

IL MONDO PERDUTO DI LUPO SOLITARIO

Di Alberto Orsini

C'è un intero “mondo perduto” di Lupo Solitario, storie laterali rispetto alla vicenda principale che qualcuno aveva cominciato a raccontare ma che si sono interrotte. Storie alle quali basterebbe solo una scintilla per riprendere.

È il mondo delle due trilogie di racconti lineari ispirati da Joe Dever e portati avanti da due scrittori oggi entrambi quarantacinquenni: Richard S. Ford, inglese, solo omonimo del ben più noto e maturo autore statunitense, e August Hahn, lui sì americano. Fin qui hanno scritto rispettivamente “I Dragoni di Lencia”, primo capitolo di una trilogia per l'appunto lenciana portato in Italia da Armenia in un'edizione piuttosto frettolosa, e “Glory & Greed”, neanche tradotto da queste parti, che doveva essere l'antipasto del parallelo trittico legato al meno conosciuto impero Telchoi.



Il contesto è quello del “primo rinascimento” dei librogame, esploso e andato altrettanto rapidamente in archivio una decina di anni fa, orientato al passato con le ristampe dei volumi di Dever da parte di Mongoose Publishing nel Regno Unito e EL in Italia, esperimenti entrambi rimasti incompiuti. Fu perciò salutata con curiosità questa nuova e doppia avventura editoriale, che avrebbe portato lanciato sul mercato i primi prodotti inediti da decenni, pur senza bivi. Due lustri dopo, Lgl Magazine ha contattato i due autori, vicini tra l'altro al mondo deveriano anche con altri prodotti e collaborazioni, ed è bello come entrambi abbiano confessato una grande passione utilizzando lo stesso termine “obsession”, un'ossessione.

Ne vien fuori uno spaccato di trame che sarebbe stato e sarebbe interessante leggere e dipanare, ghigliottinate da una certa improvvisazione imprenditoriale e dal tramonto di quella che sembrava una nuova alba, ma che sarebbe sorta solo molti anni dopo. Entrambi, comunque, ancora oggi sarebbero ben lieti di riprendere da dove avevano concluso qualora il nuovo corso dei detentori dei diritti decidesse di provarci.

FORD: I MIEI DRAGONI MERITAVANO DI PIU'

L'autore della saga di Lencia ha scritto solo una parte del sequel

Il volume di Ford perlomeno è arrivato in Italia, sebbene in una pubblicazione con copertina pixellata e un volto random appiccicato a quello sgranato del protagonista in un'operazione a dir poco maldestra, tanto più che Alberto Dal Lago, autore della cover inglese, avrebbe messo a disposizione la sua opera. E ad aggravare il pasticcio, in quarta la biografia dell'autore è stata confusa con quella del Ford statunitense.

Già editor per case editrici, attualmente Ford lavora come scrittore in una società di giochi per computer, ma assicura di voler lasciare questo impiego molto presto per iniziare a fare il freelance a tempo pieno. Ha già pubblicato alcuni romanzi, l'ultimo a giugno ("A Demon in Silver", Titan Books).

Un altro dei suoi scritti, "Herald of the Storm", è stato portato in Italia (L'araldo della tempesta, Fanucci Editore) ma anche questa trilogia si è fermata al primo volume: sembrerebbe una maledizione, "l'Italia non mi vuole bene!", Scherza.

Adesso ha intenzione di auto-pubblicare una nuova serie, la cui prima puntata dovrebbe uscire entro la fine dell'anno.

Come ti sei avvicinato per la prima volta al mondo di Lupo Solitario?

Nei primi anni dell'adolescenza, quando un amico mi ha dato il primo libro. Non sapevo che mi avrebbe portato a una lunga ossessione con Lone Wolf e le sue avventure.



Come è nato invece il contatto con Joe Dever per scrivere la trilogia di Lencia?

