

## Club, sculture, videogiochi: il Supremo Maestro Ramas non si è fatto mancare proprio nulla

# Il marketing ai tempi di Lupo Solitario

**Il materiale più ambito dai collezionisti ma più introvabile è quello originale della genesi della serie**

di Aldo Rovagnati

“La pubblicità è l’anima del commercio” diceva qualcuno, quindi perché la serie di librogame più famosa del mondo avrebbe dovuto far eccezione nel suo periodo di massimo splendore?

Tutti conoscono i classici 28 libri costinati e non editi dalla EL, gli anglofoni conosceranno le varie versioni Red Fox, Sparrow e Beaver ma... Forse non tutti sanno che attorno al Ramas negli anni Ottanta e Novanta fu costruita una vera e propria operazione di marketing e merchandising: vuoi le ciabattine griffate di Lupo Solitario? Eccole! Vuoi l’accendino firmato da Vonatar? Pronti! Vuoi il set di pentole delle cucine del Monastero? Chiama lo...

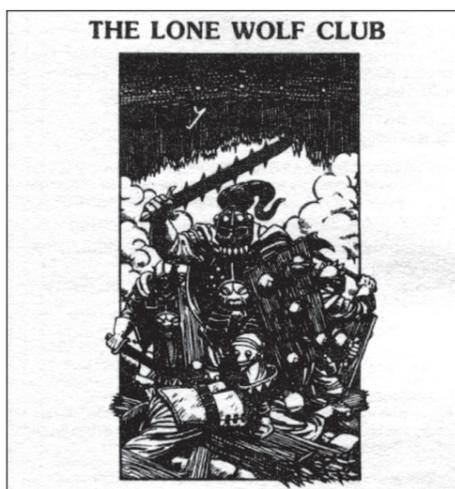
0898-555-525

Ebbene sì, chiamando questo numero si poteva giocare un’avventura di Lupo Solitario... Al telefono. Due le avventure giocabili: The Fortress of Doom e The Forbidden Tower, quest’ultima parte della Joe Dever’s Phone Quest, una serie di cinque avventure telefoniche dalle più svariate ambientazioni, dai vampiri all’antico Egitto.



Ok, effettuata la chiamata, giocata l’avventurina, ma se non fai parte del Lone Wolf Club, beh, non sei proprio nessuno. Per iniziativa dello stesso Dever e della casa editrice inglese Beaver, spedendo un semplice coupon, era possibile entrare a far parte di questo prestigioso circolo e ricevere periodicamente una Newsletter cartacea, con lettere dei fan, focus sui libri pubblicati e sul regolamento della serie, anteprime sulle uscite successive e promozioni pubblicitarie. L’operazione durò dal

1985 al 1996, poi purtroppo cessò lasciando molti degli appassionati odierni sfigati per l’eternità, non avendo mai fatto parte del Club...



Ci si può comunque consolare volgendo le mire collezionistiche verso altri oggetti dell’universo Ramas, per esempio le miniature edita dalla Warhammer (codice: Citadel C41), raffiguranti Lupo Solitario e una serie di altri personaggi come Vonatar, i Giak, l’Helgast, un Vordak, il Principe Pelathar, e altri ancora.



Essendo le miniature della Warhammer di difficile reperibilità, ci si può sempre orientare sulle miniature editate recentemente dalla Mongoose, non romantiche come le sue antenate ma comunque apprezzabili. E se poi la miniatura va stretta, ci si può sempre imbarcare nell’impossibile missione di recuperare una delle sculture del maestro Roger Andrews, al modico prezzo dell’epoca (metà ‘80) di 79 sterline! Altezza 8,5”, si può scegliere tra il Grande Maestro Lupo Solitario,

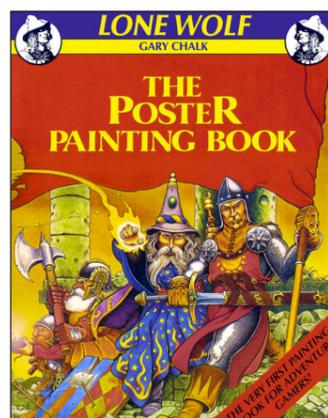
Alyss, Viveka, Banedon e Bo’Sun (?).

