

Librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XVIII
(183)
marzo
2023



VINCENT BOOKS E PRIULI VERLUCCA RILANCIANO LE SUE OPERE

IL NUOVO CORSO DI HERBIE BRENNAN

**INTERVISTA A MATTIOLI
E STANCHI**

I retroscena del ritorno
dell'irlandese

LE SIGNORE DEL LIBROGAME 2

Camilla, Ersilia, Giada e Katerina,
il LG visto da ogni angolazione

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Retrospectiva su Grailquest che dopo anni torna in Italia

IL TRIONFO DI PIP

di Jonny Fontana

Il “rinascimento” dei librogame in Italia è, sin dall’inizio, stato composto da due distinti fenomeni: da un lato, la fioritura di un sempre più ricco vivaio di talenti nostrani e dei conseguenti volumi inediti; dall’altro, il recupero e la riedizione delle serie estere di maggior successo già pubblicate anni fa sotto l’egida di EL.

Tra queste ultime, impossibile non citare Lupo Solitario che è anche l’unica serie a poter vantare, in un certo senso, una continuità di pubblicazione quasi ininterrotta negli ultimi trent’anni, con il passaggio dei diritti di pubblicazione da EL a Vincent Books/Raven Edizioni e la riproposizione dei volumi in edizioni di lusso.

Unitamente a Lupo Solitario, la serie di librogame per eccellenza, Vincent ha riportato in Italia anche le serie ad essa collegate, quali Oberon (con il nuovo header “Il mondo di



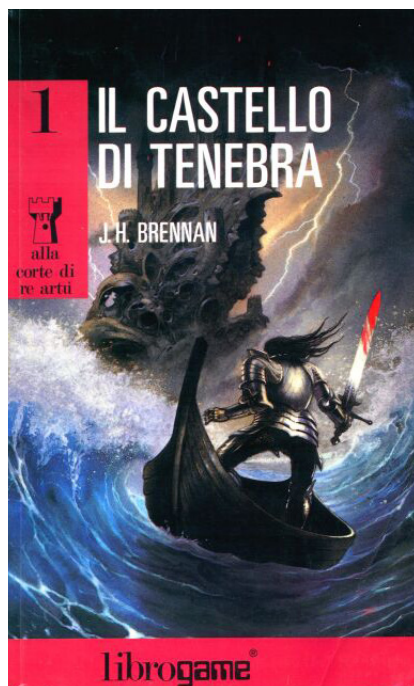
Lupo Solitario – Grey Star) che ne condivide l’ambientazione e Guerrieri della Strada (rititolata “Freeway Warrior – Il guerriero della strada), che ne condivide invece l’autore.

Dopo il tentativo di Magazzini Salani di riportare in auge la collana di librogame Fighting Fantasy (già nota in Italia con il titolo Dimensione Avventura), i diritti per una nuova edizione anche di questa serie, Sortilegio compreso, sono passati a Vincent. Inoltre, lo scorso anno ha fatto il proprio debutto sugli scaffali, con l’uscita del primo numero la riedizione di Oltre l’Incubo (in originale “Forbidden Gateway”), breve serie horror che vanta un ristretto ma appassionato pubblico.

L’ultimo “colpaccio” di Vincent riguarda una serie che, per toni, si discosta nettamente da quelle elencate sin qui: stiamo infatti parlando di Alla Corte di Re Artù (o GrailQuest in originale), dell’eccentrico Herbie Brennan.

Contrariamente a quanto il titolo altisonante potrebbe lasciar intendere, non ci si trova dinanzi a una collana di librogame con una ricostruzione storica puntigliosa, da tono epico e neppure ad una cerca del Sacro Graal, bensì in queste pagine è contenuta una rivisitazione della materia di Bretagna che sprizza humor britannico da tutti i pori.

Che non si tratti di una serie di librogame che si prenda troppo sul serio è chiaro sin dalla prima pagina: ogni volume, infatti, è scritto come se si trattasse di un incantesimo lanciato dallo stravagante (e smemorato) mago Merlino, con l’effetto di teletrasportare la coscienza dell’incauto lettore nel corpo di Pip – nella scelta del nome Brennan si è ispirato all’omonimo protagonista di Gran-

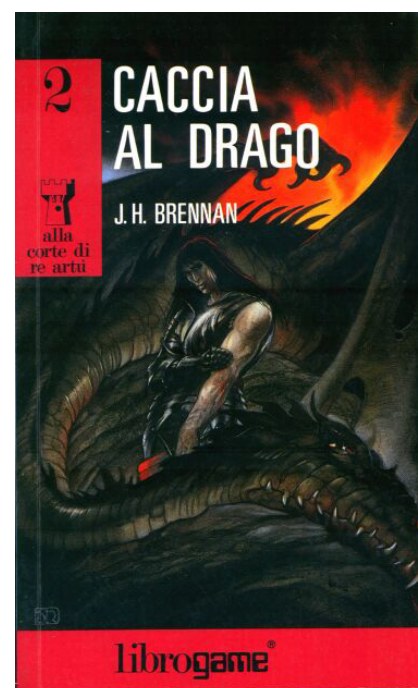


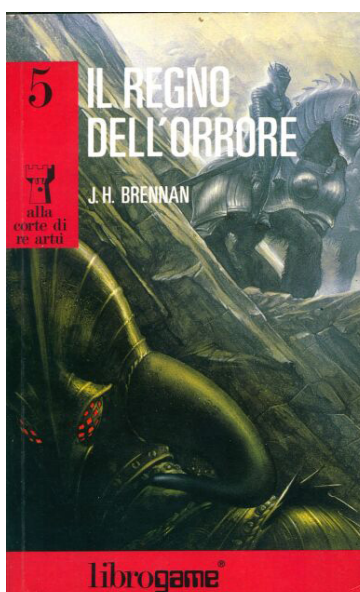
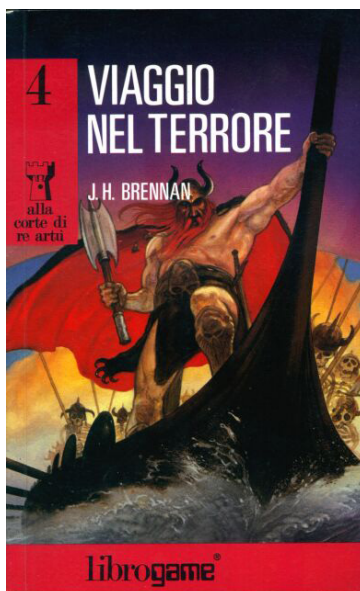
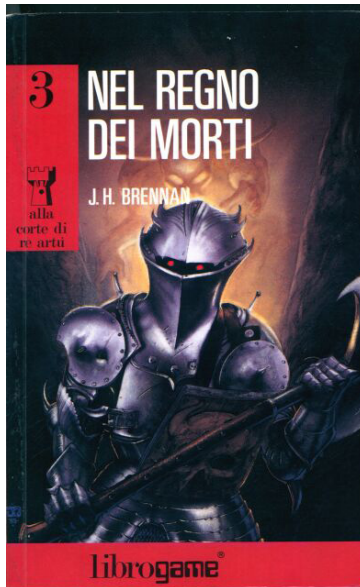
di Speranze di Charles Dickens -, valente giovane in grado di risolvere ogni problema del regno di Avalon meglio dell’intera schiera dei cavalieri della Tavola Rotonda (da notare come il nome del protagonista sia neutro e come il suo genere non sia mai specificato).

