

DAVE MORRIS

ANNO
XIV

5

(140)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

RE DI GHIACCIO

Il ritorno di Cuore di Ghiaccio

Nuova edizione per il capolavoro di Dave Morris: l'autore britannico ci ha concesso un'intervista insieme a Claudio Di Vincenzo e Ludovico Incidenza di Librarsi

Articoli a cura di
La redazione di LGL
Magazine


LIBRARSÌ

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

QUANDO UN CAPOLAVORO RINASCE

A Giugno la nuova edizione di Cuore di Ghiaccio targata Librarsi

A cura della redazione di LGL

Dopo Terre Leggendarie e Bloodsword l'ormai solidissimo sodalizio tra Edizioni Librarsi di Claudio Di Vincenzo e Dave Morris prosegue e sono in arrivo novità. Alcune sono ancora piuttosto remote e in via di definizione, ma almeno una è prossima. Entro la fine di Giugno sarà lanciato il volume Cuore di Ghiaccio, disponibile sulla piattaforma e-commerce della casa editrice e nei negozi specializzati che si appoggiano alla distribuzione della realtà milanese.

Si tratta di uno dei volumi simbolo della storia del librogame. Meno conosciuto di altri tra il pubblico italiano, perché localizzato nel nostro idioma quando il fenomeno dei gamebook era già in contrazione, è considerato da appassionati ed esperti come uno dei migliori titoli, se non il migliore in assoluto, tra quelli scritti dall'autore britannico.

Ci troviamo in un futuro post-apocalittico, non così remoto (il balzo temporale è di circa 300 anni). Un computer impazzito di nome Gaia, che era stato programmato con l'intento di gestire e migliorare il clima terrestre, ha portato il nostro pianeta sulle soglie del tracollo. Un artefatto dagli enormi poteri energetici, il Cuore di Volant, è l'unico mezzo che abbiamo per cercare di risollevare la situazione e salvare la razza umana dall'estinzione.

Inizia così il nostro viaggio, che parte da uno strano albergo realizzato nella carlinga di un aereo precipitato, la Locanda Etrusca, ubicato in un posto imprecisato del centro Italia ai piedi degli Appennini, e tocca alcuni dei posti ancora popolati di un'Europa sull'orlo del tracollo. Molte città non esistono più e una coltre di ghiaccio ricopre buona parte del pianeta. Le persone si sono incattivite, la civiltà è arretrata, ma circolano ritrovati tecnologici molto avanzati, residui dei traguardi tagliati dallo sviluppo scientifico prima dell'inizio del nuovo medioevo...

Il volume, come tutti quelli della serie Virtual Reality e della successiva Critical IF, ha un regolamento molto snello, ma non per questo semplicistico. A fare la parte del leone è la strategica gestione delle caratteristiche, mentre non sono presenti dadi e i punteggi di cui tenere conto sono solo due: denaro ed energia vitale. L'opera, come già accennato, fu stampata nel 1995 dalla EL, quando la collana librogame stava rapidamente declinando, e non ha avuto ulteriori edizioni italiane.

Torna perciò disponibile dopo quasi cinque lustri, in versione molto migliorata sotto diversi

punti di vista.

Dave Morris infatti ha modificato il testo sistemando alcune imprecisioni, evolvendo

FG FANTASY GAME

DAVE MORRIS

CUORE DI GHIACCIO



certi passaggi e aggiungendo anche un paragrafo rispetto alla stesura originale. A quest'opera di revisione fatta dall'autore si è aggiunto il supporto di un team di esperti nostrani (Marco Zamanni, Efrem Orizzonte, Francesco Di Lazzaro e la redazione di Librarsi Edizioni) che hanno provveduto all'editing del volume, che dovrebbe pertanto presentarsi in versione molto migliorata rispetto alla controparte anni '90. Ad arricchire ulteriormente il piccolo tomo alcuni disegni aggiuntivi, una copertina nuovissima e dei contenuti speciali che vedremo per la prima volta in Italia.