Che anni felici! Gli amanti del Lupo della prima ora godettero di ogni tipo di suppellettile relativo al loro eroe: T-shirt, pullover e Graphic Novels veramente di ottima fattura,



come i conosciuti The Magnamund Companion, The Skull of Agarash (tradotti entrambi in italiano dal team di Lgl) e il meno noto Lone Wolf 10th Anniversary Calendar del 1994, una autentica chicca celebrativa del decimo compleanno della saga di Dever, con illustrazioni esclusive di Peter Andrew Jones e Gary Chalk.

A proposito di illustratori, non si può dimenticare di citare il rarissimo Lone Wolf Poster Painting Book, un album edito nella prima metà degli anni Novanta contenente disegni in bianco e nero del maestro Chalk, con sette poster esclusivi da colorare, e il recente Heroes & Villains di PAJ (2008), una raccolta delle cover della saga disegnate dall’artista inglese e sue illustrazioni usate per altre serie di librogame.



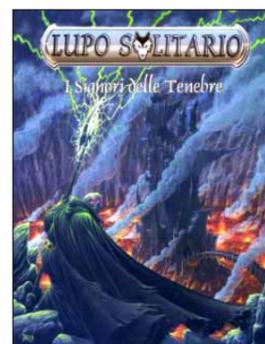
All’inizio dell’articolo si è parlato di avventure telefoniche, ma il mondo progredisce, si evolve, e le nuove tecnologie la fanno da padrone! Potevano quindi mancare videogame dedicati al Maestro Ramas? Certo che no! Le prime furono, nel 1985, due avventure per ZX Spectrum, Flight from the Dark e Fire on the Water

(tratti dai librogioco omonimi); successivamente, nel 1991 fu il turno di The Mirror of Death per Commodore 64 (venduto a scopo promozionale con il volume 13 della saga) fino ad arrivare alle più recenti trasposizioni di librogame per Nintendo DS, e il videogame di prossima uscita della Ksatria Gameworks, supervisionato dallo stesso Dever.



Non si poteva escludere il mondo dei giochi di ruolo, con lo scenario dedicato al Lupo edito per primo dalla francese Gallimard, al quale si aggiungono le espansioni Magia del Magnamund e I Signori delle Tenebre. In Italia questi rolegame sono stati ripresi e ripubblicati tradotti dalla scomparsa Edizioni Folli.

Dai giochi di ruolo ai romanzi, ambientati nel magico mondo del Magnamund e sviluppati dallo stesso Dever e dal suo amico John Grant: in Italia furono ripresi parzialmente dalla serie Librofantasy della EL e poi integralmente dalla Armenia.

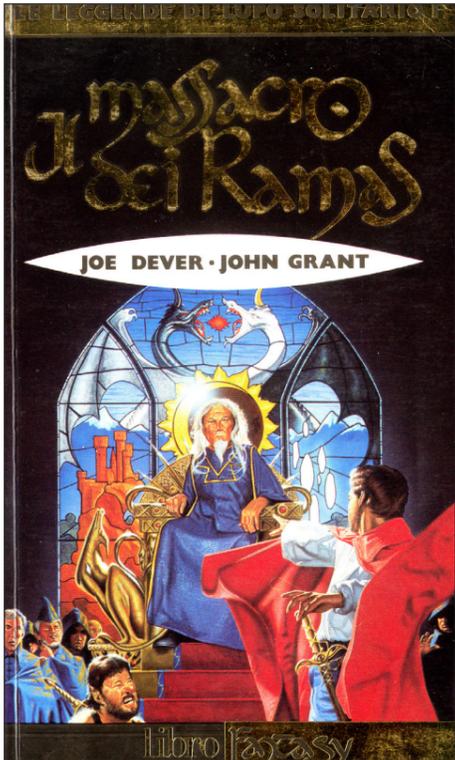


In inglese editi dalla Mongoose, e in attesa di essere tradotti in italiano, si trovano anche due recenti avventure intitolate The Dragons of Lencia e Glory and Greed, primi episodi di due trilogie con soggetto il regno

