

ANNO

X

9 (99)

Direttore:

Francesco Di Lazzaro

LONE WOLF  
LUPO SOLITARIO

## LE TEMPESTE DEL CHAI

JOE DEVER

### **LONE WOLF 29: OTTOBRE IL MESE DEL LUPO!**

**Expediente Anunnaki**

**Insieme a scoprire il visionario mondo di  
David Velasco**

Articoli a cura di  
**Alberto Orsini**  
**Aldo Rovagnati**

  
vincent books

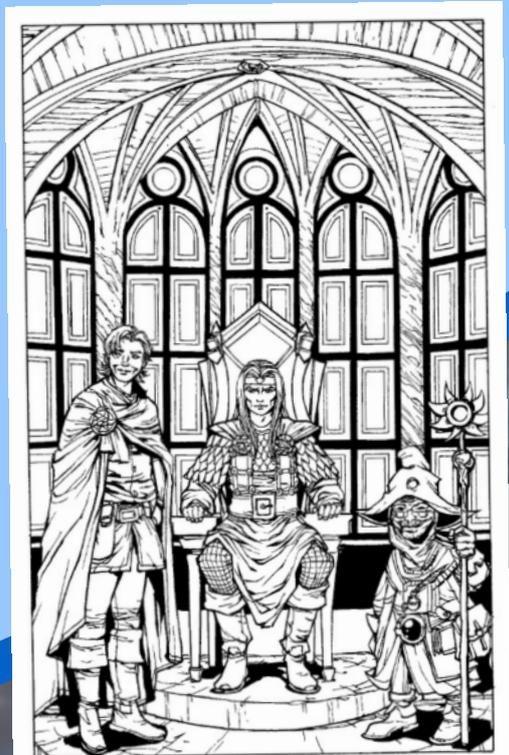
Impaginazione a cura di  
**Gabriele Simionato**

PAG 1

LONE WOLF 29  
L'ANNO DEL LUPO  
È ARRIVATO

A forza di chiamarlo, l'ineffabile "anno del Lupo", tanto atteso dai fan, è finalmente arrivato. Il 2015 segna con un colpo di coda il ritorno del primo volume inedito della saga Ramas dopo 17 anni dall'ultimo "La vendetta di Sejanoz" che nel 1998 aveva chiuso un'epopea cominciata nel 1984 in tono dimesso, malinconico e perfino drammatico, viste anche le condizioni di salute di allora dell'autore, Joe Dever.

Tanta acqua è passata sotto i ponti. Anni di attese, speranze, prima piccole, poi maggiori, e per questo ancor più grosse le delusioni che ne sono seguite. La corsa, anzi, la rincorsa al primo LW inedito dopo quasi vent'anni di oblio ha dopotutto accompagnato di pari passo la crescita e lo sviluppo di Librogame's Land come comunità. Sono stati i primi ad annunciare il titolo, "Le tempeste del Chai", questo sito e questo magazine. I primi a svelare il testo completo dell'"Indietro nel tempo..." introduttivo che forniva le coordinate di questa nuova avventura. I primi a mostrare una cover che poi, visto il lungo tempo passato e le svolte che sarebbero arrivate, non sarebbe stata quella di uscita. I primi ad annunciare, tante, troppe volte, la fine della fase di scrittura, finché a un certo punto nessuno ha cominciato a crederci più e "l'anno del Lupo" è cominciata a diventare un'espressione infausta, una chimera sommata ad aspettando Godot di cui perfino ridere.



# IL LUPO DI LUCCA

Il colpo di scena, la svolta decisiva, li ha impressi l'impegno di una casa editrice italiana, la Vincent Books di Mauro Corradini, a 'gestione familiare' ma con taglio professionale, che ha già avuto l'ardire di lanciare un'operazione di ristampa dell'edizione definitiva di Ls, partendo dall'1, sì, proprio il buon vecchio "I Signori delle Tenebre". Un ardire crescente che, a un certo punto, ha portato a dire, tra autore ed editore: ok, facciamolo veramente, questo volume 29, e facciamolo uscire prima in italiano. Detto fatto, o quasi. Sono stati di nuovo mesi di incertezza, e la mano sul fuoco la si è potuta mettere davvero solo una volta ricevuti i file originali dall'autore. Ancora mesi, di traduzioni, collaudo e test vari. Ora, finalmente, ci siamo.

