

ANNO

XII

9

(121)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



Arriva Lupo Solitario 30!

Con Alberto Orsini anteprima sul nuovo capitolo della saga

Lucca 2017 tra novità e conferme

Reportage su tutto quello che ha riservato la fiera in ambito interattivo

Il Joe Dever Award

Vi raccontiamo il nuovo premio intitolato al grande scrittore

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Alberto Orsini

Aldo Rovagnati

**LUCCA
COMICS & GAMES
HEROES
2017**

ATTORI STRAORDINARI | GOSPLAY E VIDEOGAME |
SHELAN | STUDIO KMZERO | LUGGAVISION™

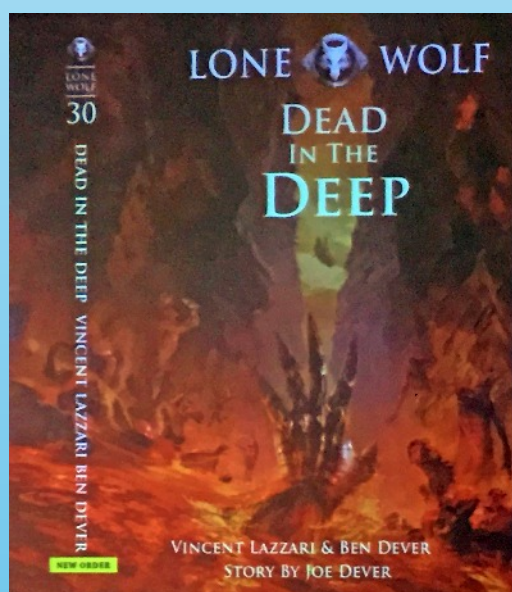
Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Lupo Solitario 30: Dead in the Deep a Lucca 2018

Nel 2020 la fine della saga affidata a Ben e Vincent

Di Alberto Orsini

Sarà l'Italia, ancora una volta, a pubblicare per prima nel mondo il nuovo librogame di Lupo Solitario, il trentesimo della serie: se le premesse saranno rispettate, "Dead in the Deep", ovvero "Morte nell'Abisso", confermato come titolo ufficiale, uscirà per l'edizione 2018 di Lucca Comics & Games, "il suo palcoscenico naturale".



La notizia è stata resa nota in un evento ospitato nel corso della rassegna lucchese appena andata in archivio presso l'auditorium Fondazione Banca del Monte, uno dei tanti spazi pubblici della fiera, anche se il tema dell'incontro sarebbe dovuta essere la presentazione del premio istituito alla memoria di

Joe Dever, creatore della saga scomparso un anno fa. Scarsina la promozione che, unita alla location poco nota, ha malauguratamente impedito la presenza del grosso degli appassionati di libri a bivi. Un peccato dal momento che, oltre ai dettagli del 30, comprese la copertina e la mappa provvisorie, sono stati diffuse le novità dell'edizione italiana, con il passaggio, anticipato da Lgl Social News, del marchio Vincent Books di Mauro Corradini sotto l'egida di Raven Distribution di Roberto Petrillo. E ancora è stata annunciata la continuazione delle ristampe fino al volume 28 e la conclusione di Freeway Warrior e Oberon.

Insomma, la conferenza, moderata dal curatore italiano Alessandro Stanchi, è divenuta l'occasione per dare ampie e gustose anticipazioni su quello che sarà il lavoro futuro, portato avanti da un team che ha potuto vivere e lavorare a stretto contatto con l'autore scomparso. A partire da suo figlio, Ben Devere (nome d'arte), scrittore di tutt'altro genere, e Vincent Lazzari, assistente professore di Paleontologia dell'Università di Poitiers nella vita, ma grande appassionato di Magnamund e revisore dei librogame ritradotti in Italia, nonché autore di avventure bonus, insomma una strettissimo collaboratore di Joe nella parte finale della sua avventura.

Il trentesimo librogame sarà un'avventura di salvataggio che si annuncia a ritmi serrati, in cui l'anonimo grande maestro protagonista dovrà compiere una spericolata missione di salvataggio di un "collega" Kai catturato. Suggestivo lo scenario, quel Maakengorge attorno a cui si è già pericolosamente ballato nei libri 4 e 16 alla guida del protagonista principale. Elementi da attendersi: crepacci pieni di lava, morti viventi e un Magnamund in sconvolgimento un po' dappertutto.

"Siamo a 52 anni da 'I Signori delle Tenebre', dopo 15 anni di pace si è scatenata una serie di catastrofi - ha illustrato Lazzari - Una lunga glaciazione, un'invasione dal Nord e le difficoltà della rinascita da una grande guerra Ci sono, poi, stati cataclismi in tutte le altre parti del Magnamund, grossi terremoti che hanno esteso la Voragine di Maaken, distruggendo Casiorn e le città più importanti. Il regno di Lencia è stato conquistato dai Drakkar. Le forze dell'oscurità si stanno raggruppando e preparando all'attacco". In questo scenario drammatico, "l'ordine dei Kai, guidato da Lupo Solitario, invia i suoi guerrieri migliori dove serve, come già visto nel 29, un'avventura molto difficile, soprattutto nel combattimento finale. Gli altri grandi maestri sono morti o sono stati catturati e la storia ricomincia proprio dal giorno dopo la fine di 'Le tempeste del Chai': nostro dovere sarà completare una nuova missione".

Il meccanismo per questa e le altre opere che verranno è definito: Lazzari progetta e abbozza, De Vere mette in bella prosa, con l'aiuto, almeno in questo trentesimo volume, del lascito dell'autore originale. "Storia e diagramma di flusso di Joe Dever", viene infatti precisato nella tabella con le prossime uscite

