

Librogame's LAND MAGAZINE

8

ANNO XIV
(143)
settembre
2019



IL RITORNO DI MISTERI D'ORIENTE

MS Edizioni
riporta in
Italia la
mitica serie
francese



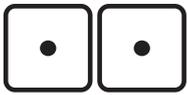
COSA NASCONDE
IL NUOVO
PROGETTO MS
EDIZIONI?

ENRICO EMILIANI,
CURATORE
DELLA COLLANA
INTERATTIVA CI
SVELA TUTTO IN
UN'INTERVISTA

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI



MS Edizioni ripropone una delle grandi collane storiche interattive

FACCIA A FACCIA COL PRETE GIANNI

a cura di **Francesco Di Lazzaro**

In questo periodo di seconda vita i librogame riescono a trovare sbocchi ed evoluzioni tanto nel settore degli inediti, a opera di diversi talentuosi autori italiani, quanto in quello delle ristampe. Sarebbe meglio parlare in realtà di versioni rivedute, ampliate, perfezionate dei grandi classici del passato che hanno fatto innamorare migliaia di lettori dalla metà degli anni '80 all'inizio dei '90.

Tante di queste serie storiche hanno già preso la via della nuova edizione: Lupo Solita-

rio, Oberon e Guerrieri della Strada editi da Raven, Bloodsword e Terre Leggendarie di Librarsi, Dimensione Avventura e Sortilegio di Salani.

Si tratta forse del gotha della produzione d'epoca, considerando che le nostre fonti ci dicono che presto anche i lavori di Brennan risorgeranno a nuova vita.

In mezzo a tutto questo ben di dio mancava la componente "francese": la Hachette infatti, esattamente in quegli anni, produsse, appoggiandosi su un gruppo di autori molto talentuosi, una serie di titoli di assoluto rispetto. *Misteri d'Oriente* fu probabilmente il più amato e apprezzato del lotto: collana ideata da Doug Headline (pseudonimo anglofono del parigino Tristan Jean Manchette) e portata avanti dallo stesso autore in collaborazione con Dominique Monrocq, Jacques Collin



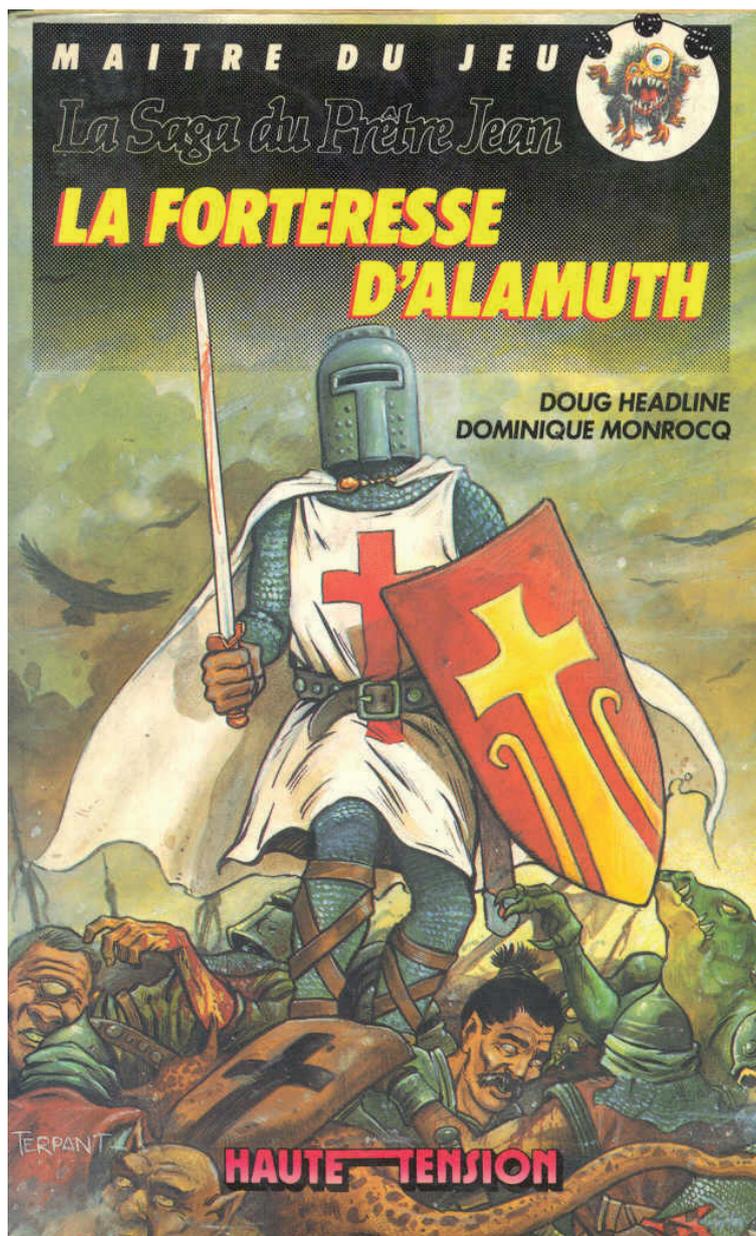
e, solo per il terzo volume, Michel Pagel, ci cala nei panni di un crociato senza macchia e senza paura, impegnato in una leggendaria ricerca.

