ambientazione: il Mondo di Legend, ovvero "il Sogno della Vecchia Europa", come lo ebbe a descrivere lo stesso Morris.

Lo scenario di queste avventure è infatti palesemente il nostro vecchio mondo, trasposto con tutte le sue caratteristiche in un piano narrativo fantastico. Tutti i nomi propri sono cambiati, ma è facile vedere nell'Ellesland una versione fantasy della Gran Bretagna medievale, così come è facile riconoscere in Krarth.



In alto la cover del primo volume della saga Dragon Warriors, dal titolo omonimo

un territorio vagamente norreno, nell'Impero di Selentine, una trasposizione dell'Impero Romano (d'Oriente e Occidente), e ancora riflessi della nostra storia millenaria nei Khanati, nei Regni Crociati, nei monasteri della Vera Fede, nelle scimitarre e nei minareti dei popoli del deserto e nelle giungle e pagode del continente di

Mungoda. Sulla base di questa ambientazione e dell'entusiasmo di quegli anni verso *Librogame* e giochi di ruolo, Morris e Johnson collaborarono anche per la creazione del role-playing game *Dragon Warriors*, che uscì tra il 1985 e il 1986, tra *Golden Dragon* e *BloodSword*, quindi. L'intera collana si componeva di sei

volumetti, stampati nel formato dei Gamebook inaugurato dalla serie Fighting Fantasy e fornivano complessivamente tutte le regole e le espansioni necessarie per giocare, le principali note di ambientazione, un corposo bestiario e un totale di 18 avventure già pronte, corredate da bellissime mappe e molte discrete illustrazioni:

1. *Dragon Warriors*
2. *The Way of Wizardry*
3. *The Elven Crystals*
4. *Out Of The Shadows*
5. *The Power Of Darkness*
6. *The Lands Of Legend*

Punti Magia, Attacco magico e Difesa magica, Elusione, Percezione, Abilità speciali, Incantesimi da scegliere ed Equipaggiamento iniziale. Molte capacità e Incantesimi dei vari personaggi sono distribuiti sui vari livelli di crescita, che sembra possano arrivare indeterminatamente oltre il 13esimo. Considerando anche l'alta mortalità di questo gioco, ogni livello raggiunto è un bel traguardo.

La grafica e le immagini ricordavano esattamente i *Gamebook* inglesi dell'epoca e il regolamento di gioco era volutamente semplice e veloce. A differenza di quelle di *BloodSword* e di *Golden Dragon*, *Dragon Warriors* si basano su 7 gruppi di "professioni" (Cavaliere, Barbaro, Assassino, Mistico, Stregone, Elementalista e Warlock) e su 5 caratteristiche di base che sono: Forza, Riflessi, Intelligenza, Talento Psicico e Aspetto.

Dopo una diffusione sicuramente secondaria e limitata a Gran Bretagna e Australia, *Dragon Warriors* scomparve dal mercato e di rimanere confinato, le come molti altri gdr di quegli anni, *Dragon Warriors* si all'entusiasmo di pochi gruppi di collezionisti e appassionati.

Nel 2008 tuttavia, assieme ad altre interessanti operazioni di riscoperta e riedizione collegate alla casa editrice inglese Mongoose, *Dragon Warriors* è stato nuovamente consegnato alle stampe in una collana che recuperava in maniera integrale i sei volumi precedenti. La consulenza di Morris è stata richiesta per tutte le fasi di questa Attacco. Difesa. Punti

magazine

Direttore
Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Condirettore
Francesco Di Lazzaro
(prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Ha collaborato:
Mauro Longo (Mornon)
beatoangelico@hotmail.com

Testata in attesa di registrazione

A destra la ristampa 2008 del primo volume della collana. Innegabile una maggiore attenzione alla grafica rispetto alla versione originale

operazione ed è stata garanzia di continuità con il lavoro originario.

Se il testo è pressoché immutato, le nuove pubblicazioni si giovano di illustratori d'eccezione in grado di competere col mercato moderno e di una generale "revisione e rimodulazione" delle uscite, che vedono tutte le regole accorpate insieme nel primo volume, mentre quelli successivi sono dedicati al bestiario e alle avventure.

Tutti i volumi pubblicati hanno una grafica completamente rivista e un formato A4, pressoché il doppio dell'originale. Infine, viene pubblicato anche l'inedito fascicolo *Friends and Foes*, che descrive 36 personaggi di tutti i tipi con diversi agganci di avventura, oltre ad aggiungere alcune note per creare nuovi alleati e antagonisti e alcune tabelle per personaggi non giocanti già pronti.

Una pubblicazione chiamata *Ordo Draconis*, che doveva avere cadenza seriale ed è invece rimasta alla seconda uscita, provvede ad altri approfondimenti e curiosità, con l'introduzione di nuove professioni, avventure e molto altro materiale.

Tutto il materiale originario è stato attentamente rivisto e sistemato dove serviva e in particolar modo le avventure sono state in parte aggiornate e leggermente modificate, anche per garantire la possibilità di vere e proprie "campagne" che le colleghino assieme.

Le vicende da seguire e sviluppare sono al contempo semplici e stimolanti e trasmettono perfettamente un'atmosfera, in parte fiabesca e in parte "alla *Ivanhoe*", veramente molto "britannica".

Alcune di esse hanno un andamento a "scene", altre riguardano, dopo breve introduzione, l'esplorazione di dungeon. In entrambi i casi le ritengo genericamente ben congegnate e stimolanti.

Considero *Dragon Warriors* "un bel giochino" e una "eccellente operazione editoriale", imperdibile per collezionisti, appassionati, curiosi e giocatori che gradiscono lo stile di gioco anni '80, ripubblicato magari con stile e qualità del tutto contemporanea. Anche chi cercasse un gioco di ruolo funzionale e divertente secondo i parametri odierni, potrebbe riadattare con moderata fatica il regolamento e godersi un'ambientazione e numerose avventure veramente ben fatte e accattivanti, lontane dagli eccessi powerplaying e ipercinetici degli ultimi anni.

In basso una copia molto rovinata ma probabilmente per questo ancora più carismatica del secondo volume dell'edizione originale.

