librogame'sLAND

ANNO XIII

11 (133)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Anteprima Lucca 2018

Pioggia di novità interattive in fiera: ampio reportage su Librarsi, Raven, GG Studio, Armenia e gli altri

Articoli di
Francesco Di Lazzaro
La Redazione di LGL

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

L’invasione dei Libri-Gioco

Per la prima volta dagli anni ‘90 le nuove uscite interattive vanno in doppia cifra. Scopriamo insieme cosa ci attende quest’anno in fiera.

Di Francesco Di Lazzaro

Lo avessimo ipotizzato anche solo 3 anni fa nessuno ci avrebbe creduto. Il Rinascimento dei libri-gioco, tanto annunciato a parole, dà piena prova di sé in questa edizione di Lucca Comics & Games.

Mai così tante novità in fiera tutte insieme, mai tanta scelta e tante opportunità. Tutte le case editrici del settore si presentano nella ridente provincia toscana con almeno una novità all’attivo nel loro pacchetto titoli. Ai soliti noti poi si aggiungono autoproduzioni, nuove realtà, colossi che tentano l’avventura a bivi, progetti di varia natura, varia provenienza e varia dimensione.

Diventa difficile riuscire a parlarvi di tutto in un singolo Magazine: ci proveremo, cercando di dare il giusto spazio a ogni iniziativa e scusandoci in anticipo se dovessimo trascurare o approfondire meno alcuni argomenti.

La lista delle opere presenti è impressionante. Limitandosi alle sole novità troviamo, in rigoroso ordine alfabetico, **Armenia** con i due volumi della collana *Endless Quest Dungeons & Dragons Fuga dal Buio Profondo* e *Nella Giungla*, **GG Studio**, con il terzo capitolo della serie *Kata Kumbas La Magia della Baldera*, **Librarsi** che presenta in fiera il secondo capitolo di T*erre Leggendarie, Città d’Oro e di Gloria*, e una grande novità, la prima serie italiana della casa editrice milanese. Si chiama Hellas Heroes ed è ambientata nel mondo mitologico della Grecia classica: a Lucca vedremo il primo capitolo, *Le Fatiche di Autolico.*

Raven Vincent Books si presenta con un portfolio gravido di uscite: si parte da *Lupo Solitario* 13, *I Signori della Pestilenza di Ruel* e *Oberon* 2, *La Città Proibita*, entrambe ristampe rivedute e corrette delle opere di Joe Dever e Ian Page. A corredo di questi rilasci certi ci sono alcuni volumi probabili, ma su cui la casa editrice non ha sciolto del tutto le riserve. A cominciare da Lupo Solitario 30, *Morte nell’Abisso,* che dovrebbe essere quasi certamente a Lucca ma su cui non si ha ancora la certezza al 100%. Stesso discorso per i primi due volumi della collana *Always Choose Cthulhu*, I*l Richiamo di Cthulhu* e *Le Montagne della Follia,* opere queste ultime molto interessanti, traduzione di un progetto che nasce in Spagna di cui abbiamo parlato in un Magazine del 2017.

Per rimanere nel mondo di H. P. Lovecraft si preannuncia molto stimolante

anche il lavoro portato avanti da **Officina Meningi** e **Studio Gomma**, un progetto editoriale costruito da zero grazie all'alacre attività di Valentino Sergi e che esordirà in campo interattivo proprio alla fiera con Dagon, un capitolo-anteprima del Necronomicon Gamebook. Si tratta di un'opera basata sugli scritti del grande visionario di Providence adattati da Valentino in modo da trasformarli in un autentico libro-gioco. Il volume completo uscirà nel 2019, intanto possiamo gustarci questo preludio autoconclusivo e interamente giocabile.

Nel campo delle autoproduzioni svetta *La Caccia,* gamebook ambientato nell'universo fantasy creato da Davide Cencini *Darkwing*, composto da svariati libri "classici" e in espansione fin dal 2011. Il lavoro che vedremo in Toscana sarà il primo interattivo della saga e si preannuncia pregno di spunti intriganti.

L'anno scorso ci aveva pensato Bonelli, quest'anno è la volta di **Panini.** Anche nel 2019 avremo il nostro Fumetto-Game in fiera. Si tratta di Tu sei Deadpool, traduzione dell'originale Marvel uscito qualche mese fa in cui potremo vestire i panni dell'atipico supereroe e guidarlo nella sua sgangherata lotta contro il male. Rispetto al Mercurio Loi del 2017 quest'opera si presenta molto più calata nel contesto interattivo e meno canonica: sicuramente una chicca che potrà ingolosire gli appassionati del genere.

Non proprio un librogame, ma interessante per alcuni di noi appassionati lo scenario per singolo giocatore il manuale *Dungeons - il Gioco Fantasy Old School in Solitario. Manuale di 60 pagine con sei avventure*. Si tratta come si può intuire dal titolo di un manuale corredato da sei scenari da giocare in solitario e verrà distribuito da **La Terra dei Giochi** su licenza **Dungeoneer**. Proprio all'ultimo secondo si è poi aggiunto *Il Barbaro Grigio*, tentativo librogiochistico di Daniele Daccò per conto di **No Lands Games**.

A questo si sommano gli altri libri già disponibili in commercio che saranno portati in fiera: un totale di più di 30 volumi in grado di soddisfare la vostra fame interattiva per parecchi mesi a venire…

librogame'sLAND

Tutti i libri-gioco presenti in fiera

N.B.: In rosso le novità presentate in occasione di Lucca Comics & Games 2018

Titolo	Collana	Editore	Dove Trovarlo
Fuga dal Buio Profondo	Endless Quest D&D	Armenia	Padiglione Carducci Stand 258
Nella Giungla	Endless Quest D&D	Armenia	Padiglione Carducci Stand 258
Il Cavaliere della Porta	Kata Kumbas	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Il Torneo della Regina Bella	Kata Kumbas	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
La Magia della Baldera	Kata Kumbas	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Golgota Blues	Nemezis	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Il Tesoro della Regina	Ultima Forsan	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Si Muore Solo Due Volte	Ultima Forsan	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Il Giorno della Civetta	Ultima Forsan	GG Studio	Padiglione Games Stand GG Studio
Il Regno Lacerato	Terre Leggendarie	Librarsi	Appendice Padiglione Games Stand CAR602
Città d'Oro e di Gloria	Terre Leggendarie	Librarsi	Appendice Padiglione Games Stand CAR602
Il Labirinto di Krarth	Bloodsword	Librarsi	Appendice Padiglione Games Stand CAR602
Le Fatiche di Autolico	Hellas Heroes	Librarsi	Appendice Padiglione Games Stand CAR602
L'Ascesa del Re delle Ombre	Dungeonsaga	MS Edizioni	Padiglione Games Stand MS Edizioni
In Cerca di Fortuna	/	Origami Edizioni	Padiglione Carducci Stand Origami
Lorcan - La Saga degli Alchimisti	/	Origami Edizioni	Padiglione Carducci Stand Origami

Titolo	Collana	Editore	Dove Trovarlo
Lupo Solitario Volumi 1-12	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Il Giovane Mago	Oberon	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
La Città Proibita	Oberon	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Il Richiamo di Cthulhu	Always Choose Cthulhu	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Le Montagne della Follia	Always Choose Cthulhu	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Highway Olocaust	Freeway Warrior	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Slaughter Mountain	Freeway Warrior	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Omega Zone	Freeway Warrior	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
California Countdown	Freeway Warrior	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Morte nell'Abisso	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
I Signori della Pestilenza di Ruel	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Padiglione Games Stand Raven
Lo Stregone della Montagna Infuocata	Fighting Fantasy	Magazzini Salani	Padiglione Games Stand Gruppo Gems
La Rocca del Male	Fighting Fantasy	Magazzini Salani	Padiglione Games Stand Gruppo Gems
La Foresta Maledetta	Fighting Fantasy	Magazzini Salani	Padiglione Games Stand Gruppo Gems
Il Porto della Morte	Fighting Fantasy	Magazzini Salani	Padiglione Games Stand Gruppo Gems
Dagon	Necronomicon Gamebook	Officina Meningi	Padiglione Carducci Stand Tambù
La Caccia	Darkwing	Autoproduzione	Padiglione Games Stand Plesio
Il Barbaro Grigio	Sangue Inchiostro	No Lands Comics	Padiglione Giglio Stand No Lands
Tu sei Deadpool	Fumetto Game	Panini Comics	Palapanini
Dungeons - il Gioco Fantasy Old School in Solitario	/	Dungeoneer/La Terra dei Giochi	Padiglione Carducci Stand La Terra dei Giochi

Le Novità una per una

Faccia a faccia con tutti gli editori interattivi presenti in fiera e le loro fresche produzioni presentate a Lucca 2018

A cura della Redazione di LGL

Tantissime novità come preannunciato e molte proposte di vario genere, che riguardano direttamente o indirettamente il mondo della narrativa interattiva. Così tante che siamo stati costretti a fare delle scelte e non includere tutte le opere interattive presenti alla manifestazione in questo nostro reportage.

Non abbiamo per esempio potuto parlare della nuove uscite di *Tombolini Editore* e in particolare di *Una Voce del Passato* volume digitale ideato e scritto da Antonio Costantini a cui abbiamo dedicato una sentita intervista un paio di settimane fa su LGL. L'opera, inclusa nella collana Dedalo, non sarà presentata in fiera tramite nessun evento ufficiale e la casa editrice non presenzierà con un suo stand nel corso della manifestazione.

Abbiamo dedicato a fine periodico un'analisi rapida e meno approfondita anche quei lavori sicuramente intriganti, ma non definibili come libri-gioco in senso specifico. Su tutti *Dungeons il gioco fantasy old school in solitario* de *La Terra dei Giochi*, che è più assimilabile a uno scenario da gioco di ruolo classico, pensato per essere gustato in single player. Per la stessa ragione non avrà un suo capitolo esclusivo *Tu sei Deadpool* Panini, su cui ci riserviamo però di tornare in futuro più dettagliatamente.

Dei due libri *Armenia* abbiamo disquisito esaustivamente nel Mag di Settembre, mentre non abbiamo parlato di tutte quelle pubblicazioni certamente centrali per il panorama interattivo odierno, ma che non arrivano a Lucca come novità: per questo non troverete per esempio una sezione dedicata al lavoro di *Magazzini Salani,* che pure con i volumi della rinnovata serie *Fighting Fantasy* ha dato un impulso importante al settore in questo 2018. Chiarita la discriminante alla base delle scelte passiamo ora a illustrarvi tutte le novità disponibili in fiera…

Librarsi tra conferme e novità

La casa editrice milanese propone un nuovo capitolo di Terre Leggendarie e un'incredibile nuova collana che ci proietta nel cuore della Grecia classica…

A un anno dall'uscita del primo libro, *Il Regno Lacerato*, trasposizione italiana del volume 1 della mitica collana *Fabled Lands* (*Terre Leggendarie*) di Dave Morris e Jamie Thomson *Librarsi Editore* non solo non lascia, ma raddoppia, presentandosi a Lucca Comics & Games più agguerrita che mai.