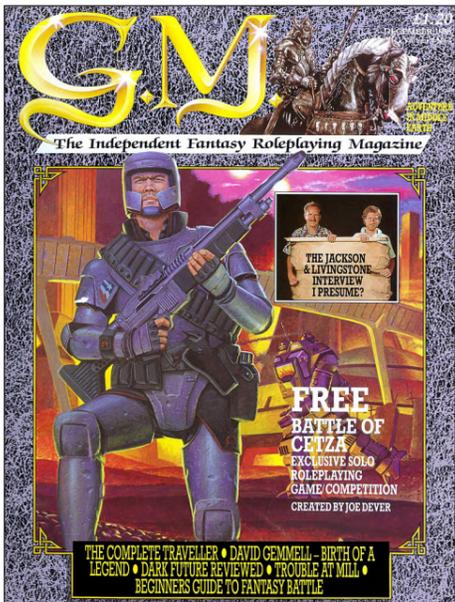
# Il marketing ai tempi di Lupo Solitario

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

di Lencia la prima e l'avvento degli Agarashi la seconda.



Discorso a parte merita The Battle of Cetza, mini-avventura in formato librogame tratta dal decimo volume, Le Segrete di Torgar, e contenuta nella rivista Game Master numero 4.



In ultimo è opportuno citare, dal benemerito sito inglese Project Aon, la

possibilità di gustarsi pezzi assolutamente unici della storia della saga di librogame più famosa del mondo: il materiale originale (lettere, disegni, bozze di mappe, eccetera) della genesi delle prime storie del Lupo, dello stesso Dever passando per artisti come Chalk, Williams, Jones e altri.



Purtroppo questi introvabili documenti sono in mano di collezionisti stranieri che non molleranno l'osso tanto facilmente...

Beh, meglio spiccare il volo... verso altri obiettivi collezionistici! In allegato diapositiva originale di collezionista compulsivo pronto a spiccare il volo nell'interpretazione di Brian Williams.



Si conclude la serie Misteri d'Oriente con tre fan fiction

# E il Prete Gianni arrivò a Shangri-La

di Federico Bianchini (Djmayhem)

Chi segue da tempo il forum di Librogame's Land conosce il progetto LibriNostri, dove i fan si cimentano di propria volontà nella realizzazione di librogame propri e traduzioni di inediti in Italia. La serie Misteri d'Oriente è una delle più quotate tra quelle pubblicate dalla EL ma tutti i lettori sono rimasti con l'amaro in bocca scoprendo che non avrebbe mai visto la conclusione.

Ora per tutti gli estimatori del Prete Gianni e delle sue avventure sarà possibile leggere e vivere l'epilogo della sua interminabile odissea. Le ultime notizie dell'eroe crociato risalivano al 1990, data della pubblicazione del numero 5 "Gli adoratori del Male": nell'India del V secolo a.C. alle prese con i Thug, i feroci adoratori della dea Khali; sconfitta la setta di assassini ebbe notizia da un delegato cinese di una nuova corrente filosofica che stava nascendo nel suo impero, i cui maestri avrebbero potuto dargli le giuste indicazioni per raggiungere l'oggetto della sua ricerca: Shangri-La.

