

librogame's LAND

ANNO

XII

8

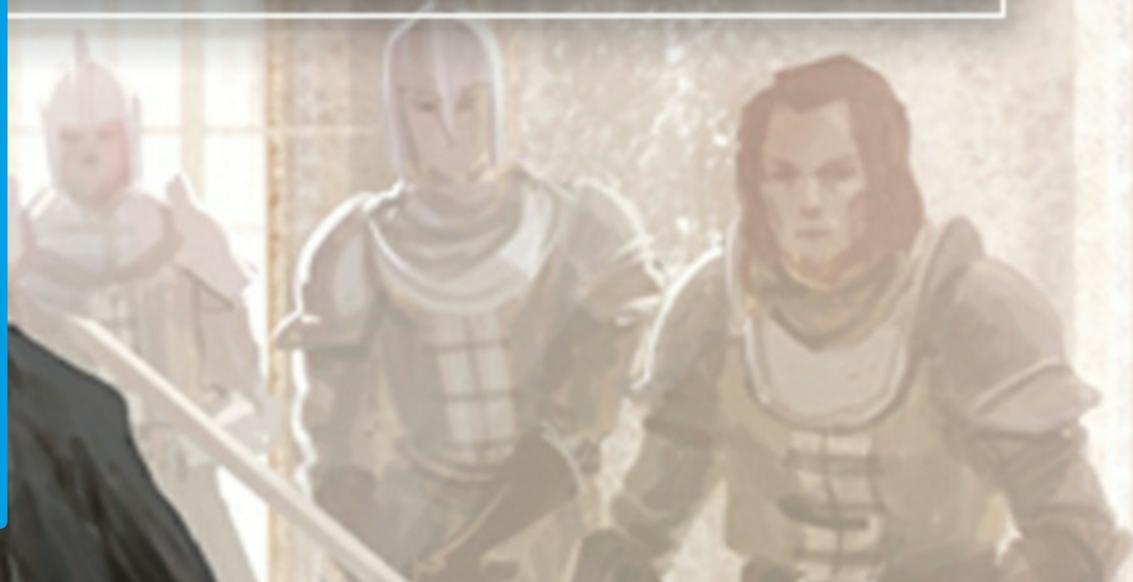
(120)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



TERRE LEGGENDARIE



A spasso nelle Terre Leggendarie

Intervista a Claudio Di Vincenzo, curatore della nuova collana targata Librarsi Edizioni

Cosa ci aspetta a Lucca 2017?

Anteprima di tutte le novità interattive che troveremo in fiera

Articoli di
Francesco Di Lazzaro
Mauro Longo

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Una nuova casa editrice

Ci sono grandi classici del genere interattivo che hanno fatto la storia e hanno avuto ampia diffusione nel mondo, Italia compresa, e ancora oggi vengono periodicamente riproposti per la pubblicazione nel nostro e in altri paesi. Pensare a Lupo Solitario o, in generale, alle opere di Joe Dever viene automatico.

Ce ne sono altri invece che hanno avuto un'ampia diffusione a certe latitudini, in particolare laddove la lingua inglese è quella di riferimento, ma che, nonostante l'indubbia complessità, varietà e qualità, da noi non sono mai arrivati, condizionati da quelle imperscrutabili leggi che regolano il mercato editoriale e che spesso sono difficili da comprendere e da seguire anche per degli appassionati di vecchia data come noi.

Alcuni di questi progetti finiscono ingiustamente nel limbo e si perdono, altri, ormai da anni, vengono "salvati" dall'alacre lavoro di recupero e traduzione della comunità di LGL. Altri ancora, infine, vengono finalmente tradotti e distribuiti anche da noi quando ormai si erano perse le speranze, grazie all'intervento di editori che hanno il coraggio e la lungimiranza di puntare sul genere, e di farlo con titoli di grande valore.

E' esattamente il caso di Fabled Lands, una saga ricca e complessa, considerata da molti come il capolavoro di quello scrittore geniale che è Dave Morris, coadiuvato da un altro pilastro del genere interattivo, Jamie Thomson: composta nel piano iniziale da ben 12 volumi, ne sono stati realizzati e pubblicati solo 6, ormai più di 20 anni fa, mentre per il settimo è stata avviata e completata in tempi rapidissimi una sottoscrizione online, allo scopo di raccogliere i fondi necessari per ultimare la pubblicazione, che è tuttora in corso.

La serie è caratterizzata da elementi fantasy canonici e da una struttura estremamente variegata, frutto di una mescolanza ibrida tra vari generi: gamebook, rpg, videogame con un pizzico di narrativa fantasy di ottimo livello.

La nostra controparte si trova a vagare per un immenso regno fantastico, e lo scopo della nostra missione non è univoco, come nei librogame classici.

Potremmo invece scegliere tra una serie di quest e sotto-quest, molte delle quali hanno lo scopo di far crescere in esperienza e potenza il personaggio, e possono anche essere bypassate. Un approccio quindi decisamente poliedrico che viene ulteriormente complicato dal fatto che i vari volumi della collana sono tra loro comunicanti. E' possibile cioè che una missione inizi nel libro 1, prosegua nel 2, e



ci riporti poi nell'1 una volta completati i nostri obiettivi: insomma un taglio maggiormente evoluto rispetto ai classici titoli che conosciamo bene e contraddistinguono il genere.