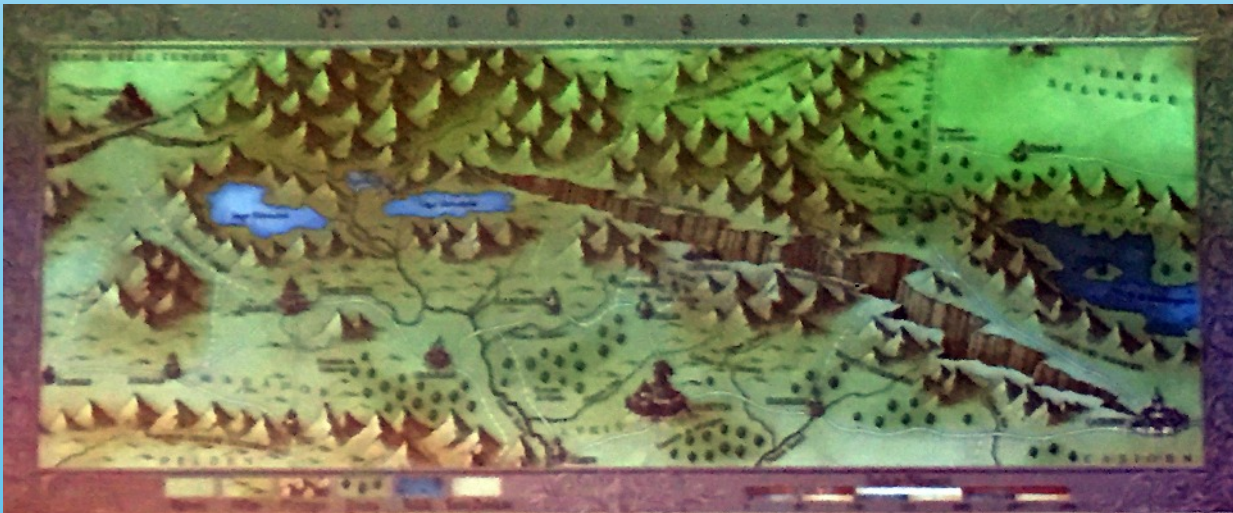
Title	Authors	Illustrators	Sections	Estimated release
LW30 «Dead in the Deep»	Vincent Lazzari & Ben Dever Story & flowchart by Joe Dever	Alberto Dal Lago (cover), Francesco Mattioli (map), Giuseppe Camuncoli (inner illustrations), August Hahn (Bonus adventure)	350 (+ Bonus Adventure by August Hahn in the original version)	November 2018 (Italy)
LW31 (title to be revealed in LW30)	Vincent Lazzari & Ben Dever Story by Joe Dever	Alberto Dal Lago (cover), Francesco Mattioli (map)	350	November 2019
LW32 (title to be revealed in LW31)	Vincent Lazzari & Ben Dever Story by Joe Dever	Alberto Dal Lago (cover), Francesco Mattioli (map)	551	November 2020

previste. Al contrario, nei volumi successivi solo la storia in generale sarà ascrivibile al genio librogamistico deveriano e i due nuovi autori dovranno tappare più buchi con la loro inventiva e le loro idee.

Il libro 31 è previsto per novembre 2019, e il trentaduesimo e ultimo l'anno seguente. Novembre 2020, insomma, dovrebbe essere la data della conclusione definitiva della lunghissima saga. Il volume 32, per volontà di Joe, avrà, tra l'altro, 551 paragrafi, uno in più del primo "esteso", in modo da superarlo.

Ad aiutare i due nuovi librogamer, la preziosa testimonianza del fondatore dopo avere “trascorso con lui due settimane in ospedale, registrando numerose conversazioni su Skype: partiamo da una base molto estesa”, come svelato da suo figlio.

“Lo scenario è il migliore possibile - ha assicurato Ben - Sappiamo quello che vogliamo, abbiamo dettagli e un team di fiducia scelto da Joe. È lui che mi ha insegnato a scrivere, dovrei riuscire a rispecchiare il suo stile anche se non sarà lo stesso. Spero, comunque, di essere degno del suo nome perciò incrociamo le dita”, ha concluso, commuovendo la platea. La benedizione è arrivata anche dalla compagna di Joe, Nadine Caron. “È un onore presentare questo nuovo team di Lupo Solitario, tutti ragazzi giovani che hanno l'energia e la possibilità di creare un nuovo libro di Joe”, ha affermato emozionata.



La presenza di Alberto Dal Lago e Francesco Mattioli ha permesso di avere nuovi dettagli su

copertina e mappe di “Dead in the Deep”. “Oltre a un'amicizia, con la morte di Joe si è interrotto anche uno schema di lavoro e non sapevo che cosa aspettarmi da Vincent e Ben, né quale direzione avremmo preso - ha premesso il disegnatore vicentino - Invece si è creato un clima tale che mi sembrava ancora di lavorare con Joe”. Sulla copertina, emozionante, “abbiamo optato per una scena drammatica e particolare. Ci sono pareti rocciose e un fiume di lava. Mi fermo qui perché è una copertina work in progress - ha aggiunto - Comunque c'è uno scorcio prospettico claustrofobico, con anime divorate dalla lava. A Joe sarebbe piaciuta”.

Quanto alla mappa, “è stata realizzata dalle indicazioni di Dever più di un anno fa, ma purtroppo non ho avuto tempo di fargliela vedere. Sto sperimentando tecniche nuove per dare l'idea di un oggetto di quel mondo che provenga proprio da lì - ha svelato ‘Zot’ - e questa è la prima che disegno tutta a mano”.

Sugli assetti editoriali italiani, Corradini ha ammesso che “è stato un anno difficile, dopo la scomparsa di Joe ci siamo fermati per capire come portare avanti il lavoro, ma mai è stato in discussione se farlo o meno. La maniera migliore per sfornare un prodotto di alto livello - ha evidenziato - era unire le forze con il partner che ho reputato più adatto e il migliore su piazza, Raven.

All'atto pratico nulla cambia, sul lato tecnico avremo una struttura più grande e organizzata che ci guarda le spalle”. Sul volume 30, “il piano è averlo per la prossima



Lucca, che è il palcoscenico migliore. Se il manoscritto completo ci arriverà in tempi utili per la traduzione - la premessa - manterremo questa promessa”.

L'editore ha anche promesso che “si continua a ritmo trimestrale con le ristampe e speriamo di accelerare”: a

4 libri annui, grossomodo per il 2020 si arriverebbe al ventottesimo. “Completeremo presto anche Guerrieri della Strada e anche Oberon avrà la sua conclusione” mentre le avventure bonus di Ls “potrebbero vedere la luce in volumetti autonomi”, la sua anticipazione finale.

A chiudere Petrillo, per il quale “sarà una grande emozione poter portare avanti e chiudere le ultime fasi di questa epopea. Non credevo mi sarebbe successo di avere l'onore di lavorare con lui e invece, anche se Dever fisicamente non c'è più, è avvenuto”.

Lucca 2017: tra novità e conferme, nel ricordo di Joe

Di Francesco Di Lazzaro

Cosa ci ha riservato l'edizione 2017 di Lucca Comics and Games? Alcune belle evoluzioni, qualche conferma, e in generale un'atmosfera ancora bloccata a metà tra il desiderio di guardare al futuro e lo spaesamento, legittimo, dato dal fatto di vivere per la prima volta, da più di due lustri, la fiera senza la presenza di Joe Dever. Joe in realtà saltò anche l'edizione 2016: i suoi problemi di salute si stavano aggravando, ma idealmente tutti noi gli avevamo dato appuntamento per quest'anno, certi che si sarebbe ripreso.