Per presentare questa attesissima uscita e parlarne in modo più approfondito abbiamo preparato una triplice intervista. Risponderanno ad alcune nostre domande l'autore Dave Morris, per la prima volta dopo tanti anni ospite del Magazine, l'editore Claudio Di Vincenzo e Ludovico Incidenza, collaboratore della prima ora di Librarsi e tuttofare della casa editrice, che approfitteremo anche per conoscere meglio.

GENIO AL LAVORO

Dave Morris ci racconta tutto su Cuore di Ghiaccio e i suoi progetti

A cura della redazione di Francesco Di Lazzaro

- Ciao Dave, ti ringraziamo moltissimo per aver accettato di rispondere alle nostre domande. È un onore per noi averti qui su LGL Magazine. Cuore di Ghiaccio torna in Italia dopo quasi 25 anni:

molte persone lo considerano il tuo libro migliore. Come ti fa sentire vederlo tradotto ancora una volta qui da noi? Lo consideri anche tu uno dei tuoi libri più riusciti?

- *Ciao Francesco, ti ringrazio moltissimo per l'intervista: considero veramente un onore essere qui su Librogame's Land! Devo dire che anche io considero Cuore di Ghiaccio il mio miglior gamebook. È quello di cui sono più orgoglioso, e sono contento che le persone lo ritengano ancora bello e attuale!*

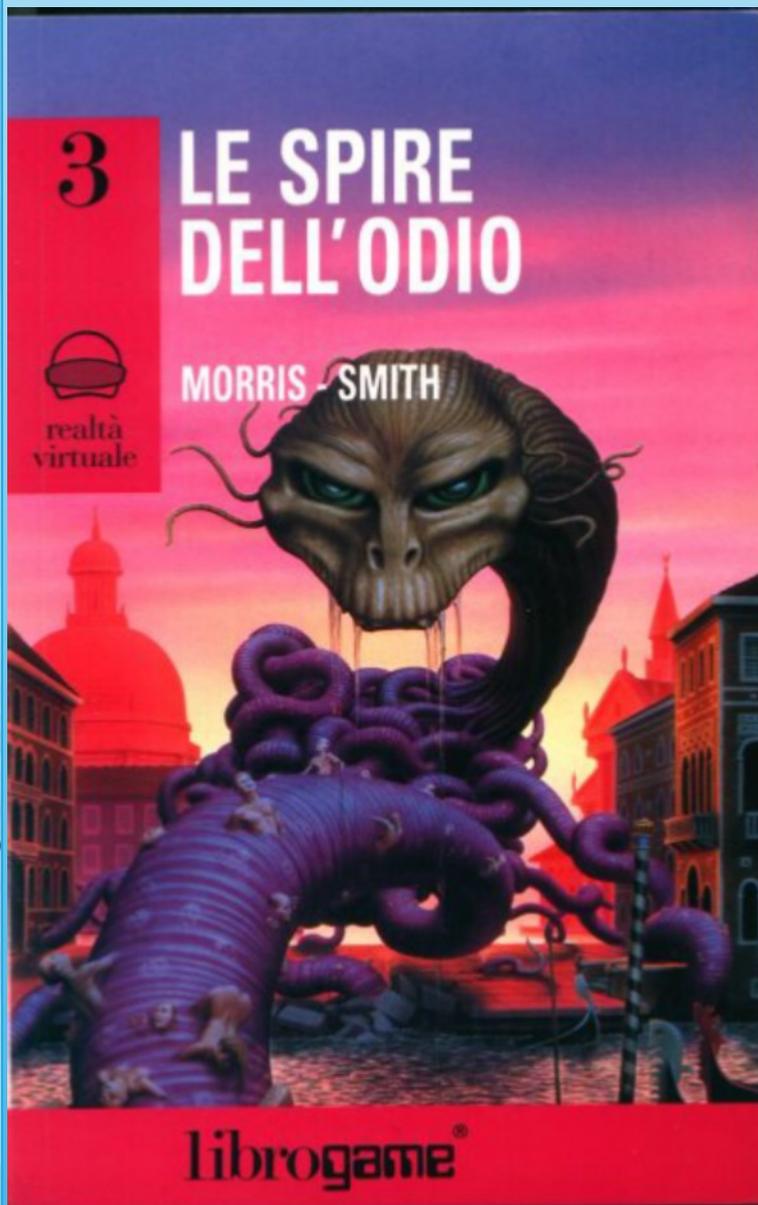


- Puoi spiegarci quali differenze possiamo trovare nel libro-gioco rispetto alla prima, storica, edizione, che fu tradotta qui in Italia da EL circa 25 anni fa?