Lucca Comics & Games si avvicina e, dopo qualche anno di troppo in sordina, la eco dell'arrivo di Lupo Solitario 29 si farà sentire. Il palcoscenico della fiera italiana più popolare sarà quello più adatto per pubblicizzare un'avventura che si contraddistingue per i suoi elementi fortemente innovativi, da un lato, e per quelli fortemente in continuità con il passato, dall'altro.

Una commistione esplosiva, abbinata a una regia decisamente più moderna in certe dinamiche, e a una ritrovata energia, molto più coinvolgente rispetto alle ultime, stantie avventure di fine anni Novanta, che fanno sicuramente preferire questo nuovo volume alla gran parte dei volumi "Nuovo Ordine" dal 21 in poi che tanto straniamento hanno portato tra i fan.



## PAG 3

Giochiamocelo con gusto, questo “Le tempeste del Chai”, dove non mancano elementi di novità, molti dei quali erano stati già annunciati. Come il secondo monastero Ramas, pardon, Kai, sull’isola di Lorn, alla corte degli Shianti. Ci vive un protagonista che è il tradizionale anonimo Grande Maestro, sempre lui, ma invecchiato di 17 anni e con la fama di eroe di guerra che lo precede nelle terre più estreme del Magnamund: lui che, dopo 3 mila anni di innaturale tirannide, ha posto fine al regno dell’Autarca Imperiale Sejanoz (vedi volume 28), è ritratto perfino negli arazzi delle corti reali, e ha raggiunto un prestigio e un’abilità seconde forse solo a quelle dell’artefice della rinascita Kai, riscontrabile in modo tanto triviale quanto eloquente dalla capacità di possedere ben 13 discipline superiori, quant’altri mai nei 28 volumi precedenti.

Lo vediamo in missione per conto dei Kai nelle terre più lontane del Magnamund, a recuperare l’Occhio di Agarash, un artefatto malefico da non combinare mai con l’Artiglio di Naar del volume 27, specialmente se a farlo dovesse essere il malefico Zashnor, il villain di turno.

E l’avventura si dipana come ai bei tempi. Comincia male, con un imprevisto e un rischio mortale, e finisce peggio, con decine di imprevisti e di rischi mortali. È come già accennato un’avventura “moderna”, tuttavia. Il Grande maestro quasi ‘rimorchia’ una ragazza, sorseggia brandy, eppure sembra sempre più simile al Maestro Supremo. Non mancano le citazioni gustose che riallacciano i fili con le primissime avventure: si rivedono i Doomwolf, i Kraan, addirittura uno Zlaan. E che dire dei nemici! Il ritorno di Xaol il negromante, l’impossibile Zashnor, finalmente non una controfigura di nemico come negli ultimi episodi. Lo stesso Occhio che, da buona creazione di Agarash, tutto fa tranne che bene alla salute dei buoni, e perfino rifà capolino l’Artiglio originale che avevamo lasciato al sicuro (come no) nel 27!

E STELLA  
GRIGIA?

All'appello mancano ancora la citazione del “Mago Reggente” Oberon, un mix tra il passato, con la serie spin-off resa famosa in Italia dalla EL, e il futuro, che dovrebbe vederla pure ristampata nel 2016 assieme agli altri lavori di Dever. E non si è quasi ancora finito di giocare che la mente corre già al volume della cifra tonda, 30 sul campo, dove gli incroci tra passato e presente

torneranno a infittirsi tra loro, con un occhio, quanto trapela dal finale, a una certa terra di Abissi dove un tempo lontano il Signore dei Signori delle Tenebre trovò una morte che mai è divenuta definitiva. E dove forse, prossimamente su questi schermi, sarà il caso di rimettere piede.