Nel frattempo la casa editrice milanese ha rilasciato anche *Il Labirinto di Krarth*, volume 1 della rinnovata edizione di *Bloodsword*, mitica collana dello stesso Dave Morris che avevamo visto in Italia solo in edizione EL, in una composizione molto deficitaria e ricca di imprecisioni, che lo stesso autore ha provveduto pesantemente a modificare e migliorare in occasione di questo rilancio.

A Lucca il patron di Librarsi, Claudio Di Vincenzo, si presenta con l'obiettivo di allargare ulteriormente il suo parco titoli. Per la prima volta il nostro propone nella stessa occasione due nuove uscite, raddoppiando in un colpo solo il totale dei libri-gioco nel suo catalogo.

La prima novità riguarda il secondo volume del già citato Terre Leggendarie, *Città d'Oro e di Gloria*. "espansione" al tomo iniziale che ci consentirà di proseguire lungo il percorso della quest principale e allo stesso tempo di esplorare nuovi territori, conoscere improbabili personaggi, affrontare feroci mostri e vivere nuove e stimolanti avventure.

La seconda costituisce un'autentica novità per l'editore: il primo capitolo di una nuovissima collana, *Hellas Heroes*, ambientata nell'antica Grecia, ideata e scritta dalla coppia Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo. Nello specifico in questa fresca saga vestiremo i panni di Autolico, principe dei ladri e nonno di Odisseo, incastrato da suo padre Ermes che lo costringe ad affrontare una serie di terribili fatiche, allo scopo di emendarsi e porre rimedio a una sua imperdonabile mancanza…
Il capitolo 1, *Le Fatiche di Autolico*, sarà presentato in anteprima assoluta proprio in occasione di Lucca 2018.

Entrambi i volumi saranno presenti in fiera: abbiamo contattato Claudio chiedendogli di raccontarci qualcosa di più sulle strategie Librarsi e su questi intriganti inediti che stiamo per toccare con mano.

Ciao Claudio, grazie per la tua consueta disponibilità e cortesia. Arrivi in fiera con ben 4 libri, 3 in più di un anno fa a Lucca. Significa che le cose per Librarsi stanno andando bene e che la vita interattiva della casa editrice continuerà a lungo?

Questo è quello che ci auguriamo in redazione! Siamo appassionati di librogame, quindi stiamo lavorando con impegno proprio per mantenere viva la collana e ampliare la scelta di titoli.
Inoltre l'accoglienza positiva da parte dei lettori alle fiere ci ha spinto a fare, e investire, di più. Ed ecco il motivo del "raddoppio". Anche se si tratta solo di un titolo in più (che si traduce nel doppio dell'anno scorso), questo ha richiesto tanto lavoro. È stato impegnativo, ma siamo contenti di aver fatto questa scelta. Quindi anche per il futuro cercheremo di lavorare a più titoli contemporaneamente. Giusto per ricordarlo, siamo già al lavoro su Blood Sword 2 "Il Regno di Wyrd" e Dangerous World 1 "Il Cuore Pulsante del Male".

Città d'Oro e di Gloria è il secondo imprescindibile capitolo di Terre Leggendarie. Da questo volume in poi il sistema *open world* della serie si comincia davvero sa sfruttare. È stato difficile riuscire confezionare l'uscita rispettando i rimandi e i punti di contatto tra questo volume e il predecessore? La struttura intercomunicante della collana non rende tutto più complesso da questo punto di vista?

Curare un librogame è difficoltoso di per sé. I rimandi sono trappole in cui è difficile non cadere, quindi quando essi conducono anche in altri libri (alcuni già esistenti, altri ancora da scrivere!), tutto si complica. Questo inevitabilmente incide sui tempi di revisione: servono molto tempo e continui controlli passando da un libro all'altro per vedere se tutto fila, se tutto funziona.
In Terre leggendarie si aggiunge anche la questione "commercio": compri merci in un città e le rivendi in altre. Quindi via con altri controlli di prezzi in tutte le città affinché

il meccanismo funzioni a dovere.
Se da un lato tutto questo rende traduzione e revisione più difficoltose, dall'altro regala un'esperienza di gioco diversa dal librogame tradizionale. E questo è quello che conta davvero.

Rispetto all'esperienza fatta un anno fa con Il Regno Lacerato cosa è cambiato? Avete sfruttato quanto appreso con la pubblicazione del volume precedente per modificare e migliorare qualcosa?

Ogni giorno si impara qualcosa. Sembra una frase fatta, buttata là tanto per, ma è la sacrosanta verità. In realtà più che imparare cose nuove si impara a non rifarne altre. L'errore è sempre dietro l'angolo, ti aspetta. Tu lo sai che è nascosto lì da qualche parte, in agguato. Eppure prima o poi ci caschi. Bene, quello è il momento in cui impari qualcosa.

Detto ciò, qualcosa è cambiato. Innanzitutto oggi possiamo contare sul supporto di diversi appassionati del genere coi quali collaboriamo e ci confrontiamo costantemente. Questo credo faccia bene ai libri (più curati, controllati, ecc.) e ai lettori, che potranno sfogliarli e divertirsi sapendo che dietro ogni pagina vi sono il lavoro e il confronto di più teste.

Ma siamo cambiati anche come casa editrice in generale. In redazione si sono aggiunti collaboratori stabili coi quali abbiamo avviato anche progetti diversi: proprio in queste settimane stiamo lavorando al primo libro di una collana dedicata al turismo.

Librarsi si apre ad autori italiani: arriva una nuova collana firmata da Mauro Longo, scrittore affermato nell'ambiente con molte opere all'attivo, e Francesco Di Lazzaro, che invece è all'esordio come scrittore "professionista" pur avendo una lunga militanza nell'ambiente dei libri-gioco in vesti più "giornalistiche". Ci racconti il perché di questa scelta? Come è nato il progetto?

Credo che tutto sia nato da una chiacchierata fatta diversi mesi fa con gli autori: sarebbe stato bello riproporre in Italia una serie di librogame ambientata in Grecia Antica.
Dopo qualche settimana mi è giunta la proposta da parte di Francesco e Mauro di realizzare un librogame inedito che raccontasse le vicende di Autolico, il re dei ladri. Un racconto a cavallo tra storia e leggenda.

L'idea a me è piaciuta fin da subito, ma per prima cosa doveva ricevere l'approvazione di tutta la redazione. La proposta è stata accolta con ottimismo, ma in quel momento era solo una proposta. Servivano più informazioni e, soprattutto, una bozza di regolamento e alcuni capitoli di prova.

librogame'sLAND

Dopo qualche settimana sono arrivati i primi estratti del futuro Hellas Heroes. L'impressione è stata positiva. Stavamo andando nella giusta direzione.
Quello che però più ci ha sorpreso è stata la bozza completa: divertente e spiazzante. Dove il personaggio di Autolico, fantastico fin dalle prime battute, era circondato da figure ancor più divertenti. Insomma, divertiti ed entusiasti, abbiamo pensato: su questo libro vogliamo il logo Librarsi.

In poche parole spieghi ai nostri lettori in cosa consiste Le Fatiche di Autolico e perché secondo te costituisce un'opera "imprescindibile" nel panorama interattivo?

Sono convinto che qualsiasi spiegazione sarebbe riduttiva perché porterebbe le vicende di Autolico a un piano troppo "pratico". Dire che il lettore, nei panni di Autolico, sarà chiamato a compiere sette terribili fatiche imposte da Atena ed Ermes, che dovrà affrontare i più incredibili mostri mitologici, che dovrà navigare i mari e raggiungere Atlantide, che dovrà lottare disperatamente per impossessarsi di oggetti leggendari, è riduttivo.

Perché leggendolo si scopre che Autolico non è l'eroe tradizionale, impavido e imbattibile, che affronta ogni situazione con coraggio. Anzi, tutt'altro! Ma non voglio svelare di più: toglierei quell'effetto sorpresa che tanto ha affascinato noi.

Il progetto Hellas Heroes prevede seguiti? Ci saranno nuovi volumi, e a che scadenza?

Hellas Heroes mi ha appassionato, dunque vorrei poter vedere nuovamente i personaggi del libro impegnati in altre vicende. Sul quando ad oggi non so dare risposta. Terminato l'appuntamento di Lucca 2018, ci siederemo attorno a un tavolo e lavoreremo alla scaletta delle prossime pubblicazioni.

Il comparto grafico dei due libri è molto ricco: illustrazioni di qualità e le solite accuratissime mappe. Chi ha lavorato alle immagini e alla cartografia? Ci dai qualche informazione su come è stato strutturato l'apparato delle immagini?

La parte grafica ha varie fonti. La copertina è realizzata da Simon, un promettente illustratore indonesiano. Le immagini interne sono realizzate da Erika Visone, interamente fatte a matita secondo la "nobile tradizione old-school" a cui Erika è fedele. E visto che la nostra cartografa ufficiale era impegnata con le illustrazioni interne, a questo giro per la mappa ci siamo affidati a Ludovico Incidenza. Per i "filler" invece volevamo un tocco più antico e autentico, dunque abbiamo spulciato libri e libri alla ricerca di vecchie illustrazioni e incisioni con soggetti legati al mito greco.

Il tuo portfolio titoli comprende 4 volumi corposi ed elaborati. Pensi che Librarsi ormai sia diventata la casa editrice di riferimento per gli esperti del genere e gli appassionati o ritieni che Terre Leggendarie, Blood Sword e Hellas Heroes siano ottimi anche per chi si avvicina alla narrativa interattiva da novizio?

Innanzitutto credo che spetti a esperti e appassionati dire se Librarsi oggi sia una casa editrice di riferimento per il genere.
Sul fatto che Terre Leggendarie e Blood Sword siano due librogame più articolati di altri credo non ci siano dubbi. Un novizio infatti potrebbe trovarsi un po' più in difficoltà davanti a storie poco lineari e con variabili maggiori come nel caso di TL, o con regolamenti corposi come nel caso di BS, tuttavia credo che i tre titoli possano essere giocati da tutti. Chiaramente un librogiocatore (o giocolettore?) esperto apprezza la complessità del libro proprio perché è a caccia di sfide sempre più difficili.

Dove potranno trovarti i nostri lettori in fiera? Dove sarà ubicato il tuo stand? Ci sarà qualche evento dedicato alle tue pubblicazioni?