Il nostro infatti vuole trovare Shangri-la, la città fatta della materia di cui son fatti i sogni, ed è disposto a non fermarsi davanti a nulla per riuscire nell'impresa.

La collana già all'epoca colpiva il lettore: a dispetto di uno stile spartano e a tratti molto poco narrativo, riusciva a calare il pubblico in un contesto estremamente avvincente, portandolo a esplorare paesi leggendari ed esotici e confrontarsi con miti e creature mitologiche tra le più stimolanti per la fantasia degli appassionati, allora quasi tutti adolescenti.

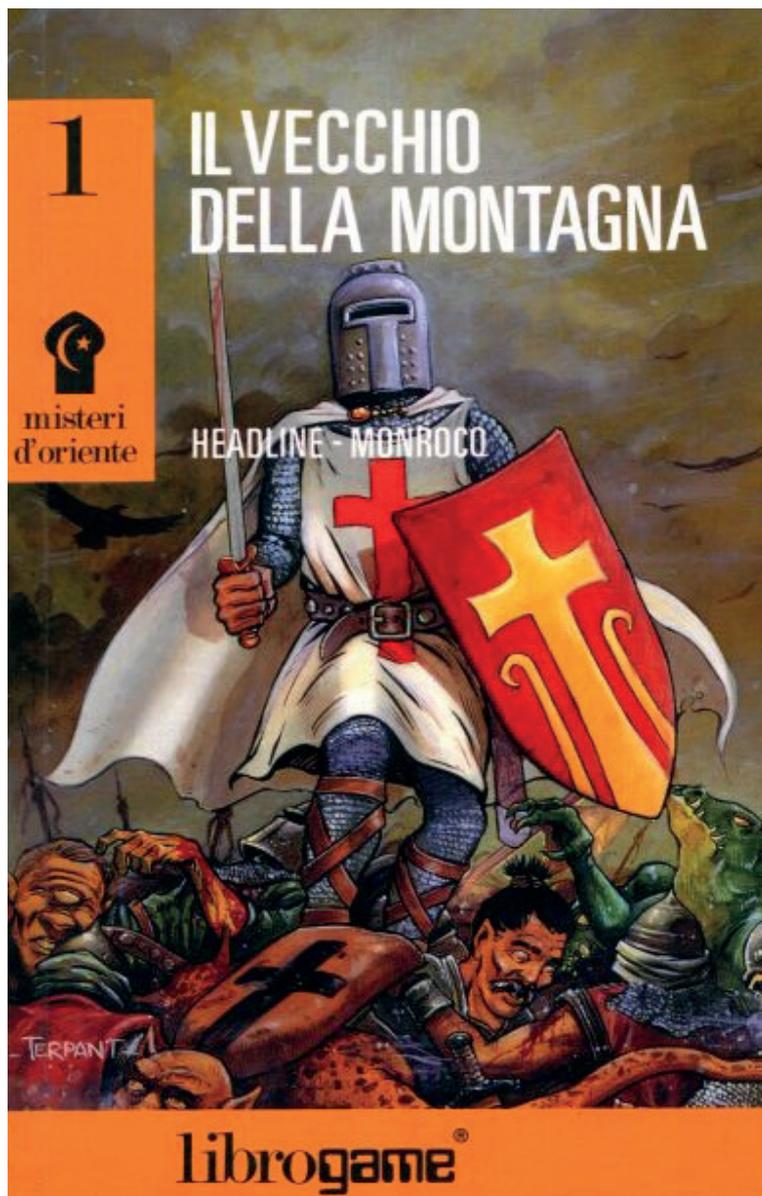
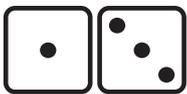
La serie, come spesso accadeva alle produzioni EL dell'epoca, aveva tanti pregi ed era proposta in formato accattivante anche dal punto di vista grafico: non mancava però di alcuni difetti. La traduzione, seppur buona, soffriva in alcuni passaggi di sporadiche incongruenze legate a una scarsa fedeltà rispetto alla controparte originale. La caratterizzazione di certe creature era discutibile, così come la declinazione italiana dei loro appellativi; il regolamento stesso soffriva di talune sviste e non mancavano i passaggi poco chiari.

Da questa consapevolezza è partito il lavoro di MS Edizioni, che ha deciso, dopo aver stretto un accordo con Hachette, di riportare in Itala *La Saga du Prêtre Jean*. L'idea era, ed è ancora, quella di avere tra le mani un prodotto ottimo che poteva essere ulteriormente migliorato. La gestione dell'operazione, e in generale di tutti i futuri passaggi relativi al mondo della narrativa interattiva che riguarderanno la casa editrice forlivese, è stata affidata a Enrico Emiliani, che sarà il curatore della collana dedicata ai gamebook. Perché, ci è già stato assicurato, Misteri d'Oriente



sarà l'operazione iniziale, ma non l'unica. Altre novità bollono in pentola, per la gioia di tutti i fan.