Già questo incipit dovrebbe essere sufficiente per farci capire cosa ci aspetta: una rappresentazione dis-

sacrante dei miti di Camelot, specialmente di mago Merlino, che sarà il mandante di quasi tutte le nostre avventure. Ma Brennan non risparmia punzecchiature nei confronti di nessuno, dallo stesso Re Artù, a Lancillotto, a Re Pellinore, persino Excalibur... tutti i maggiori protagonisti del ciclo bretone sono qui ripresi in chiave umoristica, ma senza mai scadere nel grossolano o nel volgare, a riprova di quanto la pena dell’autore sia eccellente, in grado inoltre di approcciarsi a diversi generi.

James Herbie Brennan, classe 1940, è infatti autore di più di 100 libri tra saggi, romanzi e librogame, in maggior parte dedicati al tema della magia e dell’esoterismo. Tra i librogame, oltre alla serie di maggior successo che è senza dubbio Alla Corte di Re Artù, si segnalano le meno note Fire*Wolf e





Horror Classic (che ha recentemente ricevuto una nuova edizione italiana) nonché l'ancora inedita in Italia Adventure Gamebooks, collana di libro-game storici.

Tutti i librogame elencati (eccezion fatta per Fire*Wolf, che è rivolta ad un pubblico più adulto, sia per temi sia per stile di scrittura) hanno in comune l'ironia di Brennan che permea ogni pagina, ma che raggiunge l'apice in questa collana, che non a caso è la preferita del pubblico: alcuni personaggi sono assurti a veri e propri "meme" ante-litteram, primo fra tutti il famigerato Demone Poetico, imprescindibile presenza in ogni volume della serie.

La collana di Alla Corte di Re Artù si compone di ben otto libri, cosa che la rende tra le serie più longeve di quelle facenti parte della scuderia EL. Il sistema di gioco è tutto sommato molto semplice e si compone di poche regole, comuni a tutti i volumi: il nostro Pip dispone di alcuni Punti Vita, il cui numero è stabilito tirando due dadi, sommandone i numeri e moltiplicando per otto il risultato (il che conduce ad avere una forbice di valori piuttosto ampia, che va da 16 a 96). I combattimenti si risolvono a suon di dadi: per colpire è necessario fare un certo numero con il lancio di due dadi, solitamente pari a 6 o a 4 se siamo in possesso della nostra fidata Excalibur Junior – una spada parlante che diventerà nostra fidata compagna di viaggio –, infliggendo un numero di danni pari alla differenza fra il numero uscito ai dadi e il numero per colpire.

Superare i nemici è possibile anche

tramite metodi alternativi al combattimento e meno pericolosi, ma veramente difficili: si può tentare una Reazione Amichevole, cosa che avviene lanciando tre dadi per il nemico e un solo dado per noi e ottenendo con quest'unico dado un risultato inferiore alla somma dei tre dadi del nemico, oppure provare con la Corruzione, possibile solo con alcuni nemici e la spesa di determinate quantità d'oro, nonché con l'ottenere 8 o più con il lancio di due dadi, pena l'aver sprecato inutilmente il nostro oro.

Infine, per recuperare i preziosi Punti Vita, sarà possibile anche decidere di riposarsi, rischiando però di addormentarsi e di finire nel pericoloso Mondo dei Sogni. In qualsiasi momento in cui non si è impegnati in combattimento, infatti, si può decidere di lanciare un dado: ottenendo un punteggio di 5 o 6 potremo recuperare tanti Punti Vita pari al lancio di due dadi, mentre con un punteggio da 1 a 4 finiremo nel Mondo dei Sogni, un'appendice in fondo al librogame, a sua volta suddivisa in paragrafi dove sono presenti eventi assurdi e imprevedibili, che possono essere sia positivi sia negativi.

Indimenticabile, poi, il paragrafo 14, paragrafo di "morte" a cui conducono tutti gli esiti negativi di ciascun volume. Se mai ci dovessimo trovare a questo paragrafo, significa che la nostra avventura si è conclusa prematuramente e dovremo ricominciarla da capo, armati di maggiore conoscenza.

Praticamente in ogni avventura sono poi presenti delle regole uniche e particolari, applicabili solo in quel

caso, che contribuiscono a rendere ogni libro un episodio memorabile e assai diverso da giocare rispetto agli altri.

Tuttavia, alcune di queste regole sono talmente complicate o assurde che finiscono per creare non pochi problemi al giocatore che intenda seguirle pedissequamente. I maggiori contendenti per questa categoria sono i volumi *Caccia al Drago*, *Il Regno dell'Orrore* e *il Regno del Caos*. Il primo dei tre sembra essere funestato da diversi errori e sviste, con collegamenti sbagliati tra un luogo e un altro; ne *Il Regno dell'Orrore* è necessario visitare numerose volte la casa di Merlino, dove è facilissimo morire per un semplice lancio di dadi sfortunati; ne *il Regno del Caos*, infine, è l'intera sezione del piano astrale ad essere letale per il povero Pip, con il rischio di affrontare più e più volte i medesimi avversari.

In fondo, la presenza di tali problematiche non stupisce troppo quando si apprende, come ammesso dallo stesso Brennan, che nessuno dei volumi di *GrailQuest* è mai stato veramente testato da qualcuno. I libri della serie vennero scritti al ritmo di uno al mese, dato che la consulente editoriale di Brennan temeva che il successo dei *librogame* fosse un fuoco di paglia destinato a spegnersi rapidamente, pertanto oltre all'autore nessuno si è mai preso la briga di ricontrollare i percorsi.

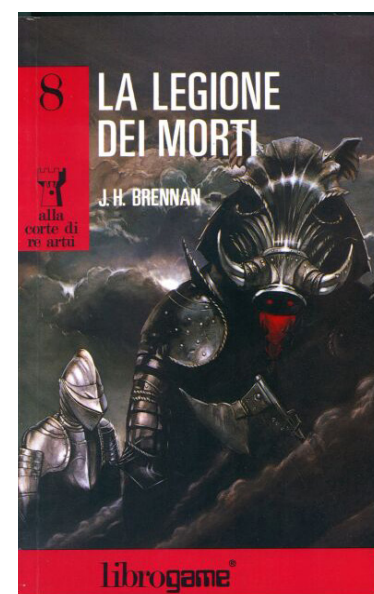
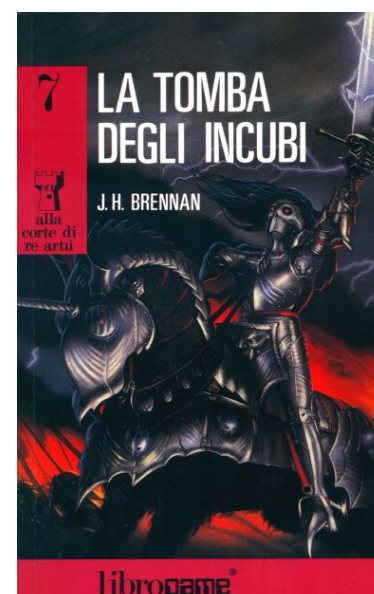
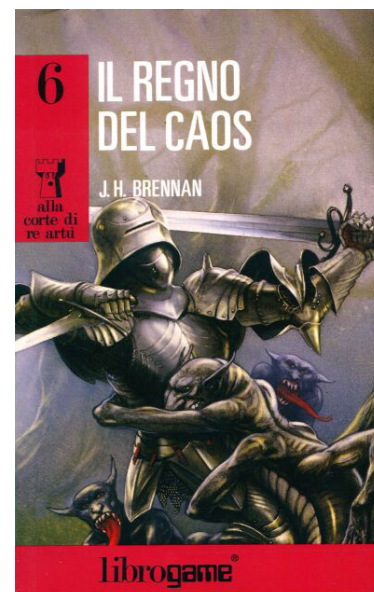
Va poi aggiunto che la traduzione italiana della serie è passata davvero per troppe mani, mettendoci spesso del suo per complicare le cose. Ad esempio, una traduzione troppo let-

