



## The War-Torn Kingdom

*Dave Morris , Jamie Thomson , Russ Nicholson (Illustrator)*

Download now

Read Online →

# The War-Torn Kingdom

*Dave Morris , Jamie Thomson , Russ Nicholson (Illustrator)*

**The War-Torn Kingdom** Dave Morris , Jamie Thomson , Russ Nicholson (Illustrator)

A choose-your-own-adventure style gamebook that gives the reader a choice of different quests and adventures. The book is open-ended and provides an almost unlimited number of plot lines. You can be a warrior, explorer, priest, wizard, thief or bard. The books in the series are inter-connected, allowing you to travel all across the Fabled Lands.

## The War-Torn Kingdom Details

Date : Published December 1st 2010 by Fabled Lands Llp (first published January 1st 1995)

ISBN : 9780956737205

Author : Dave Morris , Jamie Thomson , Russ Nicholson (Illustrator)

Format : Paperback 236 pages

Genre : Games, Gamebooks, Fiction, Fantasy, Choose Your Own Adventure, Gaming

 [Download The War-Torn Kingdom ...pdf](#)

 [Read Online The War-Torn Kingdom ...pdf](#)

**Download and Read Free Online The War-Torn Kingdom Dave Morris , Jamie Thomson , Russ Nicholson (Illustrator)**

---

## From Reader Review The War-Torn Kingdom for online ebook

### Jules G says

Ingenious design.

---

### Wes Baker says

I can remember reading/playing this gamebook back when I was in middle school. I was poking around at OSR blogs on Blogspot and found Fabled Lands and it came right back to me. The rolling of the dice, the decisions, the weird places and people. This was almost exactly as I remembered it being and it was great.

I do think the book was a little short, *but* I could certainly play it several times through and lean in one direction or another. Also, I'm planning on picking up the other books in the series so I can continue my character's adventures elsewhere.

---

### Timothy S. says

#### \$2 for a trip down memory lane

I had read these books when I was younger and thought that kindle would be a perfect format for them. I think that perhaps I was wrong. I know there has been a bit of a revitalization for this series but I didn't find the same joy in them as I did when I was in my youth. I would definitely recommend them to someone who is, around 10-12 years old and has shown an interest in the fantasy genre. Whether it be comic books, tabletop gaming, science fiction, this series could bring hours of interactive and engaged reading.

---

### Davide Cencini says

#### IN SINTESI

Copertina: 5/5 Illustrazioni interne 4/5 Sistema di gioco: 3/5 Qualità del testo: 2/5 Valore complessivo dell'esperienza (divertimento): 2/5

Un prodotto molto ben confezionato e con alcuni aspetti di roleplay interessanti, ma deludente nei contenuti, penalizzato da uno stile di scrittura troppo asciutto e generico. Carente sotto il profilo della trama e dell'immedesimazione.

#### RECENSIONE ESTESA

Ho comprato questo librogame a Lucca 2017 ritenendolo un prodotto nuovo, in realtà sfogliandolo mi sono accorto che è l'edizione italiana di una serie uscita vent'anni fa e arrivata soltanto adesso sotto i nostri cieli. Nessun problema, comunque. Mi sembrava decisamente attraente e ho deciso di provarlo.

Il Regno Lacerato mi è piaciuto soprattutto sotto il profilo di alcune meccaniche di gioco, e per le belle illustrazioni che sono tante anche all'interno. Vorrei potergli dare un giudizio migliore se non fosse che fallisce completamente invece per quanto riguarda la trama e in generale il "gusto" di giocarlo. Ma andiamo con ordine.

Sei un personaggio generico e senza storia personale che se ne va in giro a fare cose in un regno in guerra. Le

tue azioni non hanno alcuno scopo se non quello di sbarcare il lunario. Il tuo obiettivo è, sostanzialmente, fare soldi con le quest e col commercio marittimo, combattendo contro l'occasionale boss di turno. Già da qui si capisce che l'unico vero personaggio di questa storia è il setting, tu ci vivi soltanto come un avventuriero qualunque. Fin dalle prime pagine del libro hai la sensazione di essere un signor nessuno che in realtà sta lì solo perché ci deve stare - come se la presenza del protagonista fosse solo una scusa per giocare l'avventura - e non hai nessun obiettivo se non quello di andare a ficcanasare in lungo e in largo. Esplorazione, nient'altro.

A questa premessa poco interessante si aggiunge una scrittura asciutta e oggettiva al limite del telegrafico, che non perde tempo a farti immergere nel mondo che esplori. Le descrizioni sono piuttosto sbrigative. Anche i dialoghi sono asciutti e ridotti all'osso. Sembra tutto un botta e risposta, stimolo e reazione. Capita di parlare con dei PNG e che la loro unica battuta sia funzionale a darvi una quest. Ho giocato più di metà del libro e non ho ancora trovato un personaggio di contorno degno di questo nome, cioè caratterizzato e interessante, nemmeno a parlarlo oro: sembra che l'autore semplicemente non si preoccupi di questo aspetto.