- *La differenza principale è che ho aggiunto un altro finale. Qualcuno ha sottolineato che c'era un piccolo errore di continuità in uno di quelli esistenti. Non era molto ovvio, e per questo poche persone l'avevano notato nel corso degli anni, ma mi ha*

dato una scusa per inserire un altro omaggio a Blade Runner. (Ci sono state poi diverse correzioni relative a piccoli refusi, ripetizioni e una più importante che è andata a sistemare una svista relativa a delle parti in cui il protagonista viaggia in coppia, ma dal testo italiano si aveva l'impressione che fosse solo N. D. Francesco)

- Il sistema di gioco di Critical IF è geniale. Solo poche caratteristiche ma tantissima giocabilità e svariate opzioni strategiche. Puoi raccontarci come è nata l'idea di una simile struttura? Perché hai deciso di eliminare i dadi dai tuoi librogame Critical IF?



- L'ho creato insieme a Mark Smith (autore nella serie Realtà Virtuale de La Foresta degli Elfi e Le Spire dell'Odio N. D. Francesco), e ci tenevamo particolarmente a sottolineare l'aspetto interattivo e quello narrativo dei libri e delle storie che contenevano. Abbiamo pensato che molti appassionati avrebbero potuto leggere i nostri libri su un autobus o sul treno, durante degli spostamenti. Non sarebbe stato facile in contesti simili utilizzare i dadi: quindi abbiamo deciso di semplificare le regole in modo che tutto fosse stabilito e determinato dalle scelte compiute dal giocatore.

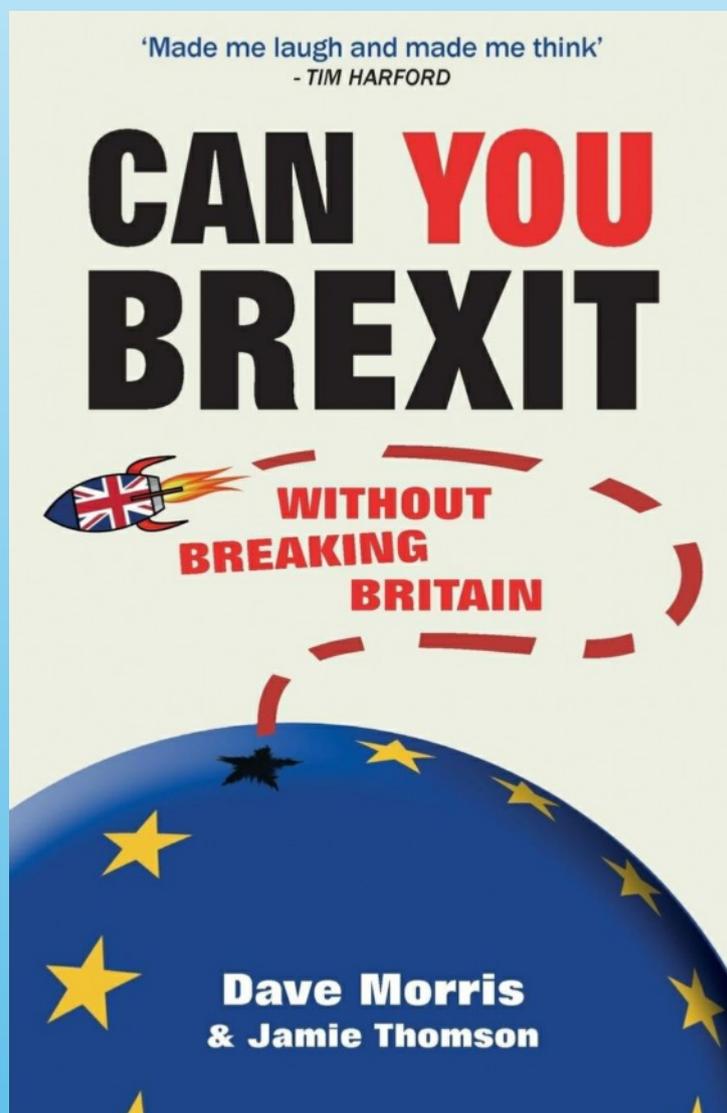
- L'Europa di cui racconti nel libro è sull'orlo dell'abisso e in pieno declino. È corretto dire che in Cuore di Ghiaccio troviamo già alcuni elementi della pesante situazione politica ed economica attuale? Possiamo addirittura considerarlo un libro profetico?