La posizione sarà nell'appendice del padiglione Carducci (Area Games), stand CAR602. Per quanto riguarda gli eventi ci saranno sicuramente appuntamenti di firmacopie da parte degli autori. Daremo comunicazione su FB appena avremo definito date e orari.

Nella tana del Lupo

Ben 5 nuovi libri-gioco per Raven in fiera più una misteriosa novità in arrivo

Raven/Vincent Books, da anni sinonimo di professionalità nell'ambito della narrativa interattiva prosegue ad arricchire il suo già generoso catalogo portando in fiera svariate novità interessanti.

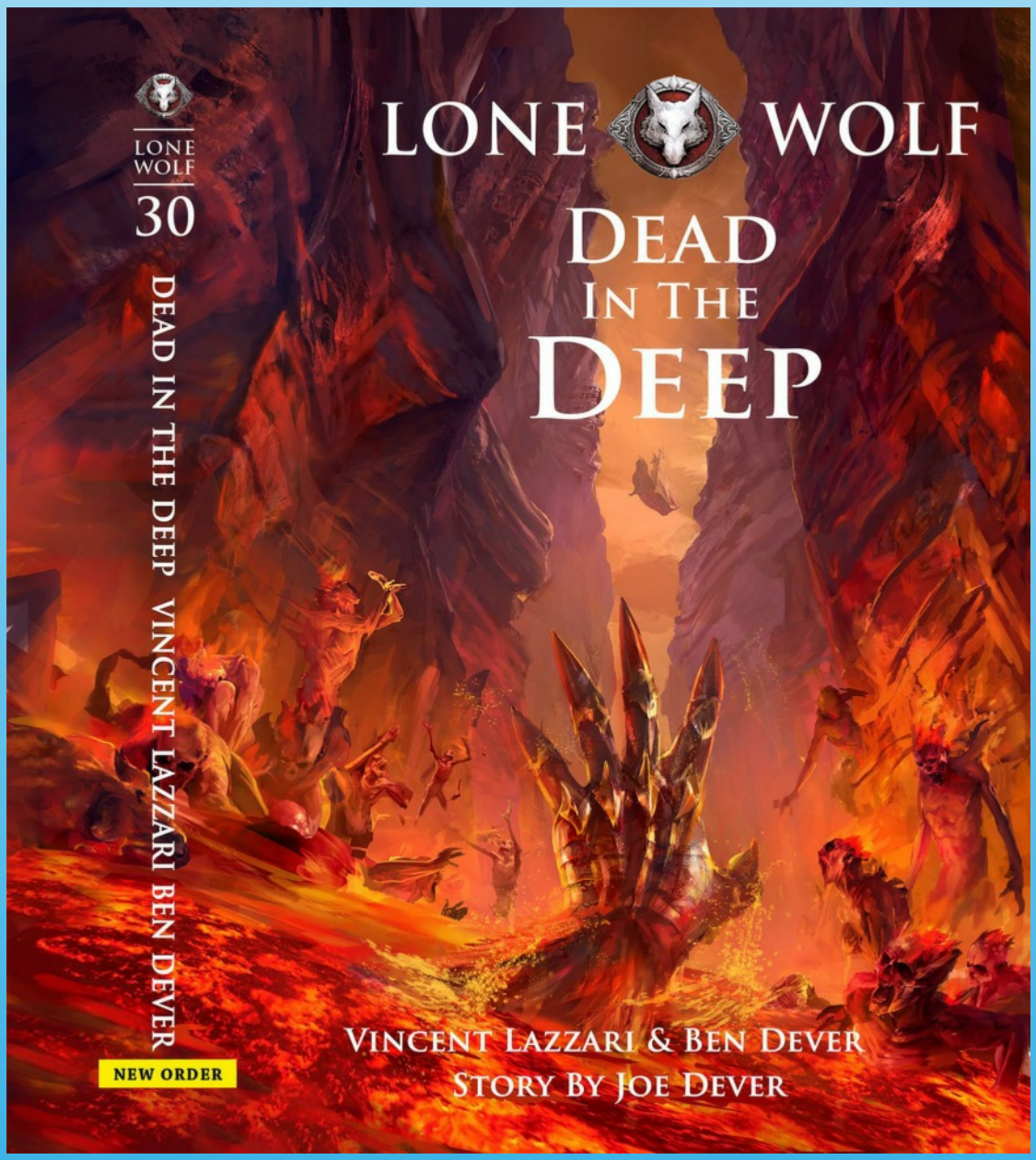
Continua l'operazione di ristampa dedicata a *Lupo Solitario*, giunta al volume 13. Il vecchio Contagio Mortale dei tempi EL si è trasformato ne *I Signori della Pestilenza di Ruel*. L'opera è stata come consuetudine nella collana completamente rivista e ritradotta, grazie al lavoro di Paolo Maggi e la revisione di Francesco Mattioli. Hanno collaborato come in occasione dei precedenti volumi anche Alberto Orsini (autore anche della postfazione) e Francesco Di Lazzaro.

Dopo 2 anni di silenzio torna in pista anche *Oberon,* con il secondo volume della collana, ristampato e migliorato rispetto alla storica edizione anni '80. In questo caso il titolo è rimasto invariato, *La Città Proibita:* traduzione ancora di Paolo Maggi, supportato da Francesco Mattioli all'editing e Francesco Di Lazzaro alla revisione e prefazione.

In entrambi i volumi troveremo le splendide copertine di Alberto Dal Lago, mentre per

i disegni interni hanno lavorato Nathan Furman e Davide Marescotti per Lone Wolf e Fabio Porfidia per Oberon.
Prezzo previsto per queste due pubblicazioni 17,90 euro.

Altre novità: non è ancora certo che Lupo Solitario 30 sarà effettivamente in fiera, ma si sta lavorando alacremente affinché il volume più atteso riesca a sbarcare a Lucca. Molto voluminoso è stato tradotto dall'onnipresente Paolo Maggi (che si è occupato anche di Ruel e La Città Proibita) ed editato da Silvia Samorì e Francesco Mattioli. Anche in questo caso hanno collaborato alla stesura finale Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro, mentre la copertina è ancora una volta ad appannaggio di Alberto Dal Lago. Per le illustrazioni interne il lavoro è stato commissionato ad Alessandro Vitti.



Si tratta di un tomo veramente massiccio, di circa 500 pagine: anche per questo il prezzo di copertina previsto sarà intorno ai 20 euro. Confermato il titolo che era stato paventato fin dall'edizione 2017 di Lucca Comics & Games: *Morte nell'Abisso*.

Il libro ci vede impegnati in una corsa contro il tempo per portare in salvo un gran maestro intrappolato dalle forze del male, Mano d'Acciaio. Ovviamente come sempre succede un compito in apparenza molto mirato e circoscritto andrà ampliandosi;

coglieremo segnali di un grave pericolo che sta montando e ci renderemo conto che dietro la missione di recupero si cela una minaccia assai più grave, che può portare addirittura alla fine del Magnamund…

Incontreremo vecchi nemici e ci imbatteremo in nuovi e ancor più letali avversari, e si porranno le basi per quello che sembra essere un finale della serie veramente pirotecnico. Lo stile narrativo della coppia Lazzari-DeveRe riesce a riprodurre perfettamente quello del compianto papà di LS. Questo volume, che pure è saldamente basato sulle indicazioni che Joe stesso ha dato prima di morire ai suoi successori, a livello formale e stilistico prosegue sul sentiero tracciato dai suoi predecessori, portando però allo stesso tempo quella ventata di freschezza ed entusiasmo che era inevitabile essendo stato realizzato da nuovi autori.

Le novità per Lucca 2018 però non finiscono qui. Parlando con Francesco Mattioli siamo venuti a conoscenza di alcuni particolari relativi alla nuova collana Choose Cthulhu, la prima che affiancherà nel portfolio Raven/Vincent Books i libri di Joe Dever ed eredi.

Anche qui non c'è l'assoluta certezza, ma si sta provando a portare i primi due volumi, *Il Richiamo di Cthulhu* di Victor Conde e *Le Montagne della Follia* di Edward T. Riker (entrambi illustrati da Eliezer Mayor) in fiera: probabilmente si saprà con certezza se ci saranno solo pochi giorni prima della manifestazione.

Lo stesso Mattioli ci ha raccontato come la serie è stata scelta: *"Appena ho scoperto in rete questa collana, ho capito subito che sarebbe stata adatta a Raven-Vincent Books: ogni anno a Lucca tenevo il banco della parte editoriale (libri, fumetti, gdr...) e da un lato avevo i librogame, dall'altro un'enorme quantità di materiale a tema Cthulhu... un librogame che stesse in mezzo alle due sezioni era qualcosa che cercavo da un po'. Infatti non ho incontrato nessuna difficoltà a farlo accettare all'editore, anzi, le*

trattative sono cominciate prima ancora di verificare la qualità dei volumi.

Una volta avuti i pdf, ho verificato che si trattava di un lavoro veramente interessante. Come si è detto, sono degli "Scegli la tua avventura" basati sui racconti di Lovecraft, quindi libri semplicissimi ma con una trama notevole.

L'adattamento dei racconti è divertente e arricchito di illustrazioni molto belle. Chiaramente sono dedicati a un pubblico nuovo ai librogame, ma credo che potranno piacere anche ai lettori esperti, perché sono oggetti simpatici e con trovate curiose, oltre al fatto che uscirne vivi non è immediato... Insomma, non vedo l'ora di vedere come verranno accolti".

La collana a oggi comprende in tutto 6 volumi: se i dati di vendita dovessero essere adeguati è probabile che riusciremo a vederne altri due a Modena Play e gli ultimi a Lucca 2019, a completare la serie. Il filone originale però, che è andato molto bene, dovrebbe essere arricchito di una seconda tornata di volumi che ovviamente potrebbe finire nel pacchetto di traduzione Raven/Vincent Books. Vedremo come andranno le cose.

A chiusura un'indiscrezione che è trapelata: lo stesso Roberto Petrillo, CEO di Raven, ci ha fatto sapere che è prevista un'ulteriore grande novità fieristica, destinata a rivoluzionare il genere interattivo, almeno per quanto riguarda la scena italiana.

Maggiori dettagli verranno svelati solo a ridosso della fiera: un'altra chicca che potrebbe far ancora più felici gli appassionati, che quest'anno a Lucca avranno già a che fare con una quantità di lavori inediti senza precedenti negli ultimi 20 anni. Incrociamo le dita e auguriamoci che tutto questo ben di dio riesca davvero a essere pronto per la manifestazione.