La notizia che farà la felicità di tutti gli appassionati di libri-gioco nostrani che masticano poco l'idioma di Albione è

che finalmente il primo volume della saga, *Il Regno Lacerato*, verrà pubblicato in quella che sembra essere, graficamente parlando e a giudicare dalla copertina, una splendida edizione italiana, curata dalla casa editrice Librarsi e nello specifico da Claudio Di Vincenzo.

Devo ammettere che prima di questa iniziativa non conoscevo il responsabile né la Librarsi, ed è stata con grande sorpresa ed una certa dose di entusiasmo che ho appreso notizie riguardanti il progetto. Da lì a contattare Claudio il passo è stato breve, e il nostro si è dimostrato di estrema affabilità e gentilezza, accettando di rispondere a una serie di domande che ci aiuteranno a scoprire meglio cosa si cela dietro questa affascinante idea editoriale, e soprattutto a conoscere a fondo lo stesso Claudio Di Vincenzo e la sua propensione, anche a livello di prospettive lavorative, per il genere interattivo.

Via alle domande!

- 1) Ciao Claudio, innanzi tutto ti ringrazio per la tua disponibilità e la tua cortesia. Ho visto sul sito internet www.edizionilibrarsi.it che, almeno per ora, il vostro portfolio di titoli è principalmente caratterizzato da volumi interattivi. Ci spieghi i motivi di una scelta simile in un periodo storico come quello attuale, in cui le grandi case editrici invece ignorano il genere e lo considerano datato e superato?**

Prima di rispondere alla domanda, ci tengo a ringraziare con sincerità la redazione di LGL per essersi interessata al nostro progetto e per averci dato la possibilità di parlarne. Percepire interesse per una propria “creazione” è un’iniezione di motivazione, uno stimolo per cercare di fare di più e meglio. Ma andiamo subito al dunque.

Una prima risposta è contenuta nella domanda stessa: se le grandi case editrici pubblicassero ancora i gamebook in migliaia e migliaia di copie come trent'anni fa, ci sarebbe posto per i piccoli progetti editoriali nati e animati dalla vera passione? Credo di no. La nostra idea nasce proprio da questo vuoto, dal desiderio di non lasciar cadere definitivamente nel dimenticatoio un genere che, negli anni ottanta e novanta, ha travolto con le sue innovazioni, i canoni classici della narrativa per ragazzi.

Inoltre credo fermamente nel valore didattico dei “racconti a bivi”. Il lettore non è spettatore passivo delle vicende narrate, bensì ne è protagonista. Le scelte a cui il lettore si troverà di fronte nel corso del libro, determineranno l'esito dell'avventura. Ciò implica maggiore attenzione e concentrazione; la lettura distratta non è consentita, poiché anche un dettaglio può fare la differenza.

Per queste ragioni abbiamo deciso di inserire nel nostro catalogo (per il momento ancora limitato), la collana dei Fantasygame.

- 2) Ci racconti qualcosa di te? Chi è Claudio Di Vincenzo? Come hai conosciuto il genere interattivo e come te ne sei appassionato?**

Sono un grafico pubblicitario che, come tanti, si è trovato a fare tutt'altro nella vita.

Le passioni però continuano ad ardere sotto le ceneri, in attesa del momento buono per guizzare fuori, e le mie, di passioni, sono tante. I libri sono una di esse.

Per “libri” intendo non solo la lettura, ma l'oggetto stesso. Quel tomo di carta che una volta sfogliato si può riporre in libreria per poi osservarlo di tanto in tanto, mostrarlo con fierezza agli amici, consultarlo all'occorrenza e, talvolta, rileggerlo. Tra i libri che ho letto nel corso degli anni (e che conservo ancora oggi gelosamente) un posto importante l'hanno avuto gli storici Librogame della EL. Da ragazzino ne ho letti tanti, li amavo. Mi bastava sfogliare le prime pagine, vedere la mappa o il foglio d'identità, per essere catapultato in un'altra dimensione, dove lande ghiacciate e foreste impenetrabili erano popolate dalle peggiori creature mai immaginate. Vagare alla ricerca di un'arma o di una pozione di guarigione era coinvolgente, per non parlare della gioia di quando la ricerca portava i suoi frutti. Insomma, era impossibile non appassionarsi!

3) Ci sono titoli tra quelli classici del genere che ti hanno particolarmente colpito e coinvolto? Hai delle serie e degli autori preferiti?

Sinceramente ho amato tutti quelli che ho letto, tuttavia ricordo con particolare piacere le serie di Lupo Solitario, Blood Sword, Sortilegio e le indagini di Sherlock Holmes.

4) Conosci Librogame's Land? Che ne pensi del lavoro, prettamente amatoriale e senza scopo di lucro, che il sito porta avanti da più di dieci anni per proporre in Italiano volumi che sono stati grandi classici nei paesi anglofoni ma che in Italia non sono mai arrivati, nonostante risalgano a 20 o 30 anni fa? Penso per esempio ai molti Fighting Fantasy che abbiamo tradotto negli anni.