Prima di iniziare “I Dragoni di Lencia” lavoravo come editor alla Mongoose Publishing, che ha pubblicato il primo gioco di ruolo e i librogame. Quando ha ottenuto la licenza per produrre la collector’s edition, sono diventato l’editor di “Flight from the Dark” (“I Signori delle Tenebre”, ndr). In quel momento ho suggerito una serie di romanzi tie-in per ampliare la storia e il mondo, e Joe era molto ansioso di vederli realizzare.



Che sentimenti volevi trasmettere?

Fondamentalmente, volevo scrivere qualcosa di epico. Sono un grande fan di David Gemmell (scomparso autore londinese che ha scritto numerosi cicli, tra cui più noto è la Saga dei Drenai, ndr) e volevo che la trilogia di Lencia fosse fondamentalemente “Gemmell nel Magnamund”. Spero di essermi almeno avvicinato a questo obiettivo che mi ero prefisso.

Come ti sei trovato a scrivere un libro in cui, almeno per una volta, il male trionfa?

Avevo un piano per una trilogia, quindi naturalmente il libro uno doveva avere una conclusione negativa. Attraverso i libri due e tre ci sarebbe stata una battaglia risolutiva contro i Drakkarim, ma sfortunatamente le circostanze hanno portato a far rimanere incompiuti gli altri capitoli.

Che piani avevi per il figlio del Capitano Val, che fa parte dei Ramas?

Durante il secondo libro, Falco di Pietra era destinato a diventare Falco dell'Ombra, pieno di sensi di colpa a causa della sua vigliaccheria mostrata durante i fatti che avevano portato alla caduta di Helmstorm, drogato di Alether e impegnato in una guerriglia condotta tutto solo contro i Drakkarim. Un guerriero solitario con un grande bisogno di redenzione.

“I Dragoni di Lencia” è ormai praticamente introvabile anche online, sei soddisfatto della popolarità che ha raggiunto?

Non proprio. Non penso che i romanzi abbiano davvero ottenuto la diffusione che meritavano. Se avessero avuto questo gran successo, i libri due e tre sarebbero stati scritti.

Lo sapevi che nell'edizione italiana la tua biografia in copertina è stata confusa con quella dell'altro Richard Ford?

Sì, so tutto, ma c'era ben poco che potessi fare a riguardo, purtroppo. Non sono mai stato consultato per una biografia.

Dever ha detto di aver dedicato 80 ore di lavoro in prima persona per contribuire a questo prodotto, com'è stato questo costante contatto con l'autore?

Ovviamente Lone Wolf era il figlio prediletto di Joe, quindi voleva mantenere un controllo molto stretto sui dettagli della trama, sui nomi dei personaggi eccetera. Abbiamo stili di scrittura molto diversi, ma è stato un onore lavorare con un grande uomo per creare questo romanzo.

I tuoi sentimenti quando hai saputo che era morto.

Mi è dispiaciuto moltissimo sentire la notizia, anche se avevo appreso della sua malattia già da un po'. La scomparsa di Joe ha significato una perdita enorme per la comunità di Lupo Solitario, anche se mi pare che suo figlio stia facendo un buon lavoro per seguire le orme di suo padre.



Il sequel della tua trilogia avrebbe dovuto essere intitolato "The Shadow & the Skull" (L'ombra e il teschio) mentre non conosciamo nemmeno il nome del terzo volume: a che punto sono? Saranno mai pubblicati?



Ho scritto circa 40 mila parole del secondo libro, ma mi sono fermato quando mi è diventato ovvio che non sarebbe mai stato stampato. Il terzo libro in prima battuta si chiamava "The Devastation Engine" ("Il motore della devastazione", ndr) e ne ho elaborato una trama approssimativa. Per quanto ne so, non ci sono piani per la conclusione della serie.

Hai anche scritto due delle avventure bonus contenute nelle ristampe dei librogame, le puoi raccontare in breve?