Senza precorrere i tempi, e rimandando alle domande rivolte a Enrico nell'intervista a seguire qualsiasi indiscrezione sul divenire, possiamo affermare che La Fortezza di Alamut (si è optato per la traduzione letterale del titolo originale, mettendo da parte lo stimolante, ma poco fedele, Il Vecchio della Montagna di "elliana" memoria) riesce a riproporre in modo encomiabile tutti i pregi



del prodotto “storico” e allo stesso tempo a migliorarne alcune caratteristiche.

La copertina del volume originale, adottata dalla EL nell'antica versione nostrana, era certamente molto bella, ma la nuova, realizzata dall'ottima Katerina Ladon, riesce a essere persino più accattivante. Meno realistica e dallo stile più “pittorico” sposa perfettamente le tematiche fiabesche tanto care alla narrazione, ed è in grado di aumentare, dal punto di vista dell'impatto visivo, la qualità del volume.

Le immagini interne sono state confermate,

e complessivamente si può considerare una scelta saggia, considerando che erano di elevato livello. Il regolamento è stato completamente rivisto e sono state sistemate imprecisioni storiche che negli anni erano state segnalate tra gli appassionati, tanto in Francia quanto in Italia, ma che non erano mai state superate, anche perché non è mai esistita una vera e propria seconda edizione. Si è cercato anche di dare uniformità e coerenza alla terminologia che definisce luoghi, personaggi, nomi geografici, mostri e creature, dopo aver constatato che le traslazioni della precedente versione EL talvolta erano molto arbitrarie e non rispecchiavano pienamente il senso dato dagli appellativi originali e le intenzioni degli autori.

Sono stati rivisti alcuni passaggi testuali, con l'obiettivo di sistemare le incongruenze, rendere più fedele la traduzione e correggere alcuni piccoli refusi rimasti dall'originale. Per fare tutto nel migliore dei modi Enrico ha deciso di avvalersi del supporto di alcuni esperti della scena interattiva italiana. Nasce da qui la collaborazione con Librogame's Land, nelle persone di Federico Bianchini, Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo.

Federico Bianchini peraltro, come molti di voi sapranno, è l'autore della trilogia conclusiva che ha portato al completamento la collana Misteri d'Oriente in Italia. La serie storica infatti doveva essere composta da 8 volumi, ma per una serie di ragioni, di stampo soprattutto economico (leggi la golden age dei gamebook era terminata e la Hachette tagliò tutti i progetti del settore) si è fermata dopo il quinto, *Gli Adoratori del Male*.

Federico, recuperando i titoli pianificati delle opere originali, ha concluso la collana facendo uscire tre volumi, a oggi disponibili in formato digitale e cartaceo su LGL. La scelta di coinvolgere Bianchini non è casuale: uno degli obiettivi di MS Edizioni infatti è quello



di provare a portare a compimento il progetto, collaborando in sinergia con Hachette allo scopo di trovare il modo di riuscirci.

Attraverso quali strade oggi è prematuro ipotizzare: ma si tratta di uno degli obiettivi principali tra quelli che si è proposto Enrico, e ovviamente c'è da sperare che questa eventualità si tramuti al più presto in una magnifica realtà.

Rispetto poi al predecessore italiano, che, secondo la linea editoriale dell'epoca, era stato diffuso in formato pocket su carta riciclata di bassa qualità (l'obiettivo era quello di contenere i costi per rendere il prodotto accessibile a i giovani ragazzi che costituivano all'epoca il pubblico di riferimento) la nuova incarnazione MS godrà di una cura e di materiali molto migliori. Si è optato per carta rifinita e di adeguata grammatura, come ormai è consuetudine nel settore, e si è anche leggermente ingrandito il libro. Il formato infatti sarà 12,8x19,8, l'opera in brossura con alette e il costo si aggirerà intorno ai 15 euro per un totale di circa 300 pagine (14,90 euro e 296 pagine per la precisione).

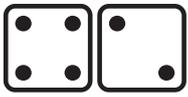
La data di lancio, come prevedibile, coinciderà con l'edizione 2019 di Lucca Comics & Games, dove MS sarà presente con molte novità editoriali, inerenti soprattutto il settore ludico dove la casa editrice emiliana è una delle più gettonate. L'obiettivo è quello di inaugurare, a Lucca, una nuova sezione gamebook da arricchire nel giro di alcuni mesi di molte altre uscite: inizialmente si parlerà di ulteriori traduzioni di classici stranieri già visti in Italia, ma non è assolutamente da escludere che in un futuro anche piuttosto prossimo si possa passare anche alla realizzazione di inediti di autori italiani.

Come potete dedurre da questo articolo introduttivo le evoluzioni in prospettiva sono moltissime, e le informazioni che abbiamo raccolto fino a oggi lasciano aperte molte



porte e ingenerano altrettanti dubbi. Proprio per questo motivo e per cercare di saperne di più, abbiamo deciso di chiedere a Enrico Emiliani di concederci un'intervista, e dissi-
pare, per quanto possibile allo stato attuale delle cose, i nostri interrogativi. Nonché, lo speriamo, di fornirci qualche gustosa anticipazione su quello che sarà il lavoro di MS, in campo narrativo interattivo, al di là di Misteri d'Oriente.