Torniamo a varcare il portale

Puntuale come Lucca Games arriva il terzo capitolo della collana gamebook Kata Kumbas. E non sarà l'ultimo…

Kata Kumbas 3.0. Dopo Il Cavaliere della Porta e Il Torneo della Regina Bella il dinamico duo Umberto Pignatelli e Francesca Baerald torna in pista con il terzo capitolo della loro saga di libri-gioco ambientati nell'universo Kata Kumbas.

La Magia della Baldera si preannuncia un'opera accattivante, che riprende le caratteristiche tipiche che hanno contraddistinto la collana fino a oggi, tra cui l'ironia, l'accuratezza nello sviluppo dell'intreccio e delle situazioni di gioco, gli enigmi celati nei disegni "parlanti" con la possibilità di proseguire con la vicenda scovando un rimando tra i tratti di Francesca, il regolamento basato sul Venture System, ma aggiunge anche qualche nuovo elemento, che arricchisce l'esperienza di gioco e la rende più evoluta rispetto alle occasioni precedenti.

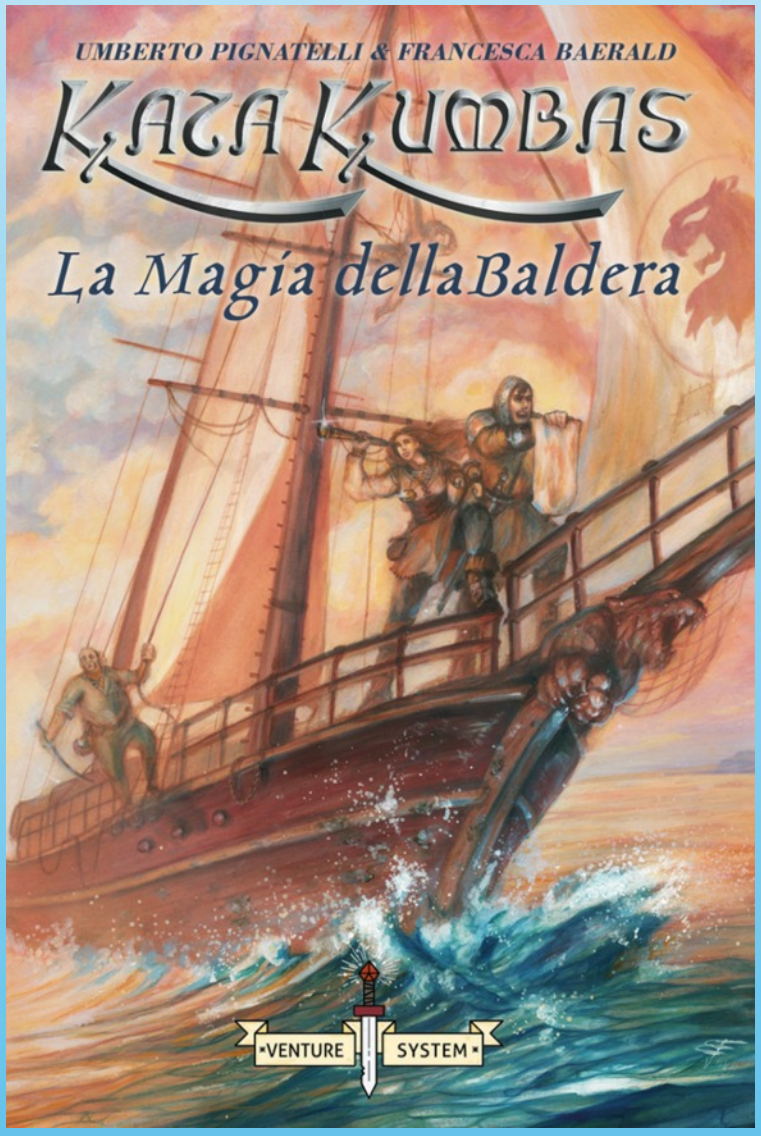
Edita da GG Studio, casa editrice che conta al suo attivo un ricco catalogo di libri interattivi, il lavoro dell'accoppiata Pignatelli-Baerald verrà lanciato in anteprima proprio in occasione di Lucca Comics & Games 2018, dove sarà possibile anche incontrare gli autori e chiedere una dedica sulla propria copia del volume.

Per saperne di più abbiamo chiesto a Umberto e Francesca di rispondere a qualche domanda per il nostro Magazine e i lettori di LGL, allo scopo di aiutarci a capire meglio cosa ci aspetta.

Grazie Francesca e Umberto, la vostra cortesia e disponibilità ormai sono proverbiali. Ci raccontate, ognuno parlando del proprio ambito di "competenza" in cosa La Magia della Baldera riprende idealmente gli elementi introdotti nei precedenti capitoli della serie e in cosa se ne distacca?

U: Ciao Francesco, e grazie a te per questa occasione! La Magia della Baldera e` appunto il terzo episodio della serie del Cavaliere della Porta, ambientata nell'universo di fantasy mediterraneo di Kata Kumbas. Il libro riprende gli stili e le meccaniche comuni ai libri precedenti (immagini enigma, regolamento senza dadi e cosi` via). La storia si svolge esattamente un anno dopo (le storie del Cavaliere escono sempre per Lucca, pubblicate a distanza di un anno anche nel tempo reale). Pur mantenendo la formula di base, troverete varie innovazioni nel libro. Prima di tutto, il setting: quest'avventura, come potete intuire dalla copertina, è una storia (in buona parte) di mare.

Ugger si troverà ad avere al suo comando una nave e una ciurma (ma conoscendolo non sarà esattamente una ciurma perfetta). Trattandosi di mare, ci saranno ovviamente un tesoro, e visto che ai pennelli c'e` Francesca, ci sarà ovviamente una splendida mappa. Ma di questo lascio che ve ne parli lei. Nel libro si ritroveranno "vecchie conoscenze" del nostro protagonista, affiancati ovviamente da nuovi amici e nemici. Dal punto di vista del gioco, troverete nuovi espedienti narrativi e meccaniche, tra le quali i Travestimenti (Ugger avrà modo di fingersi qualcun altro, creando nuove ramificazioni della trama) e le Storie Parallele, vicende non direttamente legate alla storia principale, ma nel quale il nostro eroe potrà intervenire, causando "onde" che si ripercuoteranno sull'ambientazione stessa e sui libri a venire. E poi… beh, c'è molto altro i, ma se vi racconto tutto adesso, il libro chi lo compra?



F: Ciao Francesco, grazie anche da parte mia per l'intervista.
Dal punto di vista artistico La Magia della Baldera avrà sicuramente toni più legati all'ambiente marinaresco, come già anticipato da Umberto. La cover e la mappa che ho realizzato ne sono un esempio. La scelta dei colori e della composizione della copertina non è chiaramente stata fatta a caso, ma è voluta per trasmettere ai giocatori il giusto spirito per partire all'avventura. Ovviamente la mappa non poteva essere da meno quindi Umberto ha giustamente voluto una rappresentazione in stile piratesco, con isole da esplorare e tesori da scoprire.

La Baldera è un personaggio ispirato a Francesca presente in ogni capitolo di KK. Umberto com'è stato far diventare la tua coautrice protagonista del volume? Francesca, come è stato per te diventare protagonista di un'opera che contribuisci a realizzare?

U: L'idea di questo "scherzo" a Francesca da parte mia viene spiegata dettagliatamente nella postfazione de La Magia della Baldera.

In estrema sintesi, l'idea nacque da quando scrissi una frase, che doveva essere puramente di colore, nelle regole de Il Cavaliere della Porta. La frase era: "Se avrai fortuna, chissà, potresti anche incontrarla [la Baldera], nelle tue peregrinazioni su Laìtia...". Subito dopo averla scritta, capii che dovevo farlo accadere, prima o poi, bisognava solo aspettare il momento giusto. E quel momento e` arrivato nel terzo libro.

F: Sono stata allo scherzo di Umberto anche se è chiaro che io e la Baldera siamo due entità ben distinte. Non mi sento protagonista in quanto Baldera, ma piuttosto con la mia presenza nella parte artistica del libro.

Potete svelarci un paio di anteprime sulla trama? Ho letto qualche riga con la Baldera che si ubriaca con il cavaliere e c'è chi ipotizza addirittura una possibile liaison tra i due…

U: Avverto l'intento di volerci far vendere qualche copia in più con questa tua insinuazione, e questo mi fa molto piacere, ovviamente! Scherzi a parte, i rapporti tra Ugger e la Baldera, sono di cameratesca amicizia. Del resto il nostro, pur essendo un dongiovanni impenitente, sa benissimo chi e` che lo disegna e gli dà vita sulle pagine. E voi vorreste farla arrabbiare? Lui sicuramente no. Sappiate comunque che la Baldera eèparte fondamentale della storia, vi aiuterà (o ostacolerà) in vari momenti, e la sua magia potrebbe rivelarsi essenziale nel finale!

Per quanto riguarda la trama, la vicenda nasce dalla scoperta di un retroscena della serie: Maugrigio il Mago, a quanto pare, ha sempre rubato i disegni della Baldera per

evocare Ugger. La nostra, dopo averlo scoperto, si e` alquanto risentita, e ha trovato il modo di rendere pan per focaccia a quello stregone da strapazzo.

Ugger viene chiamato su Laìtia proprio per sanare questa situazione, ed è costretto a recarsi di tutta fretta a Maro, dove la Baldera risiede. Ma durante il viaggio si scopre che i problemi sono ben altri e la situazione ovviamente si complica…

F: Ugger e la Baldera sono personaggi importanti con forti personalità e proprio per questo penso che non potrebbero mai aver un rapporto diverso dall'amicizia… o dalla reciproca sopportazione!
Della trama posso svelare che ci saranno da affrontare pericolosi labirinti surreali e volare su strampalate oche meccaniche. Che altro dire?

Una saga che giunge al terzo volume può definirsi una scommessa riuscita. Umberto, da scrittore cosa diventa più facile e cosa più difficile proseguendo a sviluppare un lavoro così articolato? Francesca, puoi rispondere alla stessa domanda dal tuo punto di vista di illustratrice e coautrice?

U: Nel mio piccolo scrivo un buon numero di libri e manuali ogni anno, e con il Cavaliere mi diverto sempre. Un po' perche` lo scambio di idee con Francesca e` sempre fecondo e divertente, un po' perche` ormai i luoghi, i personaggi principali e i comprimari della serie sono diventati dei vecchi amici, e, ogni anno, mi fa piacere fargli visita e vedere come sta la famiglia. La difficolta`, ovviamente, sta nel tenere le fila di tutto (ormai vi sono decine di sotto-trame da gestire) e bisogna sempre stare attenti nel seguire la formula di base e innovare nello stesso tempo, in modo che ogni libro sia comunque dotato di una sua personalità individuale ma che faccia comunque parte del tutto.