Il destino ha voluto altrimenti, e nei cinque giorni dedicati alla manifestazione si è avvertita chiaramente la sua assenza; toccante è stata la chiacchierata avuta con Nadine Caron, sua storica compagna, che ha speso parole bellissime per Joe e ha chiuso anche il suo intervento mattutino, il giorno 2 Novembre in sala Banca del Monte, quando si è tenuta la conferenza di presentazione dedicata al Dever Award e a Lupo Solitario 30 (di cui vi parlano Aldo Rovagnati e Alberto Orsini nel dettaglio, nelle altre sezioni di questo Magazine) asserendo che Joe Dever ha cambiato la vita di molte persone e l'ha resa più felice: un'affermazione che mi trova totalmente d'accordo e che mi ha commosso.

Ma Lucca è stato pure molto altro, e anche senza alcuni dei suoi grandissimi esponenti il mondo della narrativa interattiva va avanti, offrendo piacevoli novità e una certa continuità con quanto di buono già realizzato. Un piccolo inciso prima di cominciare a parlare di cose "importanti": ormai il commercio dei librogame (in particolare quelli EL) usati è diventato un business vero e proprio, che poco ha a che spartire con la passione dei fan storici. In fiera, nei vari stand, i prezzi erano piuttosto alti, e se in alcuni casi ancora erano nell'ordine della accettabilità (ma comunque condizionati dall'evidente influsso di Ebay che di fatto sta "imponendo" sempre più negli anni standard di richiesta decisamente sovrastimati, che raramente coincidono con effettivi valori e conseguenti transazioni), in talaltri si sfiorava quasi il grottesco.

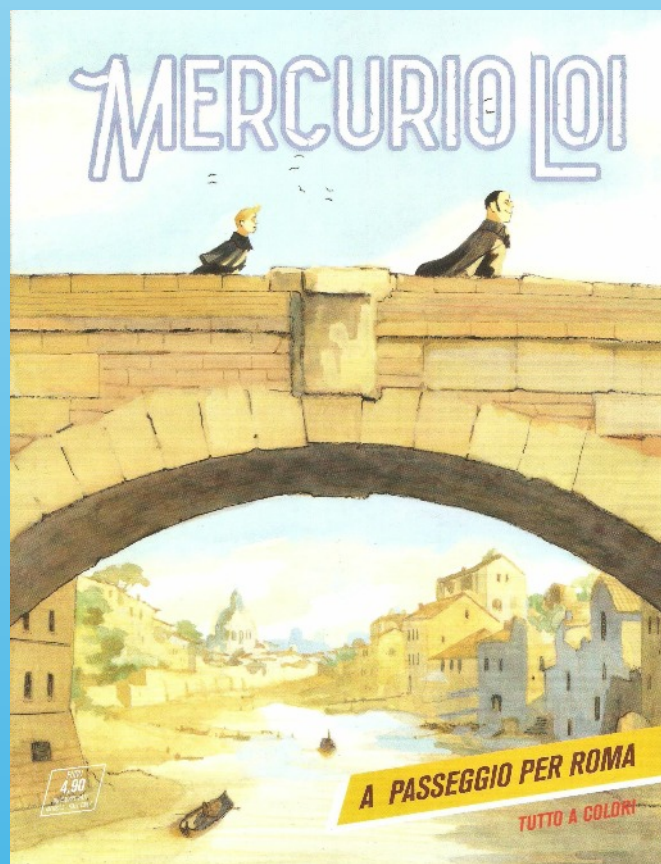
Un esempio per tutti: un venditore che nel padiglione Garibaldi che chiedeva 70 euro per Compact 1 e cercava di convincerci (ovviamente senza sapere con chi stesse par-

lando) come si trattasse di un grande affare perché il reale valore del volume superava di gran lunga i 100 euro. Chissà se questo simpatico burlone si è accorto che lo stesso volume è in asta su internet, con la modalità del “compralo subito”, a 30 euro da mesi e nessuno si sogna di fare un’offerta?

Facezie a parte esaminiamo l’impatto, e la resa, delle principali novità interattive presenti in fiera.

Irrompe la Bonelli: Mercurio Loi e il fumetto interattivo

La casa editrice Bonelli, colosso di riferimento per il fumetto popolare in Italia, aveva uno stand tutto suo in Piazza Antelminelli, piuttosto grande, ricco di novità e quasi impenetrabile a causa delle enormi file che si formavano al suo ingresso. Era presente anche in area games, padiglione Carducci, con una postazione più piccola ma ugualmente frequentata e fornita. Facendomi largo tra la folla, dopo aver esaminato minuziosamente il lunghissimo bancone, ho cominciato a credere che Mercurio Loi in fiera non ci fosse.



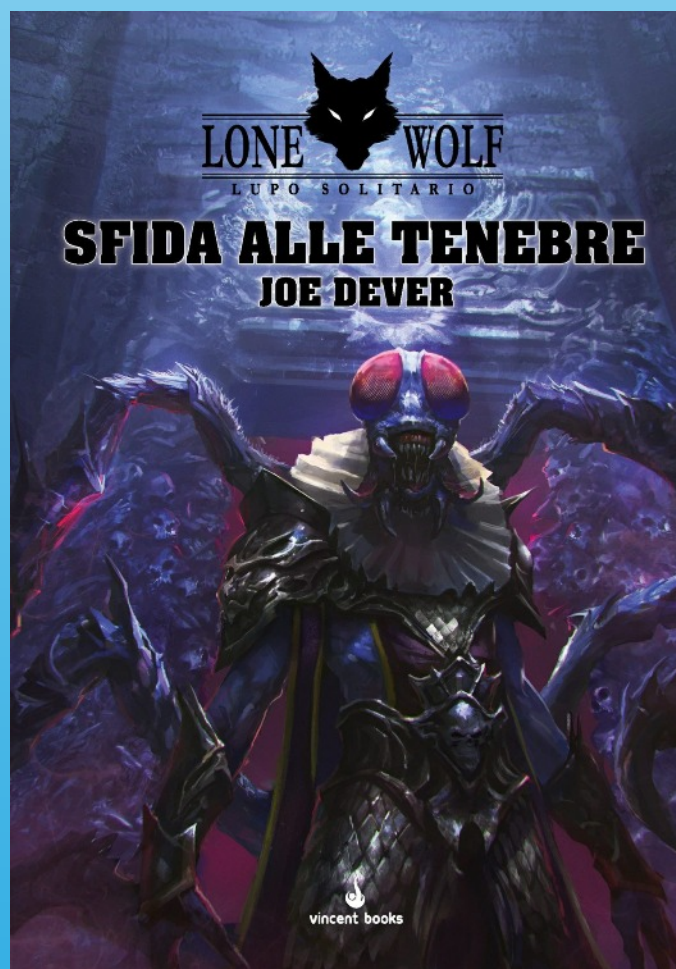
per chi non lo sapesse *A Passeggio per Roma* (sesto volume della serie di Alessandro Bilotta) è il primo esperimento interattivo mai tentato dalla casa editrice di Via Buonarroti, ed è strutturato in maniera piuttosto semplice: un tipico albo da 98 pagine (lo standard per i mensili da loro prodotti), tutto a colori, con la possibilità di condizionare la storia attraverso

scelte ponderate compiute innanzi a periodici bivi. Della qualità dell’albo ho parlato in una recensione che potete trovare su LGL: quello che mi ha colpito è stato constatare come tale novità dalla Bonelli stessa fosse in pratica ignorata. A seguito di un’attenta “caccia” sono riuscito a scovare il volumetto all’estremità dello scaffale di vendita, sepolto tra i Morgan Lost e i Dampyr, in una colonnina che non superava le 5 o 6 copie. Tutto questo dopo aver chiesto lumi a uno dei ragazzi del bancone, che non aveva molto chiaro di cosa esattamente stessi parlando.