Enrico, con la sua consueta cortesia, ha accettato di farsi "torturare" da noi e di concederci l'intervista che trovate a seguire. 

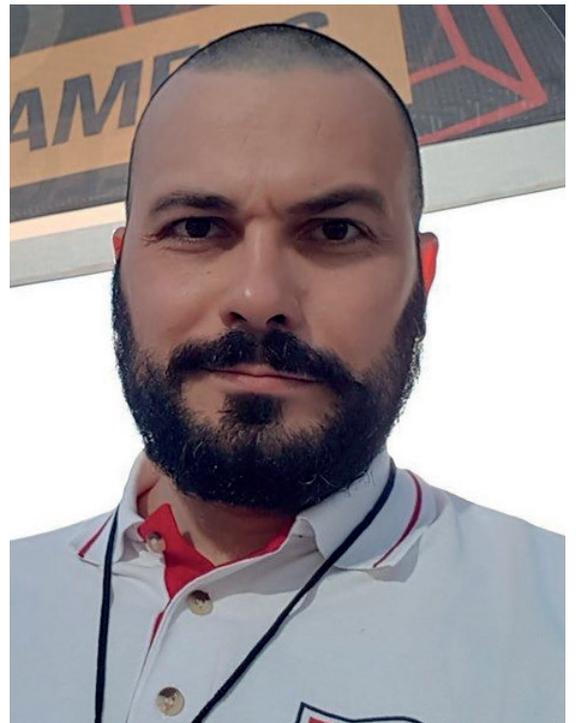


ENRICO EMILIANI CI PARLA DELLA NUOVA
AVVENTURA INTERATTIVA DI MS EDIZIONI
E CI SVELA UNA CLAMOROSA ANTICIPAZIONE

ARRIVEREMO FINALMENTE A SHANGRI-LA!

Ciao Enrico, prima di tutto un grande ringraziamento per aver accettato di lasciarti intervistare da noi e per tutte le anticipazioni sul tuo lavoro che ci hai dato in questi mesi. Ci racconti qual è il tuo ruolo in MS Edizioni e come sei arrivato a occuparti dei progetti interattivi della casa editrice?

Ciao Francesco e ciao Librogame's Land. Rispondo alla prima domanda dicendo subito che è un onore poter essere intervistato da una realtà che è sicuramente il motore della rinascita dei libri game in Italia. Lavoro in MS Edizioni da gennaio 2019 dopo un'esperienza di 4 anni in Raven Distribution, storica casa editrice italiana. Durante gli ultimi mesi del 2018 si è presentata la possibilità di coprire una posizione in MS





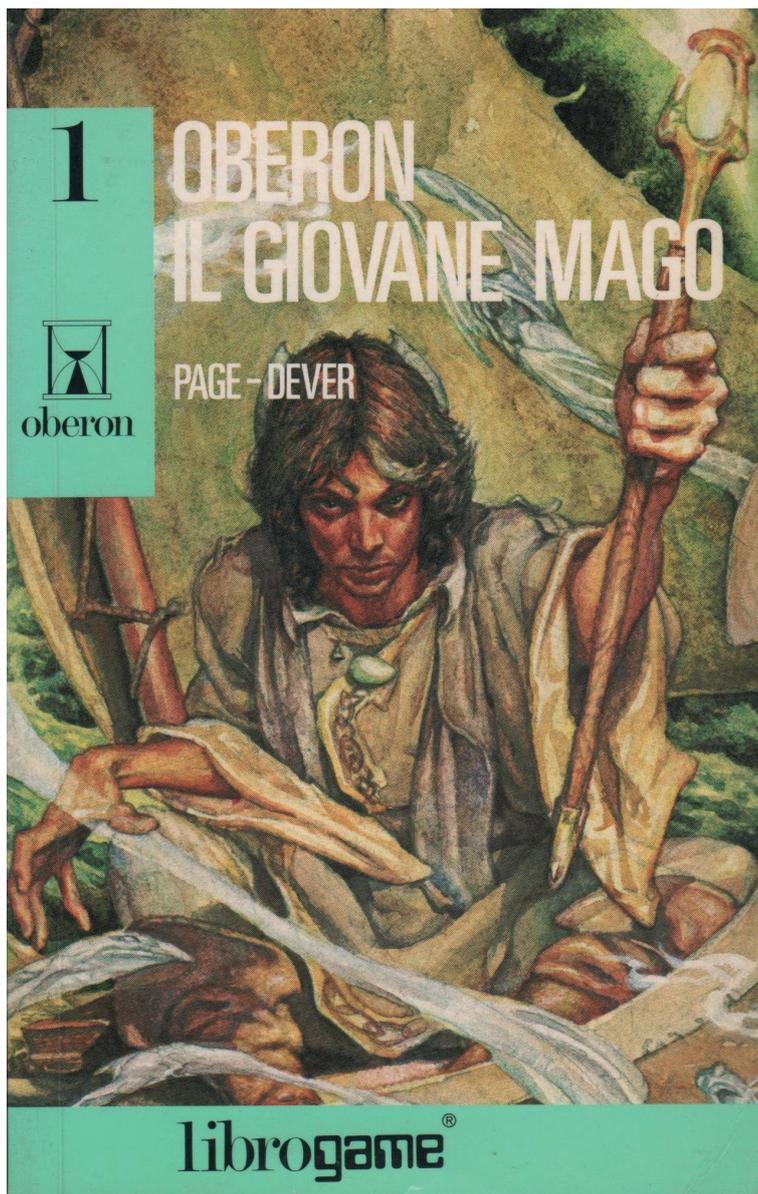
per affiancare il caro amico Paolo Veronica in merito alle localizzazioni in lingua italiana e far nascere una parte del catalogo che comprendesse i giochi di ruolo e i librogame. Visto il mio arrivo da una casa editrice che ha fatto dei libri interattivi e dei gdr il suo fiore all'occhiello, la scelta di coprire questo incarico è stata praticamente automatica

