

librogame's LAND MAGAZINE

12

ANNO XIV
(158)
dicembre
2020



Vincent Lazzari ci svela chicche, segreti e anteprime
sul penultimo capitolo della saga

ARRIVA LUPO SOLITARIO 31!

I LIBROGAME DI NATALE
I titoli da non perdere, da
regalare e regalarsi

LE NOVITÀ DI DICEMBRE
Interviste con Roberto Corbelli,
Antonio Costantini, Roberto Gerilli
e Dario Leccacorvi

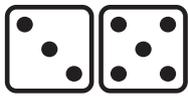
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Dal curatore "erede" artistico di Joe Dever una serie di gustose anticipazioni sull'opera in uscita in Uk e in arrivo anche in Italia. Sarà il libro più corposo, pieno di "Rivelazioni". Tornano molti personaggi, da Vashna in giù, e tante domande e trame avranno risposta

LAZZARI

"UNA NUOVA SOCIETÀ SEGRETA CONTRO I KAI"

di Alberto Orsini

Un libro massiccio, si parla di 700 pagine nella versione italiana, che chiude tutte le trame, risponde a molte domande, alcune insolite da anni e anni, introduce cambiamenti nel sistema di gioco e fa da ideale trampolino a una saga cominciata nel 1984. Queste le indiscrezioni freschissime che Lgl Mag è in grado di proporre ai propri lettori su "The Dusk of Eternal Night" ("Il crepuscolo della notte eterna"), secondo libro di Lupo Solitario uscito dopo la morte del suo creatore Joe Dever nonché pe-

nultima avventura in assoluto della saga, che si chiuderà con il trentaduesimo. Scritto dal figlio di Joe, Ben DeVere, e dal collaboratore Vincent Lazzari, utilizzando appunti e istruzioni dell'autore affidate ai due nelle settimane precedenti la sua dipartita da un letto di ospedale. Proprio Lazzari racconta a questo giornale alcune primizie dell'opera, già quasi pronta a uscire in originale e in corso di editing nella versione italiana affidata come al solito a Vincent/Raven. "Sarà il nostro libro più

personale”, spiega in riferimento al volume in arrivo, frutto di un tandem creativo con Ben che assicura essere cresciuto e affinato da un volume all’altro. Un libro delle risposte, tanto che si sarebbe potuto intitolare più pigramente “Rivelazioni”, dice, ma per il quale, a parte chiedere di fissare alcuni paletti propedeutici alla fine della saga, Joe ha lasciato loro piena libertà. Tra le chicche, una triplice minaccia dovuta al ritorno di Vashna, alla continua espansione del Maakengorge e all’improvviso spuntar fuori di una società segreta che per anni, scopriamo ora, ha prosperato nel Magnamund senza che nessuno ne sapesse niente.

Non possiamo che partire dalla trama. Dal sito ufficiale abbiamo avuto alcune anticipazioni molto importanti, affrontiamole una alla volta: per cominciare, il ritorno di Vashna e una legione di morti viventi.

Sembra che, finalmente, l’Arcisignore delle Terre Oscure sia tornato, sì. È stato ampiamente anticipato alla fine di Ls 30, e l’inizio di Ls 31 lo confermerà, come indicato sul sito ufficiale. Vashna è cambiato molto, penso che anche i fan possano averlo intuito. Ma il Sommerlund è pronto a fronteggiarlo ancora. Il Nuovo Ordine Kai, la Confraternita della Stella di Cristallo, l’Esercito sommerliano del Sud e gli uomini d’arme ruanesi sono più forti che mai. Che cosa potrebbe andare storto?

Il dato più sorprendente ora: una società segreta che si è sviluppata nel corso di tutto questo tempo. Che cosa possiamo raccontarne?

Il libro introdurrà uno dei più antichi ordini segreti del Magnamund. Sono sconosciuti e non sono mai stati visti in nessun librogame, perché non hanno mai tentato cose come invadere un Paese o distruggere un simbolo di Ishir e Kai o affrontare a viso aperto i Kai.



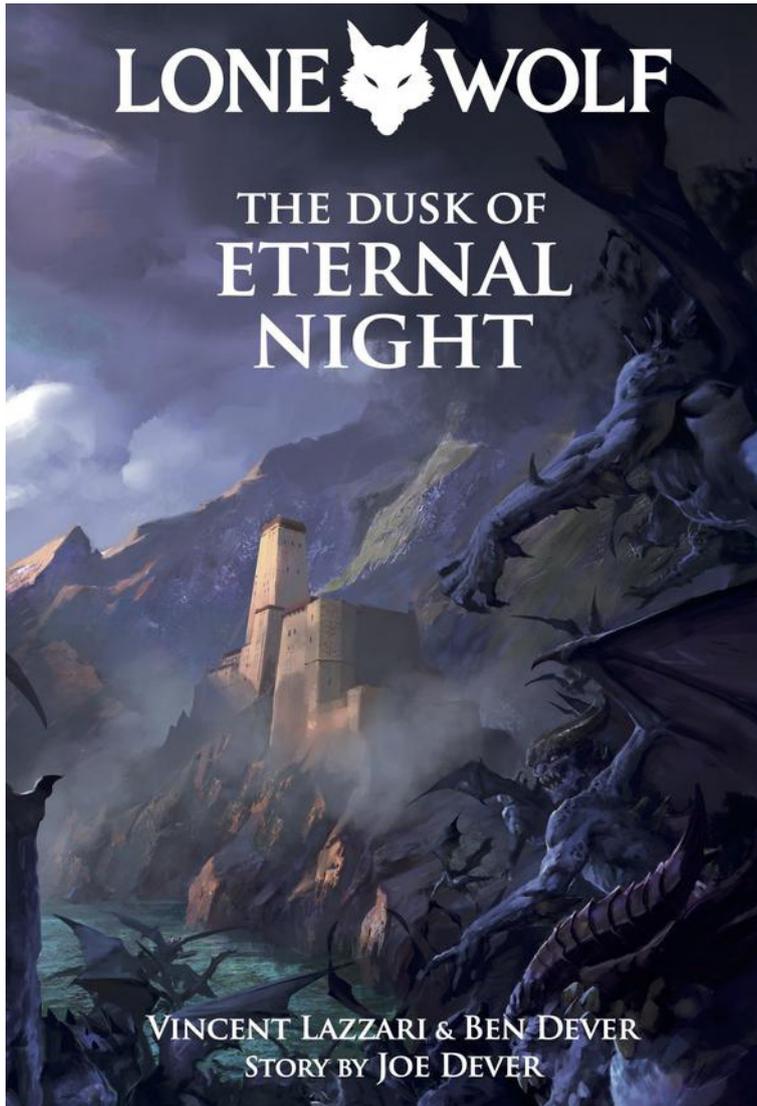
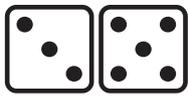
Joe Dever e Vincent Lazzari in uno dei loro primi incontri

Sono rimasti discreti. Sono completamente dediti a un’unica causa suprema, che hanno preparato per secoli, e potrebbero avere successo, nello stesso momento in cui Vashna sta dichiarando guerra al Sommerlund.

Terzo aspetto, il Maakengorge “vivo” e pronto a spingersi oltre ogni limite. Come verrà sviluppata questa idea?

Mi fa molto piacere che ci sia interesse per questo aspetto, perché il terribile potere ospitato dal Maakengorge è una minaccia mortale per qualsiasi forma di vita nel Magnamund, come mostrato nel libro 30. È possibile che Ls 31 indichi quanto l’abisso si è espanso da Ls 30 e il suo contenuto malvagio potrebbe avere un ruolo nella storia principale, ma non diciamo di più per non rovinare il divertimento.

Nel sito web c’è come anticipazione un discorso alle truppe e viene citato un certo Salor. È Lupo Solitario che parla? E di chi?



Speriamo che vi sia piaciuto quel passaggio perché ci siamo divertiti molto a scrivere quella scena! Tutto quello che posso dire è che non è Lupo Solitario a parlare. Per informazione, “Salor” è stato introdotto nel gioco di ruolo di Ls (Heroes of Magnamund) come il Giusto Signore della Battaglia, uno dei semidei benigni che servono Kai e Ishir nella loro guerra cosmica contro Naar e i Signori delle Tenebre. È venerato da molti ordini nel Magnamund, inclusi i Cavalieri del Regno di Sommerlund.

Una parola sulla copertina e sulle illustrazioni interne che sembrano avere uno stile dinamico ed evocativo.

Abbiamo avuto l’immensa fortuna di lavorare di nuovo con il nostro amico Alberto dal Lago per la copertina e ancora una volta ha realizzato una tavola straordinaria. Riesce sempre a creare l’atmosfera e la composizione più epiche per Lupo Solitario. Le illustrazioni interne sono state di nuovo disegnate da Rich “Nerdgore” Sampson, che ha già lavorato alla versione inglese di Ls 30. Il suo stile ci ricorda Gary Chalk, ma con un tono più moderno. Siamo affezionati al suo lavoro e speriamo che anche i fan italiani lo ameranno. Ogni illustrazione ha avuto bisogno di ore di discussione tra Ben, Rich e me per renderla totalmente fedele alla tradizione, fresca ed epica. E devo citare anche la mappa di Francesco Mattioli! Il cartografo ufficiale del Magnamund è tornato con un’opera che non solo è sbalorditiva, ma mostra anche che il mondo di Lupo Solitario si sta evolvendo con gli eventi degli ultimi libri, con sorprese anche per i fan della geografia del Magnamund.