Ho preso il mio esemplare, e, dopo averla pagato, sono rimasto a osservare per una decina di minuti che tipo di interesse l'opera stesse catalizzando, tentando di spiegare a chi si avvicinava in quei lidi di cosa si trattasse e di invogliarne l'acquisto, con scarsi risultati. Il tentativo è interessante, e, partendo dal presupposto che tutto si può migliorare, è necessario che operazioni simili siano accolte dalla giusta attenzione e supportate da un'adeguata dose di pubblicità. Se la prima a non farlo è la casa editrice che concepisce il fumetto è difficile che possa uscirne qualcosa di buono. Comunque il seme è stato gettato e forse ha attecchito: vedremo se in futuro Bilotta, o altri autori maggiormente "visionari" come lui, replicheranno, e in che termini, l'esperimento.

Lupo Solitario e il dopo Dever

Il mio pellegrinaggio nello sterminato padiglione Carducci è iniziato proprio dallo stand Raven. Era uno dei più ampi dell'intera sezione Games, anche se, come è giusto, solo una frazione era riservata alla Vincent Books e ai libri-gioco.



Per i più distratti ricordiamo che la casa editrice di Mauro Corradini da alcuni mesi ha stretto un accordo con la Raven, storica produttrice di board game e giochi di ruolo, diventando di fatto una costola della più grande azienda di Lugo (in provincia di Ravenna). In fiera era presente l'intero catalogo: le nuovissime ristampe dei volumi 1, 2, 4 e 5 di Lupo Solitario, con varie migliorie e piccoli bug, sfuggiti in fase di prima stesura, corretti, Lupo Solitario 12, *Sfida alle Tenebre* (non lamentatevi se non si chiama più Scontro Mortale per favore!), in versione deluxe, fresco di realizzazione, e tutti gli altri libri già in distribuzione e prodotti negli anni (LS 3, 6, 7, 8, 9, 10 e 11, Guerrieri della strada 1, 2 e 3 e Oberon 1).

C'era anche il nostro amico Francesco Mattioli (Zot nel forum di LGL), con le sue mappe, per quest'anno senza alcuna novità specifica ma con grandi progetti per il futuro (Francesco ha confermato la sua presenza, e il suo apporto, anche per i prossimi capitoli della saga, che continueranno quindi ad avvalersi delle sue minuziosa cartografia) e c'era ovviamente Mauro Corradini, con cui abbiamo chiacchierato per un po' e che si è detto soddisfatto dell'andamento della manifestazione e dell'interesse suscitato dai suoi volumi.



Il colpo d'occhio era impressionante: la possibilità di vedere tutti i titoli Vincent Books riuniti insieme destava meraviglia e ha confermato una volta di più, nonostante la morte dell'autore, che l'impegno editoriale relativo ai capolavori del papà di Lupo Solitario prosegue. A breve, entro Natale, dovrebbe uscire il quarto volume di Freeway Warrior, che chiude di fatto la serie, e Mauro stesso ci ha confermato che non solo Lone Wolf verrà completato, con il

rilascio di tutti gli altri libri dal 13 al 28 e con gli inediti 30, 31 e 32, che dovrebbero uscire, a ritmo di uno l'anno, entro il 2020, ma che anche Oberon, su cui qualcuno nutriva più di un dubbio, verrà portato a termine, con la ristampa di tutti i titoli che mancano per completare la collana (quindi i capitoli 2, 3 e 4).

A pochi passi dalla Raven il padiglione dedicato al Dever Award, con diversi disegni, qualche mappa di Mattioli, e una biografia dedicata al grande Joe. Su uno schermo poi, in loop, la proiezione costante di spezzoni e scene tratti dal videogame di Lupo Solitario uscito su diverse piattaforme nel tra il 2013 e il 2015 e probabilmente il più riuscito del genere, tra i molti tentativi di trasposizione delle vicende del Maestro Kai effettuati negli anni.

Un po' di mestizia nel constatare che ben pochi fossero a conoscenza del premio istituito e di come quasi nessuno si soffermasse a visitare il padiglione allestito, che di fatto risultava essere uno degli spazi più liberi e tranquilli dell'intera area Carducci. Credo che a determinare questa situazione abbia contribuito anche la cattiva comunicazione che ha caratterizzato quest'anno l'organizzazione della fiera: io stesso ho saputo dell'evento in netto ritardo e solo grazie alla "soffiata" di un amico e collega dell'ambiente.

La GG Studio e le sue novità

Grandi saluti e feste allo stand GG Studio, dove ci aspettavano Mauro Longo e Umberto Pignatelli, con cui ci siamo intrattenuti in una lunghissima chiacchierata. Mauro poi doveva venire a pranzo con noi, ma ha pensato bene di sparire proprio in quei 15 minuti in cui era stato fissato l'appuntamento: lui sostiene di essere sempre stato lì a due passi, ma i ragazzi della GG Studio, interrogati sul tema, hanno asserito con sicurezza che “se ne era andato da un paio d'ore perché doveva comprare dei fumetti”...