- In un certo senso è vero, anche se ormai è chiaro che l'apocalisse che siamo sul punto di affrontare riguarderà un surriscaldamento incontrollato del pianeta piuttosto che l'era glaciale prevista nel libro. Certamente la catastrofe climatica è un vero pericolo adesso, e tutta l'Europa (e il resto del mondo) ha bisogno di riunirsi e agire se si vuole avere qualche speranza di evitare una calamità che minaccerà la società umana, se non la nostra stessa esistenza come specie.

- Tantissime persone amano Cuore di Ghiaccio in Italia. Pensi che potresti decidere di lavorare ad altri libri che trattano lo stesso tema in futuro? Potrebbe succedere di leggere dei nuovi libri-gioco di Dave Morris basati su tematiche post-apocalittiche e fantascientifiche?

- Ho gestito una campagna basata su un gioco di ruolo di fantascienza chiamata Earthwrecked che ha molto dello stesso sapore di Cuore di Ghiaccio (è cioè decadente, dura, non sentimentale, apocalittica). Ho sempre pensato di trasformare il tutto in un gamebook ma la serie Virtual Reality è finita e, a parte Frankenstein e Can You Brexit, da allora non ho scritto nessun nuovo libro di genere. Mi piacerebbe molto scrivere ancora librogame, tornare a farlo in qualche modo.

Ho anche programmato un prequel di Cuore di Ghiaccio in forma di fumetto, introducendo personaggi interessanti come Chaim Golgoth, che si incontrano nel libro. Sfortunatamente è molto difficile riuscire a pubblicare nuovi fumetti su tematiche inedite in Gran Bretagna, come ho scoperto quando ho lavorato sulla mia serie Mirabilis: Year of Wonders.



- In Italia stiamo vivendo una nuova epoca d'oro dei librogame. Abbiamo tanti editori che si dedicano alla narrativa interattiva e molti nuovi progetti ogni anno. Cosa pensi riguardo al futuro dei gamebook? Ritieni che il momento positivo del genere possa continuare a dispetto dei videogiochi e delle molte evoluzioni che offrono i media moderni?

- Ho un certo numero di progetti di gamebook che mi stanno solo aspettando, spero di avere presto un po' di tempo libero per lavorarci.

Voglio fare una versione stampata della mia app interattiva Frankenstein, un'avventura free-gamebook ambientata nel mondo che ho sviluppato con il mio gioco di ruolo di Legend from the Dragon Warriors e un gamebook basato sulla mia storia

di Alexa, Fright Tonight. E con Jamie Thomson (co-creatore di Fabled Lands) ho intenzione di scrivere un gioco di horror vittoriano chiamato The King in Shadow.

Non siamo ancora ai livelli degli anni '80 e '90, quando i gamebook erano così incredibilmente popolari che si potevano ottenere facilmente dei finanziamenti per qualsiasi nuovo progetto, ma alcune buone prospettive ci sono: quando avremo un po' di tempo per lavorarci, lo faremo.

LA PAROLA ALL'EDITORE

Claudio Di Vincenzo di racconta la nuova edizione di Cuore di Ghiaccio

- Ciao Claudio, siamo felici di averti di nuovo qui su LGL Magazine. Il tuo sodalizio con Dave Morris prosegue a gonfie vele: possiamo dire che ormai è l'autore di punta di Edizioni Librarsi?