Possiamo ipotizzare una data di uscita dell’edizione inglese e di quella italiana?

La versione inglese uscirà in vendita entro il mese di dicembre. E la versione italiana seguirà molto presto.

Qual è stata la vostra personale evoluzione come scrittori tra il 30 e il 31 e cosa è cambiato nell’intesa tra voi?

A dirla tutta, è la prima volta che ci penso. Da quello che ha detto Ben, pare che il mio inglese sia leggermente migliorato dal libro 30 (scrivo le prime bozze in quella lingua), ma a parte questo non ho la sensazione di essere cambiato molto in termini di capacità di scrittura. La nostra intesa, invece, è migliorata e approfondita. Abbiamo discusso la maggior parte delle scene insieme prima che iniziassi a scrivere qualsiasi cosa, c’è

stata molta interazione durante il processo di stesura ed è stato tutto molto coinvolgente. Ben lavora duramente per levigare e affinare i miei testi in modo che possano essere apprezzati dal maggior numero di lettori ed è sempre un piacere per me rivedere le sue modifiche perché, come accadeva con suo padre, ho la sensazione di riscoprire la mia storia riscritta in grande stile.

Siamo vicini alla fine di una saga iniziata più di 30 anni fa. Come vi fa sentire nell'animo sapere che le avventure di Lupo Solitario sono a un solo passo dall'epilogo?

Una cosa è certa: piangerò quando vedrò stampato il libro 32. Lupo Solitario è stato così importante per me negli ultimi trent'anni che mi sembrerà di aver incredibilmente raggiunto un sogno che era irraggiungibile. Ero disperato venti anni fa, quando ho capito che la serie si era interrotta per non essere, forse, mai completata. Affranto, ho iniziato a immaginare quale potesse essere la conclusione della saga, ho persino fatto testare le mie idee a uno dei miei giocatori di ruolo in quel momento, ma ovviamente era tutto inutile. Più tardi Lupo Solitario è tornato proprio in forma di gioco di ruolo e finalmente ho conosciuto Joe e ho iniziato a lavorare con lui fino alla sua scomparsa. Il libro 29 è stato pubblicato dopo un'attesa di 17 anni e poi ... Beh, Joe mi ha chiesto di aiutare Ben a completare i libri rimanenti. Raramente qualcuno aveva riposto in me così tanta fiducia e rimarrà uno degli eventi più importanti della mia vita, il che implica che voglio completare quei libri: per Joe, per Ben, per i lettori, per il fan che io stesso sono. Certo, mi sentirò anche sinceramente triste e vuoto quando il libro 32 sarà finito, dato che la mia saga preferita sarà finalmente terminata. Franca-mente non riesco a immaginare la mia vita senza chiedermi: "Che cosa succederà nel



Vincent con Ben Dever a Lucca
Comics & Games 2018



prossimo paragrafo di Lupo Solitario?”.

Ci sono novità a livello strutturale o regolamentare? Sono trapelate voci di una piccola rivoluzione rispetto al sistema di gioco che siamo abituati a utilizzare.

No, il sistema di gioco e le regole del libro 31 rimarranno come nel precedente. Tuttavia, è vero che in questo volume abbiamo sperimentato molte nuove modalità nel gameplay e idee strutturali mai provate prima nei passati librogame.

Avete deciso se Lupo Solitario in persona sarà un personaggio giocabile tra questo volume o il 32?

Sì, abbiamo preso la nostra decisione. In realtà, Joe l'ha presa per noi. Vedrete qual è nell'ultimo libro.

Anche per questo volume 31 vi siete basati su appunti e indicazioni di Joe Dever? In che percentuale la mano del compianto creatore continua a plasmare il mondo di Lone Wolf?

Certo che l'abbiamo fatto! Tuttavia, devo ammettere che, tra gli ultimi tre volumi, il 31 sarà il nostro libro più “personale”. In effetti, Joe ha completamente modellato i percorsi e le trame del 30 e ha preparato molte cose per il libro 32, la conclusione della saga. Per il libro 31, invece, ha lasciato piuttosto note, idee e, cosa più importante, obiettivi e traguardi da raggiungere assolutamente alla fine. Voleva che dessimo forma ad alcuni eventi cruciali in modo che il libro 32 potesse prendere vita, voleva che fosse data risposta a molte domande e che fossero coinvolti personaggi specifici (alcuni non si vedevano da decenni), ma a parte questo ci ha dato libero sfogo. Beh, non proprio del tutto libero, dato che il nostro team creativo (oltre a Joe stesso, ma anche Florent Haro, Alexander Kühnert e me) ha iniziato a preparare gli eventi culminanti di Ls 31 prima che Joe morisse, attraverso le avventure bonus pubblicate con la collector edition inglese, in particolare le avventure bonus di Ls 22, 23 e 29. Ls 31 ha probabilmente la storia più complessa in tutti i librogame pubblicati fin qua perché Joe ci ha incaricato di concludere molte trame, seguendo i suoi appunti, prima del gran finale. Devo anche dire che abbiamo avuto molte discussioni con gli altri autori del Magnamund e siamo particolarmente debitori a Ian Page, August Hahn, Martin Charbonneau, Gavyn Duthie, Florent Haro e Andreas Andreou per il loro aiuto riguardo ad aspetti specifici dell'ambientazione di questa enorme avventura.

Ci hanno anticipato che il volume sarà massiccio. Questo presuppone una parte narrativa che sarà ancora più approfondita e articolata?

Sì, accidenti, con tanti dialoghi tra i più grandi protagonisti dell'universo di Ls. Come detto sopra, è probabilmente la vicenda più complessa della saga e una delle strutture più intricate e non lineari, con percorsi indipendenti che hanno ciascuno le proprie parti narrative, che garantiranno una grande rigiocabilità.

“Morte nell’abisso” ha deliziato gli appassionati storici per la grande quantità di citazioni di tutti i 29 volumi precedenti della saga. Ci sarà un forte quantitativo di “cultura deveriana” anche nel successivo?

Ce ne saranno ancora di più, in realtà! Questo è principalmente il motivo per cui il libro è venuto così corposo. In effetti, Ls 31 avrebbe potuto essere chiamato tranquillamente “Rivelazioni”, come un po’ molte saghe fantasy chiamano pigramente alcuni dei loro capitoli... Perché, come già detto, offre le conclusioni a molte trame iniziate nei precedenti libri e risponde a tonnellate di domande che i fan si sono sempre posti per decenni, giuro. Non vedo l’ora di vedere la loro reazione a queste novità e di discuterne nei forum e negli incontri. Inoltre contiene collegamenti con la maggior parte dei media a marchio Ls, non solo i librogame, anche se non sarà necessario aver letto tutto per capire.

Ci sono errori o cose riuscite meno bene del volume 30 che non avete voluto ripetere nel 31?

Il libro 30 era troppo lungo... E non sono riuscito a rendere il libro 31 più conciso. So che molti fan accaniti ricordano con affetto lo stile sincopato di Joe nei primi tomi della saga e temo di non essere stato in grado di

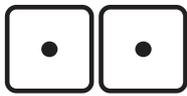


Joe e Vincent in pieno processo creativo

seguirlo. Fortunatamente Ben è qui per rendere il testo più incisivo, più snello, molto migliore. Ma anche dopo questo filtro, resta un mastodonte di librogame, soprattutto perché tutte le trame devono essere concluse prima del 32.

Nel nostro ultimo colloquio a febbraio 2019 abbiamo parlato di molti progetti collaterali: le trilogie di romanzi, applicazioni, serie animata interattiva e altro. Dato anche il nuovo scenario economico legato alla pandemia, possiamo immaginare che tutto verrà rimandato a dopo l’uscita del volume 32?

In realtà no, stiamo discutendo con tutti i team creativi del Magnamund e ci sforzeremo di dare vita a questi progetti, e ad altri, prima che il libro 32 venga pubblicato. Ovviamente il contesto è difficile, ma vogliamo comunque espandere l’universo di Lupo Solitario.



Un sistema di gioco innovativo con scelte libere e codici da sommare ai paragrafi per interagire con oggetti e persone

ALLA CORTE DEL PROFESSOR MORIARTY

di **Alberto Orsini**

DDare una nuova profondità al re dei cattivi dell'universo di Sherlock Holmes, il malefico e misterioso professor Moriarty, rendendo finalmente il protagonista, e non più il comprimario, di una storia interattiva. Con questa mission Antonio Costantini, autore già noto nell'ambito della scena italiana del "Rinascimento" del genere, si è profuso nel tirare fuori la nuova uscita della collana Gamebook di Watson Edizioni (curata da Francesco Di Lazzaro, di cui anche in questo volume si vede la mano), "Moriarty - Il Napoleone del crimine": è la seconda uscita su quattro dedicata alla celebre saga investigativa di Arthur Conan Doyle, stavolta però da un punto di vista tutto diverso. Il volume è già disponibile in vendita sul sito ufficiale dell'editore nonché nelle principali piattaforme di acqui-