Qual è il tuo rapporto con i librogame? Quando li hai conosciuti e perché hai pensato fosse una buona idea creare una nuova collana interattiva adesso?

I miei ricordi in merito ai libri game iniziano durante la scuola media, dove un armadietto che comprendeva i romanzi che un alunno poteva leggere era presente il numero 1 di *Oberon il Giovane Mago*. Era il libro più richiesto tra i miei compagni, forse per la facilità della lettura oppure per la tematica puramente fantasy. Fatto sta che per evitare la solita "coda" nel poterlo leggere, mi sono recato in una libreria dove ho trovato una montagna di librogame diversi. Non potete immaginare la gioia nello scoprire che Oberon era solo la punta dell'iceberg di una passione che mi sarei poi portato sino ai giorni nostri. Il ricordo che avevo di quei momenti felici e della "cultura" anni '80 (che adoro alla follia) ha fatto sì che la decisione di riportare alcune delle storiche collane EL venisse da sé.

Hai delle serie e degli autori preferiti in ambito gamebook?

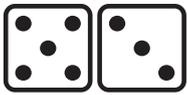
Non posso negare che Joe Dever è stato il mio autore preferito; incarnava nei suoi libri tutto quello che amavo dell'ambientazione fantasy. Ho avuto anche la possibilità di conoscerlo, scoprendo che era una persona meravigliosa e ammetto che non ho trattenuto le lacrime quando ho saputo della notizia sulla sua scomparsa: come se una parte di me se ne fosse andata. Se devo invece



scegliere una serie preferita, senza ombra di dubbio *Misteri d'Oriente* è quella che mi ricordo più piacevolmente: adoro i personaggi esageratamente epici! Citerei anche *Blood Sword* che giocavo assieme ai miei amici del mare e *Alla Corte di Re Artù* perché era veramente divertente.

Perché la tua scelta è caduta su *Misteri d'Oriente*? Cosa pensi abbia in più questa serie rispetto ad altre dell'epoca d'oro?

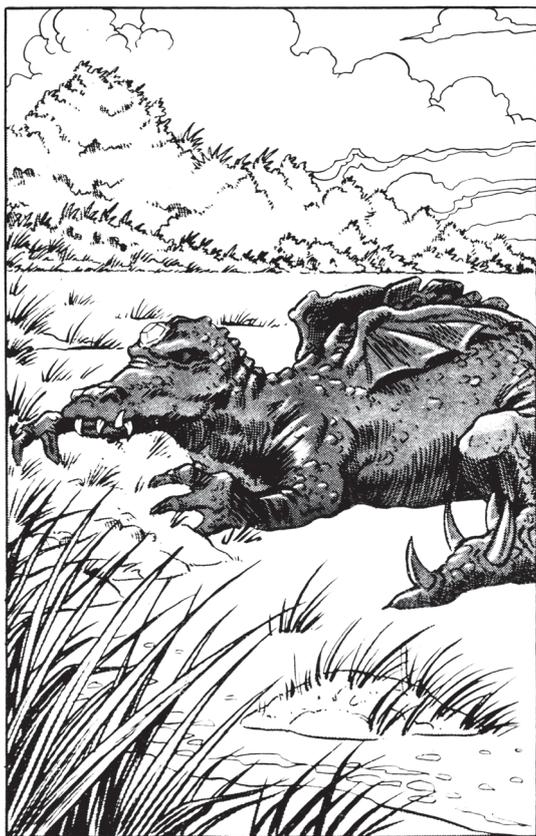
Sicuramente parte della scelta ricade sul fatto che era una delle mie serie preferite (co-



me spiegato precedentemente). Memore del viaggio di Prete Gianni e delle emozioni che mi aveva dato, mi sembrava giusto ridare vita ad una delle collane più amate dai lettori di libri game. La fusione tra personaggi e fatti realmente accaduti con quelli che erano i bestiari del medioevo sono, a mio avviso, la ricetta perfetta per vivere completamente l'esperienza del viaggio verso Shangri-La.