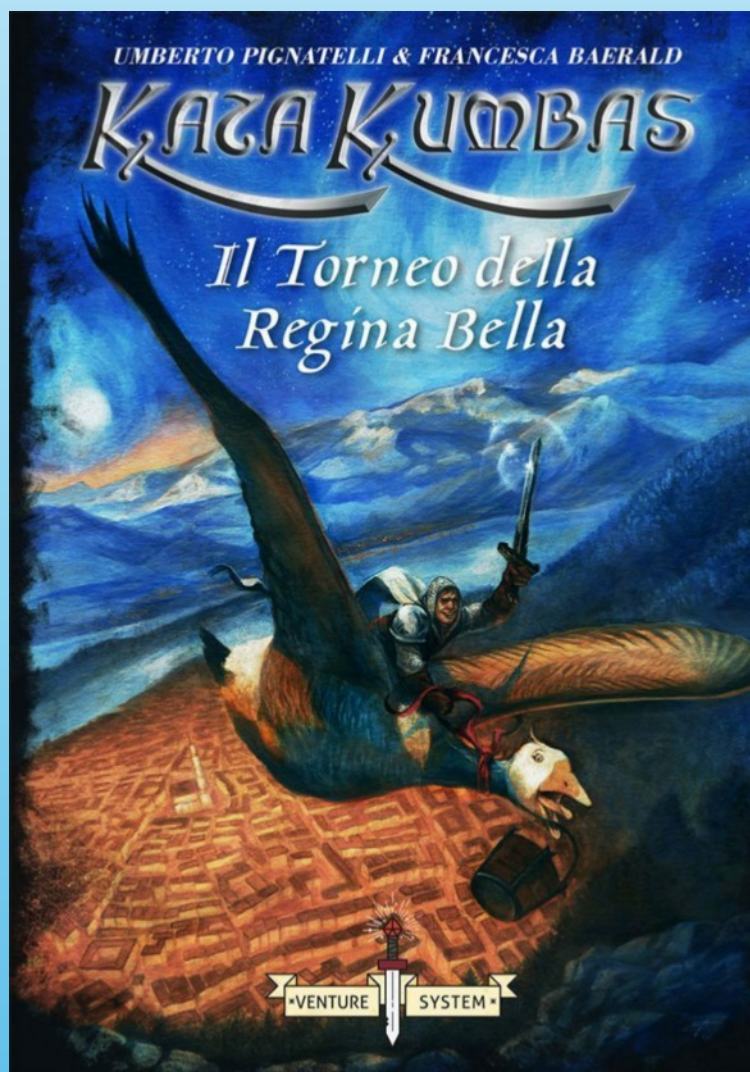


Quale che sia la verità (l'aneddoto è scherzoso o ovviamente) spulciare tra le pubblicazioni che quest'anno offriva la casa editrice di Savage Worlds è stato molto interessante. Nessuna novità, come logico, in ambito Civetta (che nonostante questo ha mantenuto i suoi consueti buoni numeri di vendita):

la saga dell'acchiappamorti scritta da Longo e basata sull'universo di Ultima Forsan è giunta al suo terzo e ultimo capitolo, ***Il Giorno della Civetta***, rilasciato già da alcuni mesi.

A Lucca erano presenti il secondo e il terzo volume (il primo è esaurito ed non è prevista attualmente una ristampa), così come il cyberpunk ***Golgota Blues*** di Andrea Tupac Mollica, snello e adrenalinico titolo che ci proietta in un universo futuristico basato sulle ambientazioni dell'RPG Nemezis. Anche questa non una novità, in quanto lanciato esattamente un anno fa, nell'edizione 2016 di Lucca Comics & Games.

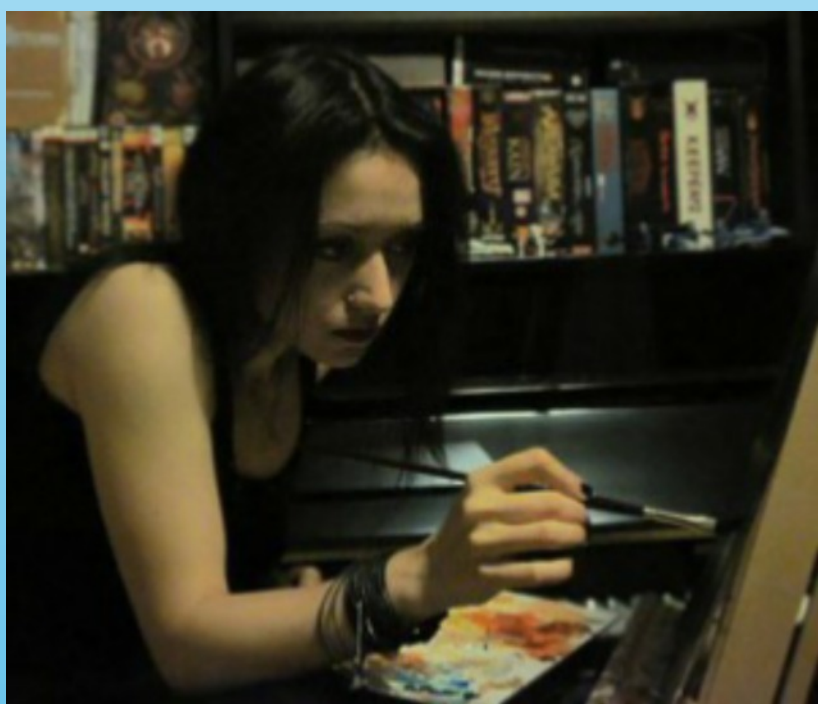
Novità invece arrivano da Umberto Pignatelli, Francesca Baerald e i loro libri-gioco scritti e sviluppati nell'ambito dell'universo Kata Kumbas, storico RPG nostrano creato da Agostino Carrocci e Massimo Senzacqua, considerato tra i primissimi giochi di ruolo italiani e il primo ambientato in Italia. Nello specifico Lucca è stata l'occasione giusta per lanciare *Il Torneo della Regina Bella*, secondo volume della serie, veramente ben fatto: è risultato il più venduto in fiera tra i titoli interattivi prodotti dalla GG, superato di poco solo dalla riedizione del manuale base di Savage Worlds. La struttura è la stessa del suo predecessore, *Il Cavaliere della Porta*: una storia fantastica, dal taglio decisamente medievaleggiante, in cui il lettore deve, oltre a leggere, decodificare tra i disegni proposti dall'abile Francesca, degli indizi nascosti, che conducono a uno specifico numero. Tale numero costituisce di fatto il paragrafo che è necessario scovare per proseguire con la lettura.



Umberto (che su LGL è noto come Kaltorak) mi ha spiegato in un intenso scambio di idee come sono soliti operare, lui e la Baerald, per ideare e costruire i loro libri. In pratica il nostro scrive un soggetto, che tocca tutti i punti della vicenda senza essere definitivo, e decide dove dislocare le illustrazioni, che per ragioni strutturali al confezionamento del libro sono determinate, a livello numerico, in precedenza.

I passaggi chiave della storia saranno quindi arricchiti da un'immagine, e dal relativo enigma. E' il momento in cui entra in gioco Francesca, che comincia a creare le illustrazioni rifacendosi alle indicazioni, generiche, del collega, che nel frattempo prosegue nella stesura e nella scrittura del libro.

Generalmente quando Pignatelli ha ultimato la parte narrativa, Baerald ha completato quella grafica. A quel punto riguardano insieme il volume, e Umberto cerca di capire se gli indizi nascosti tra le curve disegnate dalla matita di Francesca sono bilanciati: se è possibile cioè scovarli con facilità, o se sono veramente ostici da reperire. Ovviamente l'optimum, che non sempre si riesce a raggiungere, sarebbe far sì che i rimandi siano abbastanza difficili da trovare tanto da interessare il lettore e costituire per lui una sfida, senza trasformare la stessa in qualcosa di frustrante ed eccessivamente complesso.