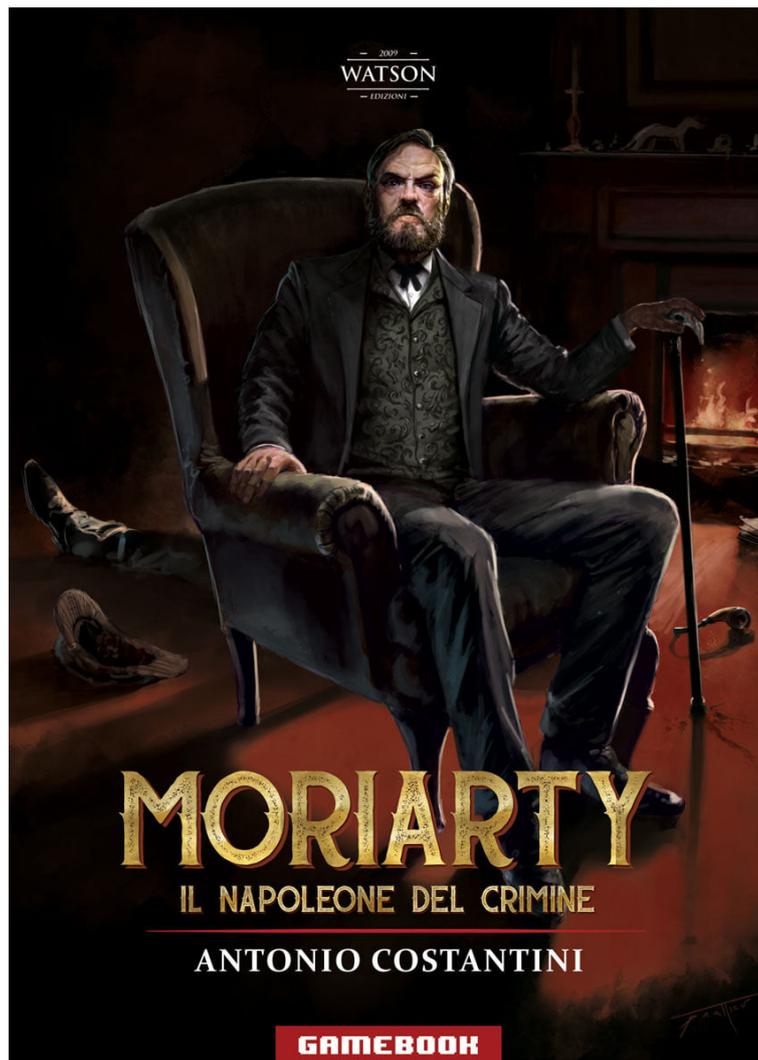


Antonio Costantini in versione misteriosa: ispirata a Moriarty?

sti online al prezzo di 15 euro. Sono 340 i paragrafi, suddivisi in parti più o meno uguali nei tre capitoli in cui l'autore ha deciso di strutturare quest'avventura. A leggerla spicca l'ottimo sistema di gioco, completamente privo di alea grazie all'assenza dei dadi, e composto di elementi che identificano oggetti, persone o luoghi, ognuno contraddistinto da un codice numerico negativo o positivo. Per interagire con questi elementi sarà pertanto necessario sommare o sottrarre il rispettivo codicillo al numero del paragrafo in cui ci si trova, e la correttezza della scelta verrà confermata o smentita a seconda che la narrazione nella tappa successiva abbia senso o meno. Innovativo, questo librogame, lo è anche a livello di narrazione: per scelta precisa, Costantini abbandona il tono compito ed elegante tipico di Doyle per una prosa più sarcastica e graffiante: in fondo è proprio quello che avrebbe voluto il Professore, conferma l'autore in questa chiacchierata con Lgl Mag alla scoperta della sua nuova opera.

Com'è nata l'idea di scrivere di Moriarty e che cosa ti affascina di questo personaggio di cui, a ben guardare, Doyle ci ha lasciato ben pochi dettagli?

Con "Una voce dal passato" ho scelto un personaggio femminile perché è una tipologia di protagonisti quasi non sfruttata nei librogame, ma con un potenziale enorme. Con "Age of Vapor" ho fatto la stessa scelta, quindi era venuto il momento di cambiare, rimanendo nell'ambito degli archetipi poco o nulla usati, ma con un potenziale e un'attrattiva enormi: i cattivi! Dovendo elaborare una proposta per Watson Edizioni, la cui collana ha un'identità precisa, avevo un campo ben delineato tra cui scegliere. Il perché ho deciso di utilizzare un genio del crimine di cui l'autore ha scritto poco è presto detto: perché si tratta di un genio del crimine (e scusate se è poco) di cui



l'autore ha scritto quasi nulla, lasciandomi, quindi, parecchio spazio in cui muovermi.

Nel testo ci sono numerose citazioni molto puntuali dei racconti "L'ultima avventura" e "L'avventura della casa vuota", ma anche del corpus holmesiano in generale. Come ti sei preparato alla scrittura?

Come se stessi scrivendo un librogame storico. Quando ho scritto "Il rianimatore" ("Le Storie" numero 69) ho studiato la storia di Giovanni Aldini e degli avvenimenti occorsi negli anni in cui è vissuto e mi sono mosso tra le righe del non detto, in modo da essere il più rigoroso possibile. Con "Moriarty - Il Napoleone del crimine" ho fatto esattamente lo stesso, considerando il canone di Conan



Doyle come storia e muovendomi al suo interno senza contraddire quanto lui ha scritto, anche quando si è contraddetto da solo! Per esempio, riguardo al nome di Moriarty, mai citato nel mio libro così come avviene nella sua prima apparizione in “The final problem”, dove viene invece nominato come fratello del professore “il Colonnello James Moriarty”. Dieci anni dopo, in “The Adventure of the Empty House”, a chiamarsi James è, al contrario, il professore in persona. Di fronte a questa ambiguità, e non solo a questa, ho fatto la mia scelta. Tra l'altro in “The final problem” il Colonnello compie un'azione che verrà giustificata proprio all'interno del librogame.

Se dal punto di vista della coerenza all'o-

pera originaria tutto è aderente, il tuo stile narrativo invece spesso si discosta - anche di molto - dalla prosa piana dell'autore originario. Che cosa hai voluto trasmettere con alcune salite di tono tipo le citazioni di film hollywoodiani e dei librogame del passato?

Io sono un nerd e, come tutti i nerd, consumo e ho sempre consumato libri (e librogame, ovviamente!), fumetti, film, musica, giochi e un mucchio di altre cose, in quantità industriale. Tutto questo fa parte di me, del mio essere e, come altri aspetti di me, fluisce nei miei scritti. E poi adoro quando, nelle opere altrui, colgo questa o quell'altra citazione, così mi piace mettere diversi easter egg, creando un gioco nel gioco per chi legge che può divertirsi a scovarli.

La personalità di Moriarty sembra soverchiante rispetto a quella di Holmes, che appare piuttosto dimesso. È una scelta voluta? Che cosa volevi comunicare?

Sherlock è un personaggio incredibilmente affascinante, ma in Moriarty non è il protagonista, quindi non poteva essere più ammalante del Professore. Per questo ho lavorato tantissimo su come un genio del crimine vede, e usa, le altre persone per renderlo al massimo intrigante. Allo stesso modo non volevo appiattire Holmes, così ho deciso di invertire le parti: per una volta è il detective a muoversi appena fuori dal campo visivo di Moriarty, pronto comunque a farlo cadere in trappola se il genio criminale abbassa troppo la guardia. Non dimentichiamoci, inoltre, che Holmes, nel periodo in cui è ambientata la storia, è creduto morto da tutti e così vuole lo stesso detective, che non si può quindi mettere in mostra più di tanto.

Il sistema di gioco si caratterizza per una serie di codici numerici che consentono di

gestire oggetti e persone. Che problemi ti ha comportato nella progettazione dell'opera e anche nella numerazione dei paragrafi?

Il sistema di gestione e utilizzo di indizi, oggetti e persone non mi ha creato problemi: quelli li ho avuti negli enigmi numerici e sono nati dalla scelta, autoimpostami tra l'altro, di non mischiare paragrafi di parti diverse. Il libro è infatti diviso in 3 Atti: il primo occupa i paragrafi dall'1 al 110, il secondo dal 111 al 230 e l'ultimo dal 231 al 340, così facendo avevo un range piuttosto ristretto nelle soluzioni agli enigmi. Ma alla fine sono riuscito a far tornare tutto all'interno dei limiti. Muoversi entro certi paletti è sempre interessante perché ti spinge a lavorare di più e trovare soluzioni più interessanti.

Le tue scelte rendono davvero interattiva l'avventura, obbligando a ragionare e abbattendo le evoluzioni legate a fortuna o caso. A quali meccanismi ti sei ispirato?

La domanda di fondo che mi sono posto è stata: come posso far ragionare i lettori su quanto hanno letto senza limitarsi a decidere fra le scelte a fine paragrafo? Eliminando le scelte! E, poi, inserendo una serie di elementi, concreti o astratti, che possono essere usati in determinati momenti. In questo modo, quando il lettore dovrà decidere, per esempio, quale domanda fare o quale oggetto usare, si fermerà a pensare all'avventura che ha vissuto, ragionerà sulle implicazioni di ciò che ha scoperto e utilizzerà l'informazione o l'oggetto che gli sembra più utile. Questi ragionamenti nascono da prima di Moriarty, dove li ho affinati: dalle discussioni con Marco Zamanni su Sherlock Holmes Consulente investigativo, dal suo Zakimos System e da determinate meccaniche già care a Steve Jackson e utilizzate molto in certe escape room in formato libro o da tavolo. Ho già u-



sato questo escamotage in "Alice Key e l'origine del mondo", ma qui ho impacchettato tutti questi concetti in una nuova meccanica che rende l'esperienza altamente immersiva.

Come nasce la divisione dell'avventura in tre parti invece di un corpus unico, qual è il capitolo che ti ha divertito di più scrivere e quale, invece, quello più ostico?