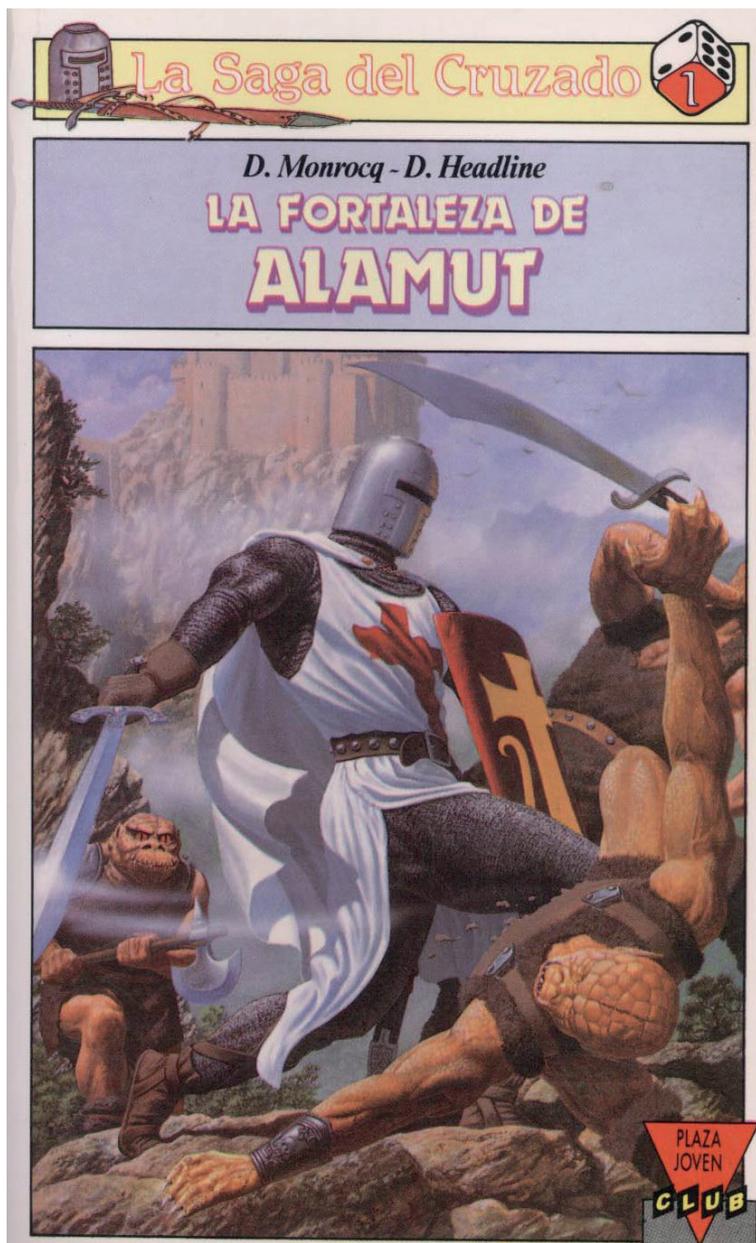
Sono state modificate alcune cose: titolo, copertina, alcuni passaggi regolamentari. Ci parli più nel dettaglio di cosa è cambiato e perché sono state fatte certe scelte?

Dal momento che avevo la possibilità di riportare Misteri d'Oriente alla luce, dopo 30 anni di polvere sugli scaffali, mi sembrava giusto rivederlo quasi completamente, sicuramente anche seguendo quelle perplessità che mi portavo dietro durante gli anni. **Partiamo dal titolo.** Come viene poi spie-



gato nella nuova prefazione dell'edizione MS, la Fortezza di Alamut era in linea con quello dell'edizione francese e spagnola. Non so ben spiegare perché EL decise di utilizzare *Il Vecchio della Montagna* (termine utilizzato e presente all'interno del libro) come titolo del numero 1. Potrebbe essere stata una scelta di marketing che a me sfuggiva totalmente. Ma, se da lettore io vedo la parola Fortezza, sono già sicuro che il Prete Gianni ha una torcia nella mano sinistra, la fidata spada in quella destra ed è pronto a eliminare la prima minaccia che si presenta dietro l'angolo.

Copertina. Con il nuovo titolo *La Fortezza di Alamut* ho riportato l'imponente fortezza al centro dell'illustrazione (cosa che era presente solo nell'edizione spagnola). Siccome è sempre stato un mio desiderio poter lavorare con la cara amica Katerina Ladon, già illustratrice per Wyrd Edizioni, Paizo e Monte Cook, non vedevo l'ora di poter affidare a lei l'inca-



rico, perché ero sicuro che avrebbe colto perfettamente l'essenza delle avventure di Prete Gianni. Già sta pensando alla nuova illustrazione per il volume 2, *l'Occhio della Sfinge*.