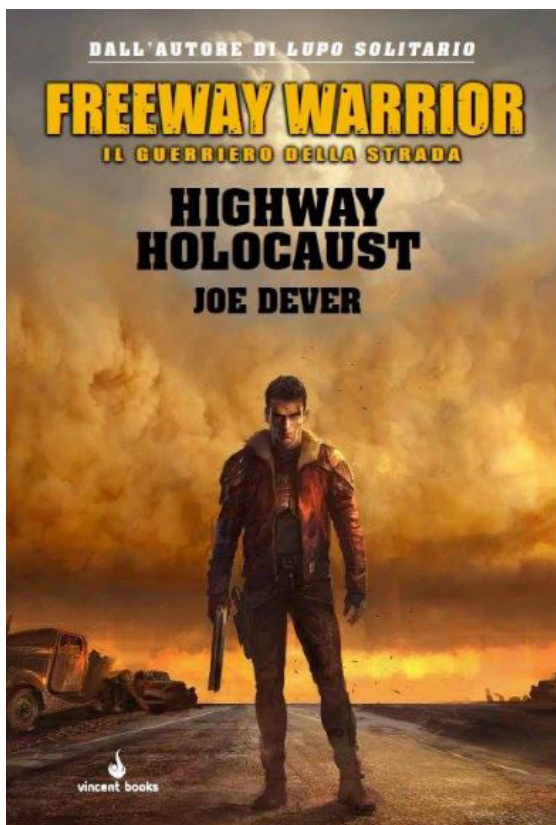
terale della frase idiomatica inglese "dead right" fa venire meno un indizio necessario a trovare la giusta direzione; ancora peggio, l'aver immotivatamente modificato il nome di una "vergine di Norimberga", in originale chiamata Freda, con Pizzichina, rendendo impossibile la risoluzione di un enigma ad esso legato. Accanto a questi orrori di traduzione, si trovano invece adattamenti molto attenti a rendere il testo godibile per un lettore italiano (come avere sostituito la citazione ad una poetessa umoristica inglese, Pam Ayres, il ben più riconoscibile Gianni Rodari) senza snaturarlo, dando così una traduzione "schizofrenica" alla serie.

Fortunatamente, la riedizione sotto l'egida Raven sarà gestita da un team di esperti ed appassionati, in modo da garantire la continuità della traduzione da un libro ad un altro, nonché assicurare la maggiore fedeltà possibile al testo originale, senza perdere l'ottimo lavoro di adattamento già effettuato dalla precedente traduzione nei volumi più brillanti della serie.

Piccolo auspicio personale: solitamente Raven dimostra una spiccata fedeltà ai titoli originali dei *librogame*, pertanto non posso che sperare che la nuova collana non presenti due volumi con la parola "morti" nel titolo e addirittura tre con la parola "regno"!

L'operazione editoriale è ancora nelle sue fasi iniziali, tuttavia abbiamo chiesto al curatore della sezione *librogame* di Vincent/Raven, Francesco Mattioli, (la nuova serie avrà una differente curatrice della nuova





serie, Silvia Samorì) di illustrare meglio cosa potremo aspettarci dal ritorno di Pip sugli scaffali.

INTERVISTA A FRANCESCO MATTIOLI

Quando è maturata la volontà di recuperare e riportare in Italia l'iconica serie di Brennan? Vi sono state difficoltà o imprevisti?


La volontà è nata presto, già dalle prime discussioni Alla Corte di Re Artù era una serie che avremmo voluto pubblicare, perché assieme a Lupo Solitario, Oltre l'Incubo e Sortilegio, è una delle serie classiche che abbiamo amato di più. Se abbiamo scelto di aspettare è per due motivi. Prima di tutto Lupo Solitario ha assorbito per anni le nostre energie e, ora che sta per concludersi, possiamo permetterci di dedicarci a nuove serie. Inoltre, prima di pubblicare una serie che è in sostanza una parodia del genere, a mio parere era ne-

cessario avere a catalogo un certo numero di serie classiche, in modo che la parodia fosse calata in un contesto. Oggi ci sembra che i tempi siano maturi per riproporla. Non abbiamo incontrato particolari difficoltà nell'acquisizione. Abbiamo contattato l'agente di Herbie Brennan e abbiamo fatto una proposta che è stata accettata rapidamente.

La riedizione avrà le medesime caratteristiche "deluxe" degli altri librogame Vincent? Ci sarà una nuova traduzione, con delle nuove illustrazioni?

Sì, l'idea è sicuramente di fare un'edizione deluxe come per Lupo Solitario. Stiamo ancora valutando i dettagli ma abbiamo già contatti con possibili illustratori e, per quanto riguarda la traduzione, Silvia Samorì, che curerà l'edizione, sta confrontando le traduzioni EL con il testo originale. In certi casi, come per Lupo Solitario, abbiamo trovato indispensabile commissionare una nuova traduzione, in altri casi, come per Oltre l'Incubo, la traduzione originale era molto buona ed è stata solo modernizzata e corretta con una nuova revisione. Nelle prossime settimane valuteremo quale sarà la scelta migliore.

Alcuni librogame della serie presentavano alcuni problemi di giocabilità, che li rendevano quasi impossibili da completare se seguiti alla lettera: interverrete anche su questi aspetti?

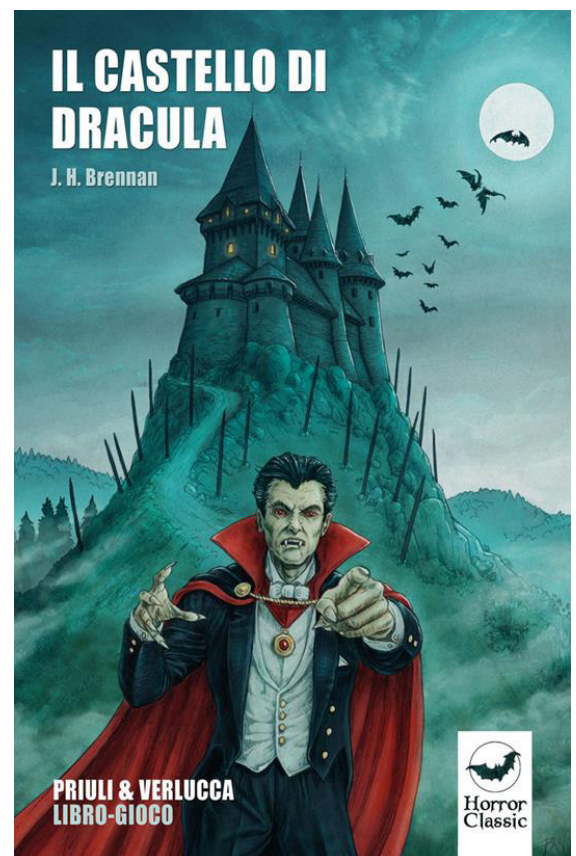
L'ingiocabilità era una caratteristica della serie e credo che in qualche misura dovrà essere preservata. Sicuramente faremo un controllo approfondito e correggeremo eventuali errori di traduzione o, per quanto ci è permesso, nel testo originale. Al momento però non posso garantire che certe parti non fossero impossibili per volontà dell'autore... onestamente, giocandoci, ho avuto diverse volte questa impressione. 