Una volta raggiunto un adeguato equilibrio il libro è praticamente pronto: inutile dire che non me lo sono lasciato scappare ed è entrato dritto a far parte della mia biblioteca personale, con tanto di firma dell'autore (ma non dell'autrice, che non era presente a Lucca, e che prima o poi DOVRA' autografarmelo a sua volta).

Anche per la GGStudio il riscontro di pubblico e di interesse, in ambito librogiochistico, sembra essere stato soddisfacente, almeno dai commenti e dalle dichiarazioni che siamo riusciti a cogliere in fiera: una buona notizia per questa casa editrice che da anni gestisce benissimo i suoi progetti ed è riuscita a trovare un bell'equilibrio tra la necessità di far quadrare i conti e l'obiettivo di lanciare nuove iniziative, e soprattutto nuovi autori (esclusivamente Italiani fino a oggi), in ambito interattivo.

L'impegno nel campo dei gamebook è stato confermato e proseguirà: l'intenzione è quella di allargare il portfolio di titoli e addirittura cercare alcune licenze straniere da acquistare e importare ufficialmente in Italia. Ma il consueto occhio privilegiato che da sempre Gionata Dal Farra ha sul panorama nostrano non verrà meno: sono in pentola alcune interessanti novità, tra cui un concorso a premi per aspiranti autori, riservato ai libri-gioco, con un interessante premio pecuniario finale e la pubblicazione. Maggiori informazioni arriveranno non appena l'iniziativa prenderà definitivamente corpo.

Esplorando le Terre Leggendarie

Trovare Claudio Di Vincenzo, con il quale avevo un appuntamento, nello sterminato padiglione Carducci è stato complicato: il suo banco scompariva ingoiato dagli altri dell'Angelo Porazzi Games, nell'Area Autoproduzioni, dove il nostro era riuscito a guadagnarsi un suo spazio.



Problemi inevitabili per una piccola casa editrice che sta

cercando proprio in questi mesi di conseguire la sua collocazione in un mondo, quello della narrativa interattiva, dove a oggi esistono marchi più conosciuti e progetti più grandi. Lo stesso Claudio era consapevole del problema e, coadiuvato dalla simpatica e disponibile Erika Visone, disegnatrice e autrice della bellissima mappa a colori distribuita con il libro nonché di quelle interne al volume, ha provveduto a un'intensa opera di volantinaggio nei pressi dell'ingresso dello stand, allo scopo di attirare l'attenzione del pubblico, obiettivamente in difficoltà nello scoprire "fisicamente" la dislocazione dello stand Librarsi.

In fiera ho finalmente avuto l'opportunità di tenere in mano il bel volume della casa editrice milanese, il primo della collana *Terre Leggendarie* (dall'originale inglese *Fabled Lands*), completo di mappa e dadi da gioco (Claudio ha avuto la brillante idea di regalare agli acquirenti una coppia di dadi, da utilizzare durante la lettura de *Il Regno Lacerato*). Mi ha convinto molto sia la qualità della carta usata per confezionarlo, sia l'approccio tipografico, che secondo me rende il volume bello da guardare e da tenere in libreria, oltre che da giocare.

C'è stata anche la possibilità di fare due chiacchiere con Erika Visone che, molto disponibile, si è prestata a firmare le mappe cartacee da lei stessa realizzate e a raccontarci qualcosina del suo lavoro grafico: argomento che approfondiremo meglio in una già concordata futura intervista.



Parlando con Claudio poi, in una bello scambio in uno degli spazi aperti intorno al padiglione, sono venuto a conoscenza dei progetti futuri della Librarsi. Confermatissima la nuova ristampa in versione deluxe di *Bloodsword*, che riguarderà l'opera così come Morris l'ha riveduta e corretta nel 2007 (quindi nulla a che vedere con la storica traduzione EL, indubbiamente rimasta nei nostri cuori ma infarcita di imprecisioni). Tutta l'avventura sarà più bilanciata e migliorata, e, come già avevamo anticipato su LGL qualche tempo fa, dovrebbe vedere la luce con il primo capitolo, *Il Labirinto di Krarth*, per l'inizio del 2018.

A seguire sono già in preparazione i volumi 2 e 3 di Fabled Lands, il primo quasi concluso (dal titolo *Città d'Oro e di Gloria*), il secondo invece ancora in piena lavorazione. Ho avuto qualche

anticipazione sulle copertine: una delle due riguarderà un'idra, resta ancora da stabilire se marina o terrestre.

La notizia più succosa è pertinente all'impegno editoriale della Librarsi: Claudio mi ha detto che sta lavorando alacremente per portare in Italia una serie storica, che ha entusiasmato noi appassionati nell'epoca d'oro dei librogame e che da allora non è stata più ristampata né revisionata. Non posso dare ora maggiori dettagli, anche perché la contrattazione per accaparrarsi diritti e autorizzazioni è ancora in corso: posso solo rassicurare i nostri lettori che se il progetto andrà in porto farà felici molti appassionati sia della vecchia che della nuova generazione.

L'intenzione di Di Vincenzo è quella di puntare, nell'arco di alcuni mesi, ad allargare e arricchire il catalogo Librarsi, anche allo scopo di garantire un rilascio dei titoli più serrato, senza che si susseguano eccessive fasi di "vuoto" tra una pubblicazione e quella seguente. A questo scopo è molto probabile che il nostro si dedichi in un futuro prossimo anche all'edizione di titoli originali, che esulino dal concetto di riproposizione di volumi già stampati in Italia, anche se in epoca remota e in tirature sicuramente non esenti da difetti.

Questo approccio si è già concretizzato con la traduzione di Terre Leggendarie, e potrebbe avere ulteriore prosecuzione con altre opere di grande interesse che fino a oggi non abbiamo visto nel nostro paese. Non è nelle intenzioni dell'editore, almeno a breve scadenza, puntare invece su inediti a cura di autori italiani, anche se Claudio è molto aperto a ogni possibile evoluzione e non esclude nulla a priori.

Chiudiamo con le parole che lo stesso Claudio Di Vincenzo mi ha regalato quando, a freddo, con la fiera ormai finita da alcuni giorni, gli ho chiesto: "Com'è stata e che vi ha lasciato la vostra prima esperienza a Lucca?"

Lucca C&G 2017 è terminata ed è giunto il tempo di tirare le prime somme, e non solo in termini economici. Dunque ripensando quest'esperienza ci viene in mente un solo aggettivo: incredibile.

Due anni fa pensavamo, quasi per scherzo, a quanto sarebbe stato bello portare in Italia una serie di librogame inedita. Oggi invece ci guardiamo alle spalle e vediamo la nostra prima presenza a Lucca.

Incredibile l'interesse mostrato dai nostri sostenitori, che rappresentano la gioia davvero più grande. Nonostante il posticino "ingoiato" dagli altri tavoli, ci hanno cercato e trovato, anche solo per curiosare o dirci in bocca al lupo.