"The Guildmaster's Hammer" ("Il martello del maestro della gilda", ndr) è ambientato a Tahou, e tu sei il ladro Sogh che appare nel volume 9 "The Cauldron of Fear" ("L'antro della paura", ndr). Sei costretto a rubare un martello per il maestro Maghana, pena la morte. In "Tomb of the Majhan" ("La tomba del Majhan") interpreti invece Tipasa l'errante, dal librogame 5 "Shadow on the Sand" ("Ombre sulla sabbia", ndr) e approfondisce la prima incursione di Tipasa sulla tomba del Majhan.

Quanto successo hanno avuto nelle edizioni inglesi?

Non ne ho idea, temo, ma mi sono divertito a scriverle, se questo aiuta.

Qual è la più grande difficoltà nella scrittura di questi lavori?

Assicurarsi che l'avventura non si concluda troppo velocemente. Le avventure bonus sono di solo 100 paragrafi ciascuna, quindi inserirsi in una storia con molte scelte e non renderla troppo facile da completare è la vera sfida.

HAHN: STO PARLANDO CON BEN PER IL MIO SEGUITO

Non escluso che la nuova puntata di Telchos possa vedere la luce

Glory & Greed si è fermato al primo volume in Uk, ma in Italia neanche ci ha messo piede. Così c'è molta più curiosità sull'opera di Hahn, riservata a chi è in grado di leggere e comprendere la lingua originale.

Hahn ha collaborato a tutto tondo con Dever e Lupo Solitario, realizzando avventure bonus addirittura come fosse una mini saga a parte (se ne parla nell'apposito



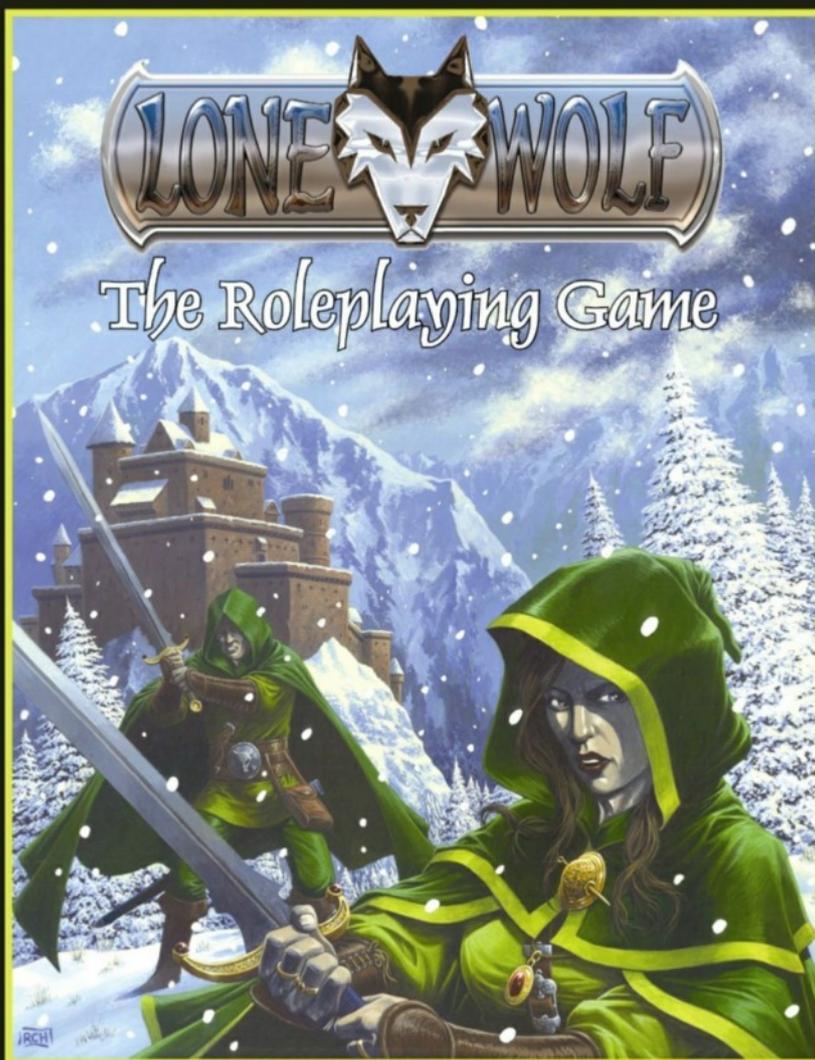
articolo) ma mettendo le mani anche al gioco di ruolo e, last but not least, collaborando allo sviluppo della più recente filiazione: il trentesimo volume "Morte nell'abisso" ("Dead in the Deep" nell'originale ancora inedito).