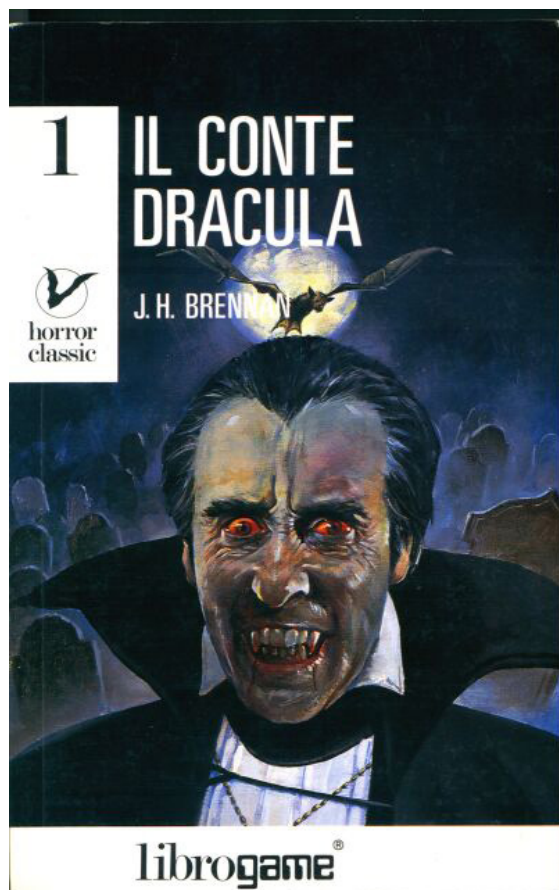
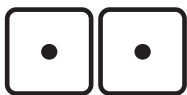
Il direttore Alessandro Stanchi torna sulla scena interattiva e a Lgl Mag svela le cifre senza lesinare “bacchettate”

L'ESORDIO DI PRIULI & VERLUCCA

di Alberto Orsini

Irrompe, è il caso di dire letteralmente, Priuli & Verlucca nel mondo della narrativa a bivi. Un editore solido e di buona fama, ma in ambiti librari molto lontani dal librogame, che a fine anno ha messo sul mercato, senza il minimo annuncio preliminare né campagna promozionale, una clamorosa ristampa del primo numero della serie storica pubblicata da EL “Horror Classic”, dedicato al Conte Dracula e al suo castello, magnificamente descritti da un colosso come Herbie Brennan. Una “bomba” a sorpresa dagli effetti imprevedibili sul mercato già saturo di fine anno e ancora in attesa di dispiegarsi appieno nel 2023. Ma non bisognava stupirsi più di tanto, una volta appreso che, a fronte dell’esordio assoluto della casa editrice in





questo settore, al contrario il fautore dell'operazione è una vecchia, vecchissima volpe (ci perdonerà): Alessandro Stanchi, direttore della collana denominata "ludo-libri".

Molti dei veterani di Lgl lo ricorderanno, ragazzino lui e ragazzini loro, nelle Lucca Comics dei primi anni del Duemila, quando il librogame era morto e sepolto, la nostalgica memoria del passato tenuta in vita solo da iniziative collaterali e collegate come gdr o romanzi lineari. Stanchi c'era, alle prime capatine di Joe Dever in Italia, e sempre lui ha avuto la responsabilità editoriale dei primi coraggiosi tentativi di rinascita, su tutti la serie Lupo Solitario ristampata ex novo da Vincent Books di Mauro Corradini. Dopo un'uscita di scena discreta almeno quanto il suo ritorno, rieccolo appunto di nuovo sul terreno di battaglia, e con un'arma di grosso calibro. In un'intervista tanto approfondita quanto schietta, mai banale, Stanchi delinea le

strategie future di Priuli & Verlucca in ambito librogameistico: dal secondo volume horror, Frankenstein, in uscita auspicabilmente entro fine anno, al futuro riservato, se sarà possibile, a progetti originali e magari frutto di autori italiani. Svela, poi, i dettagli di contrattualizzazione e produzione di "Dracula", cifre comprese. Non lesina bacchettate ad alcuni "colleghi" editori ("troppi sono restii a pagare puntuali, da parte loro si sentirà la lamentela dei diritti alti laddove sono cifre che dovrebbero essere abbastanza modeste") e perfino una "toccatina" allo stesso Brennan, che ha disperso le sue opere su più case attraverso, dice Stanchi "un'asta al rialzo che mi ha fatto storcere un poco il naso: una volta l'editore che pubblicava un autore aveva una prelazione morale".

L'editore Priuli & Verlucca è spuntato a sorpresa nel mercato dei librogame direttamente con l'annuncio della pubblicazione del primo "Horror Classic", come mai questa strategia comunicativa "silente"?

Ottima definizione, questa di strategia comunicativa silente! Anche se non è stata del tutto voluta, ma forzata dagli eventi. Mi spiego. L'editore non ha pubblicizzato molto l'avvenuta pubblicazione, né ha lasciato trapelare informazioni in fase di realizzazione, perché fino alla fine la data di uscita era incerta: non solo il mese, ma anche l'anno. E questo non per mancanza di fiducia nel prodotto, ma perché i diritti di "Horror Classic" sono stati acquistati poco prima dello scoppio della pandemia Covid, e per parecchi mesi non si era certi di che cosa pubblicare, di come pubblicarlo e di quando pubblicarlo. Ecco perché è stata una uscita quasi improvvisa.

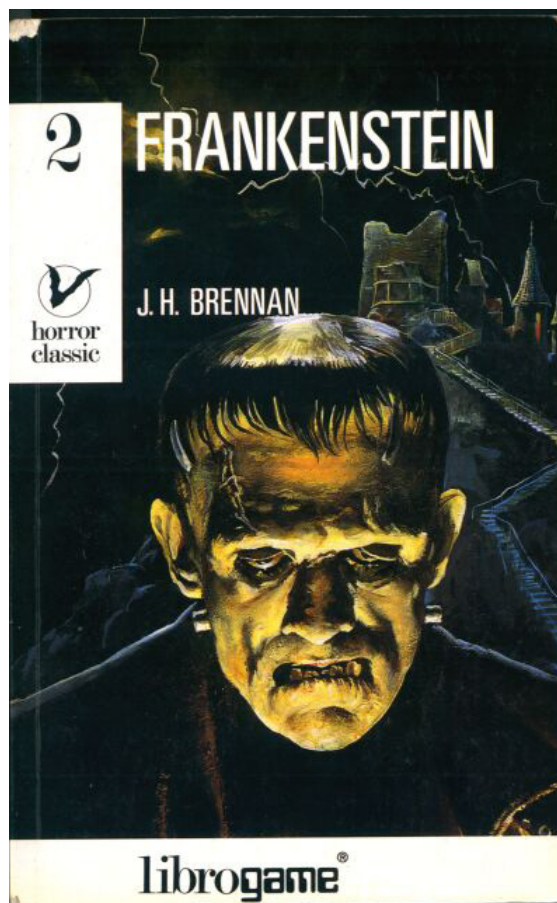
A livello personale rientri dalla porta principale, come direttore di collana,

nel mondo a bivi da cui ti eri un po' allontanato. Che sensazioni ed emozioni hai?