Grazie dell'invito su LGL Magazine! Effettivamente i numeri dicono questo: con 'Cuore di Ghiaccio' arriviamo a 6 librigame, e 5 portano il nome di Dave, quindi posso confermare la tua affermazione. Mi preme sottolineare però che questo non escluderà la presenza di nuovi autori in prossime pubblicazioni previste

per il futuro e già in lavorazione.

- Parlati della nuova edizione di Cuore di Ghiaccio. Come l'avete strutturata rispetto a quella classica EL? Che ci sarà di simile e cosa di diverso?

Dato che non vorrei rovinare il piacere di sfogliare e scoprire questa nuova edizione ai lettori, mi limiterò a dire che abbiamo lavorato sulla base dell'edizione inglese

rivista dall'autore. Questa prevede un finale diverso, alcuni cambiamenti nel racconto e un paragrafo in più. La traduzione è stata quindi rivista e aggiornata. Inoltre abbiamo aggiunto dei contenuti completamente nuovi, assenti sia nella vecchia edizione sia in quella inglese.

- Un capitolo a parte merita la traduzione, che è stata revisionata e attualizzata, ma si rifà su quella storica EL. Perché questa scelta? Quali sono i pro rispetto a una traduzione realizzata ex novo?

- Il motivo è principalmente uno: quando si affida una traduzione non si sa quale sarà il risultato. Questa incognita in Cuore di Ghiaccio era evitabile, in quanto esisteva già una traduzione che poteva essere rivista, aggiornata e migliorata.

- Cuore di Ghiaccio è considerato dagli appassionati italiani come uno dei libri-gioco più belli di ogni tempo. Tu che opinione ti sei fatto in proposito?

- Cuore di Ghiaccio per me è stata una delle scoperte recenti più sorprendenti. Quando l'ho letto per la prima volta mi sono fermato più volte a pensare: "com'è possibile che io non l'abbia letto prima!" Finita la lettura ho capito che avrei voluto riportarlo in Italia. A oggi è sicuramente uno dei più bei librogame che io abbia mai avuto tra le mani.

- Questa domanda la abbiamo fatta anche a Dave, ma la ripropongo: non ti sembra che nel volume si trattino tematiche magari estremizzate, ma estremamente vicine a quelle che contraddistinguono la situazione politica ed economica dell'Europa attuale? Lo possiamo definire un libro profetico?

Nel 1995, quando è stato pubblicato, si intravedevano già all'orizzonte diversi problemi climatici e politici che oggi stanno crescendo e si stanno concretizzando. Basti pensare al trattato di Kyoto del 1997. Erano argomenti già affrontati dalla politica, quindi più che "profetico", penso che Morris sia stato abile nel delineare, immaginare e descrivere un futuro plausibile attraverso un'opera di fantasia.



- Le tematiche affrontate non sono “leggere” o “positive” e il libro stesso non ha, tra i vari possibili, un epilogo totalmente positivo. Credi che il media interattivo sia ormai pronto per offrire ai lettori tematiche più adulte e meno “infocchettate” rispetto a un tempo? Possiamo aspettarci anche librogame che affrontano importanti argomenti politici, sociali ed economici in futuro?

- Credo che i librogame, come i libri in generale, possano trattare qualsiasi argomento. Anzi, più vario è il panorama, più ampia è l'offerta ai lettori, quindi ognuno può trovare qualcosa di suo gusto. Inoltre i FantasyGame non nascono come un prodotto per l'infanzia, ma come strumento di gioco per tutte le età. Credo che la tematica di Cuore di Ghiaccio, la sua ambientazione, le sue atmosfere, siano proprio il suo punto di forza. Oltre al divertimento che deriva "naturalmente" dal gioco, in questo libro non mancheranno le occasioni per soffermarsi a pensare al nostro presente reale.

- Cosa ha in più Cuore di Ghiaccio e cosa in meno rispetto alle altre opere di Dave Morris che Librarsi ha in catalogo?