Più sei vicino alla fine di un librogame, più è frustrante ricominciare dall'inizio, più sei portato a barare. Per questo, già in passato avevo fatto scelte che limitassero il dover ricominciare: in "Age of Vapor", per esempio, non si muore nei combattimenti, ma si perde 1 Punto Vapore e si prosegue. Come nei videogame, bisognerebbe poter salvare, ma



non è semplice farlo in un libro a bivi, dove tutte le informazioni devono essere tenute dal lettore e non puoi sovraccaricarlo in tal senso. Così ho diviso la storia in tre parti e, quando giungi a un “game over”, devi cancellare la scheda dell’atto in corso e ripartire da lì. Questo non significa che azioni dell’atto I abbiano conseguenze solo nell’atto stesso, ma che è possibile cominciare il libro da qualsiasi atto e arrivare comunque al migliore dei finali possibili. Ci sono altre opere che fanno questa scelta di non dover ripartire per forza daccapo, e lo trovo un concetto vincente. Il capitolo più interessante, divertente e difficile è l’atto centrale, quello che mi ha permesso di mostrare in tutta la sua potenza il meccanismo di cui abbiamo parlato prima.

A quali ispirazioni ti sei affidato per la tua Londra torbida e doppiogiochista e a quali,

invece, per lo scenario italiano?

Ci sono tre Londra a cui ho attinto per definire la mia. La prima è, ovviamente, quella di Conan Doyle; la seconda è quella storica; la terza è quella di From Hell di Alan Moore. Ritengo sia una delle sue opere migliori, di sicuro la mia preferita, ed è ambientata nella stessa città e nello stesso periodo del mio librogame: per quale motivo non avrei dovuto prenderla come riferimento? Per l’Italia, invece, ho lavorato di contrasto perché volevo che si percepisse nettamente il cambio di scenario. Le persone, la vita delle stesse e la città dovevano essere diverse in mondo da far avvertire la transizione.

Interessante e inedita la presenza di un doppio livello di aiuto a fondo libro, suggerimenti prima e soluzioni complete poi. Da dove si origina questa scelta?

Parafasando un vecchio detto, “diamo a Claudio quel che è di Claudio”. Fu infatti il patron di Edizioni Librarsi (Claudio Di Vincenzo, ndr), ai tempi di “Alice Key e l’origine del mondo”, a consigliarmi di mettere suggerimenti o soluzioni agli enigmi alla fine del libro. Io ho optato per entrambi e, anche confrontandomi con i lettori, è risultata la scelta vincente, tanto che non ci rinuncierei più.

Puoi dirci qualcosa sulla copertina e le illustrazioni interne? Avranno un ruolo attivo nell’avventura come accade in molte opere moderne?

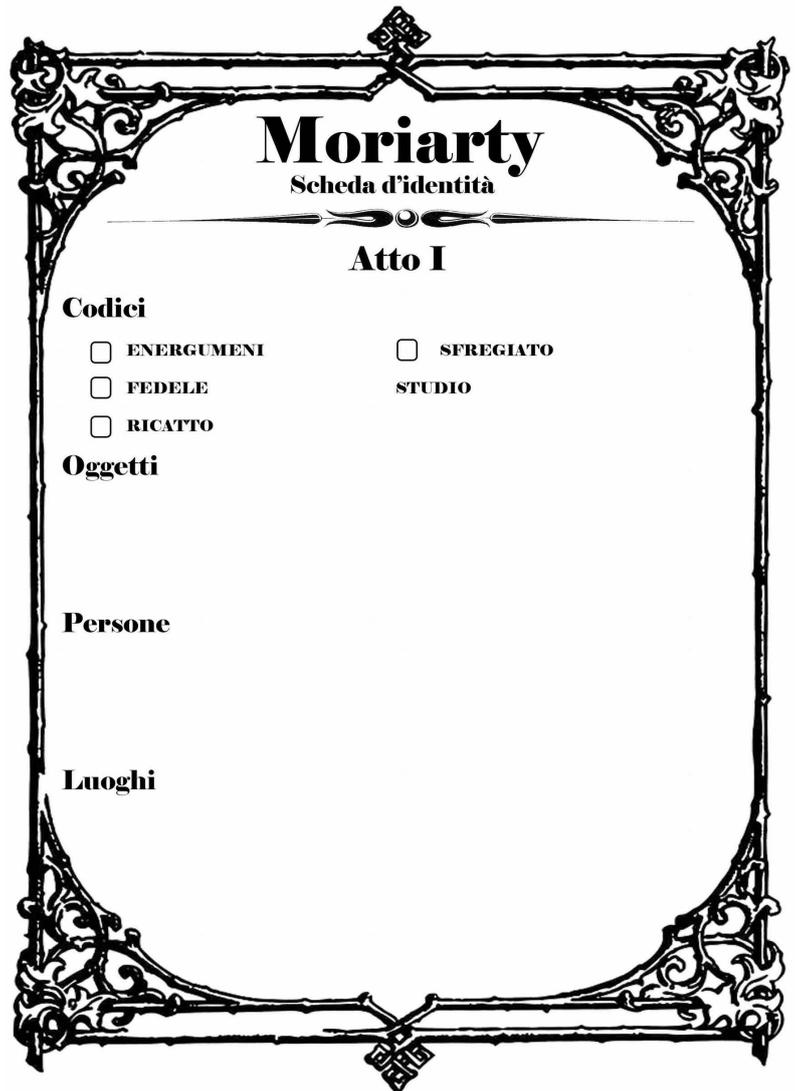
Anche dietro alle immagini interne c’è un lavoro di concetto, sono infatti tutte scene in soggettiva di Moriarty. Questo non è stato semplice, anche perché le tavole sono ancorate in verticale, ma la nostra vista si sviluppa in orizzontale. Mi interessava, tuttavia, portare avanti questa scelta per un continuo visivo al non dare un nome al Professore, in modo che il lettore ci mettesse del suo. Devo

ringraziare il bravissimo Pietro Rotelli, con il quale sono stato parecchio pignolo e che è riuscito ottimamente a trasporre certe idee in immagini. Oltre a queste, ci sono anche dei riferimenti grafici di elementi che trovi nel libro, come lettere, appunti o documenti. Aniché fornire la semplice trascrizione, ho optato per inserire un'appendice con la visualizzazione grafica degli stessi, un po' come accade con gli handout del gdr "Il Richiamo di Cthulhu". È molto più interessante per il lettore cercare informazioni in una missiva scritta a mano su un foglio spiegato, che non all'interno del testo. Anche per la copertina, la mia proposta era di non raffigurare il volto di Moriarty: arditamente, appariva infatti di schiena. L'editore ha optato per mantenere il concetto della mia proposta, pur stravolgendola. Lo splendido lavoro di Vincenzo Praticò è sotto gli occhi di tutti e non c'è nulla da dire se non grazie per l'ottima copertina! Una piccola curiosità: la mia proposta è comunque presente come scena all'interno del libro, un bel no-prize a chi la individua.

Se dovessi mai scrivere un seguito di quest'opera, quale storia vorresti raccontare?

Un seguito di quest'opera sarebbe solo ideologico, non proseguirei narrando un'altra storia del Professor Moriarty, ma proporrei un altro cattivo come protagonista, di un altro autore (contemporaneo a Conan Doyle), sfruttando le meccaniche che qui propongo, e anche qualcosa di nuovo, perché non mi riesce bene di stare fermo. Se ho già in mente di chi si tratta, da quale romanzo prendere spunto e come collocarlo cronologicamente rispetto allo stesso? Assolutamente sì!

Per chiudere, prossimi progetti interattivi che ti riguardano cui possiamo accennare?



In questo periodo sto chiudendo gli ultimi paragrafi di "Alice Key e il Progetto Fenice", in cui la nostra Alice compirà il secondo grande viaggio metaforico che tutti noi intraprendiamo: dopo la scoperta e l'affermazione di se stessi, c'è la crescita e il percorso verso l'età adulta. Poi comincerò a scrivere seriamente il prossimo, che ora è solo un amorfo blocco di appunti, che dovrebbe uscire fra poco meno di un anno. Anche se è ancora presto per parlarne, posso dire che avrà un'ambientazione per me inedita e che sarà un piacere affrontare certi temi che amo fin dall'infanzia. Questo librogame chiarirà, inoltre, un disegno di più ampia portata che... insomma, seguitemi e ne vedrete delle belle!



La serie interattiva DV Giochi dedicata ai più piccoli in libreria con due nuovi capitoli

TORNA LA MIA PRIMA AVVENTURA

di Francesco Di Lazzaro

Una delle collane più innovative e accattivanti, almeno tra quelle dedicate ai giovanissimi, torna a fare la comparsa nelle librerie con due freschissimi volumi, *Missione nello Spazio* e *Viaggio nella Terra del Sole*, allegri e coloratissimi tomi in formato A4 che riprendono il discorso introdotto dai due titoli che avevano inaugurato la collana un anno fa (*Il Tesoro di Atlantide* e *Alla Ricerca del Drago*). La struttura delle opere appena arrivate sugli scaffali è identica a quella dei predecessori: ogni avventura sarà strutturata in uno scenario specifico e il lettore potrà affrontarla scegliendo tra tre differenti personaggi (Toby lo scienziato, Glob il meccanico lunare e Eclipse la pilota scavezzacollo nell'opera fantascientifica, Mailune la cacciatrice, Issa la pastorella e Sumai il raccoglitore in quella ambientata in Africa). Ognuno dei protagonisti avrà delle caratteristiche specifiche, il-

lustrate in una rapida introduzione presente all'inizio di ciascun libro, e potrà raccogliere nel corso delle proprie peripezie alcuni oggetti. Non esistono però registri di gioco: ogni evoluzione potrà essere "schedata" grazie a una serie di dischi rotanti, piazzati sapientemente ai quattro angoli di ciascun volume, pensati proprio per consentire anche ai piccolissimi di tenere contezza dei progressi senza complicazioni.