Il sesto volume parte esattamente da dove si concludeva il precedente, con il Prete Gianni in viaggio attraverso l'India settentrionale e diretto verso l'impero cinese, in un periodo storico molto turbolento, in cui gli stati feudali si dichiaravano guerra l'un l'altro e l'imperatore aveva perso gran parte del suo potere e carisma. Questo sarà solo l'inizio di quella che si può definire trilogia conclusiva della serie, che cerca comunque di mantenere il medesimo spirito dei precedenti volumi, affondando le radici nei miti e nelle leggende dell'Asia misteriosa e traendo ispirazione da opere letterarie storiche ed esoteriche del XIX e XX secolo che hanno alimentato i misteri attorno a questa terra: da Elena Petrovna Blavatskij a René Guénon, da James Hilton a Ferdinand Antoni Ossendowski, senza

dimenticare Howard Phillips Lovecraft, che trasse spesso ispirazione per i suoi racconti dalle terre orientali.

Non si può certo affermare che questa "trilogia conclusiva" sia quella che Doug Headline e compagni avevano in mente, ma è comunque una conclusione in linea con i libri della serie già pubblicati, che offre un finale che soddisferà i lettori e sopperisce al vuoto letterario di una serie mai conclusa.

Di seguito le sinossi dalle "quarte" di copertina dei libri.

## Volume 6 - NEL PAESE DEI DRAGONI

Un viaggio pericoloso che ti condurrà dall'India misteriosa all'antica Cina, in periodo storico di guerre civili e terre selvagge abitate da barbari, predoni e stregoni. La soluzione migliore è quella di aggregarsi ad un gruppo di mercanti e viaggiatori per raggiungere lo stato di Lu dove vive un uomo saggio la cui corrente di pensiero sta stravolgendo l'intero impero cinese...

## Volume 7 - IL DESERTO DELLA MORTE

La nuova tappa del tuo interminabile viaggio ti conduce nella capitale dell'impero Cinese, alla ricerca del mago Temujin, unico a conoscere il segreto per varcare il cancello del leggendario Regno di Agarthi, la cui leggenda vuole che si trovi all'interno del Ge Bi, il Deserto della Morte, il cui orrore è talmente grande che non può essere descritto da parole umane...

## Volume 8 - SHANGRI-LA!

Grazie al Re del Mondo vieni proiettato nel Tibet del XV secolo, dove il lama Je Tsongkhapa ha fondato il primo monastero dell'ordine Gelug.

Egli è l'unico che possa aiutarti nel percorso spirituale che ti permetta di aprire il "terzo occhio" e trovare così la strada per Shangri-La.

Ma prima dovrai affrontare una forza antica e malvagia che minaccia la pace e la serenità della lamaseria.



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Uuuuu! Avete visto il mio buon vecchio compare di bevute Gioacchino Dever come monetizzava dalla sua creatura letteraria? Harrrr! Così si fa! Ecco perché ho deciso di lanciare anch'io una serie di prodotti di merchandising legati alla mia ineffabile figura! Passo brevemente a illustrarveli. Miniatura del Pazzo: 10 euro. Portachiavi-mannaja in acciaio inox: 18 euro. Set di pantofole puzzolenti indossate (a lungo, ve lo assicuro! Harrr!) e autografate dal Pazzo: 400 euro. Bisaccia Adidas: 49 euro. Cappellino

in feltro con piuma: 36 euro. Tunica di lana: 60 euro. Mantello: 34 euro.

Questo per quanto riguarda l'abbigliamento e l'apparance, harr!!! Ci sono poi prodotti accessori, come i pratici cicorioni sottolio che come sapete sono la mia specialità culinaria!

Tra le altre importantissime feature, l'album di figurine con le donne da me conquistate (zero, almeno con metodi leciti harr!) e il Blog del Pazzo, con le mie più indegne elucubrazioni.

L'indirizzo? Non ve lo do e vi sfido a trovarlo, har har! Al vincitore ricchi premi e cotillons!!!

**Librogame's Land Magazine**

**Presidente**  
Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)  
prodocevano@librogame.net

**Caporedattore**  
Alberto Orsini (Dragan)  
dragan@librogame.net

**Hanno collaborato:**  
Aldo Rovagnati (Ald)  
ald@librogame.net  
Federico Bianchini (Djmayhem)  
zoraide@tiscali.it

---  
Testata in attesa di registrazione  
magazine@librogame.net

**Librogame's Land Magazine**