- Difficile fare un confronto cercando di non fuorviare o condizionare il lettore. Lascerei quindi a loro il piacere di scoprire il libro e poter fare un raffronto con le nostre altre pubblicazioni. Sicuramente è "diverso", così come Terre Leggendarie e Blood Sword sono diversi da qualsiasi altro librogame. Tutti hanno caratteristiche distintive molto marcate, e in questo Cuore di Ghiaccio non fa eccezione. Innanzitutto non ha i dadi, fattore che valorizza l'aspetto strategico delle scelte. Inoltre è narrativamente molto più sviluppato, un vero e proprio romanzo a bivi.

- La parte grafica del volume riprenderà le tavole originali o ci saranno delle differenze? So che la copertina sarà diversa per esempio. Ci saranno anche nuove illustrazioni e nuove mappe?

Questo è un discorso articolato, quindi vado per punti:

1) La copertina è nuova, realizzata appositamente per questa edizione italiana da Mattia Simone.

2) Le illustrazioni interne sono quasi interamente quelle della prima edizione EL, tranne alcune già eliminate da Morris nell'edizione inglese da lui rivista qualche anno fa. Però, a differenza di quella inglese, noi ne abbiamo reintrodotte alcune.

3) Mappa e foglio d'avventura sono stati rifatti, cercando di mantenere uno stile

coerente al testo, coerente a questo terribile futuro che in qualche modo ha riportato la civiltà al passato.

4) Infine, in fondo al libro, ci sarà un contenuto extra dedicato a Russ Nicholson.



- Sappiamo che sei in ottimi rapporti oltre che con Morris anche con Mark Smith. In futuro potremmo vedere in Italia editi da Librarsi anche altri volumi della collana Virtual Reality? C'erano almeno un altro paio di capolavori assoluti in quella serie...

- *CdG sarà il primo numero della serie chiamata Critical IF, e in tutto saranno quattro. Ma facciamo un passo per volta...*

- Cosa uscirà in casa Librarsi da qui alla fine del 2019? Puoi farci una piccola scaletta e darci qualche anticipazione?

- Stiamo lavorando a diversi progetti, alcuni già annunciati, altri a sorpresa. Per il momento posso anticipare l'uscita di Cuore di Ghiaccio, Terre Leggendarie 3, Terre Leggendarie 4 ed Hellas Heroes 2.

Fatta eccezione per il primo menzionato, gli altri si concentreranno nel periodo autunnale, diciamo tra Lucca e natale. C'è altro in cantiere ma è presto per fare annunci. Al momento opportuno tutto sarà svelato.

LUDOVICO INCIDENZA, IL FACTOTUM DI LIBRARSI

Traduttore, revisore, cartografo: jolly della casa editrice

- Ciao Ludovico, nonostante tu sia uno dei collaboratori più "antichi" di Claudio ti ospitiamo per la prima volta qui sul Magazine. Ci racconti come sei entrato a far parte del progetto Librarsi?

- Grazie a voi per avermi ospitato! Sono entrato a far parte del progetto grazie a Claudio che, consapevole della mia passione per i librogame, mi ha proposto di partecipare attivamente alla collana Librarsi. Ho cominciato lavorando alla traduzione di Blood Sword 1, collaborazione poi continuata nel volume 2 "Il Regno di Wyrd" insieme al bravissimo Efrem Orizzonte. Nel mezzo però ho anche realizzato la Mappa dell'Ellade di Hellas Heroes 1 e, se Claudio e gli autori me lo consentiranno, disegnerò con piacere anche la mappa del secondo volume.

- Sei esperto di librogame? Sono stati una tua passione da ragazzo?

- "Esperto" è un parolone! Diciamo che sono un grande appassionato. Come tanti di voi, con i librogame ci sono cresciuto e li ho amati. E li amo ancora a dire la verità!

- Nei credits dei vari libri a volte ti vedo come traduttore, a volte come revisore, a volte come cartografo... Ci sveli il mistero di questa moltitudine di ruoli?

- Nella vita bisogna imparare a fare tante cose, a saper cogliere le opportunità e sapersi



mettere in gioco. Quando ho capito che c'era la possibilità di partecipare alla collana FantasyGame mi ci sono buttato a capofitto, mi sono impegnato al massimo e fatto del mio meglio. Mi auguro davvero che Claudio, autori e lettori siano rimasti soddisfatti del mio lavoro. Ragazzi, io ce l'ho messa tutta!