Conosco LGL e, lo ammetto, più volte è stato luogo di approfondimento e studio durante le ricerche svolte in questi anni.

Il lavoro che avete portato avanti è incredibile e il risultato sorprendente: una catalogazione minuziosa, una quantità di informazioni impressionante, una vera e propria enciclopedia online. A questo si aggiunge il lavoro di traduzione e creazione, nonché il forum e il magazine. Penso davvero che il vostro sito, dove poter trovare risposte, informazioni e una community di appassionati, abbia contribuito enormemente a tenere viva la passione di tanti lettori durante questi anni.

5) Come e quando è nata la casa editrice Librarsi? Di che tipo di pubblicazioni si occuperà? Oltre a te ci sono altri componenti della redazione che noi appassionati dovremmo assolutamente conoscere?

Edizioni Librarsi, dal punto di vista giuridico, è neonata, anche se l'idea è sbocciata



qualche anno fa ed è maturata nel corso del tempo. L'obiettivo principale è portare in Italia opere inedite, o ormai dimenticate, purché abbiano, a nostro avviso, un valore. Non vogliamo porci alcun limite sul genere di pubblicazione: se riteniamo che un testo abbia un valore, allora è un potenziale libro.

Abbiamo diversi testi “nel cassetto” che vorremmo trasformare in libri, ma bisogna fare un passo per volta.

Riguardo i collaboratori, soprattutto nel caso di Terre Leggendarie, non posso non menzionare Monica Civardi (laureata in lingue all'Università degli Studi di Milano) per la traduzione e Erika Visone (nella foto) per le nuove mappe, sia in bianco e nero che a colori, entrambe realizzate e colorate a matita. Il loro aiuto è stato indispensabile.

6) Parliamo di Fabled Lands/Terre Leggendarie. Perché la scelta di portarlo sul mercato italiano? E' un'opera massiccia ed evoluta, ma nell'ambiente nostrano ci sono titoli molto più conosciuti e di fatto "abbandonati" da oltre 20 anni, come per esempio quelli della già citata serie Fighting Fantasy. Ci spieghi perché hai preferito una collana che, al di là della sua indubbia qualità, è certamente meno famosa qui da noi?

Abbiamo scelto Terre Leggendarie principalmente per due ragioni: la qualità dei testi e l'interconnessione tra i volumi della saga.

L'impostazione "*open-world*", rubando un termine dal mondo videoludico, permette di leggere l'avventura passando da un libro all'altro, se lo si desidera. L'esperienza di gioco risulta così più varia e veramente personalizzata, offrendo un'ampia scelta di missioni e incarichi.

Al di là di questa possibilità, "Il Regno Lacerato" è di per sé un libro vario ed "esplorabile" oltre che giocabile, ricco di avventure ed imprevisti. Si possono comprare e vendere carichi merce, acquistare una casa in città per conservare i propri averi, oppure navigare in lungo e in largo negli oceani. Tutto ciò la rende unica.

7) Come è stato e com'è tradurla? A occhio e croce mi sembra un lavoro titanico, considerando i rimandi tra i vari volumi, la complessità di fondo e la vastità dell'opera. Avete incontrato difficoltà e insidie particolari? Non temi che l'esigente pubblico, appassionato del genere, possa "mettervi in croce" se dovesse scovare qualche svista o qualche bug?

La traduzione non è stata una passeggiata. Le insidie non mancano mai, figuriamoci in un testo interconnesso ad altri capitoli della saga! Tuttavia, con pazienza e ragionamento, abbiamo cercato di far luce su ogni punto oscuro, e siamo convinti che il lavoro svolto da Monica abbia portato ad un ottimo risultato.

Uno degli aspetti ricorrenti, riguarda l'abitudine degli autori britannici di inserire nel testo "giochi di parole" e "modi di dire" tipicamente inglesi.

Le difficoltà che ne emergono in fase di traduzione dipendono dalla volontà di mantenere il senso (tradotti letteralmente lo perderebbero) senza rinunciare all'efficacia linguistica.

Il rischio di “finire in croce” c'è sempre, ma se l'alternativa è non tentare nemmeno, allora preferiamo correre il rischio. Ad ogni modo, stiamo lavorando intensamente per realizzare un'edizione all'altezza delle aspettative, penso quindi che i lettori apprezzeranno il nostro impegno e, in caso di sviste, saranno solerti nel segnalarcele. Questo ci permetterà di crescere e migliorare.

8) Ho notato che avete optato, a livello di appellativo per definire la collana, per il logo “Fantasy game”. Come mai questa scelta, più generica rispetto ai classici gamebook, librogame o libro-gioco?

Volevamo che la collana avesse un nome suo, identificabile e riconducibile a Librarsi. Fantasygame ci è sembrata una scelta adatta, facilmente memorizzabile, comprensibile e attinente al contenuto. Anche l'impostazione grafica con la scritta in alto, indicativa della collana, rappresenterà un elemento di continuità tra i vari titoli.