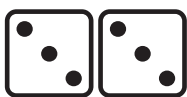
Sì, in effetti ne sono stato lontano per qualche anno, per motivi personali e, in parte, professionali. Le mie ultime curatele sono state il volume 10 della serie di Lupo Solitario ("Le Segrete di Torgar"), assieme al primo inedito dopo anni, ossia il numero 29 "Le Tempeste del Chai", e il boxed-set del gioco di ruolo di Ls intitolato "Il Bestiario del Magnamund", prodotti che ora hanno un altro responsabile di collana. Mentirei se retoricamente affermassi di avere le stesse emozioni che ebbi quando, nel lontanissimo 2002, il giovane editore del fantasy del Gruppo Editoriale Armenia (che ero io...) convinse Joe Dever e John Grant (pseudonimo di Paul le Page Barnett, scomparso prima di Natale del 2020, proprio a causa del Covid) a ripubblicare, almeno in Italia, la serie di romanzi di Lupo Solitario ("Le Leggende di Lupo Solitario", che in originale era "Legends of Lone Wolf") e i librigame della serie classica: all'epoca, purtroppo, per l'Italia i diritti erano ancora delle Edizioni EL, per cui feci solo da tramite per il progetto, e non potei farli pubblicare al mio editore di allora, ma ne fui comunque entusiasta. Era una sorta di sogno di bambino che diventava realtà. Ecco, non direi la stessa spensierata contentezza di quell'epoca di rinascita del fantasy in Italia, ma più una matura soddisfazione professionale: la serie di Horror Classic è sempre stata una chicca stupenda, da mio punto di vista.

L'editore è esordiente nella narrativa a bivi, ma ha una solida e radicata tradizione in altri settori librari, ce lo presenti in sintesi?

La casa editrice nasce nel 1971 dal sodalizio di Gherardo Priuli e Cesare Verlucca (che poi ha lasciato), dapprima sviluppando come



tema principale la montagna in tutte le sue espressioni, per poi allargare a diversi campi: da saggi testuali alle immagini dei grandi fotografi, ai famosi "Quaderni di cultura alpina", che furono per anni una collana dove molti antropologi e studiosi di scienze umane pubblicavano i loro ultimi studi. Oggi l'editore (il vulcanico Luca Priuli, figlio del fondatore) si è in parte volto ai fac-simile di lusso, anche con il marchio San Paolo Patrimonio, e in parte continua la sua precedente missione, aprendosi ad altre tematiche, come i librogame, ma anche i libri di sport. Proprio a questo proposito, ecco un curioso aneddoto. Era il 2012: nel corso di una mia telefonata con Ade Capone, fumettista autore di Lazarus Ledd, che all'epoca era autore televisivo per Mediaset (sua è la trasmissione "Mistero"), venne fuori il suo desiderio di pubblicare un libro sugli Ufo, di cui stava finendo di raccogliere del materiale. Lo incontrammo



Alessandro Stanchi incontra il Presidente Mattarella



io e Luca Priuli, a Milano, dove ci fece conoscere il personaggio che stava spopolando nella sua trasmissione, il criptico Adam Kadmon: questi, dopo una breve chiaccherata a viso "protetto", decise immediatamente che avrebbe pubblicato con noi i suoi prossimi libri. Fu così che Kadmon, nel 2013, diede il via al suo legame editoriale con Priuli, pubblicando il volume "Lux Tenebrae. Illuminati. Il Volto Occulto del Nuovo Ordine Mondiale", un legame che, dopo sette libri, è giunto al suo nuovo capitolo nel 2022 con il saggio "Religion", e il fumetto "Uncensored. A Dark Truth". Nello stesso anno, Capone pubblicò "Mistero nei Cieli" e "Indagine sull'Aldilà", che sono gli unici saggi mai pubblicati dal compianto Ade, la cui prefazione è dell'altrettanto indimenticato Andrea G. Pinketts.

Com'è nato l'aggancio con i librogame, chi ha cercato chi e per proporre che cosa?

Diciamo che sono anni che cerco di portarlo al "lato oscuro" del fantasy da nerd... Dopo aver pensato a vecchie glorie (come i romanzi di Dragonlance, le cui nuove edizioni ho editato a suo tempo per Armenia), o a

giovani sconosciuti poi diventati veri e propri casi editoriali (ho ancora nelle bozze la mail da mandare a un, allora, ignoto Zerocalcare, con tanto di proposta...), ecco che ci siamo rivolti ai librogame: lo scopo era avere un prodotto iniziale che potesse essere anche per un pubblico più giovane dei soliti nostalgici come il sottoscritto. E la serie di Brennan era perfetta per questo.

Perché cominciare proprio da Herbie Brennan e dal suo Dracula?

Mi allaccio alla domanda di sopra. "Horror Classic" è una serie che è godibilissima sia da piccoli, sia da grandi, con differenti sfumature, e stavo cercando un prodotto con un target potenzialmente ampio da cui partire. Il fascino dei due protagonisti, poi, il vampiro e il golem di carne (Frankenstein del secondo volume, ndr), è sempre attuale e forte.

La traduzione è firmata a tuo nome e nell'introduzione vengono annunciati molti cambiamenti rispetto a quella classica, puoi riepilugarli qui?

Come per la serie di Lupo Solitario, anche

in “Horror Classic” la vecchia traduzione era edulcorata per un pubblico di ragazzini degli anni Ottanta, per cui certe situazioni erano o censurate, o addirittura del tutto cancellate: non parlo di scene truculente, quelle non sono mai presenti, ma di intere frasi saltate o di avvenimenti modificati, perché giudicati inadatti a bimbi di dieci anni. Anche qui, come per il Lupo allora, ho deciso che fosse il caso di proporre finalmente una versione fedele al testo, e speriamo sia bella come quella di prima.

Il volume storico era di estrema difficoltà, in particolare la parte di avventura nei panni di Dracula, per l’indebolimento continuo del personaggio e una ricerca di ben dodici chiavi in una mappa che aveva anche qualche errore di progettazione: avete testato e corretto queste difficoltà nel gioco?

Sì, è vero, il gioco è piuttosto difficile per un lettore alle prime armi, ma nulla è stato modificato: ho effettuato una prova prima di iniziare il lavoro e sono riuscito a finirlo anche dopo tutti questi anni. Credo che nessuno avrà problemi, nonostante qualche lieve difetto di progettazione di cui si faceva menzione.

Le illustrazioni sono nuove di zecca, ma pedissequa a quelle originali: come mai tale scelta?

La scelta è voluta, per essere il più fedeli possibile all’originale. Devo dire che a me piacciono, ma Herbie Brennan ne è stato a dir poco entusiasta, così come della copertina. Del resto, anche quando ho scelto di fare un’operazione simile per Lupo Solitario, i lettori pare abbiano apprezzato: ci sono certe opere che, in origine, avevano un apparato artistico talmente calzante che verrebbe difficile crearne un altro così ben cucito su misura. E quelle immagini avevano un non so

che di “moderno retrò” già nel 1986 (anno di pubblicazione di *Dracula’s Castle*), che non potevano non essere riproposte con un gusto attuale.

La copertina ha fatto discutere sui social: molti appassionati l’hanno apprezzata ma per qualcuno, a dispetto del soggetto, è di taglio un po’ fanciullesco: che ne pensi e qual è, in definitiva, il target a cui vi rivolgete?

Dopo un lungo elucubrare, si è pensato che il target di riferimento per la copertina sarebbe stato quello dei ragazzi nella fascia d’età dagli 8 ai tredici anni, che è lo stesso target per cui Brennan scrisse all’epoca i suoi libri. E questo non per ignorare la nutrita nicchia dei nostalgici, ossia i lettori tra i trenta e i cinquanta, di cui faccio parte, e che sono una fetta consistente del pubblico dei librigame, ma perché si voleva rivolgere lo sguardo anche a una parte di pubblico di più piccoli, che, se non guidati dagli adulti di famiglia, difficilmente hanno occasione di poter leggere un librogiooco. Non solo, ma prima della pubblicazione finale, ho effettuato un test sul campo, questa volta con alunni di diverse classi e istituti delle scuole primarie, sotto forma di laboratorio: in tutte le occasioni, i bambini erano stupiti di un libro che si giocasse, del personaggio che potevano interpretare, e adoravano la copertina. Per andare sul sicuro, poi, ho chiesto all’artista, l’architetto e illustratore Panaiotis Kruklidis, di mantenere la colorazione della medesima tonalità e spettro di quelle di Castlevania...