- Visto che sei tanto poliedrico vedremo anche un librogame di Incidenza prima o poi? Ti piacerebbe scriverne uno?

- Sarebbe fantastico! Ho tantissime idee che mi frullano per la testa... peccato solo che non credo proprio che ne sarei in grado. Per scrivere un libro, oltre a fantasia e abilità di scrittura, serve tanta costanza, dote che mi manca. E probabilmente mi mancherebbe anche il tempo per farlo, anche se so già che qualcuno penserà che questo sia solo un alibi.

- Ci hanno detto che sei anche un feroce lettore di libri-gioco, nel senso che spesso sei tu che leggi e valuti le nuove proposte interattive che arrivano a Librarsi. Tra i volumi



che hai letto in questi due anni quali sono quelli che ti hanno colpito di più? Qualcuno ci ha raccontato, ma non sappiamo quanto sia vero, che nel tuo intimo vorresti essere come Autolico...

- È vero, Claudio spesso mi chiede di valutare le nuove proposte che arrivano, i manoscritti che settimanalmente riceve. Li leggo, li classifico, li valuto (nel senso che attribuisco un voto per ogni aspetto del racconto) e riporto il mio pensiero in redazione, dove poi la decisione finale, per fortuna, spetta ad altri e non a me.

Cuore di Ghiaccio è uno di quelli che mi ha colpito maggiormente. L'avevo letto in un passato ormai lontano, ma non ricordavo fosse così bello. Rileggendolo l'anno scorso, con un'età diversa, mi ha paralizzato per quanto è bello e terrificante al tempo stesso!

Poi c'è Autolico, ma per descriverlo basta una parola: "top".

Letto l'incipit ho capito che avevo di fronte un libro valido e divertente. Ma Claudio, che aveva ricevuto il file qualche giorno prima di me, aveva già deciso di pubblicarlo, quindi il mio parere in quell'occasione fu inutile. Eravamo tutti d'accordo.

Non posso però non citare Blood Sword 2. Ma l'avete letto??? Quando ho iniziato a lavorarci, quindi prima di iniziare la traduzione della nuova versione, ho letto la vecchia per farmi un'idea. Semplicemente bellissimo, anche più del Labirinto di Krarth. Per quanto riguarda Autolico, Claudio invece mi dice sempre che in realtà è un librogame autobiografico che narra le gesta di Francesco Di Lazzaro. Ma ammettiamolo: chi di noi non vorrebbe essere come Autolico?

Prima edizione: giugno 2019

Titolo: Cuore di Ghiaccio

Traduzione: Fabio Accurso, Costanza Galbardi

Revisione: Ludovico Incidenza

Illustrazioni: Russ Nicholson

Illustrazione di copertina: Mattia Simone

- A chiusura dell'intervista potresti mandare un saluto ai nostri lettori e un auspicio per il futuro dei librogame? In tre diversi stili però: alla Dave Morris, alla Claudio Di Vincenzo e alla Ludovico Incidenza...

Non mando auspici che poi portano sfiga,

ma saluto volentieri tutti i vostri lettori e chissà se riusciremo a incontrarci a qualche fiera per fare quattro chiacchiere fra appassionati. Mi riprometto di trovare il tempo per fare un salto a qualche evento a cui partecipa Librarsi.

Riguardo i saluti... come saluta Dave Morris??? Boh, ma ci proviamo:

1. Best regards dears, but your adventure ends here. (Dave).

2. Distinti saluti carissimi lettori. (Claudio, ormai entrato talmente tanto nel ruolo di editore serio che veste solo con panciotti e ha sempre quell'espressione istituzionale da direttore di quotidiano. Tra un po' arriverà alle fiere con pipa e monocolo). [Alcuni sostengono che a Modena Play a tratti tirasse fuori una pipa e, nascosto sotto il tavolo, desse delle boccate per allenarsi N.D. Francesco].

3. Bella ragazzi, adesso vado che devo proseguire l'editing del librogame Ali... ops, stavo per dire qualcosa di troppo! (Ludovico)