9) I progetti che per ora avete prescelto, Terre Leggendarie e Bloodsword, tendono molto verso gioco di ruolo e dinamiche complesse. Questa tendenza è stata voluta e da cosa è dipesa? Continuerete anche in futuro a lavorare su un target simile?

Trovo che Terre Leggendarie, pur essendo molto vasto e ricco di quest, abbia immediatezza di gioco e semplicità. Il regolamento è semplice ma efficace. Una serie che consiglio davvero a tutti.

Blood Sword è una serie un po' più impegnativa, a cominciare dal regolamento corposo. I combattimenti si svolgono su mappe tattiche illustrate, quindi è bene studiare le proprie strategie specialmente se si gioca in squadra. Anche gli avversari sono piuttosto ostici e il Labirinto è disseminato di pericoli.

In futuro ci piacerebbe molto continuare a lavorare su questo target, chiaramente dipenderà dal riscontro che otterremo con queste prime due serie.

**10) Hai avuto modo di conoscere meglio Dave Morris e Jamie Thomson?
Sono considerati due mostri sacri del genere, come è stato lavorare con loro?**

Dave e Jamie sono sempre stati gentili e disponibili. Quando abbiamo proposto loro la nostra idea ne sono stati entusiasti. Questo ci ha trasmesso voglia di lavorare al meglio e con ancora più passione. Poter tradurre opere di autori che hanno segnato importanti capitoli della narrativa per ragazzi è un onore oltre che un privilegio.

11) Ho visto che è vostra intenzione far uscire prossimamente anche il secondo volume della saga, Città d'Oro e di Gloria. Avete intenzione di tradurre tutti e 6 i volumi che attualmente la compongono? Eventualmente seguirete gli autori anche nel successivo sviluppo? Dovrebbe uscire nei prossimi mesi, in Inglese, anche il volume 7: abbiamo speranza di vedere l'opera compiuta?

Il nostro obiettivo è pubblicare tutti i libri della serie attualmente esistenti e, in futuro, anche quelli mancanti. Chiaramente gli accordi contrattuali prevedono sempre la volontà di entrambe le parti, quindi, per le opere ancora da produrre, l'ultima parola spetterà a Jamie e Dave. Si tratta comunque di un discorso che sarà imbastito non prima di qualche anno.



12) Devo dire che ho provato un'autentica fitta di piacere quando ho visto sul vostro sito anche l'anteprima de Il Labirinto di Krarth (bellissima la cover!), primo, mitico capitolo, di un'altra serie amatissima, Bloodsword. Puoi darci qualche anticipazione su quando lo rilascerete, e che caratteristiche avrà la vostra edizione di questo ulteriore capolavoro di Dave Morris rispetto a quella storica della EL, considerando che la collana è stata ripubblicata in versione pesantemente riveduta da Morris per i primi 4 volumi (il quinto, peraltro il più bisognoso di cure, purtroppo non è mai stato ritoccato e per ammissione dello stesso autore sarebbe da riscrivere da zero)?

Ti ringrazio per i complimenti per l'illustrazione di Blood Sword. È merito di Federico Musetti che ha capito immediatamente cosa volevamo e l'ha realizzato al meglio. Riguardo la data di uscita non possiamo essere precisi, ma diciamo che per inizio 2018 vorremmo andare in stampa. Così facendo sarebbe disponibile alle fiere durante la prossima primavera. Tuttavia non escludo sorprese, quindi state attenti agli aggiornamenti che usciranno sul sito o sulla pagina Facebook.

Per quanto riguarda la nostra traduzione, posso dirvi che è basata sulla nuova versione rivista da Dave Morris. Le principali differenze consistono soprattutto nello spostamento di alcuni paragrafi rispetto all'edizione originale del 1987. Per quanto riguarda il quinto libro, di cui attualmente esiste solo la versione originale, è presto per parlarne. Per il momento è importante concentrarsi sui primi libri, poiché la buona riuscita del nostro progetto è fondamentale per poter valutare in futuro operazioni come quella di rimettere mano al quinto capitolo della serie.

13) Pensate di riproporre anche nel caso di Bloodsword l'intera collana? Il vostro sodalizio con Morris proseguirà con la proposta di altre sue storiche produzioni?

L'obiettivo è chiaramente quello di pubblicare la serie completa. La proposta di altre opere di Morris e Thomson dipenderà da come andranno le cose nel corso di questi anni, ad ogni modo per noi sarebbe un grande piacere poter continuare la collaborazione con loro.

14) Un occhio al futuro remoto: se le cose con Terre Leggendarie e Bloodsword dovessero andare bene pensate di continuare a seguire e pubblicare lavori interattivi? Avete già in mente quali libri potrebbero interessarvi? Puoi darci alcune anticipazioni?

Assolutamente sì. Ci piacerebbe portare altre opere in Italia, come sempre inedite o non più riproposte da anni. Abbiamo già in mente diversi titoli su cui vorremmo lavorare, specialmente nell'ambito di gamebook e GdR. Al momento preferiamo non sbilanciarci facendo i nomi, un po' per scaramanzia, ma soprattutto per non correre il rischio di deludere i lettori qualora qualche inghippo burocratico dovesse farci virare verso altre mete.