Incredibile ricevere la visita spontanea e inaspettata di alcuni dei più importanti operatori del mondo ludico. Trovarsi a dialogare con persone di grande esperienza e poter ricevere i loro consigli.

Incredibile poter chiacchierare coi clienti con la naturalezza di chi si conosce da anni pur essendosi visti in fiera per la prima volta.

Incredibile vedere un ragazzino di dieci anni saltellare di gioia davanti al nuovo librogame che la mamma gli ha regalato.

Incredibile la competenza in materia di certi appassionati, quasi da superare quella degli autori stessi!

Tutto questo è stato Lucca: un misto di fatica, gioia e soddisfazione. Emozioni contrastanti ma che lasciano la sensazione di aver vissuto qualcosa di grande, qualcosa che non si dimentica.

Le vendite hanno sicuramente superato le nostre aspettative. Tanta partecipazione era davvero inaspettata: una magnifica sorpresa. E non per l'aspetto economico, ma per la consapevolezza che le fatiche dell'ultimo anno, hanno trovato davvero un senso. Se ripensiamo a chi qualche anno fa ci diceva "lasciate perdere, i librogame

sono morti...”, beh, adesso ci viene da sorridere. Tanta partecipazione non può che essere chiamata vita.

Il nostro obiettivo era essere a Lucca e, in un modo o nell'altro, l'abbiamo raggiunto. Per il prossimo anno valuteremo come ripetere l'esperienza. Per prima cosa cercheremo un albergo più vicino! Inoltre punteremo a una maggiore visibilità nel padiglione. Il “come” è tutto da vedere.

Ad ogni modo il tempo è tiranno, e non possiamo soffermarci troppo a guardare ciò che è stato. Dobbiamo andare avanti e prepararci alle prossime pubblicazioni, anche perché le nuove idee sono davvero tante. La differenza è che adesso possiamo lavorare con uno spirito diverso: l'incertezza di un anno fa ha lasciato il posto all'entusiasmo di chi ha vissuto un'esperienza così incredibile.

Parole toccanti e piene di entusiasmo di un editore che, al di là del guadagno, crede veramente nel lavoro che fa e ne è coinvolto a livello emozionale in prima persona. Con presupposti simili possiamo sperare e confidare in un futuro roseo e ricco di grandi soddisfazioni, non solo per chi i libri li confeziona (e li vende), ma anche per noi appassionati.



Joe Dever Fantasy Award 2017

Di Aldo Rovagnati

Il nostro amato e compianto **Joe Dever**, inimitabile autore di Lupo Solitario, la saga di librogame più famosa al mondo, è sempre stato un *aficionado* di Lucca



Comics & Games. Amante dell'Italia, del buon vino e del cibo di qualità, non ha mai mancato di partecipare a una delle più grandi fiere del settore ludico al mondo, e

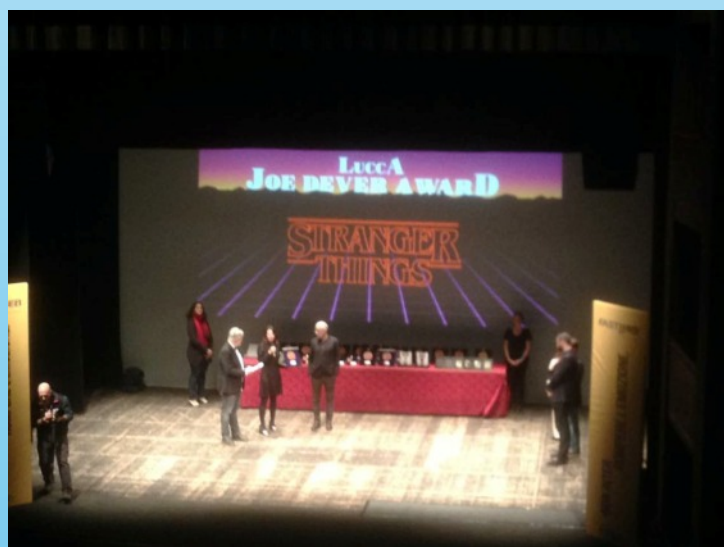
ormai da molti anni a questa parte era ospite fisso della manifestazione toscana, insieme all'inseparabile compagna **Nadine Caron**.

Anche per questo, in occasione dell'incontro del 2 Novembre in Sala Banca del Monte, l'emozione era tanta: presenti Nadine, il figlio **Ben Dever**, l'illustratore **Alberto Dal Lago**, il "cartografo" **Francesco "Zot" Mattioli**, l'autore francese **Vincent Lazzari**, **Mauro Corradini** della Vincent Books Edizioni, **Roberto Petrillo** di Raven Distribution e **Alessandro Stanchi**, storico curatore della collana di Lupo Solitario e per l'occasione moderatore dell'incontro.

L'evento è stato l'occasione per fare il punto della situazione e degli sviluppi futuri riguardo la saga del Lupo (di cui ci ha parlato diffusamente il collega giornalista Alberto "Dragan" Orsini all'interno di questa stessa edizione di LGL Magazine) ma anche e soprattutto per ricordare la figura di Joe, la vastità e la bellezza del mondo fantasy da lui ideato, l'importanza del suo lavoro per coloro i quali hanno

il compito di portare avanti la serie e per il pubblico sempre rimastogli fedele nel corso degli anni.

A questo proposito, la direzione di Lucca Comics & Games, di comune accordo con i familiari dello scomparso autore britannico, ha deciso di istituire da quest'anno il **Joe Dever Fantasy Award**, un concorso avente lo scopo di premiare la migliore iniziativa editoriale nel settore ludico-fantastico.



Il premio intende celebrare infatti la capacità di un prodotto appartenente al genere fantasy di essere commercialmente ed artisticamente versatile, di essere un innovatore per il mercato di riferimento, così come lo è stata la saga, ed il relativo brand, di Lone Wolf.

La giuria del concorso, nell'elaborare il suo giudizio e decretare il vincitore, ha il compito di prendere in considerazione i seguenti requisiti ed elementi chiave:

- ✓ Innovazione
- ✓ Trans-medialità
- ✓ Qualità dei materiali
- ✓ Qualità delle illustrazioni
- ✓ Qualità degli aspetti multimediali
- ✓ Giocabilità
- ✓ Qualità complessiva
- ✓ Impatto culturale
- ✓ Impatto di mercato
- ✓ Capacità di unire gruppi di fruitori diversi
- ✓ Capacità di attrarre nuovi gruppi di fruitori del genere
- ✓ Capacità di coinvolgimento intergenerazionale e interculturale

Come sottolineato da Alessandro Stanchi durante l'incontro mattutino, i "paletti" entro cui decidere e confinare il vincitore sono volutamente larghi, e danno ampia possibilità di analisi e scelta dei papabili candidati prima e del progetto prescelto poi.