Qual è stato il tuo approccio al mondo di Lupo Solitario?

Quello di un ragazzo cresciuto in Arabia Saudita. Sono americano, ma sono nato lì. I miei genitori erano militari ed eravamo stanziati in una struttura aeronautica vicino a Jeddah. È stato difficile crescere lì, anche se abbiamo fatto molte vacanze in Europa. In uno di quei viaggi, ho ricevuto una copia di "Fire on the Water" ("Traversata infernale", ndr) acquistata da un negozio dell'Aeroporto di Heathrow. Non avevo idea che fosse parte di una saga, ma mi è piaciuto davvero molto. Una volta che ho capito che si trattava di una serie, la caccia agli altri capitoli è diventata un'ossessione.

Il tuo debutto è stato con il gioco di ruolo D20, uscito nel 2005. Quale esperienza volevi modellare per i giocatori?

Volevo dare la sensazione di un Magnamund vivo e fare in modo che tutti potessero trovarvi il loro posto. Volevo che avessero molte scelte. Ecco perché ci sono così tante classi di personaggi e di mostri, oltre a quello che all'epoca era il più completo dizionario geografico di questo universo.



Che cosa è cambiato nella nuova edizione del gioco di ruolo?

Le nuove versioni (Lone Wolf Adventure Game in Inghilterra e negli Stati Uniti o Ensamma Vargen di Askfageln in Svezia, solo per citarne due) hanno beneficiato di una supervisione molto migliore da parte di Joe e di un team dedicato di persone che guardavano anche ai minimi dettagli. Le nuove edizioni sono più complete, più estese e coprono una superficie ancora più ampia di quella che avrebbe potuto mai avere la versione D20.

Passando alle avventure bonus dei librogame scritte da te, esse seguono un'unica continuità: un soldato di Talestria ucciso ma non-morto, insomma uno zombie, eppure benedetto da Kai. Come ti è venuta in mente questa peculiarità e che cosa ne ha pensato Dever?

Joe ha approvato alla svelta il concept della saga di Dire, quando gli ho proposto questo personaggio. Mi ha confessato che avere un Lupo Solitario che stabilisse un contatto mentale con un vagabondo non-morto nelle viscere della roccaforte di Kaag era un'idea che aveva fin da quando stava originariamente scrivendo quel libro (*"Il prigioniero di Kaag"*, ndr). Così Dire era un grande adattamento nei suoi occhi e mi ha incoraggiato a continuarne le avventure, aggiungendo altri due capitoli e oltre.