Missione nello Spazio è opera di Romeo Hennion su disegni di Arnaud Boutle, l'accoppiata che aveva già lavorato ai due titoli introduttivi: Hennion inoltre è l'ideatore della serie e del sistema ludico che la contraddistingue. *Viaggio nella Terra del Sole* invece vede all'opera una coppia di autori tutta nuova: la scrittrice Mathilde Malburet e l'illustratore Thibaut Kraeber, che ambientano il loro sforzo negli altopiani del continente nero,

addirittura in un villaggio costruito su un gigantesco Baobab.

Esistono per ogni opera tre differenti finali, solo uno sarà pienamente vincente e raggiungibile collezionando tre trofei/oggetti/spiriti. Per ognuno dei protagonisti ci sarà un unico percorso che condurrà all'affermazione completa, e sarà difficile da imboccare durante le prime partite perché molto "stretto". Ma anche arrivando a conquistare gli epiloghi meno soddisfacenti il divertimento risulterà assicurato, e il lettore sarà facilmente invogliato a ricominciare l'avventura, magari affiancato dal papà o dalla mamma, per migliorare il proprio risultato.

I due lavori sono molto ben congegnati, divertenti, in grado di stimolare anche le capacità di ragionamento e di associazione dei bambini: scovare la giusta via infatti non è questione affidata al caso, ma eventualità che si concretizza optando per scelte logiche e tenendo sempre ben presenti nella mente le caratteristiche dell'alter ego che avremo preferito, ben rispecchiate dalle varie evoluzioni narrative.

Una collana ricca di pregi e in costante evoluzione: uno dei due traduttori italiani, Roberto Corbelli, pilastro dell'attività produttiva di DV Giochi e profondo conoscitore dell'opera, ha accettato di raccontarci caratteristiche, retroscena ed evoluzioni della serie, che con tutta probabilità continuerà ad accompagnarci nei prossimi anni. Un ringraziamento va anche a Barbara Rol, che in Da Vinci si occupa tra le altre cose di comunicazione e che da più di un anno è in contatto con noi di LGL fornendoci puntualmente novità e materiale riguardo le loro uscite interattive.

INTERVISTA A ROBERTO CORBELLI

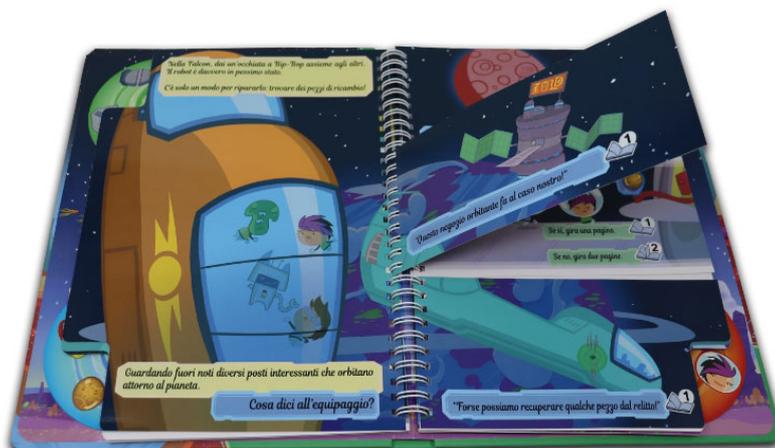
Buongiorno Roberto, grazie per aver accettato di passare questo tempo con noi.



Roberto Corbelli, CEO di DA Vinci e traduttore della collana

Ci racconti chi sei e qual è il tuo ruolo in DV Giochi?

Buongiorno a tutti voi, è un grande piacere per me poter parlare un po' di DV Giochi e soprattutto, in questo caso, di questa collana alla quale tengo molto. In azienda, oltre a essere uno dei soci fondatori, sono il CEO, ma prima di tutto un giocatore entusiasta con oltre 2.000 giochi in collezione e mi occupo spesso di adattamenti. Sono anche ingegnere, musicista ed enigmista. La mia vita privata la condivido con mia moglie e le nostre due bimbe. È proprio insieme a mia moglie





Sabrina, esperta giocatrice, avida lettrice e laureata in francese che ho curato l'edizione italiana della collana.

Sei un appassionato di librogame? Come è nata l'idea di includere nel catalogo di una

casa editrice da sempre più votata ai giochi una collana interattiva?

I librogame mi piacciono molto. I primi libri a bivi che ho provato risalgono ai tempi delle prime partite a D&D. Non ricordo neanche più i titoli, parliamo di oltre 30 anni fa! Credo che i libri della collana "La mia prima avventura" siano una sorta di anello di congiunzione tra il gioco e i libri game e si rivolgono a un pubblico nuovo per questo genere.

La scelta sul mercato francese e sulle opere di Romeo Hennion è stata semplice o sofferta? Perché avete optato per i suoi libri?

È stata una scelta semplice, frutto dell'occhio attento di due nostri collaboratori, Sergio Roscini e Martino Chiacchiera che, durante una delle ultime fiere di Essen, hanno "bloccato" i libri presentati da uno dei nostri partner editoriali, i francesi della Blackrock. Poi sono venuti da me per informarmi del progetto che aveva suscitato il loro interesse: un librogame innovativo, diretto a un pubblico inusuale, forte di illustrazioni stupende e di un paio di soluzioni brillanti. È stato un vero colpo di fulmine con i prodotti.

I vostri volumi sono veramente ben confezionati, coloratissimi, dotati di elementi atipici e "lussuosi", rari nel campo dei librogame. È stata una scelta vincente o i maggiori costi necessari per realizzare prodotti tanto curati hanno creato qualche difficoltà?

È sicuramente stata una scelta coraggiosa. In effetti questi libri hanno un costo di produzione abbastanza elevato rispetto a un prodotto simile, per i moti-



vi che notavi: moltissime illustrazioni di un certo livello e una lavorazione particolare a causa dei dischi rotanti e della divisione delle pagine. Ma è stata una scelta che a posteriori siamo contenti di aver fatto: il buon successo della collana ci ricompensa per averci messo un pizzico di audacia.

Missione nello Spazio mi è sembrato un titolo più dinamico, ma allo stesso tempo più canonico rispetto ai classici libri-gioco. Che caratteristiche ha e che tipo di avventura offre al giovane lettore?

Questo libro dà vita a uno dei desideri più diffusi tra i bambini e i ragazzi: diventare un astronauta! La storia li catapulta nello spazio, alla ricerca di un amico in difficoltà, il robot Bip-Bop. È un'avventura che si dipana in un universo ricco di melting pot e trasmette valori importanti come la solidarietà e il lavoro di squadra.

Viaggio nella Terra del Sole, lo devo confessare, è il titolo che mi è piaciuto di più, fino a oggi, dei quattro, forse perché gli autori sono stati bravissimi a riproporre l'ambientazione africana. Pensi anche tu che sia più didattico degli altri, magari meno immediato ma dotato di maggiore profondità?

Credo che tu abbia proprio colto nel segno. Probabilmente è l'ambientazione a renderlo a noi meno immediato, ma è talmente coinvolgente che nel corso dell'avventura finiamo per trovarci in sintonia con usanze lontane. Gli "spiriti guida" della storia fanno da sfondo a una tematica più impegnata, con risvolti a tratti ecologici, molto attuali.

Tra i quattro usciti fino a oggi esiste un capitolo che preferisci? Ce ne spieghi i motivi?

Tutti i titoli hanno caratteristiche peculiari



Barbara Rol, addetta alle comunicazioni e figura preziosa nello staff DV Giochi

che invogliano a sfogliarli. Forse propendo leggermente per "Alla ricerca del drago", per puro gusto personale legato, come dicevo prima, alla passione per il gioco di ruolo fantasy.

I volumi della collana hanno alcune caratteristiche uniche, penso in particolare ai dischi rotanti segna-oggetti. Ritieni che sia una trovata vincente, in grado di differenziare i titoli dai concorrenti?

Sì, sicuramente! I dischi rotanti aggiungono un livello ulteriore alla sospensione dell'incredulità, aiutando i piccoli giocatori a immergersi nel mondo che gli presenta il libro. Rendono quasi concreti oggetti e personaggi lungo il percorso di gioco. Non da meno è l'espedito delle pagine divise in tre. Non



c'è più bisogno di fare salti avanti e indietro nel libro; la narrazione ci guadagna notevolmente, e di conseguenza anche il divertimento! Una trovata semplice ma geniale che permette al giocatore di calarsi appieno nei panni del protagonista scelto.

La serie continuerà ancora a lungo? A occhio e croce mi sembra che la produzione di Hennion e compagni, oltralpe, sia destinata a durare. Succederà così anche in Italia?

Ci auguriamo di sì! Il nuovo titolo della serie, "La corsa più pazza del mondo", arriverà in Italia a metà 2021.

Come sai stiamo vivendo un'epoca in cui i librogame sono tornati prepotentemente in auge e molti editori di giochi stanno puntando sul genere. Lo farà anche DV Giochi a più ampio respiro? Avete in mente nuove proposte, magari destinate a un target adulto?