F: Mantenere una saga fresca dopo varie uscite è sempre un duro lavoro e una sfida. Sono molto felice dei risultati ottenuti da Kata Kumbas e penso che sia merito principalmente del lavoro svolto da Umberto. Riesce ogni volta a creare qualcosa di innovativo mantenendo lo spirito di Kata Kumbas a far da filo conduttore . Tutto ciò rappresenta un forte stimolo per la mia curiosità , rinnova ogni volta la mia voglia di disegnare e questo si riflette sul foglio.

Sono alcuni anni che lavoro su Kata Kumbas ormai e penso che una delle cose più difficili sia riguardare i primi disegni e pensare a quanto io sia cambiata e a quanto vorrei sistemare o evolvere certi aspetti.
Ma penso anche che senza passare per quei primi disegni non sarei arrivata qui quindi alla fine va bene così.

librogame'sLAND

Mesi fa si pensava che questo terzo capitolo sarebbe stato anche l'ultimo della collana. Ho saputo invece che ne è previsto un quarto. Potete confermare la notizia? Si può già far trapelare qualche indiscrezione al riguardo?

U: Diciamo che per ora e` una speranza. Il Cavaliere è un progetto commerciale, e, dopo ogni uscita bisogna sempre valutare se continuare o no. Queste sono le regole del gioco. Da parte mia piacerebbe scrivere ancora un volume, dove verranno chiuse tutte le trame, storie e idee presenti nei libri precedenti, ma per ora e` troppo presto per dire se questo avverrà.
Comunque vada, se anche si facesse, il 2019 sarà un anno di pausa per il Cavaliere in quanto io e Francesca faremo un altro progetto insieme per GG Studio. Svilupperemo infatti il primo volume di un'altra serie di librigame (della quale ho parlato brevemente a Modena Play 2018).
Sara` un librogioco che utilizzera` il Venture 2.0 come regolamento (una versione modificata e migliorata di quello attuale), e riproporrà, in altra veste e in un'ambientazione inedita, il meccanismo delle immagini enigma e tutto il repertorio di trucchi e artifici grafici inventati da me dalla mia socia ai pennelli negli scorsi anni. Il progetto sarà in inglese.

F: Il quarto libro al momento è più un'idea che altro. Attualmente entrambi siamo impegnati su diversi progetti. Ogni libro richiede mesi di lavoro e cura: vogliamo essere sicuri di poter dare il massimo prima di cominciare. Come ha detto Umberto dipende anche dalle vendite e dal riscontro col pubblico. Vedremo!
Nel frattempo sono curiosa di vedere cosa Umberto ha in serbo per me per questo nuovo progetto che ha appena accennato.

Dove possono trovarvi gli appassionati a Lucca? Ci sarà qualche evento dedicato alla pubblicazione? Sarete in stand ad autografare le copie del libro?

U: Io saro` a Lucca dal 1 Novembre, in tarda mattinata, fino al 4 Novembre, nel primo pomeriggio, presso lo stand GG Studio, pronto a mostrarvi La Magia della Baldera e i suoi mirabolanti effetti!

F: Quest'anno non sarò presente a Lucca ma sono sicura che sarete in ottime mani con i ragazzi di GG Studio e Umberto!

A chiusura di articolo, ricordiamo che il volume è già in preorder presso il sito www.ggstudio.eu. Optando per la prelazione sarà possibile ritirare il volume a Lucca senza spese di spedizione e ottenendo allo stesso prezzo, 19,90 euro, la mappa e il registro di gioco in edizione deluxe, stampati a parte.

La Lucca di Lovecraft

Altra novità basata sui racconti del visionario di Providence. In questo caso strutturati sul testo originale convertito in gamebook…

In un'edizione di Lucca Comics & Games ricca di novità interattive come poche altre trova spazio questo "romanzo a bivi sulla scia dei classici librogame" come viene presentato sul portale stesso della fiera.

Si tratta di Necronomicon Gamebook, un'avventura ispirata all'opera del grande maestro di Providence H.P. Lovecraft che ci vedrà percorrere le vie di Innsmouth, contrastati da orrori e visioni di ogni tipo fino ad arrivare al cospetto dei Grandi Antichi per provare a respingerli utilizzando le pagine del libro maledetto.

Il pericolo maggiore, oltre quello di imbattersi in una morte feroce e prematura, sarà costituito dalla follia: gli eventi che ci si pareranno davanti saranno di tale enormità da rischiare di farci impazzire quasi a ogni paragrafo.

La struttura dell'opera si presenta molto classica: sarà necessario usare un dado a 6 facce e un foglio di avventura per giocarlo. A Lucca troveremo Dagon, quello che doveva essere una sorta di preludio all'avventura vera e propria, composta da tre capitoli (oltre al primo anche "Il Rituale" e "Il Segugio"). Le cose in realtà sono cambiate e Dagon è diventata un'opera completa, autoconclusiva, interessante sebbene non particolarmente lunga (sono circa 60 pagine e meno di 100 paragrafi al prezzo annunciato di 10 euro). Resta qualche incertezza su cosa succederà nel 2019: a oggi non è chiaro se ci saranno o meno i preannunciati seguiti e se i Necronomicon Gamebook completo come era stato concepito inizialmente vedrà la luce.

Anche per fare in parte chiarezza l'autore, Valentino Sergi, ha accettato con grande cortesia di rispondere a qualche domanda allo scopo di raccontarci meglio come è nato, e in cosa consiste esattamente, questo progetto.

Ciao Valentino, grazie per la disponibilità. Ci racconti la genesi di Necronomicon Gamebook? Perché scrivere un librogame basato sull'opera di Lovecraft?

Sono io a ringraziare voi per l'occasione di presentare questo progetto, che nasce da anni di amore e studio approfondito dell'opera di Lovecraft e dei Gamebook, o librogame, geniale definizione registrata dalla casa editrice triestina EL.

Da autore ho imparato che prima di scrivere è necessario essere avidi lettori, ma nel corso delle mie sperimentazioni letterarie non mi è bastato approfondire l'opera e la vita degli autori; mi sono infatti sempre più appassionato ai meccanismi narrativi e

alle potenzialità nascoste degli universi fantastici.

Ho focalizzato gran parte della mia attività di ricerca sui fenomeni di adattamento, dedicando due volumi a Frank Miller e Mike Mignola, autori in perenne oscillazione tra cinema, videogioco, fumetto e animazione, imparando a comprendere che la potenza di una storia o di un'idea non è vincolata a un medium, ma alla padronanza degli strumenti offerti dal mezzo e al coraggio di sperimentare con essi.

Stanley Kubrick, con "Shining", ha realizzato una pietra miliare del cinema, allo stesso modo Brian De Palma, con "Carrie – Lo Sguardo di Satana" (per citare due opere tratte dai capolavori di Stephen King); "Il trono di spade" ed "Harry Potter" nella loro forma seriale stanno appassionando il mondo, così come l'universo Marvel cinematografico rappresenta forse l'espressione più compiuta del multiverso sviluppato da Stan Lee. E non dimentichiamo che classici come Frankenstein e Dracula hanno avuto la loro trasposizione anche in librogame!

L'universo di Lovecraft da anni è oggetto di adattamento e ispirazione, al punto da non sentirne più il bisogno, con un eccesso di opere derivate che rappresentavano ormai solo varianti estetiche. Poi è arrivato Alan Moore, autore di "Watchmen", "V for Vendetta", "From Hell" e tanti, davvero tanti, altri capolavori che hanno ridefinito l'essenza stessa dell'arte sequenziale. Lo sceneggiatore di Northampton, con "Neonomicon" e "Providence" ha indagato nel profondo l'universo lovecraftiano e i suoi effetti sull'immaginario collettivo, producendo una riflessione metatestuale appassionata e sconvolgente, riuscendo nell'arduo tentativo di riprodurre l'inquietudine cosmica del ciclo di Chtulhu.

Ma mancava qualcosa. Non all'opera di Moore, per carità, quella è perfetta. Mancava

qualcosa alla mia esperienza di lettore che nessuno aveva ancora sperimentato con l'opera di Lovecraft, nemmeno gli autori di "Always Choose Chtulhu", splendido divertissement in chiave Choose your own adventure (la prima forma di gamebook, quasi puramente a bivi e puzzle). Nessuno era ancora stato in grado di farmi provare un'immersività davvero angosciante adattando meccaniche di gioco alla narrazione. Nessuno, a parte dei bravi master di giochi di ruolo ispirati a "Il richiamo di Chtulhu".

Per questo ho deciso di sviluppare un sistema di gioco ispirato ai meccanismi ludico-letterari in assoluto più coinvolgenti e immersivi, adattandoli al tipo di narrazione e implementando meccaniche nuove o già esistenti, ma in forma esasperata, come i malus di Follia o i paragrafi extra delle Terre del sogno, a cui è necessario accedere per recuperare le forze dopo gli scontri, ma che ci proiettano in un mondo in grado di trascinarci fuori dall'avventura in corso.

Con "The Necronomicon Gamebook – Dagon" volevo creare un'esperienza diversa, sia per gli estimatori di Lovecraft, finalmente in grado di immergersi davvero nell'angoscia delle loro storie preferite, che per gli appassionati di librogame, che per raggiungere l'unico finale davvero positivo dovranno sudare freddo.

Parlaci della storia editoriale del progetto: non è diffuso da una casa editrice vera e propria. Puoi raccontare ai nostri lettori come è strutturato? So che tutto parte da una collaborazione tra l'agenzia creativa Gomma e la Scuola Internazionale di Comics di Padova.

In realtà avevo ricevuto diverse proposte di pubblicazione, ma questo volume nasceva in seno a Gomma, l'agenzia che dirigo a Padova e che conta tra i suoi collaboratori molti insegnanti di Scuola Internazionale di Comics, realtà formativa d'eccellenza che raccoglie alcuni dei migliori talenti del settore creativo come Alberto Dal Lago e Jacopo Schiavo, i due illustratori del volume.

Ci appoggeremo a Tambù, realtà distributiva europea, per la diffusione in libreria e fumetteria, ma per la fase di promozione e realizzazione abbiamo giocato in casa, potendo vantare professionisti del settore con decenni di esperienza.