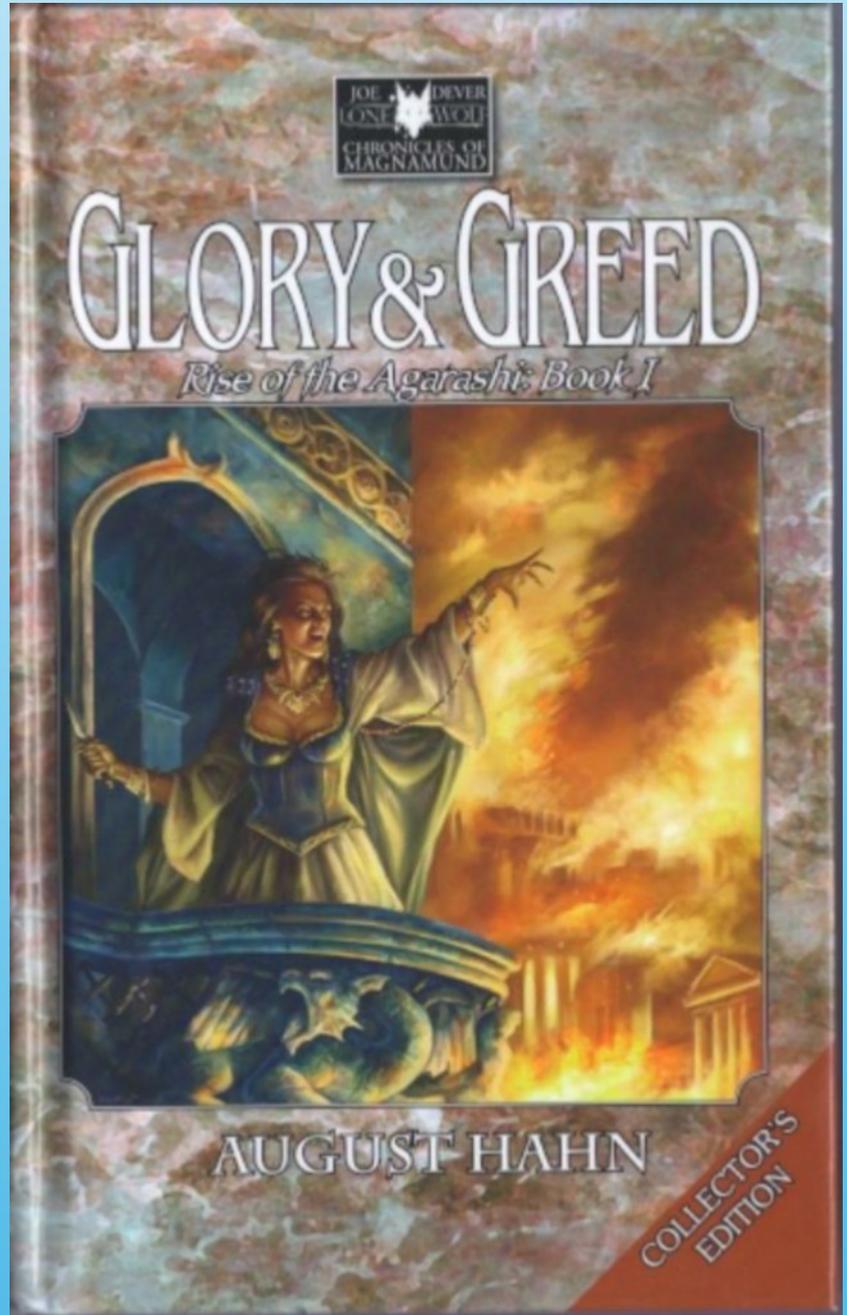
Quanto successo hanno avuto queste mini avventure nelle edizioni inglesi?

Sono state molto apprezzate dai lettori da quando hanno iniziato a pubblicare la ristampa di "Flight from the Dark". I miei raccontigame hanno ricevuto molte lodi, ma anche gli altri. Abbiamo un grande gruppo di scrittori di grande talento che li producono e non vedo l'ora di vedere una serie completa di libri di Lone Wolf ognuno con la sua avventura bonus per la gioia dei lettori.

Qual è la più grande difficoltà nella scrittura di questi "corti"?

Onestamente, il problema maggiore è mantenere la giusta direzione. Può essere molto difficile assicurarsi che ogni numero di paragrafo sia etichettato correttamente e inserito nell'ordine giusto. L'altro vero problema sta nel non traboccare nel numero di pagine. C'è sempre troppo da raccontare, ma mai abbastanza paragrafi per farlo.