Non al momento, ma non lo escludo. I libri della collana "La mia prima avventura"

ci hanno colpiti per l'originalità e la bellezza, e li abbiamo voluti subito portare in Italia. Dovremmo trovare qualcosa che ci entusiasmi allo stesso modo.

La pandemia ha segnato pesantemente il mercato editoriale, e alcune realtà hanno dovuto cedere il passo. Quali sono secondo te le prospettive per il futuro? Il settore si risolleverà, o i danni di questi mesi saranno irreversibili?

È innegabile che il settore del gioco da tavolo sia stato fortemente colpito, basti solo pensare alle fiere o alla natura sociale del prodotto. Tuttavia i dati dicono che nonostante tutto il mercato non solo ha retto ma è in crescita, perlomeno nel mass market e nei negozi specializzati.

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Grazie di nuovo per avermi ospitato e un saluto a tutti quelli che ci hanno seguito! La risposta, ovviamente, è 42... 



Fra Tenebra e Abisso arriva al suo terzo capitolo tra novità, tradizione e qualche sorpresa

TORNA IL LIBROGAME-APP CHE HA FATTO STORIA!

di Francesco Di Lazzaro

È di alcune ore fa rispetto a quando stiamo scrivendo la notizia che Fra Tenebra e Abisso, la saga fantasy ideata da Dario Leccacorvi, lanciata inizialmente come app e poi trasformata in un prodotto cartaceo di ottimo livello, vedrà prima di Natale, in data ancora da definire esattamente, l'uscita del suo terzo volume, Emraia.

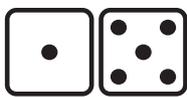
L'opera, su cui fino a oggi è stato mantenuto grande riserbo, si presenta graficamente, e non poteva essere altrimenti, simile ai due predecessori: stessa scelta cromatica, stesso taglio della copertina, una splendida illustrazione introduttiva firmata Alessandro Alaia, stesso layout grafico, il canonico di Aristeia realizzato da Alessandro Pedarra.

Anche il prezzo sarà il solito: 16 euro, in linea con gli altri capitoli della collana.

In Emraia torneremo a calcare gli scenari dell'universo fantasy della saga, che abbiamo già conosciuto nelle precedenti avventure. Si tratta di volumi dal taglio classico, con



Dario Leccacorvi nello stand Aristeia mostra le sue creazioni



3

FRA TENEBRA E ABISSO

Dario Leccacorvi

Emraia



un regolamento molto rodato, che hanno suscitato particolare entusiasmo, sin dalla primissima versione digitale che spopolò al di là della cerchia consueta frequentata dai librogame, tra gli appassionati del genere. Stavolta però l'andamento canonico a cui i fan sono "abituati" subirà delle modifiche, e arriveranno alcune novità a movimentare il tutto.

Ce ne parla nel dettaglio Dario Leccacorvi, autore del libro e patron di Aristeia, che torna ospite sul nostro Magazine, dopo essere stato protagonista su queste pagine in diverse precedenti occasioni.

INTERVISTA A DARIO LECCACORVI

Buongiorno Dario, stai diventando l'uomo ovunque della produzione interattiva italiana, riécoti qui tra noi a pochi mesi dall'ultima intervista! Quando ci siamo sentiti l'ultima volta venivamo da un'estate molto dura per la narrativa interattiva, ma adesso le cose sembrano essere in miglioramento, ce lo puoi confermare?

Ciao Francesco! Non ci si sente mai abbastanza! Io credo che, parlando dal punto di vista editoriale, il cuore del problema, l'aspetto che ci fa dannare un po' tutti, è l'incertezza. Non sappiamo cosa quando dove o perché. Si è costretti a programmare e agire senza avere un quadro chiaro, né chiavi di lettura capaci di interpretare i dati in nostro possesso; d'altronde, è una situazione senza precedenti applicabili. Ti confermo che i nostri librogame in questo periodo stanno andando a gonfie vele; posso per esempio dirti in anteprima che Hong Kong Hustle, il librogame cyberpunk di Andrea Tupac Mollica, illustrato da Katerina Ladon, andrà in ristampa già questa settimana. Ed è uscito il 6 novembre! Un ottimo segnale, che si affianca a un altro, cioè la tripletta di seconde ristampe: nello stesso periodo torneranno infatti per la terza volta in tipografia Marchio, Megera e Vesta Shutdown. Insomma, teniamo il vento in poppa ma, al di là dei toni trionfalistici che mi sono appena concesso, e che spero mi perdonerai, la realtà è che il futuro è poco chiaro e ci mette di fronte scelte non facili a livello di programmazione.

Aristea ha reagito alla crisi pandemica in modo aggressivo, gettando sul mercato diversi volumi: non a caso vi siete presentati all'appuntamento natalizio con due nuove uscite, Hong Kong Hustle e Emraia. Perché

questa scelta e quali vantaggi ha comportato?

Secondo me non ci si può più fermare alla strategia «remi in barca»; questo può forse funzionare per case editrici più grandi e consolidate o attive a 360 gradi, con pubblicazioni di vario genere, ma per Aristeia, che è molto giovane e pubblica esclusivamente librogame, credo sarebbe un errore. Se sapessimo che un dato giorno tutto tornerà come prima, si potrebbe ancora ragionare in senso conservativo, e risparmiare le forze; ma dopo lunga riflessione qui noi abbiamo concluso che, nella temperie attuale, ammainare tutte le vele ci porterebbe solo alla deriva. Per questo abbiamo mantenuto grossomodo i nostri piani originari, pubblicando in piena epidemia due volumi di peso e su cui abbiamo puntato moltissimo (Dopo Tutankhamon, di Matteo Cresci, e appunto Hong Kong Hustle).

A essi si aggiungerà tra pochissimo Fra Tenebra e Abisso 3: Emraia che, in quanto terzo volume di una serie, rimarrà probabilmente in un ambito più di nicchia, ma che comunque è molto atteso da un cospicuo gruppo di fan che lo aspetta ormai da troppo tempo!

In definitiva penso che questa strategia, volta a preservare il lettore e a rifornirlo di belle storie da giocare anche a costo di qualche rischio e sforzo extra da parte nostra, ci stia ripagando.

Torniamo nell'universo di Fra Tenebra e Abisso, una saga che è nata inizialmente in

formato digitale, diffusa come app. Ci raccontate qualcosa su questi inizi, a uso dei nostri lettori che non conoscono la collana?

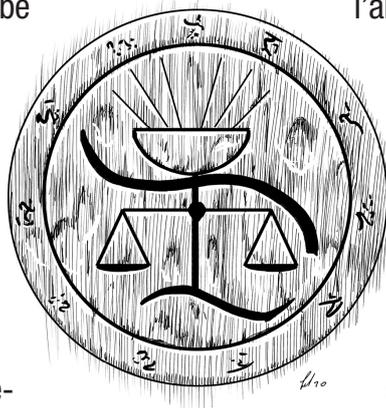
La storia è abbastanza semplice: nel 2012 circa ho scritto il primo episodio, il Marchio, usando un setting che uso da una ventina d'anni per campagne di gioco di ruolo. Qualche anno dopo, tra una chiacchiera e

l'altra un caro amico, Andrea Maria Antigone Barbera, mi ha proposto di farne un'app per Android. Arruolati gli altri due membri del core team, cioè Diego Barbera e Alessandro Alaia, il sogno è diventato realtà: nel 2017 è uscita la app di Fra Tenebra e Abisso: il Marchio, che oggi viaggia verso i 290.000 download

e quasi 7000 recensioni, contando su due soli mercati, quello italiano e quello francese grazie alla traduzione di Yannick Roch (Pirata delle Alpi su LGL). Non celebrerò mai abbastanza questa avventura, quanto abbia significato per me, quali orizzonti mi abbia aperto e quante magnifiche persone mi abbia permesso di conoscere.

Perché avete poi deciso di convertire la serie nel più canonico formato cartaceo?

La nostra valutazione, nel 2019, è stata questa: un librogame non è solo un'avventura testuale, ma è anche un oggetto di affezione, come dimostra il fiorentissimo mercato collezionistico. C'è tutto un mondo di lettori che guardano con diffidenza a un'opera digitale, e preferiscono vivere le loro storie tra le pagine, tirando dadi e scarabocchiando punteggi. Ricordo poi che ultimamente in Italia





lo scenario si sta muovendo un po' anche in digitale, ma che nel 2017 era veramente tutta campagna, come si suol dire; per quanto possa sembrare assurdo, muoversi solo in campo digitale allora aveva qualcosa di limitante. Pare ieri, eppure per certe cose è come se fosse passato mezzo secolo.

Veniamo a Emraia: avete mantenuto un certo riserbo sulla produzione di questo nuovo capitolo, è ora di vuotare il sacco! Ci racconti, senza spoilerare, qualcosa sulla trama della nuova avventura?