Tra gli addetti ai lavori corre voce di un investimento faraonico per i diritti di “Horror Classic”, ci puoi confermare questa indiscrezione?

Decisamente no. Anche se, però, c’è da chiarire che, per il mercato italiano, anche 2.000



euro di anticipo sulle royalty (il cosiddetto minimo garantito) sono una cifra immensa. Dirò anche una cosa molto antipatica, ma purtroppo molto fondata: troppi editori italiani, non solo nel mondo del gioco, sono restii a pagare puntuali e con precisione, per cui da parte loro si sentirà sempre la lamentela dei diritti alti, laddove, in realtà, si parla sempre di cifre che dovrebbero essere nella realtà, e non nella loro narrazione, abbastanza modeste per un editore. Quello che costa davvero è il processo materiale della produzione, non di certo i diritti, che sono sempre proporzionali alle vendite, e con una fase aleatoria che è sempre pro-ciclica, ossia se vendo di più, pago di più di diritti a fine anno. Se la carta aumenta in corso d'opera, invece, diventa quello il vero problema finanziario da contrastare.

Un altro editore, Vincent/Raven, ha annunciato il ritorno di “Alla corte di Re Artù” di Brennan. Voi pubblicherete anche l'altra serie Fire Wolf?

Non è ancora in programma, stiamo aspettando i dati di vendita e di prenotazione de “Il Castello di Dracula”, poi si deciderà che direzione prendere. Avemmo l'opportunità di prendere i diritti di Re Artù quattro anni fa, ma l'editore pensava fosse più opportuno procedere passo dopo passo, senza impegnarci su più fronti: la scelta finale è stata fatta da Brennan a gennaio, tramite un'asta al rialzo che a me, personalmente, ha fatto storcere un poco il naso, perché una volta l'editore che pubblicava un autore aveva una prela-zione “morale” (allorquando non ne avesse acquisita una specificamente contrattuale), cosa che non è capitata questa volta. Ma, si sa, a siglare i contratti sono le agenzie, e non gli autori stessi: in passato questi meccanismi da borsa valori erano rari, ma è ormai da molti anni che se ne vedono di poco

piacevoli, come quella volta che inviammo il contratto firmato da noi per il catalogo di una mostra internazionale su Tolkien, e l'editore straniero scomparve dai radar, per poi dir-ci, qualche settimana dopo, e con malcelato imbarazzo, che aveva stretto l'accordo con un altro editore. Rinunciammo a qualsiasi azione del caso, ma bastava dirlo prima, e ognuno avrebbe fatto i propri calcoli.

Quanto a “Horror Classic”, proseguirete con Frankenstein? Che tempi ti sei dato per la lavorazione?

C'è il progetto di pubblicare Frankenstein entro la fine dell'anno, e poi di realizzare un cofanetto in tiratura limitata, con la riproduzione di mappe antiche della Transilvania del 1500, della Londra Vittoriana, della Ginevra del 1700, e bonus simili ancora da confermare. Già per questa prima edizione de “Il Castello di Dracula”, dopo una lunga ricerca cartografica, ho trovato una mappa del 1636 da inserire, per il futuro vedremo come operare.

Qual è la strategia? Esclusivamente ristampe del passato oppure anche inediti? Ci puoi anticipare qualcosa?

Per i primi due anni solo edizioni “storiche”, mentre dal 2025, se i numeri ci supportano, opere nuove, anche e soprattutto di autori italiani.

Quale sarà il vostro atteggiamento con gli autori “di casa”? Accetterete proposte di progetti a bivi? Che caratteristiche dovrebbero avere?

C'è una qualità altissima tra i nostri scrittori, forse mediamente più alta di tutti gli altri Paesi, e se ne stanno accorgendo anche all'estero. Non solo, ma in genere un autore italiano di librigioco è mediamente più prepara-




to, come cultura generale e come attitudine allo studio in sé, cioè quello non strettamente legato al conseguimento di un qualche titolo. Nella mia visione aziendale, se mi passate il termine, il librogame è un qualcosa che può e deve essere ampliato a molte fasce d'età, diventando non più un tipo di libro, con periodi in cui è di moda, ma un vero e proprio metodo stabile di narrazione interattiva.

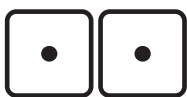
Secondo un buon numero di appassionati, il cosiddetto “Rinascimento” dei librogame ha terminato la sua escalation e raggiunto una fase di plateau, questo vi preoccupa in prospettiva, visti anche gli investimenti?

Sono in gran parte d'accordo, ma mi riservo un giudizio definitivo quando avrò terminato una ricerca di carattere accademico (insegnamento materie economiche e statistiche all'università) che sto conducendo sulle imprese del settore del gioco, dell'editoria di settore e del fumetto, da un lato, e sulle varie fiere di settore italiane, dall'altro. Sto lentamente costruendo un database dei loro bilanci, e il primo passo sarà un'analisi descrittiva

del settore, con misurazioni di performance finanziarie ed economiche: da quel che inizio a vedere, il librogame ha rallentato la crescita, e questo è successo anche perché il numero di prodotti offerti sul mercato si è moltiplicato, mentre la base di consumatori non è cresciuta dello stesso tasso. Per gli altri dati, conto di pubblicarli entro il prossimo anno su una rivista accademica di settore, e di presentare i risultati preliminari a un workshop ad hoc alla prossima Lucca Comics & Games.

Date queste prime stime, comunque, ecco perché sostengo si debba aprire il canale dei librogame anche a generazioni più giovani: la cosa non dovrebbe stupire, perché la mia generazione li leggeva in età scolare, mentre oggi quelle fasce d'età sono quasi del tutto ignare dell'esistenza di questo tipo di medium.

Devo dire che, quando invece glielo fai scoprire, ne sono entusiasti, e ne sono i primi fan: ma se non si amplierà il parco utenti con i più giovani, che sono comunque degli avidi lettori, laddove ben indirizzati, il settore rimarrà in stallo per parecchio tempo. 



Dalla seconda puntata dell'inchiesta di Lgl sulle professioniste del mondo a bivi viene fuori un importante distinguo: non conta il genere, ma le idee

LE SIGNORE DEL LG NON CI STANNO

di Alberto Orsini

Non conta il genere, ma le idee. È una tesi unanime, tra le quattro professioniste della narrativa interattiva intervistate da Lgl Magazine, nell'ambito della piccola inchiesta che questo giornale ha inteso condurre per fare il punto sull'avanzata delle donne nel mondo a bivi, affrontando il fenomeno, che appare in evidente crescita, da diverse sfaccettature. Da Giada Cristina Bessi, streamer, Katerina Ladon, illustratrice, Camilla Pelizzoli, editor, ed Ersilia Rappazzo, traduttrice, il pensiero è in linea. Bene che la componente femminile prenda piede - sebbene, come da più parti rilevato, le autrici sono ancora poche - Ma quello che realmente è importante è arricchire il settore con punti di vista personali, con creatività, con sensibilità e tematiche più

ampie, con voci nuove. Solo con questo pluralismo moltiplicato sarà possibile, è la tesi che permea da queste righe, tenere in vita il "Rinascimento" del genere librogioco e prolungarne il rigoglio oltre la generazione storica dei lettori degli anni Novanta.

Partiamo da una piccola presentazione, puoi raccontare ai lettori di Lgl Mag chi sei e che cosa fai al di fuori del mondo a bivi?