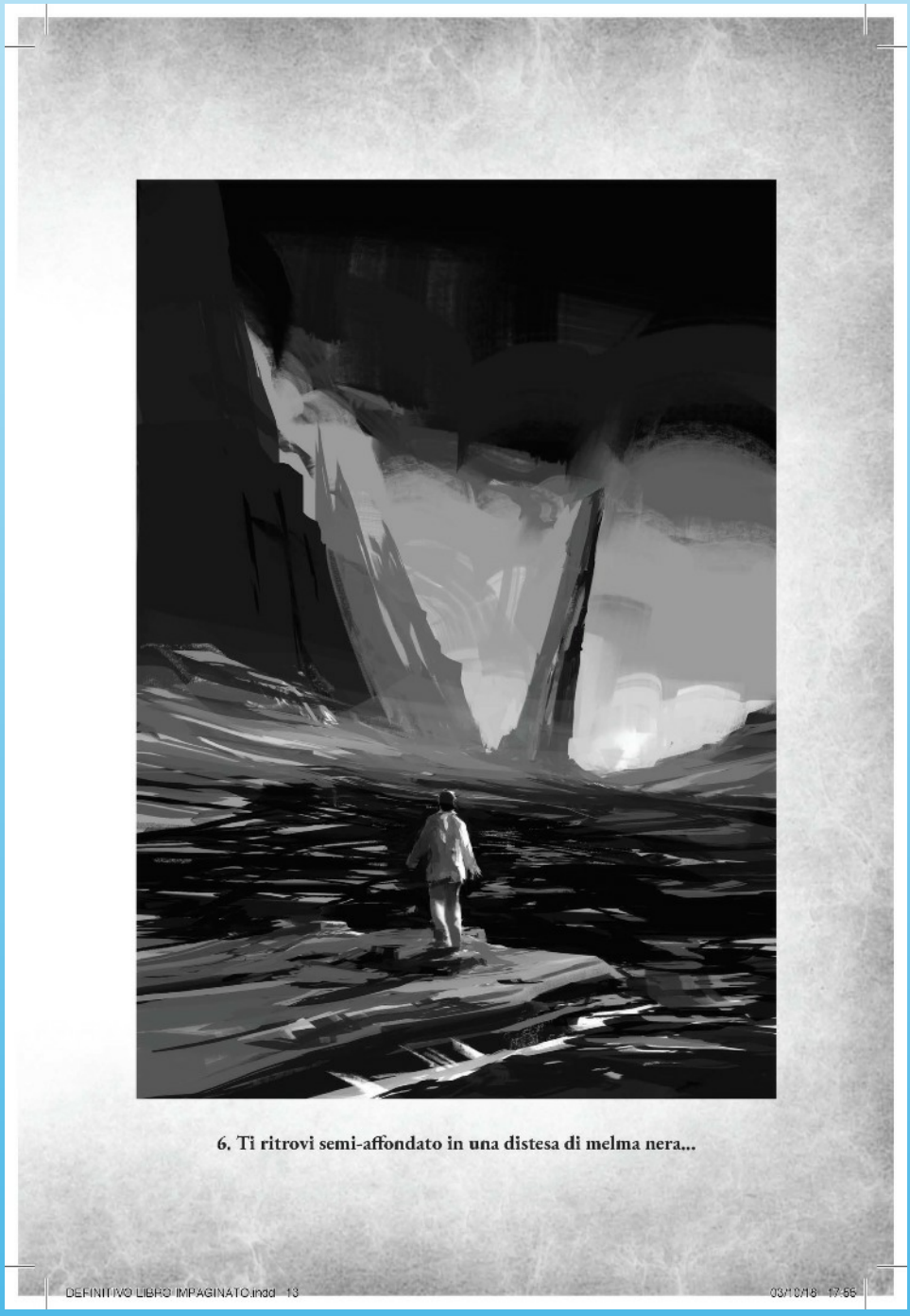
Anche per questo motivo abbiamo scelto di realizzare una piccola tiratura limitatissima per Lucca e di concentrare la vendita del progetto in un crowdfunding su Kickstarter, che partirà in data 23 ottobre e avrà l'obiettivo di produrre l'edizione da libreria italiana, quella inglese e tutta una serie di splendidi gadget, come dadi, matite, poster, stampe pregiate e il volume cartonato.

Dagon ci introduce all'opera vera e propria. Si tratta di una specie di capitolo introduttivo? Il lettore potrà conoscere fin da subito tutte le dinamiche

librogame'sLAND

regolamentari e strutturali del libro o in questo preludio ne verranno introdotte solo alcune?

Vuoi la verità? Abbiamo diffuso un annuncio tempo fa (per ovvie urgenze di comunicazione con Lucca Comics) in cui presentavamo "The Necronomicon Gamebook - Dagon" come anteprima, ma in realtà lavorandoci sopra ci siamo resi conto di avere tra le mani qualcosa di talmente completo e potente, da rendere necessario il ripensare tutto il progetto.



All'inizio dovevamo produrre un albetto introduttivo di 24 pagine (per altrettanti paragrafi) e concentrarci solo sul racconto del titolo, giusto per dare un assaggio dell'esperienza di gioco. Ma sarebbe stato un vero spreco di potenziale e così, intrecciando altri due racconti ("Il Rituale" e "Il Segugio"), abbiamo sviluppato un volume completo e a sé stante, di 64 pagine per ben 92 paragrafi. Inoltre i disegnatori hanno fatto un lavoro stupendo e io stesso ci ho lavorato giorno e notte, dopo quasi due anni di preparativi e di studi per sviluppare un sistema efficace, agile, pratico e semplice da comprendere. Detto questo, avrei una quantità di materiale ENORME già pronta per il prossimo capitolo, ma adesso è il momento di concentrarci sulla diffusione di questo gioiello.

Avete con voi il grande Alberto Dal Lago, disegnatore di Lupo Solitario Raven/Vincent Books e artista molto apprezzato dalla comunità interattiva. Come è entrato a far parte di un progetto che tra crowdfunding e sviluppo

sembra esulare dalle classiche dinamiche editoriali?

Io e Alberto siamo colleghi presso Scuola Internazionale di Comics e abbiamo scoperto di condividere una passione per l'horror e (guarda caso) i librogame. Ma non è tutto... Alberto è un talento fuori dal comune e ha capito che in questo lavoro avrebbe potuto sperimentare qualcosa di nuovo, sviluppando uno stile personale e inedito per le illustrazioni interne. Posso confessarvi che mi sono emozionato davvero nel seguire la sua evoluzione e resterete stupiti dalla sintesi che è riuscito a sviluppare nel bianco e nero, con segni nervosi, evocativi, inquieti.

A Lucca ci saranno degli eventi dedicati alla presentazione del libro? Dove potranno venirvi a trovare gli appassionati? Che formato avrà il volume e a che prezzo verrà commercializzarto?

Il libro è un tascabile davvero riconoscibile per gli appassionati di gamebook, avrà un prezzo popolarissimo di 10€ e sarà presente in più punti vendita, grazie alla collaborazione con Peruzzo Grafiche, ma potrete acquistarlo con dedica di Alberto Dal Lago allo stand Tambù (Padiglione Carducci – Area Games – CAR616) e con sketch di Jacopo Schiavo allo stand dedicato al progetto in Area Autoproduzione (sempre in Area Games).

Venerdì 2 novembre io e Dal Lago presenteremo il volume dalle 11.00 – 11.45 in Sala Ingellis, e lo stesso giorno dalle 14.00 alle 16.00 vi faremo provare l'avventura presso lo Stand Tambù durante l'appuntamento "Gioca con l'autore".

Ah, avrò anche il piacere di partecipare al vostro incontro dedicato ai librogame domenica 4 novembre dalle 14.45 - 15.30 in Sala Ingellis, grazie per l'invito!

Come proseguirà il vostro lavoro? Quando arriveranno i successivi capitoli e quando troveremo l'opera completa sugli scaffali?

In questo momento ci stiamo concentrando sull'avvio del crowdfunding. Il volume è già in stampa in tiratura limitata, ma chi non sarà presente a Lucca o chi non vorrà farsi mancare gli splendidi gadget o la versione cartonata, non potrà mancare l'appuntamento on-line (consigliamo quindi di seguire gli sviluppi sulla pagina facebook di Officina Meningi, la nostra agenzia editoriale responsabile della promozione e della campagna all'indirizzo https://www.facebook.com/officinameningi/).

Per il futuro, pur avendo un quintale di materiale e buona parte di un possibile secondo volume già pronto, al momento non voglio annunciare nulla. E questo a prescindere da come andrà il crowdfunding.

Darkwing diventa interattiva

La saga fantasy autoprodotta di Davide Cencini sbarca nel mondo dei librigioco con La Caccia

Autoproduzione molto interessante, *La Caccia* di Davide Cencini si colloca come primo esperimento interattivo dell'universo *Darkwing*.

Per chi non lo sapesse Darkwing è una saga fantasy che esiste fin dal 2012 e che si è sviluppata negli anni attraverso un intreccio molto fantasioso e una serie di opere collegate tra di loro. Volumi "classici" che hanno consentito all'autore di mettere in mostra il suo estro creativo, ma anche DLC, fumetti e opere per bambini.

Proprio nel 2018, forse anche stimolato dalla rinascita del genere, Davide ha deciso di impreziosire il suo lavoro con un librogioco, che verrà presentato proprio a Lucca. Si tratta di un tomo massiccio, di più di 400 pagine, contraddistinto da una caratteristica particolare.

Sarà giocabile impiegando un doppio regolamento: uno "light" incluso nel libro stesso, pensato per i casual gamer o coloro che vogliono gustarsi l'avventura senza troppe complicazioni, e uno "expert" che sarà accessibile acquistando un manualetto a parte, disponibile in fiera.

gli interessati, sui 10.

Le principali differenze relative al regolamento ce le racconta direttamente Cencini, che ci spiega anche perché si è arrivati a optare per questo doppio binario: *"La modalità rapida è per chi vuole l'esperienza più da librogame, con un regolamento semplice e ridotto al minimo e dei combattimenti veloci.*
Invece la modalità completa supporterà delle statistiche personaggio più estese, modificatori razziali, bonus armi di vari generi, gestione del terreno di scontro e sistema di esperienza basato sull'uso delle tecniche: insomma fornirà un'esperienza molto più simile a un gioco di ruolo.

Abbiamo adottato questo sistema a "doppio binario" perché ci siamo resi conto che il regolamento completo era un po' lungo e poco accessibile per i giocatori senza esperienza o che desiderano un gioco veloce, dunque il regolamento completo sarà venduto separatamente come manualetto, mentre le regole per la modalità rapida saranno incluso nel librogame per dare comunque un prodotto giocabile anche con soltanto il libro a disposizione.
Il testo del libro conterrà le indicazioni per giocare in entrambi i modi.
Il manualetto aggiuntivo, che porteremo a Lucca, sarà diciamo una sorta di "draft"

che in futuro potrebbe diventare un gioco di ruolo vero e proprio adatto anche per avventure di gruppo, ma comunque supportato dalle partite in solitario proposte dai librogame".