Parliamo ora di "Glory & Greed": come è scaturita l'idea di questo volume e quale avventura hai voluto narrare?



Questo romanzo, pensato per essere una trilogia, è nato quando Joe è venuto da me e mi ha chiesto se volevo raccontare una storia sul Magnamund. La mia risposta è stata ovviamente di sì, quindi mi ha offerto alcune scelte di ambientazioni e mi ha detto che, qualsiasi tra esse avessi scelto, sarebbe stata mia per farne ciò che volevo. Tutto quello che avrei creato sarebbe diventato canonico, dopo la sua approvazione logica ovviamente. Fin da subito ho voluto raccontare una storia di crescita e di crollo, che descrivesse il massimo splendore dell'impero Telchoi e di come, poi, sia caduto in rovina. Questo era alla base di "Glory & Greed".

Dever ha affermato di aver dedicato 80 ore di lavoro per collaborare alla realizzazione, come ti sei trovato fianco a fianco con lui?

Riguardava i miei capitoli e offriva suggerimenti su come renderli meno prolissi. I suoi consigli erano sempre puntuali e non ho mai detto di no ad alcuna modifica. Ha sempre avuto una brillante immagine mentale del suo mondo, un po' alla Tolkien, e ha fatto del suo meglio per lasciarmi giocare come un bimbo con la sua creatura senza interferire troppo.

Quando è venuto a mancare che reazione hai avuto?

Questa è una domanda molto difficile. Non perché sia difficile rispondere di per sé, ma



perché mi è davvero complicato soffermarmi sul senso di perdita che sento ancora oggi. Joe Dever è stato per molti versi un secondo padre per me e mi manca ogni singolo giorno.

Il sequel della tua opera dovrebbe essere denominato "Sand & Sorrow" ("Sabbia e dolore") e il terzo volume "Triumph & Tragedy" ("Trionfo e tragedia"), a che punto sono? Saranno mai pubblicati?

Attualmente sto parlando con il figlio di Joe, Ben De Vere, riguardo a questa possibilità. "Sand & Sorrow" è completamente scritto e ormai dai molti anni. Vorrei tornare indietro e cercare nuove idee, ma ormai ogni giorno è buono perché cominci a occuparsene un editor. "Triumph & Tragedy" esiste come sinossi, note sparse e un solo capitolo scritto.

"Glory & Greed" non si trova più in vendita da nessuna parte, sei soddisfatto del suo successo?

Adoro il fatto che a molte persone piaccia, ma vorrei che fossero state stampate più copie. Il libro ha un disperato bisogno di una seconda stampa e darei il benvenuto alla possibilità di tornare indietro e farne una versione ampliata e modificata.

CORTO A CHI?

Approfondimento sulla saga di Dire

Di August Hahn

Un capitolo a parte meritava la saga di Dire, il soldato zombie creato dalla vivace immaginazione di Hahn e comparso nelle avventure bonus dei volumi inglesi 14, 16 e 19, mentre un quarto capitolo è tuttora inedito. Una lunga avventura a puntate ben strutturate, altro che semplici “corti” riempitivi! La racconta lo stesso ideatore.

In sostanza, la trama delle avventure di Dire inizia non appena riprende i sensi, dopo essere stato svegliato dalla presenza di Lupo Solitario nelle segrete di Kaag, la cittadella nelle Terre Oscure. Quasi impazzisce e si trova costretto a combattere al tempo stesso sia con la sua stessa disperazione, sia con i molti pericoli di Kaag, sia con l'ira dei Nadziranim che lo hanno zombificato. Alla fine riesce a fuggire con il suo corpo e la mente per lo più intatti.

A quel punto, si sente attirato inesorabilmente verso il monastero Ramas, che pure si trova a molte leghe di distanza dietro i monti Durncrag. Lungo la strada, scopre un corriere morto con un messaggio importante per l'ordine Ramas e giura di completare la missione dell'uomo caduto. Attraversando le montagne, deve passare attraverso una fortezza di Bor dimenticata e incontrare Lady Shroud, un fantasma enigmatico con una misteriosa connessione sia con le Terre Oscure che con Dire stesso.