Giada: Sono Giada Cristina Bessi e lavoro come content creator sui miei canali social e su quelli di Everyeye, redazione di critica videoludica di cui sono anche presentatrice.

Katerina: Intanto grazie mille per questa opportunità! Uzbeka di nascita ma natura-

lizzata italiana, sono un'artista freelance a tempo pieno, attiva nell'industria ludica dal 2019. Mi occupo principalmente di illustrazione, concept art e character design nel mondo dei games e del gdr cartaceo. In questi quattro anni di attività ho avuto la fortuna di partecipare a tantissimi titoli e, dal 2020, sono uno degli artisti principali di Dungeons&Dragons. Oltre alla gestione dei manuali gdr ho realizzato diverse cover art, concept per miniature, illustrazioni di carte da gioco e boardgame, e sono appunto approdata nel mondo della narrativa a bivi.

Camilla: Presentarmi in maniera concisa non è il mio forte, ma con l'aiuto del contatore di caratteri di Word ci provo! Sono Camilla Pelizzoli, classe '92, e nella vita faccio una professione che forse si può riassumere con l'etichetta "factotum editoriale", dato che (eccezion fatta per la contabilità) ho girato più o meno tutti i ruoli che la filiera del libro in senso lato propone. In sintesi, però, mi occupo di redazione in tutte le sue forme per varie realtà e soprattutto curo la comunicazione per Acheron, nella sua duplice veste Books e Games, grazie a cui sono tornata tra le altre cose ad avvicinarmi al mondo dei librigioco.

Ersilia: I lettori di Lgl mi conoscono come la traduttrice de "I misteri di Baghdad" di Dave Morris, edito da Librarsi e vincitore del Lgl Award come Miglior librigame straniero del 2022. Qualcuno probabilmente mi conosce anche come editor di alcuni volumi della serie Dedalo di Vincent Books: "L'odore della pioggia" di Matteo Zaggia e "In cerca di Angelica" di Andrea Angiolino. Al di fuori del mondo a bivi sono una publican (gestore di un pub, ndr): lavoro in una birreria artigianale e vivo in un paesino sull'Etna. Sono siciliana e ho dei legami molto forti in Toscana, dove ho studiato e torno a ogni occasione: in pratica dal 2016 sono una pendolare Ryanair!



Giada Cristina Bessi - streamer

5 random facts: ex-rugbista, mai-batterista, ogni tanto mi diletto a disegnare, non amo cucinare, sogno di ricominciare a suonare la batteria e di tornare a giocare a rugby.

Ricordi il tuo primo approccio ai librigame? Che cosa ti ha colpito di questa particolare forma di narrativa?

Ersilia: Avevo già accennato al mio primo incontro coi librigame nell'intervista uscita sul magazine di luglio, ma, ora che ci penso, tra il primo incontro con Oberon nel 2007 e il tirocinio con Librarsi nel 2021 c'è stato un altro incontro molto importante: quello con il mondo dell'interactive fiction, o If. La scintilla è scattata nel 2015, quando partecipai a una LocJam (localization jam) dove la sfida era tradurre in tre giorni "Grandpa": un'avventura interattiva dalle tinte macabre in cui giochi nei panni di un nonno che non ricorda dove ha messo il cappello e deve ritrovarlo assieme alla sua nipotina. Questo ricordo ne sblocca un altro: qualche anno fa seguii, per vie traverse, un corso sulle teorie e pratiche dell'interactive storytelling. Ho scoperto e giocato a dei piccoli capolavori: "Galatea" di Emily Short, "Lost Pig" di Admiral Jo-ta, "Eden" di Gaming Pixie, "Animalia" di Ian



Michael Waddell e tanti altri. Entusiasta di queste letture, ho iniziato a fare dei piccoli esperimenti su Twine, uno dei programmi più usati per creare If, come i nostri Magebook e Libro Game Creator. Quando infine sono approdata ai librogame, mi sono accorta che le meccaniche tipiche dell'If si potevano realizzare, con un po' di ingegno, anche su carta. Ripensandoci, dev'essere stato questo che mi ha affascinato.

Camilla: Sì, ed è un ricordo pieno di meraviglia, benché non so se fosse proprio un libro-gioco tout court, visto che la mia memoria è

ahimè sfocata, tanto che non riesco proprio a ricordarmi il titolo di questo libro che mi ha così stupita quando avevo otto anni! Quello che, però, ho bene in mente, è la mia sorpresa nel dover risolvere un rompicapo per aiutare i due giovani protagonisti nel prosieguo della loro avventura (mi pare in ambito medievale?). Ho avuto la netta sensazione di fare parte anche io di quella storia, e di avere concretamente il potere di definirne il destino: è stato impossibile non subire il fascino di queste possibilità.

Giada: Ho scoperto il mondo dei librogame

LE "DRITTE" DI ERSILIA

Se il mondo delle If vi incuriosisce e vi sentite a vostro agio con le letture inglesi, eccovi i link forniti da Ersilia Rappazzo relativi alle opere di cui parla nell'intervista.

Grandpa:

per scaricarlo: <https://globalgamejam.org/2014/games/grandpa>

per giocare online:

<http://www.mandoran.com/files/Localization/LocJam%202/index.html>

Animalia: qui giocherai nei panni di alcuni animali che a loro volta si troveranno, letteralmente, nei panni di un essere umano: il piccolo Charlie, entrato nel bosco per una ricerca di scienze e mai più ritornato. Per tenere gli esseri umani lontani dal loro bosco, gli animali creano una replica di Charlie e ci si infilano dentro... Indovinate da dove hanno preso la pelle? Il tuo compito sarà infiltrarti nel mondo degli umani e allontanare la minaccia dal bosco senza farti scoprire: <http://animaliagame.com/>

Eden: in questa avventura potrai scegliere il tuo genere e il tuo orientamento sessuale e decidere se liberare una creatura aliena da un laboratorio. Una If che fa riflettere sull'importanza che diamo alla definizione del genere, ma anche un labirinto temporizzato da cui per uscire avrai bisogno di fare scelte oculute, e anche di tanta fortuna:

<https://gamingpixie.com/twine/eden/>

Galatea e Lost Pig sono due If sviluppate con Inform, un linguaggio di programmazione basato sulla sintassi naturale. Per giocare dovrete digitare le azioni che volete far fare al vostro personaggio. Se non sapete da dove cominciare, basta digitare il comando HELP e il gioco vi darà tutte le istruzioni. Potrebbe non essere un'esperienza molto soddisfacente all'inizio, ma andando avanti ed entrando nel meccanismo potrete vederne delle belle.

Per giocare online o scaricare Galatea:

<https://ifdb.org/viewgame?id=urxrv27t7qtu52lb>

Per giocare online a Lost Pig: <http://grunk.org/lostpig/>

tramite una collaborazione con una casa editrice: mi hanno mandato due piccoli volumi da testare nelle mie live su Twitch ed è stato subito amore. Impossibile non ritrovare, nei racconti a bivi, le stesse dinamiche delle recenti avventure grafiche in cui le scelte del giocatore modificano drasticamente il corso di gioco.

Katerina: I primi ad avermi introdotta nei lg sono stati i ragazzi di Ms Edizioni, proponendomi come cover artist della riedizione della saga *Misteri d'Oriente*. All'epoca non sapevo molto di questo settore ed ero decisamente nervosa all'idea di avere per le mani, come prima esperienza, un gigante di questo calibro. Così mi sono letteralmente ossessionata con il prete Gianni per restituire ai lettori un protagonista che rispecchiasse al meglio il prodotto originale, e in questo il buon Enrico Emiliani mi ha guidata in modo magistrale. In seguito con *Hong Kong Hustle*, scritto da Andrea Tupac Mollica, edito da Aristeia e di cui ho curato per intero il reparto illustrativo e concettuale, ho scoperto un metodo di lavoro se vogliamo più in comunione con lo sviluppo della trama: un metodo che regala la possibilità all'artista di integrare la narrazione dell'autore con una narrazione illustrativa parallela. Sono pochi i settori artistici che permettono questa libertà, e quello del libro game è uno di questi.