Regolamento. Qui i cambi sono stati innumerevoli e profondi, grazie anche all'aiuto di Federico Bianchini, Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo che conoscevano vita, morte e miracoli della collana *Misteri d'Oriente*. Erano presenti vuoti totali nelle regole e veri e propri errori. Non si capiva come segnare gli otri d'acqua nel registro, se i pezzi dell'ar-



Registro d'Equipaggiamento



Vita

max

attuale

Forza

max

attuale

Bisaccia

1. -----
2. -----
3. -----
4. -----
5. -----
6. -----
7. -----
8. -----
9. -----
10. -----

Pezzi d'Oro



Otre

contenuto

Otre

contenuto

Otre

contenuto

Registro di Combattimento

Note



matura andassero segnati nella bisaccia, l'imbarazzante regola del doppio 1 che ti uccideva istantaneamente... insomma veramente tante cose da cambiare. Con una lista di problematiche davanti agli occhi è stato più semplice operare con precisione. È stato creato un Valore Massimo per Vita e Forza, in modo che si abbia sempre traccia del limite che non si può superare con le cure. Il Registro d'Equipaggiamento ha una veste grafica nuova e presenta FINALMENTE degli spazi otre, non all'interno della bisaccia, dove è possibile segnare il contenuto e il numero di razioni disponibili. La regola del doppio 1 è scomparsa è c'era tantissima confusione con le parole guadagni, prendi, aggiungi, recuperi... punti Vita/Forza, che sono state uni-

formate. Questi sono solo alcuni dei cambiamenti apportati alla nuova edizione italiana.

Anche alcuni elementi di traduzione sono stati modificati: nomi, mostri, piccoli passaggi narrativi. Avvertivi un bisogno di maggiore coerenza con il testo originale?

Assolutamente sì! L'inesperienza di Edizioni EL in merito alla terminologia fantasy era palese e penso che anche il "trio" Bianchini-Di Lazzaro-Longo lo possa confermare. Oltre alle traduzioni sbagliate di tanti mostri e ad un uso di terminologie giusto ma non adatto all'ambientazione, ci siamo trovati davanti a oggetti che in un capitolo avevano un nome che sistematicamente cambiava in quello successivo. Un esempio sono alcuni manu-

fatti magici, in possesso di Prete Gianni, che vengono indicati per l'utilizzo come "incantesimi". Insomma, questa parte del lavoro era un disastro che ha richiesto un lavoro di editing notevole sino ad arrivare all'utilizzo di terminologie nuove, anche perché i francesi non erano esenti da questo tipo di errori

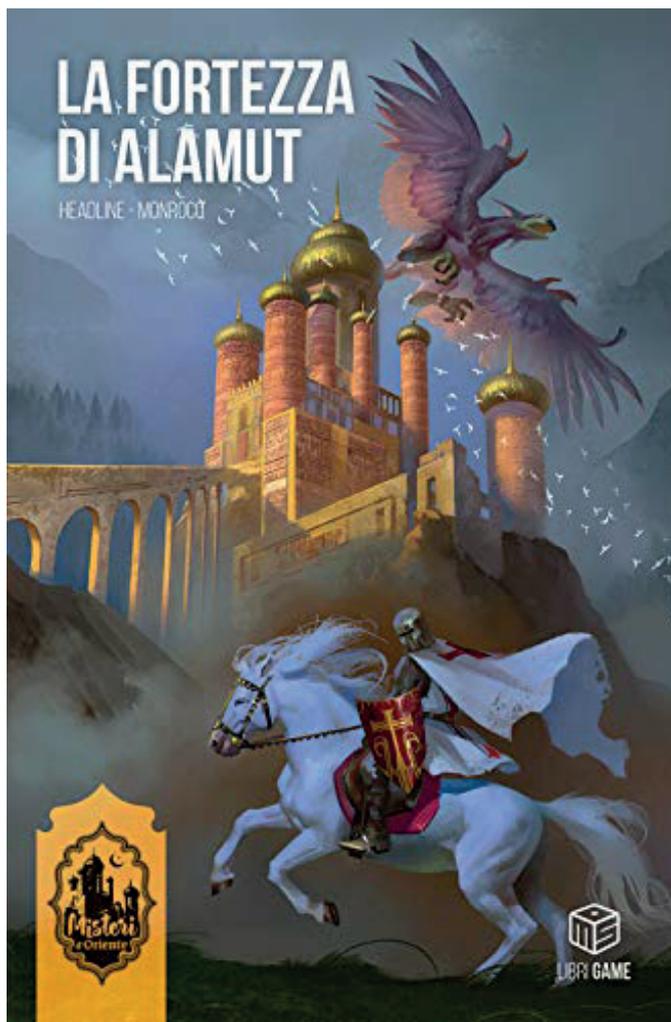
Doug Headline è l'autore principale della saga. È stato coinvolto in qualche modo in questa nuova edizione, o quantomeno l'ha "benedetta"?

Purtroppo i diritti dell'edizione sono in completo controllo di Hachette France e non è stato possibile contattare direttamente l'autore, che durante gli anni non ha mai riscritto la saga. Edizione EL, invece, ha aiutato e non poco, consentendoci l'accesso ai suoi archivi delle traduzioni di tutte le collane e intercorrendo in parte tra noi e l'editore francese.

Come ben sai uno dei rammarichi più grossi degli appassionati storici è il fatto che la collana sia rimasta incompleta. Pensi ci siano possibilità di vederla, grazie a MS Edizioni, finalmente terminata? Nel caso credi che gli autori originali possano essere coinvolti nel progetto?