15) Ti ringrazio per l'intervista Claudio, sei stato gentilissimo: ti auguro tutto il meglio per il tuo lavoro e per il successo delle iniziative editoriali Librarsi. Vuoi salutare i nostri lettori aggiungendo qualcosa che non ti ho chiesto fino a ora?

Ci tengo a ringraziare, a nome di Librarsi, la redazione di LGL e tutti i suoi lettori. Qualche giorno fa, abbiamo ricevuto diversi messaggi da parte di appassionati che chiedevano informazioni in merito all'uscita dei libri. Questa è stata un'incredibile sorpresa nonché fonte di gioia ed entusiasmo. La strada da percorrere è ancora tutta in salita (il mercato editoriale non è certo il più semplice) ma il supporto morale degli appassionati ci darà l'energia necessaria per affrontare questa sfida.



Lucca 2017: revival dei librogame?

Di Mauro "Mornon" Longo

Cosa bolle in pentola per gli appassionati italiani?

Il fiammante ritorno alla ribalta dei librogame in Italia e all'estero sembra continuare, con un revival che sta investendo sia la nostra comunità di appassionati (avete visto *Ninja 7* e *Dimensione Avventura 0*, vero?) sia case editrici piccolissime, piccole e di medio calibro del settore.

La morte di Joe Dever è ancora un'ombra triste che in parte oscura il nostro buon umore, ma le novità targate Dave Morris, Steve Jackson e Ian Livingstone, la triade di autori più famosi dopo il creatore di Lupo Solitario, ci aiutano a superare quest'annata di sconcerto, gettando benzina sul fuoco della nostra passione.

E mentre escono in inglese le nuove edizioni e gli inediti di *Fighting Fantasy* e dei libri di Morris (ma non solo: Amazon, Lulu e DriveThruRPG pullulano di nuovi librogame), vediamo cosa bolle in pentola in Italia in questi giorni, con tutti, **ma proprio tutti** i librogame e le novità affini di questo settore nella lingua di Dante.

Lupo Solitario: Partiamo dai grandi classici in traduzione, e anzi dal più classico di tutti. Venuto a mancare Joe Dever, il contraccolpo ha investito dapprima la schiera davvero vasta dei suoi fan e, subito dopo, le varie operazioni di ristampa dei suoi lavori. La Vincent Books di Mauro Corradini aveva iniziato nel 2013 a riportare in Italia Lupo Solitario, ripartendo dal numero 1 in versione estesa rilanciato di qualche anno prima dalla EL, nel suo ultimissimo tentativo di rilanciare il genere (attenzione: i Lupo Solitario EL si trovano ancora più o meno tutti, nuovi, su Amazon.it o si possono ordinare alla casa editrice).

Oggi la splendida serie Deluxe a copertina rigida di Vincent Books è arrivata al **dodicesimo volume**, che sarà presentato a Lucca Comics & Games 2017, e la casa editrice ha stretto una partnership con la Raven Distribution che di fatto prenderà in mano l'eredità di Dever per l'Italia.

Il volume 12 della serie, come i più esperti sanno, conclude il secondo arco narrativo delle vicende di Lupo Solitario. È quindi un numero spartiacque tra la produzione più amata (e più vendibile) e i successivi sedici (sic!) volumi, che purtroppo incarnano il declino progressivo della serie, con una sequenza di avventure sempre meno ispirate, guidate nella trama e complesse nel regolamento, che venderanno

sempre meno anche nella splendida versione italiana Deluxe.



L'attenzione è tenuta alta dai

numeri finali della serie, il 29 già uscito e il prossimo 30, iniziato da Joe Dever e in via di completamento ad opera di Vincent Lazzari e Ben Dever, rispettivamente collega e figlio del compianto autore. *Lupo Solitario 30*, terzultimo volume programmato della serie, si chiamerà *Morte nell'Abisso* e verrà presentato in Italia verosimilmente il prossimo anno, probabilmente anche prima che in versione inglese: lo vedremo a Modena Play o a Lucca Games 2018?

Intanto, a Lucca 2017 lo stand Raven-Vincent Books presenterà:

- **Lupo Solitario 1-2-4-5 Deluxe riveduti e corretti**
- **Lupo Solitario 3-6-7-8-9-10-11-12 Deluxe prima tiratura**
- **Lupo Solitario 29 Deluxe**

Il tutto con traduzioni e revisioni abbastanza buone, le splendide copertine di Alberto Dal Lago e le straordinarie mappe di Francesco Mattioli (il nostro immarcescibile Zot), che con Dever ha realizzato anche 10 set di cartine del Magnamund per il collezionista più sfegatato. Anche queste mappe sono in vendita presso sito e punti vendita Raven in fiere ed eventi, ma se andrete a Lucca avrete la possibilità di farvele dedicare dal talentuoso autore nostrano, che continua a firmare mappe dedicate al mondo di Lupo Solitario per tutte le produzioni internazionali.