Certo! Incalzato dalla necessità di spezzare il Marchio che affligge il suo caro amico Noder (o lui stesso, dipende dalle scelte pregresse del giocatore), il nostro eroe raggiunge dopo un lungo viaggio la capitale morale e spirituale della sua gente, Emraia, da cui il librogame prende nome. La città del Patriarca, che ospita importanti centri di sapienza e personaggi di grande potere mistico, è la sua ultima spiaggia; qui la sua lotta contro Idalgashinna, l'Enigma del Labirinto, pericolosa Entità dell'Abisso spalancato cui afferisce il Marchio, lo porterà a confrontarsi con le due facce, forse non troppo diverse, della magia, rappresentate da Iatromanti e Goeti. Come scoprirete, sarà un viaggio difficile, lugubre e ambiguo, colmo di pericoli fisici e spirituali. Confrontandovi con maestri di dubbia reputazione, recuperando vecchie reliquie, raccogliendo brandelli di saperi esoterici, decifrando misteriose linee in Kadjan, la lingua degli Antichi, dovrete trovare lo stretto passaggio che vi permetterà di mettere una volta per tutte voi stessi e il vostro amico al riparo dalle minacce dell'Enigma.

Emraia è un librogame denso e molto personale, che mi somiglia molto, in cui culmina un percorso di disvelamento che avvicina progressivamente il lettore alla lore dell'ambientazione.

Sarà leggibile senza problemi anche per chi non conosce i primi due capitoli, o sarà comunque necessario procurarsi tutta la serie per leggiocare questo seguito?

Abbiamo adottato una prassi abbastanza consueta: si può benissimo cominciare dal terzo capitolo, creandosi un personaggio nuovo o adottandone uno fra quelli pregenerati, che sono divertenti e pratici da usare. A livello narrativo, non manca poi un esauriente riassunto (che abbiamo calato nella narrazione, per evitare la pesantezza di una lunga introduzione avulsa dalla storia). Ciò premesso, è proprio dello spirito della serie seguire la crescita del personaggio, vedere come il giovane protagonista si evolve e matura mentre si affaccia gradualmente a un mondo progressivamente sempre più vasto, complesso e ricco di sfumature; ed è solo giocando la serie dall'inizio che si apprezzano i rimandi e le connessioni, a volte piuttosto sottili, tra eventi, luoghi e personaggi sparsi tra i volumi, e che ho cercato di coltivare fin da principio.

A livello strutturale e di regolamento ci saranno dei cambiamenti? Ho sentito dire che potrebbe verificarsi una piccola rivoluzione rispetto ai due predecessori...

Ebbene, il motore del regolamento è lo stesso; con Emraia arriviamo al sesto volume pubblicato da Aristeia e ormai credo sia chiaro che puntiamo a creare un «effetto Fighting Fantasy»; a un sistema che, pur declinato in modi diversi, suoni sempre un po' familiare al lettore che abbia letto anche solo un libro della nostra casa editrice. Ciò detto, ogni episodio di Fra Tenebra e Abisso aggiungerà qualche elemento di gioco. A partire dal secondo episodio, la Megera, abbiamo introdotto per esempio un fattore morale non dicotomico (nel Rayn, il setting della saga, bene e

male sono concetti molto fluttuanti e nel complesso poco significativi dal punto di vista metafisico/religioso): nel corso delle sue peripezie il personaggio può cioè inclinare progressivamente verso uno dei tre principi che plasmano l'ambientazione, cioè Luce, Tenebra e Abisso, con conseguenze concrete sul piano del gioco e della trama. E anche con Emraia si prosegue con incrementi di questo tipo.

L'elemento più interessante è però secondo me quello strutturale, su cui vi dirò qualcosa di più, sapendo che il pubblico del magazine è esperto e interessato a questi aspetti. Se non ricordo male, svelai il piano dell'opera di Fra Tenebra Abisso già durante la prima intervista per LGL, nel 2017: primo volume lineare in terre di frontiera, secondo misto tra lineare, mappa e combinatorio sempre in terre di frontiera, terzo a mappa urbano, quarto potentemente combinatorio in un mondo onirico. Ebbene, parlando più specificamente di Emraia, esso si poggia su un doppio ordinamento, che ritengo innovativo: la trama si sviluppa principalmente su un binario lineare (che chiamo sezione diacronica), cui si intreccia, tramite appositi punti di transito, una componente a mappa, in cui a location rigiocabili si affiancano un cospicuo numero di sottoquest e «destinazioni segrete» usa e getta (sezione sincronica); ovviamente le due sezioni sono in comunicazione a livello sia narrativo sia ludico, perché gli eventi di una possono ripercuotersi sull'altra. Una via diversa rispetto all'aut-aut tra librogame lineare e librogame a mappa, ma anche alla ben nota e consueta alternanza fra le due strutture (prima lineare poi mappa, o viceversa): in Emraia le due strutture sono intrecciate fra loro, creando un'esperienza di gioco credo molto particolare anche da questo punto di vista.



In cosa Emraia si discosta dalle opere fantasy classiche, e quali elementi delle stesse riprende? In qualche modo Fra Tenebra e Abisso, almeno parlando di librogame, ha svecchiato il settore grazie alla sua doppia modalità di diffusione...

Talvolta sento dire (sempre da persone che non hanno mai letto di prima mano la saga) che, all'interno della nuova ondata di librogame italiani, Fra Tenebra e Abisso è la «classica saga fantasy». Ora, io non ho proprio niente contro le «classiche saghe fantasy», ma penso che questa l'affermazione neghi un fatto evidente, e cioè che, tramite il Cavaliere della Porta e Civetta prima, e Darkwing e Fra Tenebra e Abisso poi, negli ultimi anni si sia creata, al di là di tutte le varie ed



evidenti differenze, una via italiana tutt'altro che «classica» al librogame fantasy; una via che, nel dibattito odierno sui regolamenti (si no forse leggero pesante medio...), tra l'altro ha una vena inaspettatamente regolistica. Venendo a me e a FTeA, dire che amo Tolkien e Lupo Solitario, e che essi hanno influenzato il mio modo di scrivere e pensare il fantasy, è ovvio quanto banale. Non dice nulla di specifico sulla serie Aristeia. Mi sembra molto più significativo citare scrittori come Ursula K. LeGuin, C.J. Cherryh, Italo Calvino, Lord Dunsany, Frank Herbert, Jorge Luis Borges (Borges!), Erodoto, H.P. Lovecraft nonché i miei studi di filosofia e antropologia culturale, e l'interesse coltivato negli anni (seppur a un livello barbaramente dilettantesco, ci tengo a precisare!) verso la storia antica, lo sciamanismo, le tradizioni sapienziali greche e indiane, lo yoga. Tutte cose che, in un modo o nell'altro, direttamente o indirettamente, stanno man mano confluendo in FTeA, affiancando tematiche più consuete.

Il mio interesse per l'antropologia e per un certo tipo di fantascienza, quello di venatura esplorativa/etnografica, spiega in parte la

mia inclinazione a immaginare mondi e forme di umanità alternative, che escano almeno in parte dal canovaccio – pur nobilissimo e giustamente amato – che risponde al vasto tipo «pseudo Europa medievale».

La copertina è meravigliosa, la migliore della serie secondo me. Alessandro Alaia ha lavorato anche su illustrazioni interne o ne avete fatto a meno?

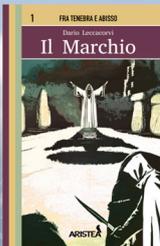
Eh eh ne sono contento; anche a me questa cover piace moltissimo, anche perché va a evocare proprio il tipo di orizzonti che auspico. Dopo aver seguito fin dall'inizio la stesura del testo (è stato il primo a leggerlo), Alessandro si è messo al lavoro e ha superato se stesso, creando una cover carica di simboli e suggestioni, che trovo molto intonata a Emraia, un librogame che si sforza di coniugare il divertimento vecchio stile a una vena più riflessiva, mi verrebbe da dire quasi filosofica. Alessandro ha firmato la cover, ma l'interno è illustrato da una cospicua serie di tavole di Fabio Porfidia, che ha lavorato con noi già per Dopo Tutankhamon e con cui ho scoperto di trovarmi molto bene sia come autore sia come editore. Fabio ha avviato un serio e abile lavoro sull'estetica della serie, che contribuirà in modo decisivo al suo tono complessivo. Dal punto di vista dell'artwork Fra Tenebra e Abisso ha avuto, come forse sai, un po' di peripezie; la mia speranza è che oggi abbia finalmente trovato una casa, per così dire, e che Alessandro e Fabio continuino a onorarla con il loro lavoro anche con il quarto e ultimo episodio.

Non posso non chiedertelo, anche perché ho visto che è stata tra le prime domande dei fan sui social: Emraia uscirà anche in versione app?

Ah ah, sicuro! Sì, se ne farà una app, credo all'inizio dell'anno prossimo. La domanda

Aristea

Contattaci | Segui Aristeia su Facebook | Segui Aristeia su Instagram | [Acquista ora!](#)

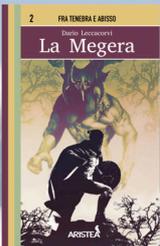


Fra Tenebra e Abisso: Il Marchio
Dario Loccaioni

Un amico in pericolo, il clinico gioco di forze potenti e incontrollabili e, tutt'intorno a te, l'insondabile mistero della foresta notturna... Così comincia la tua avventura nel vasto mondo Rayn!

Questo è un libro-gioco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.

[Scarica la Scheda di gioco](#)



Fra Tenebra e Abisso: La Megera
Dario Loccaioni

Prosegui l'avventura del Marchio, allontanandoti dalla Luce delle Genti e sfidando le paludi e i Vecchi Poteri che vi dimorano! Parti alla scoperta del mondo, e di te stesso!

Questo è un libro-gioco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.