Alla fine arriva a Sommerlund, dove viene intercettato da una coppia di giovani Ramas che accettano di portarlo a vedere il Grande Maestro Lupo Solitario. Ma di colpo Dire sviene, risvegliandosi solo per scoprire che è rimasto per molti anni nella prigione del monastero. Confuso, chiede a gran voce di essere liberato, il che fa sussultare le guardie e fa in modo che Lupo Solitario venga informato del suo ospite non morto che ha ripreso a parlare all'improvviso.

Dal Grande Maestro, Dire scopre che è stato portato in basso dalla Torre del Sole, una difesa speciale che veglia sul Monastero e aggredisce qualsiasi cosa contaminata dall'oscuro potere di Naar. I due Ramas che avrebbero dovuto portarlo dentro non vengono nominati e, da quello che apprende, Dire non può più essere sicuro che siano mai esistiti. Si è immaginato tutto?

Percependo sia la confusione di Dire che la benedizione di Ramas dentro di lui, Lupo

lo calma e lo accoglie nel Monastero. Durante la loro discussione, lo ringrazia per i documenti del corriere e si scusa per averlo imprigionato. Dire viene a scoprire che, quando lo hanno trovato dopo un'esplosione vicino alla Torre, era privo di sensi, chiaramente non-morto e borbottava una preghiera a Ramas. Non sapendo che altro fare con lui, Lupo Solitario lo ha fatto rinchiudere in una cella fino a quando qualcosa non fosse cambiato.

Ora il Grande Maestro ha un favore da chiedergli. Di recente dal monastero hanno scoperto di un incontro in programma nelle profonde colline all'estremità sud-occidentale di Sommerlund. Questo incontro di potenti servitori dei Signori delle Tenebre deve essere fermato, ma l'arrivo di una forza militare avrebbe il solo effetto di farne dileguare i partecipanti mentre qualsiasi Ramas sarebbe scoperto ben molto prima di avvicinarsi.

Resta un'opzione sola, Dire stesso. Prima di partire, Lupo Solitario gli offre un'arma speciale chiamata Anathema. Questa spada doveva essere una delle Armi Ramas, ma la sua forgiatura era in qualche modo imperfetta tanto da essere rovinosa per i vivi. Al momento di distruggerla, Lupo solitario era stato fermato dal dio Ramas e adesso capisce perché. Funzionerà magnificamente nelle mani di Dire per fornirgli il potere di cui ha bisogno per sopravvivere a questa missione.

Dopo essersi accordati, Dire viaggia attraverso la foresta incontrando molti ostacoli lungo il percorso. Quando finalmente riesce a superare l'avamposto di Sommerlund di Fort Durnspa e si inoltra nelle colline, trova un accampamento nascosto pieno di Giak, Drakkarim, Doomwolves e Akataz. La forza sorveglia una sala riunioni fortificata e già gremita da un'oscura compagnia.

Prima che Dire possa fare qualcosa, tuttavia, il suo creatore Nadziranim, Azavath, esce dalla sala, lancia un incantesimo della mano destra sulla struttura e poi scappa in una strana sfera concava di metallo. Dire lo segue fino all'orlo di un tunnel che sembra scavato di recente. È combattuto tra dargli la caccia oppure occuparsi dell'assemblea, ma l'incantesimo del suo creatore decide per lui: un'esplosione uccide tutti all'interno della sala e scaraventa Dire a terra nel tunnel, lasciandolo di nuovo privo di sensi!

Da qui riprenderà la quarta puntata. Con il tunnel crollato sopra di lui, Dire non ha altra scelta che seguire il sentiero scavato da Azavath. Quello che troverà lungo quella rotta e se avrà finalmente una resa dei conti con il suo malvagio creatore resta da vedere...