Per gli appassionati di giochi di ruolo, sempre la Raven produce e vende le scatole del recente (e ottimo) gdr dedicato al Lupo, il *Lone Wolf Adventure Game* in italiano, per il quale potrebbe uscire qualche altra novità a Lucca... anche se la Raven è da sempre parchissima di comunicazione sulle proprie uscite.

Oberon: Secondo volume Deluxe per “Oberon” ovvero *Il mondo di Lone Wolf*, una miniserie sempre firmata Joe Dever (e Ian Page, che poi è quello che li ha scritti), sempre ambientata nel Magnamund, sempre prodotta da Vincent Books e sempre distribuita e portata nelle fiere da Raven. Passate le Colonne d'Ercole di *Lupo Solitario 12*, è più probabile che i lettori collezionisti preferiranno dedicarsi alla riedizione delle avventure di Oberon – Stella Grigia, che si esaurisce in quattro volumi, piuttosto che all'odissea infinita delle avventure di Lupo Solitario e soci. Il secondo libro cartonato della serie era stato inizialmente annunciato per Lucca Games 2017 accanto ai *Lupo Solitario*, ma dovrebbe alla fine essere posticipato e uscire dopo *California Countdown*.

Guerrieri della Strada: Stessa produzione e stessa distribuzione anche per i quattro volumi di *Freeway Warrior*, la riedizione deluxe dell'ultima grande collana firmata da Joe Dever, in questo caso una miniserie che non ha niente da invidiare al miglior Lupo Solitario. Con questo autunno arriviamo alla conclusione della collana. Anche il quarto volume potrebbe essere presentato infatti a Lucca Games 2017, o al più tardi arriverà sul mercato prima di Natale attraverso i nei canali distributivi Raven.

Fabled Lands e Blood Sword: Terminati i titoli “forti”, tutti legati alla produzione di Joe Dever, un recente colpo di scena del mondo della narrativa a bivi ha portato alla ribalta un altro progetto molto interessante e inaspettato.

Si tratta delle collane di librogame localizzate nella nostra lingua da Edizioni Librarsi, una neonata casa editrice di piccole dimensioni ma che sembra comunque lavorare a un livello professionale. Edizioni Librarsi ha deciso di attingere ai gamebook scritti dall'inglese David Morris e per tanto porta in italiano per la prima volta la serie *Fabled Lands*, col titolo di *Terre Leggendarie*, e allo stesso tempo riporta la più celebre (in Italia) *BloodSword*, in una nuova traduzione.

Entrambe le serie sono curate - a quanto pare - nella copertina e nella traduzione con un'attenzione molto alta ai dettagli e si basano sulle versioni rivedute e corrette dei libri di questi ultimi anni, seguite direttamente dall'autore originale, ancora decisamente attivo sui propri brand.

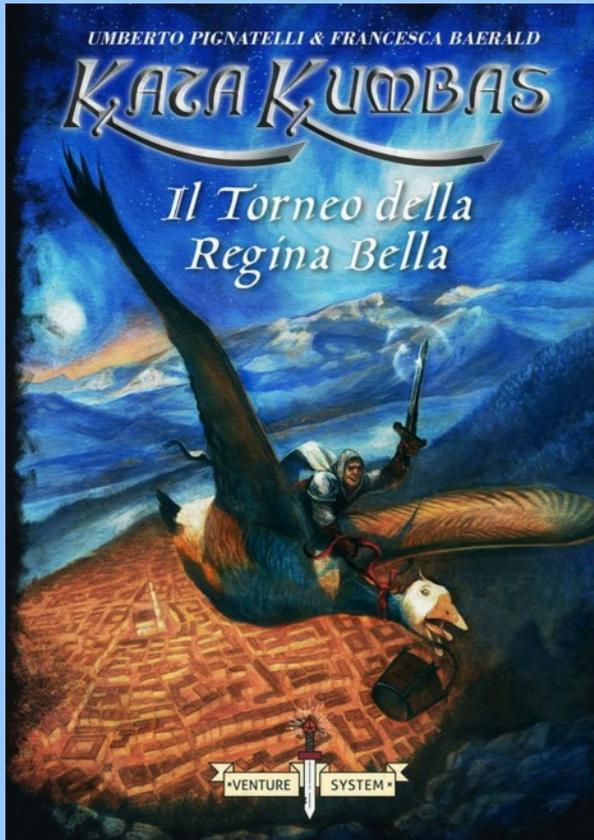
Il primo titolo a vedere la luce sarà dunque *Terre Leggendarie 1: Il Regno Lacerato*, che sarà disponibile già a Lucca Comics & Games, per poi proseguire con altri titoli delle due collane per tutto il prossimo anno.

Ultima Forsan, Kata Kumbas e Nemezis

A questo punto, i big internazionali sono davvero finiti; passiamo dunque alla migliore produzione italiana.