L'oro, per l'appunto, sembra l'unico vero scopo di questo gioco. Terre Leggendarie presenta un sistema economico profondo e sviluppato. Puoi diventare capitano di una nave mercantile e commerciare con altri porti, inoltre puoi acquistare case in varie città come tuoi rifugi personali. Interessante anche la caratteristica del libro di essere un vero open world, ovvero di poter passare da un paragrafo direttamente a un altro libro. Ogni libro è ambientato in una terra diversa, ma tu se vuoi puoi fare rotta con la tua nave per altre terre e questo implica cambiare libro nel corso dell'avventura (e comprarti gli altri se vuoi espandere le terre esplorabili del tuo mondo).

Questo punto di forza del prodotto diventa però, a mio avviso, anche il suo tallone d'achille, perché gli autori si sono preoccupati tanto di far funzionare la logica interna dei rimandi tra un paragrafo e l'altro che sembra si siano dimenticati di aggiungere una vera dimensione narrativa. In fin dei conti il libro assomiglia molto a uno di quei videogiochi con una trama filiforme dove devi continuamente spostarti sulla mappa per completare quest e sottoquest e accumulare risorse e abilità. Va bene, tutto molto bello, ma la ciccia dov'è? Anche se il libro nel suo complesso non mi ha soddisfatto, plaudo comunque all'iniziativa di Librarsi Edizioni che ha finalmente portato questo prodotto in Italia con un'edizione davvero pregevole ed elegante.

---

## **Amar Pai says**

Head-scratchingly generic.

---

## **Kris Schnee says**

This was the equivalent of an open-world computer RPG before those were well-known. It's still worth reading/playing today, though you may also want to look into the computer program "FLApp" that presents these with automatic stat-tracking. The Fabled Lands series acts as a set of "expansion packs" in the sense that each book covers a geographical area and you can travel back and forth between them on your adventures.

---

## **Nicoletta says**

Uff. Regelrecht stundenlang hin und her gestampft, weil ich nicht mehr weiß, wohin das verdammte Buch soll. Dennoch großartig!

### **Jonathan says**

The boundaries of cheating are tested yet again. Is it wrong to get fed up with dying? Is it ok to revisit a failed objective over and over again until the correct result is achieved? Is playing again with perfect knowledge really in the spirit of the thing? The premise is juicy, the execution peters out somewhat in a sands of moderate frustration. The open endedness is a mixed blessing for me.

---

### **Colton says**

This is more of a game than a book. I've played through a couple times and always end up dying. The world-building is great, and it's a lot of fun just wandering around the world fighting battles and finding quests. The setting may be a bit generic for some people, but if you just want a solid playthrough of fun in a fantasy setting, this may be the ultimate game.

The writer(s) have also made it available online as a downloadable program, which is how I played it. The program works great and the best part is that it's free! There's no reason to not give this a download.

---

### **Callejas Palominos Eduardo says**

Es un libro-juego así que no podría decir que lo leí completo, pero si lo jugué bastante, el sistema es simple y nunca sabes que te tocará en el siguiente párrafo. Si muchas veces me quede atrapado ya que necesitaba el próximo libro (sobre todo cuando compré mi primer barco). Muy buen juego excepto cuando fui devorado por una banda de caníbales.

---

### **Alis Franklin says**

I was absolutely in love with these books as a kid, circa the mid-90s; for me they were sort of a half-way point between a Choose Your Own Adventure novel and a modern computer-based RPG.

The *Fabled Lands* books aren't so much a story as they are an adventure in a world. Each book can be played alone, but they also connect to each other through a very ingenious system of keywords, so actions taken while "playing" one book can have affects--both good and bad--while playing another.

I'm honestly not sure how well these books would stand up to modern audiences; from memory the mechanics were quite frustrating, and there was certainly a lot of flipping around pages. Still, given the hours I sank into the series at the time--and how deeply attached to my character I ended up getting--I feel obliged to hand out five stars. For nostalgia if nothing else.

(And yes, for the record: I did cheat. A lot. Never with keywords, though, which is interesting given that I think a lot more of these books were planned than ended up actually being published...)

## **Weatherwane says**

Unfortunately, this series ends up being entirely too much "game" and not enough story. Unlike *Lone Wolf*, which balances the two deftly, *Fabled Lands* is mostly an exercise in addictive gameplay. Addictive, but when you've had all your items and money taken from you, twice, due to sheer chance, you quickly become disillusioned. A great idea for a book, but not the best execution.

---

## **David says**

Can't say I enjoyed reading it. Playing it, yes, but reading it? This gamebook is more game than book, as it doesn't have an ending. I guess some people might like its open-ended nature, but I didn't. I found it repetitive and I found myself "cheating" some rolls, just so my character is not reset to an empty inventory and having to start over. Or just repeating something until I got the results that sent me off to a particular paragraph. I found myself playing this book as if I was playing an old school computer game - saving, loading, and trying again. And then I realise I'd rather play an actual game instead of "turning the paragraph" to book 2.

---