Come accennato all'inizio Darkwing è interamente autoprodotto. In passato c'è stato un rapporto tra l'autore e la casa editrice Ute libri, che fece uscire i primi due capitoli tra il 2012 e il 2014 ma la collaborazione si è esaurita circa due anni fa. Nel 2017 Davide ha ripreso i diritti dei primi due libri (non interattivi), li ha ripubblicati in autonomia in una nuova edizione e ha continuato la serie da solo.
Per saperne di più vi invito ad andare a trovare l'autore, che in fiera sarà ospite di Plesio Editore, nel padiglione Games. È prevista anche una conferenza di presentazione dell'opera ma al momento della realizzazione di questo Magazine non sono stati stabiliti con precisione orario e giorno.

Con grande disponibilità Cencini ci ha inviato il capitolo introduttivo de La Caccia. A chiusura dell'articolo ne pubblichiamo una parte estrapolata, attraverso cui potrete cogliere con maggior chiarezza alcune delle caratteristiche dell'opera:

"Sei un giovane guerriero appartenente all'ordine dei Solar, e il Radiant sarà tuo alleato nella difficile missione che ti aspetta.

Come tutti i membri del tuo ordine, sei nato con un potere speciale che ti distingue dalla gente comune: possiedi un legame biologico con uno degli elementi della natura. I Solar hanno scoperto il tuo talento da bambino e, dopo averti adottato, ti hanno addestrato per lunghi anni nelle discipline della Via del Radiant. Grazie ai preziosi insegnamenti dei tuoi maestri hai imparato a dominare la grande energia che ti scorre dentro e a usarla per difendere il genere umano. Una volta completato il tuo apprendistato sei entrato a far parte del Talashar - il servizio segreto dei Solar - col nome in codice di Wyvern, la viverna.

La creatura vivente più simile a un drago, famosa per la sua ferocia in battaglia. Presto avrai modo di dimostrare se meriti davvero tale nome.
Nel corso di questa avventura dovrai operare una serie di scelte che determineranno il tuo successo nella storia. Dovrai gestire le tue risorse, affinare le tue abilità, intrecciare delle relazioni con gli altri personaggi e affrontare dei pericolosi avversari. Se non dovessi sopravvivere potrai tentare ancora, ricominciando dall'ultimo checkpoint. Sarai tu a dover definire l'aspetto, il carattere e le capacità della tua incarnazione in queste pagine… nonché il suo destino. Anzi, il tuo."

Se il buongiorno si vede dal mattino La Caccia si preannuncia più che interessante…

All'Ultimo Secondo

In extremis rimbalza in rete la notizia del librogame di No Lands Comics. Grazie a un'intervista "al volo" cerchiamo di saperne di più

Proprio quando il periodico sembrava completo arriva come un fulmine a ciel sereno la notizia che anche No Lands Comics, casa editrice specializzata nella produzione di giochi, fumetti e anche libri, tutti rigorosamente fantasy, si è impegnata nella realizzazione del suo personale gamebook in occasione di questa edizione di Lucca ricca come non mai dal punto di vista interattivo. Titolo: *Il Barbaro Grigio*, primo capitolo di quella che dovrebbe essere una collana con uscite annuali, denominata *Sangue Inchiostro*. Prezzo: 12 euro, per un volume che sarà composto da circa 200 pagine e 351 paragrafi.

Lanciato con un divertente gioco-sondaggio a bivi sulla pagina facebook della stessa casa editrice, il libro ci mette nei panni di un barbaro impegnato in una difficile missione nel canonico mondo fantastico e gelido, che in molti RPG classici fa da sfondo alle avventure di questi fieri uomini del nord.

La veste grafica è praticamente identica a quella di un LibroNostro, tanto che il titolo potrebbe tranquillamente entrare nella storica collana di LGL: quindi logo in copertina (grigio, of course, il colore prescelto) a circondare il simboletto di un'ascia (certamente barbarica), fascetta in stile EL e in basso, al posto della storica scritta Librogame (o Librinostri) campeggia la dicitura No Lands Game.

Un approccio scaltro e teso chiaramente a richiamare il pubblico degli appassionati di vecchia data: ma del resto se lo ha fatto Panini…

Il lancio è previsto ovviamente durante la manifestazione lucchese, ma l'opera sarà a posteriori disponibile anche nello store online di No Land Comics e nelle fumetterie e librerie specializzate (a partire da fine Novembre/inizio Dicembre).

Gli autori: Daniele Daccò e Melissa Spandri, rispettivamente alla penna e ai pennelli. Melissa è una giovane disegnatrice classe '91 che si è formata alla Scuola Internazionale di Comics di Brescia e vanta nel suo portfolio già alcune importanti collaborazioni, in particolare con Wyrd per Dragonero e con lo studio Potato Killer per il videogioco Fangold.

Daniele Daccò è da anni l'anima del sito di informazione Orgoglio Nerd: autore della serie "L'Occhio del Rinoceronte" Edizioni BD ha un passato (e un presente) molto produttivo come sceneggiatore di fumetti, nonché una collaborazione ormai rodata nel ruolo di writer per importanti pubblicazioni come Fumo di China e Playboy.

Proprio Daniele, con grande cortesia, ha accettato di darci alcuni chiarimenti e spiegarci

le dinamiche che hanno portato alla realizzazione di questo libro-gioco, che si aggiunge al "mucchio" già massiccio dei titoli presenti in fiera quest'anno.

Ciao Daniele, grazie per la disponibilità. Ci racconti come ti è venuta l'idea di realizzare un librogame e come è nato e si è sviluppato il progetto con No Lands Comics?

Per risponderti devo tornare alla memoria quando leggevo libri sdraiato sulla moquette di casa di mio nonno. Tanti anni fa. Tra una puntata di Ghostbusters e una di TinTin, è in quel periodo che è nata in me la voglia di raccontare, con la scoperta di D&D ho imparato che una storia che si evolve è più divertente e una dove puoi morire è ancora meglio.
Quando ho avuto l'estremo onore di conoscere Dever e il suo Lupo Solitario ero alle medie, quando da adulto ho avuto l'onore di incontrare Dever tutto si è delineato, la nebbia dissipata. Con gli amici di No Lands Comics ho cominciato un sodalizio nato da Dritto al Cervello, una serie di albi che unisce il Noir al Fantasy, un'amicizia che ora si è evoluta in un Libro Game.
Con loro condivido il bisogno di raccontare.

Sei scrittore, writer, sceneggiatore e famoso sul web. Perché ti è sembrato il momento giusto per scrivere un librogame? O anche, perché credi sia cosa giusta realizzare un LG in questo momento?

Non credo nel destino, non in maniera classica, penso che ciascuno possa trovare i mezzi per plasmare il proprio e serve sempre un messaggio di questo tipo: "puoi farcela" I Libri Game sono veicolo di questo insegnamento, non c'è un momento nel quale è più

adatto far uscire un libro Game proprio perché la necessità di conforto è costante, è sempre un ottimo momento per prendere in mano la propria avventura.

Ci racconti qualcosa di più de Il Barbaro Grigio? Come è strutturata l'avventura? Dove si svolge? Che vesti indosseremo e che caratteristiche ha il nostro alter ego nell'avventura?

Il Barbaro Grigio è un eroe letterario classico che noi incontriamo da vecchio, come può essere il Grinta di Wayne, ci troviamo di fronte a un uomo con un passato pesante, del quale ne paga le conseguenze.

Da venti anni si è lasciato alle spalle le battaglie, il denaro e i mostri, ma come potete immaginare l'avventura trova sempre i suoi protagonisti.

Le sue vicende, come ogni pubblicazione della casa editrice, sono ambientate nelle No Lands, l'immaginifico e cinico mondo creato da Simone Ruffolo. Il freddo e il distacco permea ovunque le No Lands, ma il nostro Barbaro non ama le metafore, perciò ho scelto un ambiente che riflettesse anche queste caratteristiche, un aspro monte innevato.

Ho visto che hai scelto la veste grafica in stile EL. Il tuo lavoro quindi è pensato appositamente per strizzare l'occhio agli appassionati di vecchia data o credi possa interessare anche un pubblico di inesperti? Anche le immagini di nudo, presenti fin dalla copertina, fanno pensare a una predilizione per un pubblico adulto.

L'opera è pensata e ideata per chiunque, lo stile grafico richiama il nostalgico giocatore e lettore che è in noi, ma principalmente è stata scelta perché, forse ingenuamente, credo che anche chi si approccia per la prima volta ai LG debba conoscerli "con questa veste".

Sapevi che esiste una collana da circa 12 anni, composta da più di 100 volumi, che è strutturata allo stesso modo ed è edita da Librogame's Land?

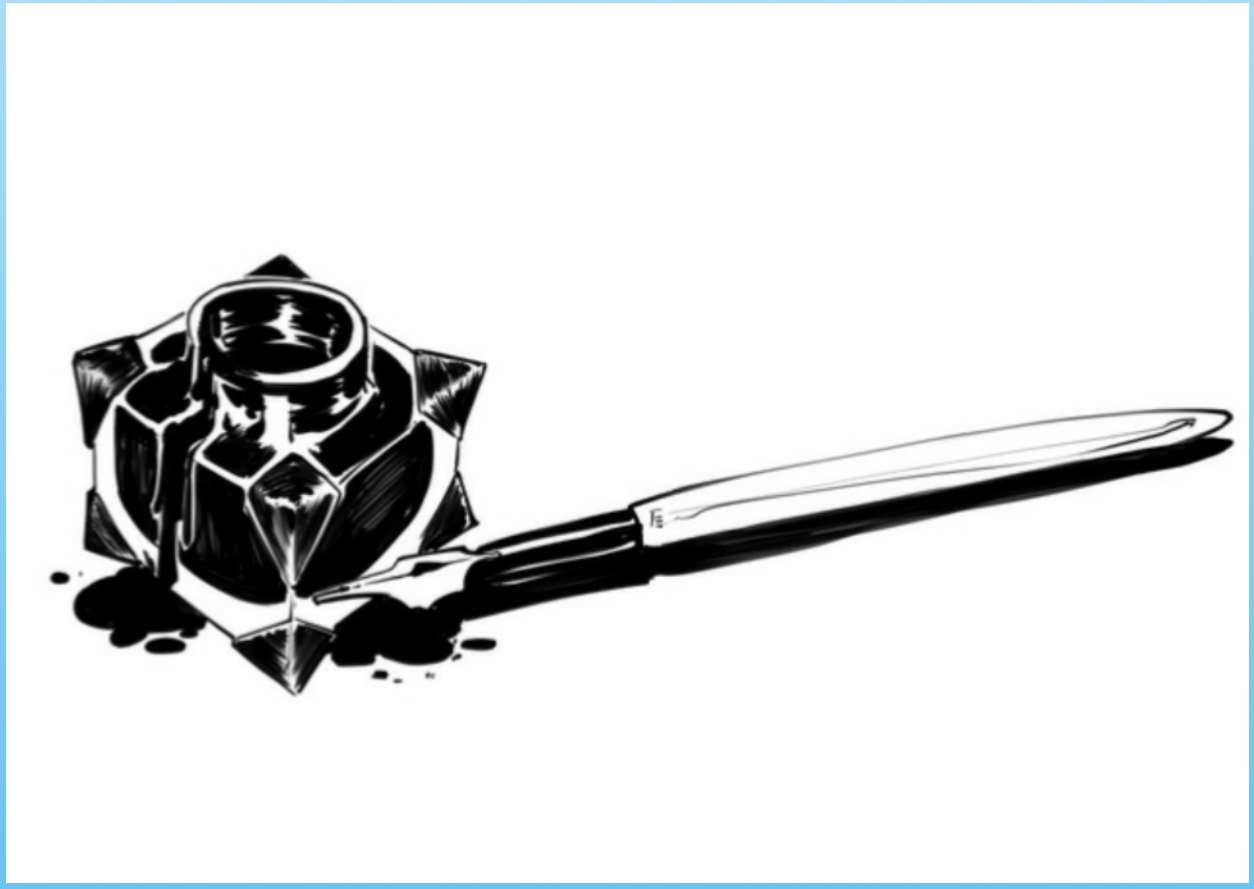
Non la conoscevo, ma sono sempre affamato di nuovi mondi. Un po' come Galactus.