La componente femminile sta crescendo tra gli addetti ai lavori nell'ambito del cosiddetto Rinascimento dei librogame: quale o quali valori aggiunti ritieni che possa portare questa novità?

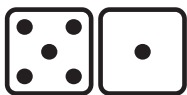
Katerina: Più che di cosa un genere potrebbe portare, parlerei di persone e di come l'unicità e l'esperienza personale di ognuno di noi possa contribuire ad arricchire lo sviluppo del settore. Ogni artista ha qualcosa da dire, sta all'editore scegliere quello che



Katerina Ladon - illustratrice

si adatta meglio al progetto. Forse semplicemente la pressione sociale si sta allentando, l'esigenza culturale sta cambiando e le persone che prima erano legate a un modello culturale differente adesso si sentono più sicure e libere di provare a realizzare i loro sogni. Non mentirò, entrare nell'industria artistica non è semplice, riuscire a viverci ancora meno, perciò bisognerebbe calcolare saggiamente i rischi e le aspettative rispetto alle proprie capacità. Ma il genere o il modello culturale/sociale/religioso a cui appartieni non dovrebbe mai ostacolare ciò che vuoi diventare, se hai deciso che è la strada giusta per te.

Giada: Sono dell'idea che il sesso del singolo individuo sia irrilevante, mi fa chiaramente piacere vedere più volti femminili in quelli che, da sempre, erano ritenuti ambienti prettamente maschili, ma ciò che realmente im-



Camilla Pelizzoli - editor

porta è la creatività: nella scrittura, nel disegno e nell'intrattenimento.

Ersilia: Credo che qualsiasi persona possa portare valori aggiunti, per il semplice fatto che ognuno di noi ha gusti, sensibilità e interessi diversi dagli altri, e questo a prescindere dal suo genere. Il fatto che questo rinnovato momento di popolarità del librogame stia riuscendo ad attrarre nuovi lettori e autori di tutti i generi è senz'altro positivo, e io spero che porti a un ampliamento delle tematiche tipicamente affrontate in questo tipo di letteratura. Poi, devo ammetterlo, fa piacere che uno dei librogame più belli, coinvolgenti e originali che ho letto nell'ultimo anno porti la firma di un'autrice: Marta Palvarini, autrice di "Favelle orbitali", edito da Aristeia, che spero di trovare presto su queste pagine.

Camilla: Mi concentrerei sui fattori più pratici, perché del valore etico e filosofico, per chi legge-gioca, di interpretare ed entrare "nella testa" del diverso-da-noi, o, al contrario,

di potersi vedere riflessi in attività inusuali o poter mettere in scena possibilità prima impensate tramite un vessillo a noi somigliante (entrambe occorrenze ridotte a causa del numero piuttosto limitato nel catalogo librogame di protagoniste donne, forse anche e proprio per la carenza di autrici e redattrici), penso si occupino con maggior profitto teste più coronate della mia. Ritengo che - ogni volta che si amplia in qualche modo la platea di personalità creative al lavoro su un particolare media (in questo caso, i librogame) - si amplino le possibilità in primo luogo di raccontare storie nuove, o quantomeno innovative, per trame, stili e tecniche; e anche tramite questo, in secondo luogo, di trovare lettori e lettrici nuovi. In un momento storico come quello che sta vivendo questa forma ludico-letteraria, di crescita dell'offerta e del pubblico, penso possa essere incredibilmente utile e lungimirante - anche a livello economico - puntare su questo ampliamento di voci, e quindi sulla scoperta di nuove possibilità produttive, artistiche e commerciali, oltre ovviamente a solidificare l'esistente.

Ci sveli qualcosa che farai o che ti piacerebbe fare nel prossimo futuro nel settore?

Camilla: In casa Acheron stiamo lavorando su un titolo che dovrebbe uscire nei prossimi mesi e tirerà in mezzo un pezzo da novanta della letteratura italiana: Alessandro Manzoni. Su chi lo scriverà e la data di uscita esatta mantengo il riserbo, perché sono certa che sarà Mauro Longo, in un modo o nell'altro, a spoilerarlo presto! Su quello che mi piacerebbe fare, è presto detto: vorrei aiutare Mauro nella ricerca di nuove voci per la collana Zaira e, soprattutto, vorrei continuare a portare i librogame nelle fiere non solo di settore, come Modena Play, ma anche in quelle generaliste, come il Salone del Libro

di Torino, e continuare a trovare nuovi lettori e lettrici.

Ersilia: Posso dirvi a cosa sto lavorando al momento: ho appena finito di tradurre un librogame per Raven, il primo di una serie all'insegna dell'edutainment (education + entertainment) rivolta ai più giovani. Sempre per Raven, sto revisionando dei librogame tedeschi molto tosti (uno potreste trovarlo già a Modena Play), e in vista del Lucca Comics stiamo preparando assieme a Francesco Mattioli una nuova edizione dei Fighting Fantasy. Mi farebbe piacere, in futuro, riuscire a scrivere qualcosa di mio; per il momento però vorrei solo leggere il più possibile, mettere a disposizione del settore le mie competenze e dare un contributo di qualità. Detto ciò, spero sempre che il mio impegno nel mondo del librogame venga valutato, in positivo o in negativo, a prescindere dal mio genere.

Katerina: Certo! Per cominciare vorrei invitarvi a seguire le prossime info da Ms Edizioni perché a brevissimo ci saranno novità, e per Lucca Comics and Games 2023 potrebbero esserci delle sorprese decisamente interessanti! Inoltre posso già confermare che l'anno prossimo mi metterò al lavoro per illustrare lo spin off di Hong Kong Hustle, e sinceramente non vedo l'ora di tornare a immergermi nell'incredibile narrazione di Andrea! In casa Aristeia si vocifera anche che in cantiere ci sia un lg di un'autrice esordiente, ma per adesso non posso rivelare altro... In futuro spero di collaborare con nuovi autori di librogame, immergersi nella creazione di un mondo narrativo è sempre molto interessante! Mi piacerebbe anche partecipare ad altri titoli in cui potrò curare sia illustrazioni interne che cover art: Hkh e Persephone X sono stati una bella sfida artistica, una continua ricerca dell'equilibrio tra soluzioni espressive e i limiti di stampa. Mi hanno co-



Ersilia Rappazzo - traduttrice

stretta a sperimentare, a innovarmi, e quindi a proporre una nuova coerenza narrativa e tecnica. E cos'è l'arte se non una continua ricerca? Ricerca tecnica, ricerca di sé e della connessione con il prossimo, ricerca di risposte alle domande più profonde. Ricerca di sogni, di un rifugio verso storie dove tutto può succedere e dove tu puoi essere l'artefice del tuo destino. Ricerca di un conforto, di una famiglia, di un ricordo. E infine - per chi, come me, non è bravo a raccontarsi con le parole - ricerca di espressione attraverso l'unico linguaggio possibile per comunicare con il mondo.

Giada: Attualmente ho ancora parecchi librogame da recuperare nella mia libreria, ma mi piacerebbe proseguire il format che iniziai sui canali di Everyeye, ovvero la "serata librogame" in cui, tramite l'interazione degli utenti, si prendevano le decisioni per proseguire il racconto.

(2 - continua)