Ma a questo ci sarà tempo per pensare. Il tempo presente è quello del 29, delle godibilissime illustrazioni interne di Giuseppe Camuncoli, della copertina spettacolosa di Alberto Dal Lago, di un'edizione deluxe che non mancherà di soddisfare i palati più intransigenti. Una storia tutta da degustare, ottima per contenuti e per forma, per riassaporare il gusto di leggere e giocare un buon librogame, e dimostrare a chiunque, prima di tutto a noi stessi, che i vecchi tempi, in realtà, non sono mai finiti.



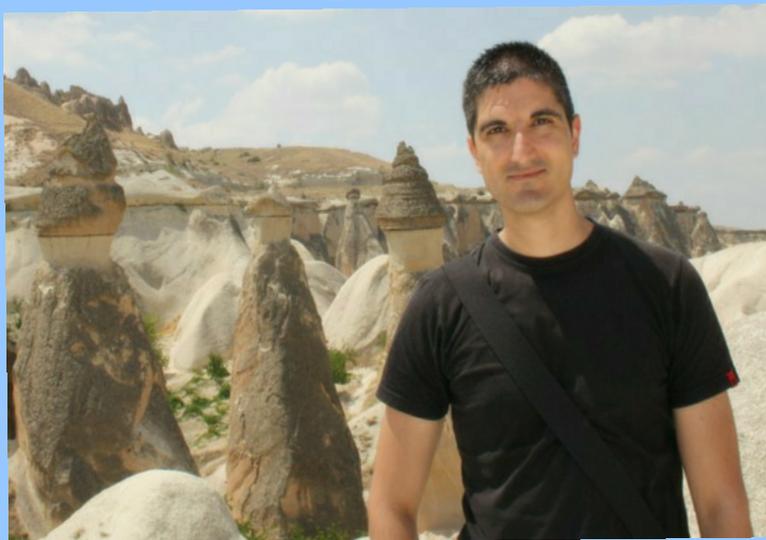
## CERCAPAROLE

ABDUL  
 ABI  
 ACDRA  
 AFFINITA' ANIMALE  
 ALEA  
 ALLEN  
 AON  
 ARES  
 ARGENTO  
 ASSAD  
 BAI  
 BAM  
 BIANCO  
 BLESSIU  
 BLU  
 BS  
 BUG  
 CAR  
 CLUB  
 DA  
 DC  
 DICIOTTO  
 DUE  
 ELFO  
 ELMO  
 EPC  
 ERA  
 FATA  
 FIRE  
 FLY  
 FOG  
 FW  
 GIUBBA  
 GOTT  
 HDB  
 HP  
 KRAA



LAMA	NAAR	PIP	SK	TRE
LARA	NIC	POP	SO	TU
LGC	NIKITAS	RIGHI	SP	TYORL
LGL	NILO	RIS	STIL	USNB
LIBRA	NINJA	ROMA	TAMPONI	UUR
LIP	OB	RV	NASALI	VAL
LS	OLI	SAGARD	TAN	VIK
LUCE	PAR	SAURO	TDM	WURM
MAPPA	PBF	SEI	TEMPO	
MIG	PF	SH	TM	
MINOTAURO	PIETRA DELLA LUNA	SIM	TOPPE	

### CONOSCI DAVID?



La vita è piena di misteri. Oggigiorno, la scienza è riuscita a spiegarne molti, ma altrettanti restano ancora latenti, silenziosi, in attesa di essere scoperti e rivelati.

L'origine dell'essere umano, le antiche civiltà scomparse, la materia oscura: sono solo alcuni dei misteri che ancora affascinano

la gente e che sono argomento di numerosi film, inchieste e documentari. Sembra che antichissime tavolette sumere parlino proprio di uno di questi affascinanti enigmi, in quanto rivelerebbero l'esistenza nel nostro sistema solare di un misterioso pianeta il cui popolo - gli Anunnaki - avrebbe creato l'essere umano ed edificato le prime civiltà sulla Terra... Più di un libro, più di una saga: "Expediente Anunnaki" del giovane scrittore spagnolo David Velasco è un ambizioso progetto.