Ho saputo che il libro ha anche un curatissimo comparto grafico. Ce ne parli e ci racconti qualcosa di più sulla tua compagna di avventura, Melissa Spandri?

Melissa, il suo nome d'arte è RedDraws, è una giovane professionista capace di cogliere l'essenza di un tempo che fu, alzarla per il bavero e sbatterla su una tela con la stessa passione e foga con la quale, da piccoli, ci immedesimavamo nelle copertine di Lupo Solitario o nelle immagini sulle Magic. È stata la mia prima scelta, era da anni che

volevo lavorare con lei, il suo tratto tangibile riesce a scolpire più che disegnare, in particolare quando si tratta dei corpi delle ragazze che costellano la vita del nostro Barbaro e questo si evince fin dalla copertina.

La scritta 1 stampigliata in copertina ci fa capire che il libro sarà il primo di una serie. Quanto sarà lunga nei programmi? Con che scadenza verranno rilasciati i volumi?



A questa domanda solo i lettori potranno dare una risposta, esattamente come nelle avventure del Barbaro saranno loro a decidere tutto.

L'unica cosa che so e posso dire è che la serie "Sangue Inchiostro" è qui per rimanere.

Il 2017-2018 è stato un anno florido come non accadeva da almeno 5 lustri per la narrativa interattiva. Da esperto di mondo "nerd" e dinamiche della rete secondo te perché è accaduto questo? Cosa pensi sia alla base di questa nuova golden age del librogame?

Potremmo giocare a fare Freud e sottolineare che, come sempre, questo tipo di opere sono create per rompere le catene della realtà, una sorta di sfogo e quindi se i lettori ne cercano significa che si sentono ancora più bloccati e soverchiati nella vita di tutti i giorni. Potrebbe essere.

Forse perché la vecchia generazione, invece , ha dei pargoli. Figli che vuole crescere con una spina dorsale e questi libri potrebbero fare al caso loro. In ogni caso, l'importante è leggere.

Non solo librogame

Novità in fiera anche nel settore dei fumetti inerattivi e degli scenari per giocare di ruolo in single player

Chiudiamo questa lunga e corposa rassegna andando a dare un'occhiata rapida a due prodotti molto interessanti che vedranno il loro esordio italiano proprio durante la manifestazione lucchese. Si tratta di produzioni molto diverse tra loro, accomunate dal fatto di avvicinarsi al mondo dei gamebook senza farne completamente parte.

Da *Panini Comics* arriva il primo contributo della storica casa editrice modenese nell'ambito di quel settore ibrido ma estremamente interessante che è il fumetto interattivo. C'erano stati dei movimenti in tal senso già l'anno scorso in casa Bonelli, con la versione a bivi di uno degli albi della collana Mercurio Loi.

Panini ha fatto le cose decisamente più in grande, affidando la realizzazione della sua proposta a un curatore che, fin dalla realizzazione grafica dell'opera, dimostra di essere decisamente addentro alla scena italica degli appassionati del genere, o quantomeno di aver accuratamente studiato la situazione prima di confezionare il prodotto.

Nasce così *Tu Sei Deadpool*, trasposizione nostrana del comic *You Are Deadpool* della Marvel, uscito negli Stati Uniti a Maggio 2018. La versione preparata per i nostri mercati colpisce immediatamente l'occhio: veste grafica incredibilmente simile a quella degli storici prodotti EL, con tanto di logo in prima pagina e fascetta colorata (di rosso per l'occasione) a decorare il volumetto, l'albo potrebbe essere tranquillamente inserito nella collezione storica di qualsiasi appassionato senza sfigurare. C'è da giurare, anche considerando la calorosa accoglienza che l'annuncio del titolo di prossima uscita ha avuto in rete, che tale tipo di approccio sarà premiato dalla fanbase con un gran numero

di acquisti.

La mossa successiva è consistita nel proporre la pubblicazione in un packaging ricco e anche piuttosto costoso. Il fumetto potrà essere acquistato direttamente al PalaPanini, in fiera, in una confezione completa, formata dall'opera, una scheda di gioco in carta rigida, dei dadi specifici per cimentarsi e addirittura una matita personalizzata Deadpool, per aggiornare la scheda stessa.

Un approccio dovizioso che non mira certo al lettore casuale o al giovane ragazzo appassionato di supereroi: a conferma di questa scelta anche il prezzo non certo popolare, 19,90 euro per un albo non particolarmente grande (sebbene arricchito da vari ammennicoli come detto).

Abbiamo potuto dare solo una rapida occhiata agli interni del lavoro: la traduzione si presenta fedele alla controparte americana, con il tratto plastico che contraddistingue di solito le avventure di Wade Wilson, abbelllito da variopinti colori che contribuiscono a rendere la storia decisamente più fracassona e godibile.

Ottima anche la scelta della carta: patinata e comoda da sfogliare, impreziosisce il titolo e contribuisce a dargli un taglio decisamente professionale. La storia poi sembra essere decisamente più curata e divertente rispetto ad altri tentativi nell'ambito del fumetto interattivo e anche questo fattore invoglia a lasciarsi tentare dalla furba e accattivante proposta della casa editrice emiliana (aspettatevi una recensione molto più accurata nelle prossime settimane comunque).

Altrettanto intelligente la mossa de *La Terra dei Giochi*, il famoso store online dedicato ai giochi di ruolo (e sempre più al gioco in generale) che da qualche anno ha cominciato a indossare anche la veste del talent scout e distributore di nuovi prodotti ludici.

Nel 2018 l'attività dei ragazzi di Rimini è sconfinata in qualche modo anche nell'ambito

dei gamebook, seppur con una proposta rivisitata a "modo loro".

Nasce in quest'ottica, su licenza *Dungeoneer, Dungeons - il Gioco Fantasy Old School in Solitario* prodotto che fin dal titolo si presenta come pensato e confezionato appositamente per un pubblico di appassionati e nostalgici, amanti del RPG da vecchia data. Tale impressione viene confermata anche dalla veste grafica dell'opera, che ricorda tremendamente quella dei giochi di ruolo che spopolavano negli anni '80: tinte scure, tratto secco, resa chiara e quasi schematica degli eroi, delle ambientazioni e dei mostri disegnati.

Non è un caso: il titolo di Shane Garvey, illustrato da Peter Pagano, non è altro che uno scenario (anzi sei scenari, visto che sono disponibili ben sei differenti avventure) di un rolegame old-style dotato di schede dei personaggi e regolamento, che viene presentato come particolarmente snello e facile da apprendere.

Insomma un prodotto che sembra ideale per tutti coloro che magari hanno giocato di ruolo fino a qualche anno fa, ma che hanno abbandonato per mancanza di tempo, spazio e gruppo di amici motivati e desiderosi di continuare a farlo.

La traduzione è stata curata direttamente dal team de La Terra dei Giochi e anche il prezzo si preannuncia decisamente interessante: 15 euro per accaparrarsi il volumetto confezionato in carta brossurata e lucida e contenente regolamento, bestiario, sezione dedicata alla magia e ai tesori, gli avanzamenti e ovviamente i moduli per intense sessioni ludiche in solitario.

Il preorder è già iniziato (optando per la prelazione su terradeigiochi.it sarà possibile ottenere in regalo, allo stesso prezzo, anche la versione in pdf e la colonna sonora da ascoltare mentre si gioca, ritirando poi il prodotto cartaceo in fiera), mentre per chi preferisce l'acquisto de visu l'appuntamento è a Lucca, Padiglione Games, stand 137.

SCOPRI LE STORIE A BIVI SU LIBROGAME'S LAND

Ti è piaciuto leggere il nostro Magazine? Se vuoi saperne di più sul mondo della narrativa a bivi visita Librogame's Land (www.librogame.net).

Una miniera di informazioni, discussioni e materiale su tutto quello che riguarda questa forma di lettura interattiva. Attraverso il Forum online la comunità di Lgl, attiva dal 2003, risponde alle domande su tutti i librogame del presente e del passato, italiani e stranieri.

Inoltre, ogni mese con Lgl Magazine viene pubblicato un approfondimento informativo che analizza il fenomeno con retrospettive, interviste e anticipazioni. All'interno del portale Lgl si trova un'enciclopedia vasta e aggiornata con schede tecniche e tantissime recensioni mentre una sezione di guide strategiche aiuta i lettori inesperti.

Tra le peculiarità di Librogame's Land c'è anche quella di favorire il talento e l'immaginazione di potenziali scrittori e disegnatori di libri a bivi, grazie al progetto dedicato alla realizzazione di volumi gratuiti e liberamente scaricabili denominato Librinostri; realizzato con il contributo dell'intera comunità, mette a disposizione, sempre a costo zero, impaginatori, illustratori, tester e correttori. Tra gli strumenti per agevolare la costruzione tecnica di un libro-gioco e consentire allo scrittore di concentrarsi solo sulla fantasia c'è il software gratuito Libro Game Creator. La community bandisce periodicamente concorsi di scrittura o di altro tipo e organizza raduni alla presenza di ospiti internazionali del presente e del passato.

E ancora una pagina Facebook attivissima, ricca di news e aggiornamenti : https://www.facebook.com/LibrogamesLand/

Cosa stai aspettando? Vieni subito a trovarci sul nostro portale web!