La palma di più importante editore di librogame italiani va senz'altro a GG Studio, che in questo autunno 2017 raggiunge i sei titoli, con la conclusione della trilogia dell'Acchiappamorti di *Ultima Forsan* (del qui scrivente Mornon), il raddoppio della serie dei librogame di *Kata Kumbas* (del qui leggente Kaltorak, ovvero Umberto Pignatelli) e con l'unicum - per adesso - legato all'ambientazione di *Nemezis* (del qui anche lui leggente Drystan, ovvero Andrea Tupac Mollica). In particolare le due novità sono la seconda avventura di *Kata Kumbas*, in anteprima a Lucca Games 2017, e la conclusione della saga dell'Acchiappamorti, che sarebbe dovuta uscire in primavera ma ha subito dei ritardi dovuti alla tipografia e verrà esposta al grande pubblico (ludibrio) per la prima volta proprio alla prossima kermesse toscana.

Ecco dunque i titoli completi per quelli, come Prodo, che ancora non hanno capito niente e hanno bisogno dello schemino:



- *Il tesoro della regina (Acchiappamorti 1)*
- *Si muore solo due volte (Acchiappamorti 2)*
- *Il giorno della civetta (Acchiappamorti 3).*
- *Il cavaliere della porta (Kata Kumbas 1)*
- *Il torneo della regina Bella (Kata Kumbas 2)*
- *Golgota Blues (Nemesis)*

Alcune note aggiuntive sui regolamenti: i tre libri della serie dell'Acchiappamorti presentano un doppio sistema di gioco; si possono affrontare infatti con le regole semplificate di *Ultima Forsan* e *Savage Worlds*, presenti in allegato nei tre volumetti, oppure con uno speciale regolamento semplificato, anch'esso spiegato nelle appendici di ciascuna delle pubblicazioni.

I librogame di *Kata Kumbas* e *Nemesis*, invece, condividono un regolamento unico e originale, pensato proprio per i librogame di GG Studio e realizzato dall'inossidabile Umberto Pignatelli.

Lorcan, Le valli di Artel e In cerca di fortuna

Altra casa editrice che si è lanciata da un paio d'anni nel settore è la Origami di Cagliari, che ha finora pubblicato tre titoli: due novità (*Le valli di Artel* di Fabio Attoli e *Lorcan* di Daniele Prisco) e la riedizione di un classico, niente di meno del primo librogame italiano: *In cerca di fortuna*, di Andrea Angiolino. Si tratta di tre titoli fantasy abbastanza brevi e semplici da giocare rispetto alla media dei volumi di GG Studio, ma che possono riservare splendide sorprese agli appassionati.

I fumettigame della Cranio

La milanese Cranio Creations aveva intercettato tempo fa i fumettigame francesi della Makaka Editions, una linea di bellissimi *bande dessinée dont vous êtes le héros*, avventure illustrate con tanto di regole, codici e quant'altro, portando in Italia due episodi della serie "Pirati", due di quella "Cavaliere" e un'avventura di *Sherlock Holmes*. Purtroppo è evidente che la linea non ha avuto successo e la Cranio ha smesso di tradurre questi bei titoli, limitandosi a distribuire spesso in maniera scontata le copie invendute. Abbiamo chiesto se ci saranno novità per Lucca, ma la risposta è no, quindi il mio consiglio è quello di intercettare questi titoli prima che diventino introvabili.

I minori

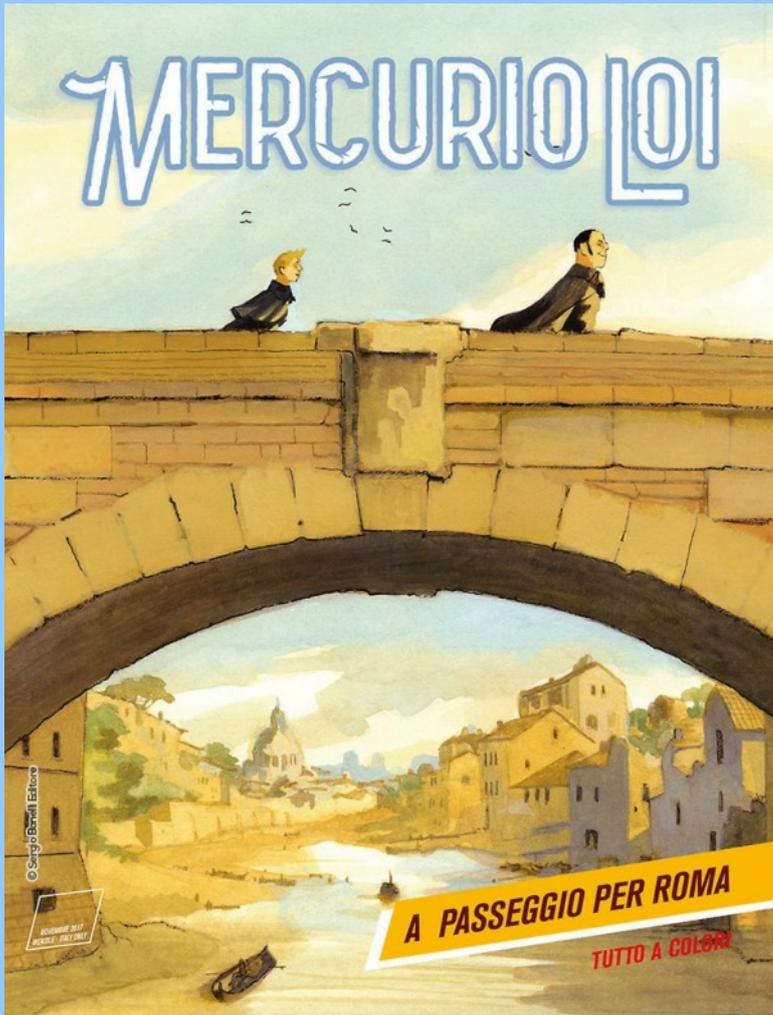
Non ce ne vogliono gli interessati, ma mi sento di inserire nella categoria dei "minori" tutti gli altri librogame usciti nell'ultimo paio d'anni o in uscita, se non altro per l'interesse suscitato finora nelle comunità degli appassionati.