Qui devo fare un piccolo spoiler che sarà poi approfondito durante Lucca Comics 2019. Sì, stiamo già lavorando per la conclusione della saga ma ci serve il benessere di Doug Headline. Hachette e MS stanno contattando la famiglia e il precedente illustratore della saga. Vogliamo e dobbiamo fare in modo che siano al corrente del progetto che già si sta avviando, per portare il Prete Gianni a Shangri-La. Ce la stiamo mettendo tutta e spero di avere maggiori informazioni entro la fine del 2019.

Perché avete deciso di rinnovare la copertina? Quella nuova è meravigliosa, ma



anche quella vecchia godeva di un certo apprezzamento.

La copertina vecchia era stupenda, non c'è che dire, ma se avessimo presentato un'edizione totalmente riveduta e corretta ma con la medesima illustrazione, penso che sarebbe parso come una riedizione che non prevedeva i cambi che tanti lettori si aspettavano. Tutte le nuove edizioni delle vecchie collane EL hanno un'illustrazione di copertina diversa da quella originale, a volte eseguita da illustratori molto conosciuti. È anche un modo per creare un ponte tra la "vecchia guardia" e il nuovo che avanza.

Prete Gianni è un personaggio fermo nelle sue convinzioni, ma allo stesso tempo



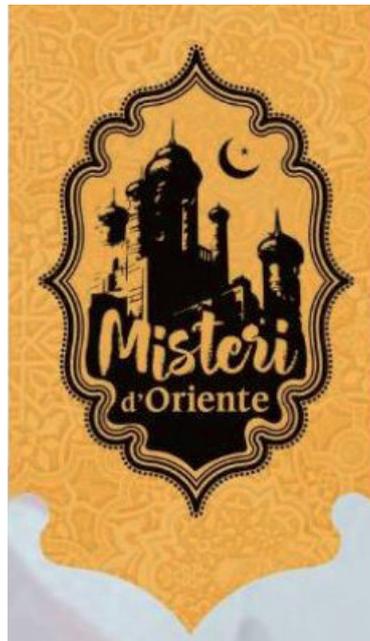
capace di capire la diversità e trarre degli insegnamenti dall'incontro con popoli e culture "altre". Non ti sembra che ci sia un messaggio molto attuale nella sua figura?

Probabilmente, ma magari mi sbaglio, Misteri d'Oriente è l'unica saga che pesca a piene mani dalla storia. Ogni volume della collana prevede situazioni e personaggi realmente esistiti e mette a confronto le idee e i pensieri di un crociato medievale, fortemente cristiano, con culture e religioni lontane dalla sua, sempre mantenendo il rispetto delle stesse. Il viaggio di Prete Gianni indica esattamente la crescita umana dell'individuo che si confronta con realtà a lui distanti, arricchendo il proprio bagaglio culturale in ogni tappa che incontra lungo la strada verso la sua meta, che probabilmente coincide con quella del protagonista: Shangri-La come metafora della felicità.

Sappiamo che in casa MS, a livello di gamebook, bolle molto di più in pentola oltre a Misteri d'Oriente. Puoi darci qualche anticipazione sui lavori futuri? C'è qualche accordo già perfezionato?

Sicuramente i libri game di Hachette rivedranno una nuova edizione italiana, partendo successivamente dalla collana Superpoteri. Mi sto già organizzando per presentare una nuova illustrazione di copertina, possibilmente fatta da un disegnatore molto famoso del panorama fumettistico americano, direttamente collegato ai supereroi Marvel/DC. Sono anche in contatto con autori di altre

storiche collane che spero di poter rivelare il prima possibile. Non solo: c'è un progetto tutto italiano già avviato di un librogame che ha l'interesse di Hachette stessa e della Spagna. Il gradino successivo è esportare finalmente le creazioni italiane a livello internazionale e fare in modo che la nuova era d'oro dei libri game si espanda anche all'estero.



Siamo alla fine dell'intervista e siamo soliti concludere i nostri faccia a faccia lasciando alla nostra "vittima" il compito di aggiungere qualcosa che non è stato detto in precedenza. Quale considerazione vuoi fare per salutare i nostri lettori? Aggiungere cose? Non saprei da dove partire visto il numero di novità che stiamo apportando alla saga e al catalogo.

Ogni collana Librogame MS avrà un suo logo personalizzato e la saga Misteri d'Oriente toccherà in piccole parti anche la mitologia lovecraftiana (cosa che era presente nel libro solo in un preciso momento). Sono sicuro che l'onda dei librogame uscirà dai confini nazionali e mi aspetto che diverse case editrici estere propongano nuove collane e riedizioni di quelle passate. Spero anche di poter lavorare ancora più a stretto contatto con Librogame's Land e con le sue creazioni editoriali. Ultime due cose. Vi aspetto allo stand MS Edizioni e alla conferenza sul catalogo gdr/Librogame MS durante Lucca Comics 2019, dove sveleremo tutte le novità 2020. Inoltre iniziamo il lavoro sul volume 2 di Misteri d'Oriente il mese prossimo e finalmente si ritorna a spolverare piramidi egiziane. 