Andiamo a scoprirlo insieme...

**Chi è David Velasco? Quanti anni hai e dove vivi? Raccontaci un po' le tue esperienze formative e professionali.**

Sono nato nel 1980 a Malaga (Spagna), città nella quale ho sempre vissuto. Per quanto riguarda la mia formazione, sono laureato in Giornalismo, sono esperto in Gestione dei Social Media e Marketing Online. Il mio lavoro concerne attualmente questi temi e tutto il tempo libero di cui dispongo lo dedico alla scrittura, che è la mia grande passione.

# EXPEDIENTE ANUNNAKKI

**Raccontaci del tuo ultimo progetto, "Expediente Anunnaki". Di cosa parla?**

Temo che a riguardo non possa parlarne troppo per non svelare un importante avvenimento che succede proprio all'inizio del primo volume. Quello che si vi posso dire è che "Expediente Anunnaki" è ambientato nella nostra società, nell'epoca attuale, e ha elementi di fantascienza.

Inoltre il lettore troverà molte storie parallele nel tempo, nelle quali appariranno molteplici personaggi che dovranno affrontare un destino incerto.

**Ho dato un'occhiata alla pagina web del tuo progetto ([www.expedienteannaki.com](http://www.expedienteannaki.com)). "Expediente Anunnaki" si compone di diverse vie letterarie: un prologo a puntate pubblicato direttamente online, libri classici, librogames... Come si combinano tutte queste differenti modalità di scrittura in un unico progetto?**

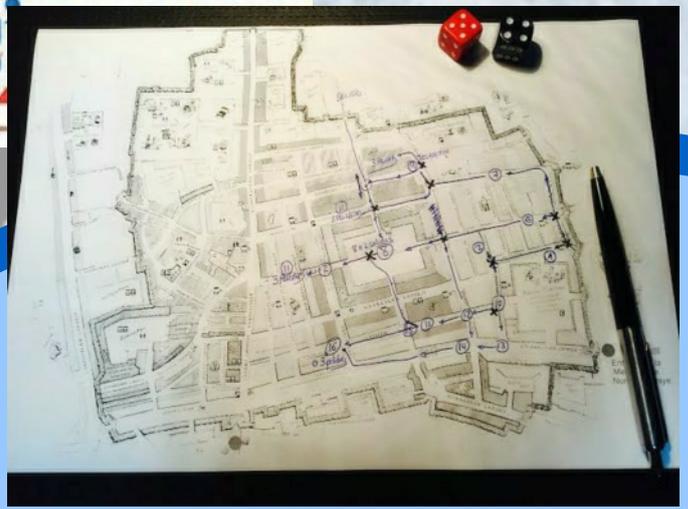
Il volume che ho denominato "Alfa" verrà effettivamente pubblicato nella pagina web del progetto capitolo per capitolo. Si tratta di una storia parallela alla trama centrale, con un argomento e dei personaggi che, arrivati a un certo punto, si incroceranno con il resto.

Dall'altro lato abbiamo il romanzo in sé (che sarà suddiviso in 6 volumi) e il librogiooco (2 volumi).

La maniera di combinare il tutto è molto semplice. Nel librogame, il lettore sarà il protagonista della storia, e darà vita ad una trama parallela, nella quale dovrà prima o poi affrontare ciò che avviene nella storia centrale di "Expediente Anunnaki".

**Come ti è uscita l'idea di scrivere librogames come parte integrante del tuo progetto?**

Tutto il progetto è nato nel suo insieme, e ci sto lavorando sopra già da diversi anni. Dopo il successo ottenuto con "Heroes del Acero" ["Eroi del Ferro" - ndt] volevo scrivere un altro librogame, però che non restasse isolato, bensì che entrasse a far parte di un progetto tanto grande e ambizioso come lo è in questo momento "Expediente Anunnaki", indirizzato nel suo complesso ad un pubblico più ampio.