Clicca il tuo veleno è una minicollana di librogame tradotti dall'inglese dalla Catnip Edizioni e distribuita solo come Kindle Book, come in originale. Catnip ha già portato sui nostri schermi tre titoli: *Infetto* (genere zombi), *Potenziato* (supereroistico) e *Testimone* (giallo), per poi far uscire l'anno prossimo il quarto libro della serie, *Patogeni*, uno spin off del primo.

Sempre tra i minori metterei *Venus* della Plesio Editore, *Il primo ordine: "libro game con trama a bivi"* della Skyline Edizioni, *Una colonia da salvare* di Loch Comics e *Ke amico 6? Il librogame di Amici*. Sembra che nessuno di questi libri abbia dato origine a un seguito o abbia in programma di farlo.

Ancora tra i minori, ma con una marcia in più per la simpatia del suo autore – già vincitore del concorso dei Corti - e per l'idea geniale che ci sta dietro, è *Il peso della cultura*, di Matteo Tolari, in arte Hieronymus, in altra arte Matt Shardana. Il multiforme ingegno di Matteo ha infatti prodotto un librogame unico, ormai alla seconda edizione riveduta e corretta, ovvero il primo librogioco di ruolo dal vivo, dove il protagonista è DAVVERO il lettore, nella propria realtà quotidiana, mentre legge e gioca il librogame in oggetto. Una cosa da far annodare i neuroni anche a Italo Calvino e che di certo si presenta in maniera originalissima, intelligente e divertente.

Il peso della cultura è pubblicato dalla piccolissima casa editrice amatoriale Reborn, che tra l'altro sta per lanciare un altro librogame: *Il primo uomo*, di Manuel Congia, previsto proprio per i prossimi mesi. In bocca al lupo ai ragazzi di Reborn, anche e soprattutto perché sopportano Matteo.



La Chicca

La rassegna delle novità librogamistiche si conclude qui, ma è necessario citare in questa sede un clamoroso altro caso editoriale, ovvero **il primo fumetto Bonelli a bivi della storia!**

Si tratta del Numero 6 della nuova testata *Mercurio Loi*, ambientata nella Roma dell'Ottocento. L'episodio sarà tutto a colori, esce a fine Ottobre (guarda caso in prossimità di Lucca Comics & Games) e si intitola *A passeggio per Roma*. Ecco la sinossi: *Nella vita, nel mondo, infinite sono le strade, imprevedibili i crocevia... Una passeggiata al tramonto, prima che*

scenda la sera e arrivi il coprifuoco, può essere l'occasione per lo storico perdigiorno Mercurio e il suo compagno di avventure Ottone di lasciarsi portare da quello che offre il caso. Scegliendo una strada al posto di un'altra, i nostri si ritrovano tra strani personaggi e antichi ricordi...

Speriamo davvero che questa novità non resti un unicum ma dia vita a nuove commistioni tra il Comic e il Game, magari da organizzare una volta l'anno proprio in relazione alla fiera lucchese.

Considerazioni finali

Quali sono le riflessioni da fare su questo piccolo revival? Per prima cosa, è chiaro a tutti che i fasti del decennio '85-'95 (per l'Italia) non torneranno mai. I titoli che



vengono portati sono spesso versioni Deluxe per vecchi collezionisti, con un seguito di merchandise e giochi collegati che si supportano a vicenda. È il caso naturalmente di Lupo Solitario, dove i librogame sono accompagnati dalle splendide mappe di Francesco Mattioli, dal gioco di ruolo e da altri gadget.

I titoli nuovi, originali italiani o tradotti che siano, riescono a uscire perché ormai questo settore accetta di fatto di produrre titoli le cui tirature si contano sulle centinaia di copie, invece che sulle decine di migliaia di un tempo. Oggi l'editoria riesce ad accettare l'impensabile e molti librogame sono progetti librari che un tempo non sarebbero mai stati presi in considerazione.

È un male? No, naturalmente, ma la situazione non può nascondere del tutto il declino in cui sembra ancora

versare questo comparto merceologico, simile a quello della narrativa fantastica e del gioco di ruolo a cui è collegato.

La vera domanda è: “questo declino è irreversibile?”

Noi speriamo proprio di no.