Va opportunamente precisato che il Joe Dever Fantasy Award è un premio a chiamata, per il quale cioè non è possibile autocandidarsi, ma consta dell'insindacabile giudizio di merito della giuria.

Alessandro ha inoltre precisato come quella del 2017 sia l'edizione "0" del premio, e non è escluso che per il prossimo anno vengano introdotti ulteriori affinamenti al regolamento.

Nel corso della serata del 2 Novembre, in un Teatro del Giglio gremito, la tanto attesa cerimonia di premiazione: Ben Dever, Nadine Caron e, illustre ospite d'eccezione, il regista premio Oscar **Gabriele Salvatores** hanno proclamato come primo vincitore del Joe Dever Fantasy Award ***Stranger Things***, famosa serie televisiva statunitense di fantascienza ideata dai Duffer Brothers e prodotta per la piattaforma di streaming televisivo **Netflix**.

Tra le motivazioni, il fatto che *Stranger Things* getta uno sguardo al passato (con la sua nostalgica ambientazione anni '80) ed uno al futuro, offrendo uno slancio per i



prodotti più diversi che, grazie alla serialità del servizio in streaming, trovano un naturale soggetto di riferimento non solo come proprietà intellettuale ma anche come possibilità di innumerevoli iniziative editoriali che spaziano dal genere videoludico ai giochi da tavolo e giochi di ruolo, dal mondo narrativo e/o fumettistico a quello televisivo e/o cinematografico, proponendosi a tutte le moderne applicazioni offerte oggi dalle moderne tecnologie online.

"Sono molto onorato e profondamente commosso di ricevere questo straordinario riconoscimento. Lucca è diventata parte della mia vita, e ora io diventerò una parte di Lucca. Assolutamente meraviglioso".

Queste le parole di Joe quando nel 2015 venne accolto nella Walk of Fame di Lucca. Il premio Joe Dever Fantasy Award ci auguriamo possa essere un'ulteriore soddisfazione per questo grande autore, ed amico, prematuramente scomparso.

Il Ritorno del Conte

Lucca Comics & Games non è solo fumetti, giochi di ruolo, videogiochi, giochi da tavolo, conferenze, premiazioni, cosplay e via scorrendo.

E' molto, molto di più.

E' l'occasione, unica e annuale, di ritrovare vecchi amici che, per i più disparati motivi (lavorativi, familiari, di distanza geografica, etc.), non si ha la possibilità di frequentare tanto quanto si vorrebbe.

E' il caso, per quanto riguarda il sottoscritto, per incontrare vis-à-vis e, perché negarlo, per sparare quattro sane corbellerie in allegria

con quei due farabutti che rispondono al nome di Alberto "Dragan" Orsini e Francesco "Prodo" Di Lazzaro.

Quest'anno però... la sorpresa era dietro l'angolo.

In un lampo di genialità (o sarebbe meglio dire follia?), all'una di notte del primo giorno in fiera, il nostro Dragan si sveglia di soprassalto e decide di, udite udite, aggiungere tra gli amici su Facebook Fabio aka Tyorl aka Tuorl Conte di Uov, rispettivamente (poco) raccomandabile bancario piemontese, utente storico di Librogame's Land, ed infine protagonista (attenzione, non autore, proprio protagonista!) della saga di Squilibrio di origini nobili ma con un'incomprensibile attrazione per le donne mature, preferibilmente over 85.

Vi chiederete voi, ma perché una persona senziante e dotata di intelletto dovrebbe dopo un viaggio di 6 ore svegliarsi nel cuore della notte per aggiungere un tal losco figuro tra i propri amici virtuali? Domanda azzeccata caro lettore, che a dir la verità ci siamo posti anche il sottoscritto e il Di Lazzaro. Se proprio vogliamo dirla tutta, io subito ho pensato, e vi sfido a darmi torto: "Mah, fosse un'avvenente fanciulla capirei, ma il Tuorlo... insomma...", e il Di Lazzaro non è stato certamente da meno, tanto che il dubbio si è avidamente insinuato anche nella sua mente.

Misteri della fede a parte, l'Orsini pareva assai eccitato (e non solo emotivamente) dalla questione. Subito dopo averlo aggiunto su Facebook, parafrasando un diret-



tore sportivo di una nota società di calcio, è passato alle “cose formali”, invitandolo a raggiungerci in quel di Lucca.

Piccoli particolari: Fabio (da qui in avanti il Tuorlo) abita in provincia di Novara, ad oltre 4 ore di macchina dalla ridente cittadina toscana, gli alberghi a buon mercato erano esauriti nel raggio di 100 chilometri da Lucca, e ovviamente il nostro non aveva ancora comprato i biglietti manco per la sagra della patata di Lazzate, figuriamoci per il Comics.

Risultato, amici cari... il Tuorlo si presenta bello come il sole il giorno successivo, orario post-pranzo, all'esterno dell'area Games.

Sgomento e incredulità lasciano spazio a calorosi abbracci da parte mia e di Alberto, mentre un Francesco glaciale come un eschimese lo liquida con un “ciao” raffazzonato: ufficialmente era impegnato in un'accesa discussione librogamistica con il proprietario della casa editrice Librarsi, in verità suppongo che l'invidia per le note conquiste amorose tuorlesche abbiano lasciato nel nostro admin una profonda e tuttora aperta ferita.

Beh, dopo i saluti di rito, bypassando inutili formalità come aggiornamenti su lavoro, famiglia etc., si passa subito all'argomento clou: “Grande Tuorlo, ma sei ancora a caccia di quelle ultra-novantenni quasi centenarie di cui vai straghiotto?”

Non gli avessimo mai fatto questa domanda.

Il Tuorlo si irrigidisce prima ed inizia a tremare poi, in preda ad innaturali convulsioni; pare di scorgere anche un sottile filo di bava pendergli dal lato destro della bocca... Risvegliatosi di soprassalto dal suo stato di trance agonistica, inizia a radunare la folla intorno a sé, uomini, donne, bambini, famiglie, ovviamente vecchi e vecchie di ogni genere e specie, e, battendo ritmicamente le mani come Bruce Springsteen in concerto, con la sua vocina stridula intona un coro memorabile ai più:

“Parappappara... Parappappara...”

Oh poffarre...

“Parappappara... Parappappara...”

Questa è la turpe storia di come la mia vita
con leggiadre, avvenenti ventunenni sia finita...”

Vi lascio immaginare il delirante seguito, per decenza e rispetto di voi lettori, sulle note della canzoncina tuorlica liberamente ispirata al Principe di Bel Air.

Se volete approfondire la questione, ma ve lo sconsiglio, andatevi a leggere il paragrafo 79 della seconda avventura della serie Squilibrio, Love Boat, liberamente scaricabile (almeno finché non ci arrestano per oltraggio alla pubblica decenza) sul sito di Librogame's Land.

Grande Tuorlo, ci sei mancato. Bentornato!!!