**I librogames di "Expediente Anunnaki" sono semplici libri a scelta multipla, oppure hanno anche un regolamento dettagliato, in modo da poter offrire al lettore un'esperienza ludica più completa?**

Saranno librogames simili ai giochi di ruolo, dato che avranno un sistema di regole elaborate e una scheda del personaggio che dovrà essere migliorata mano a mano che si avanza nel gioco; il lettore dovrà lanciare dei dadi, combattere contro dei nemici, guadagnare punti di esperienza e un lungo eccetera.

Tutto il sistema è basato su quello dell'altro mio librogame "Heroes del Acero", anche se è stato rinnovato per poterlo adattare ad una trama che si sviluppa nel nostro mondo in questa epoca, invece che in un mondo fantasy immaginario.

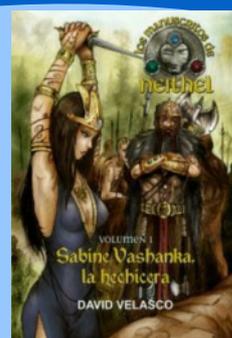
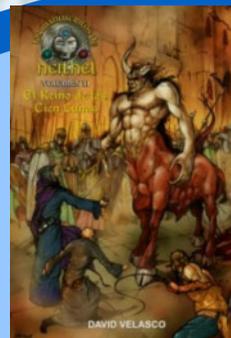
**Per concepire e scrivere le storie di "Expediente Anunnaki" ti sei ispirato a un libro, saga, genere letterario e/o autore in particolare?**

Mi sono ispirato a notizie reali tratte anche da riviste come il National Geographic. A partire da lì, attingendo alle teorie che parlano degli Anunnaki (antiche divinità sumeriche, secondo alcuni "coloro che dal Cielo scesero sulla Terra", alieni che ebbero un ruolo decisivo nell'evoluzione della razza umana), e seguendo i grandi investigatori del mondo del mistero, ho ideato una trama che credo piacerà ai lettori.

Quello che comunque vorrei che fosse chiaro è che "Expediente Anunnaki" resta un'opera di finzione, il cui unico fine è quello di intrattenere e dare divertimento con la lettura.

**Le varie parti del progetto verranno pubblicate solo in spagnolo o anche in altre lingue (inglese, italiano, o altre)?**

All'inizio è prevista la pubblicazione solo in spagnolo, anche se certamente sono disponibile a valutare qualsiasi tipo di collaborazione per tradurre l'opera in altre lingue.



**In passato hai scritto un altro librogame. Parlaci di "Heroes del Acero" (storia, regole, etc.).**

"Heroes del Acero" è un librogame ambientato nella Terra di Urowen, il mondo fantasy che ho creato per la trilogia "Los Manuscritos de Neithel" ["I Manoscritti di Neithel" - ndt]. Il librogame racconta una storia parallela a questa saga, in cui il lettore/protagonista incrocia alcuni personaggi che appaiono anche nella trilogia, facendo sì che le sue gesta influenzino la trama che si narra nel romanzo.

Per quanto riguarda le regole, è come se ci trovassimo davanti a un gioco di ruolo per una persona, con un proprio foglio del personaggio, lanci di dado, miglioramenti e abilità speciali nel corso del gioco, etc.

Sono molto contento per tutta l'allegria che ha portato "Heroes del Acero", dato che ha avuto un grande successo ed è piaciuto moltissimo ai lettori.

Proprio pensando a loro ho creato il librogame di "Expediente Anunnaki", poichè se ai lettori è piaciuto "Heroes del Acero", sicuramente resteranno affascinati dal mio ultimo lavoro.

**Hai scritto anche altri libri "normali", sulla Saga di Neithel. Di cosa parlano? La saga è collegata in qualche modo con "Heroes del Acero"?**

Come ti ho accennato prima, saga e librogame sono collegati, proprio come avviene per "Expediente Anunnaki". Riguardo alla trama, si tratta di una storia fantasy sulla classica falsariga del Signore degli Anelli, con un intero mondo creato dal nulla, nuove razze e nuovi esseri viventi, avventure e molta azione. Sono libri che sono piaciuti molto e che hanno avuto un riscontro di critica molto positivo, e per questa ragione mi sento più che soddisfatto del lavoro svolto.

**Qualche volta ti è capitato di leggere librogames in un'altra lingua che non fosse lo spagnolo?**

Ho letto librogames in inglese, ad esempio quelli di Hero Quest, che credo non furono mai tradotti in spagnolo, oppure quelli di Destiny Quest e qualche Fighting Fantasy.

**La Saga di Neithel ha punti in comune con "Expediente Anunnaki", o sono progetti totalmente scollegati?**

Sono progetti totalmente indipendenti l'uno dall'altro, che non hanno nulla in comune per quanto riguarda luoghi, epoche o tematiche.

Sono progetti del tutto opposti, anche se in entrambi è ben evidente la caratteristica che ritengo mi definisca maggiormente come scrittore, ovvero l'azione, un'azione trepidante che non dà respiro al lettore.

**Sei un amante dei librogames? Quali sono (o erano) i tuoi librogames, serie e autori preferiti?**

I miei librogames preferiti erano quelli di Fighting Fantasy, scritti da Ian Livingstone e Steve Jackson. Ne ho conservati un buon numero e li ho giocati un numero di volte incalcolabile.

Inoltre ho un buon ricordo delle serie di Dungeons & Dragons e Lupo Solitario.

**I librigioco, molto popolari in Italia e Spagna negli anni '80 e '90, successivamente attraversarono in entrambi i Paesi una rapida fase di declino. Oggigiorno, sembrerebbe esserci una piccola speranza per noi amanti della letteratura interattiva, grazie anche ad alcune tecnologie utilizzate in questo settore (videogiochi, applicazioni per telefoni cellulari, ebook, etc.). Come ti immagini il futuro di questo genere letterario? Resterà sempre un fenomeno di nicchia, o pensi che potrà un giorno ritornare agli antichi splendori?**

Mi auguro un futuro positivo per questo genere, e mi inorgoglisce essere tra gli autori che stanno scommettendo sulla letteratura interattiva e che stanno lottando per farla crescere sempre di più.

Proprio per questo motivo ho creato "Expediente Anunnaki", indirizzato a un pubblico generico, "di massa", ed adulto, a causa delle dure scene di violenza e di sesso esplicito che contiene al suo interno.

**Sei in contatto con qualche comunità di appassionati di librogame, in Spagna o all'estero?**

Sono in contatto con numerosi lettori che mi hanno scritto attraverso i social networks e via mail, lettori provenienti da ogni parte del mondo.

A tutti loro ho pensato nel momento in cui ho sviluppato "Expediente Anunnaki", tenendo presente tutte le opinioni, i consigli, i suggerimenti che ho ricevuto fin dal momento in cui uscì sul mercato "Heroes del Acero".

**Hai in mente di realizzare altri progetti che includano, come "Expediente Anunnaki", librogame o altre forme di letteratura interattiva?**

Al momento non ho in cantiere nessun altro progetto, dato che "Expediente Anunnaki" è ancora agli inizi e richiederà tutta la mia attenzione nei prossimi mesi.

Detto ciò, prima o poi ho in mente di scrivere la seconda parte di "Heroes del Acero", e può essere che un giorno o l'altro tenga fede alle mie intenzioni.

**Conoscevi Librogame's Land prima di questa intervista? E' vero che abbiamo la tua parola che ti registrerai sul nostro sito e ci parlerai dettagliatamente del tuo progetto sul nostro forum? :-)**

Non conoscevo Librogame's Land e devo dire che è stata una gradita sorpresa sia lo scoprire una community italiana amante dei librogame, sia il riscontrare da parte vostra un così forte interesse nei confronti della mia opera.

Per quanto riguarda la mia partecipazione nel vostro forum, disgraziatamente la mia conoscenza della lingua italiana è scarsa, però se avete utenti che parlano lo spagnolo e che mi possono aiutare sarà per me un vero piacere condividere il mio lavoro con tutti voi.