[Scarica la Scheda di gioco](#)

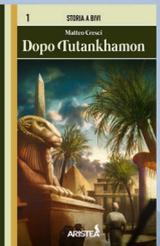


Nuovi Mondi: Vesta Shutdown
Gabriele Simionato

È l'anno 2156. Nello spazio profondo oltre Marte, i coloni di Vesta stanno per affrontare il momento più critico della loro storia. A guidarli sarai tu: il betatenente Niklas Chavallane, della Divisione Spaziomineraria.

Questo è un libro-gioco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.

[Scarica la Scheda di gioco](#)



Storia a Bivi: Dopo Tutankhamon
Matteo Cresci

Il divino faraone è morto e l'Alto e il Basso Egitto sono in lutto, ma negli oscuri vicoli dell'antica Tebe non tutti ne piangono la dipartita: il defunto sovrano verrà seppellito con un favoloso corredo funebre e inimmaginabili ricchezze attendono i più audaci! Riuscirai a mettere le mani sul tesoro di Tutankhamon?

Questo è un libro-gioco: si legge come un libro, si gioca come un gioco. Fa' le tue scelte e vivi la tua avventura nel ruolo di protagonista.

[Scarica la Scheda di gioco](#)

è perfettamente legittima ma, come spiego tutte le volte che ne ho occasione, la data di pubblicazione della app non dipende da me. Una volta che ho un librogame chiuso (che sia scritto da me o da altri autori che lavorano con Aristeia), io ne metto in produzione il cartaceo, mentre sul versante digitale il grosso del lavoro ricade su altre persone, che devono fare i conti con la loro disponibilità di tempo.

Dario, rispondici da editore adesso: il 2021 sarà foriero di molte novità in casa Aristeia? Ci sveli qualche anticipazione?

Ma certo: do volentieri al Librogame's Land Magazine qualche anticipazione assoluta! Anche un osservatore più che distratto noterà che, fatta salva la serie Fra Tenebra e Abisso, la programmazione di Aristeia consta per ora di soli «numeri 1». Ebbene, fin qui abbiamo voluto mettere un po' di carne al fuoco ma, giustamente, è ora di cucinarla. Abbiamo quindi in scrittura il numero 2 (e in alcuni casi il numero 3) di tutte le serie che abbiamo varato; più precisamente, il 2021 vedrà uscire il numero 2 di Road to Dusk e il numero 2 di Nuovi Mondi; per il numero

2 di Storia a Bivi forse si dovrà attendere il 2022, ma non escludo sorprese. In molti casi sono al lavoro nuovi autori, che siamo ansiosi di sottoporre ai nostri lettori. Lettori che saranno poi contenti di sapere che il grande Gabriele Simionato è al lavoro su un nuovo librogame, che inaugurerà la nostra quinta serie, dedicata a rivisitazioni del folklore in chiave dark e che probabilmente uscirà già la prossima primavera. In cuor nostro speriamo poi che anche Matteo Cresci vorrà rimettersi al lavoro con Aristeia; su Andrea Tupac Mollica facciamo grato affidamento già da oggi. Infine, be', non dimentichiamo che il 2021 vedrà concludersi la saga di Fra Tenebra e Abisso!

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa, o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Caro Francesco, solo una cosa: il mio augurio e il mio invito è quello di continuare tutti a lavorare, e a sognare. Qui in Aristeia abbiamo grandi speranze e grandi progetti per il futuro, perché creare universi, giochi, storie e avventure è per noi la cosa più bella del mondo. 



Arriva CavolQuest,
nuova proposta ironico-interattiva di Plesio

I LIBROGAME SONO UNA COSA SERIA, MA NON TROPPO...

di **Francesco Di Lazzaro**

Con i Natale alle porte la scena dei libri-gioco è in pieno fermento: le uscite si susseguono a buon ritmo e spaziano tra le ambientazioni più varie, offrendo lavori basati su strutture e concept in grado di soddisfare quasi ogni palato.

In mezzo a tanta scelta non poteva mancare un titolo pronto a sparigliare un po' le carte e uscire dal canone, creato con l'obiettivo di offrire al lettore una sfida non certo semplicistica, ma meno seria e contraddistinta da un taglio decisamente umoristico.

Stiamo parlando di CavolQuest, ultima proposta della casa editrice Plesio, condotta con mano sicura da Giordana Gradara, giunta al quarto titolo interattivo in portfolio, se consideriamo anche le produzioni della consorella Lambda. Nel caso specifico si tratta di un'avventura dai risvolti fantasy: il nostro alter ego sarà un apprendista falegname che, di punto in bianco, decide di diventare un avventuriero, attratto dalla vita emozionante e dai

ricchi tesori che questo tipo di "professione" può assicurare. Fin dai primi passi il lettore si renderà conto che le cose non andranno esattamente come era lecito aspettarsi: tra compagni scalcagnati e mostri improbabili, guadagni che tardano a concretizzarsi e citazioni di ogni tipo, ci accorgeremo fin troppo presto che esplorare il mondo di Nerdasia sarà una questione tutta da ridere...

Il volume è proposto nel classico formato paperback a cui ci ha abituato la realtà forlivese con le sue precedenti proposte interattive: copertina morbida e coloratissima, prezzo 13 euro e 50, è disponibile già dalla fine di novembre tramite i consueti canali di distribuzione Plesio. Il tutto arricchito dai disegni "morbidi" e perfettamente calati nel contesto di Teresa Bonaccorsi, mentre la cover è stata realizzata dalla redazione, a partire dall'immagine di ©Ivan Nikulinsu licenza shutterstock.com.

Gli autori sono ben tre e il connubio tra i lo-

ro stili, diversi, ma complementari, ha reso l'opera ancora più folle e divertente: si tratta, in rigoroso ordine alfabetico, di Giacomo Bernini, Stefano Cappanari e Roberto Gerilli. Avremmo voluto intervistarli tutti, ma per ragioni di spazio e tempo non è stato possibile: sarà Roberto a fare da portavoce al gruppo, nel faccia a faccia che state per leggere.

INTERVISTA A ROBERTO GERILLI

Buongiorno Roberto, grazie per aver accettato di essere qui con noi sul Magazine. Ci sveli chi sei e come sei arrivato a decidere di scrivere librogame?

Ciao Francesco, è la prima volta che vengo scelto come portavoce. È emozionante! Okay, scusami, riprendiamo. Prometto di "fare il serio", o almeno di provarci. Io sono un Ingegnere dello storytelling. Adoro costruire storie con strutture narrative particolari, e quale struttura è più particolare di quella di un librogame?

Com'è nata l'idea di CavolQuest? Come sei entrato in contatto con gli altri tuoi folli compagni di avventura?

Abbiamo inseguito l'idea del librogame per parecchi anni, ma faticavamo a trovare un'ambientazione che ci mettesse d'accordo. Alla fine abbiamo pensato a Monkey Island e l'opportunità di inserire quella folle comicità in un librogame ci ha conquistato subito.

Visto che l'intervistato sei tu, fai un po' anche da portavoce per la compagnia: ci racconti qualcosa su Giacomo e Stefano?

Okay, quindi ora ho anche una compagnia. Questa intervista sta diventando sempre più leg-gen-da-ria. Fai partire pure la colonna sonora de Il signore degli anelli mentre vi presento gli altri. Giacomo è il classico mago (dei computer): ama il fantasy, adora



Un terzetto di autori micidiale: Bernini, Cappanari e Gerilli in tutto il loro splendore

i giochi da tavolo (e soprattutto leggerne i regolamenti) e già una volta mi ha convinto a pubblicare un romanzo insieme. Stefano, invece, è l'indiscusso Mastro dei dadi: ne ha talmente tanti che nel suo salotto si è creato un vortice di improbabilità infinita degno di Douglas Adams. Insomma, siamo tre nerd conclamati, che giocano insieme a D&D da oltre quindici anni e che tutti gli anni attendono il Lucca Comics & Games come se fosse Natale.

Siete appassionati di librogame, li conoscete fin dall'infanzia? Avete serie e autori preferiti, sia tra i titoli classici che tra quelli della contemporanea golden age?

Per ognuno di noi i librogame sono stati il portale di accesso verso la letteratura fantastica e i giochi di ruolo, e per questo siamo indissolubilmente legati alle serie classiche. La mia preferita è Ninja, mentre Stefano cita Alla corte di re Artù e Giacomo aggiunge Dungeons & Dragons e Blood sword. Ovviamente poi c'è Lupo solitario, caposaldo indiscusso del genere.

Il nuovo librogame che avete realizzato si



preannuncia davvero interessante: riesci a raccontarcene le principali caratteristiche e darci un accenno di trama senza spoilerare troppo?

Come hai ben detto nella tua introduzione, in CavolQuest tu sei un apprendista falegname che vuole diventare avventuriero sulle orme degli eroi leggendari. Sei pieno di entusiasmo ma non hai la prestanza adatta a quella vita. Dovrai sfruttare l'astuzia per sopravvivere, e con un po' di fortuna, chissà, magari potresti anche diventare un eroe.

L'avventura è divisa in tre parti. In ognuna di esse ti verrà data una mappa che ti permetterà di scegliere liberamente il tuo percorso. L'ordine con cui visiterai i vari luoghi influenzerà le tue probabilità di riuscita, e le scelte che compirai ti condurranno ai due finali positivi o (più probabilmente) ai molti negativi.

Avete unito elementi fantasy, tra i più impiegati nella storia dei librogame, a un ta-

glio umoristico: come vi è venuta l'idea? È stato difficile mantenere equilibrio tra i due generi?

Il fantasy si presta molto all'umorismo perché è pieno di cliché che vengono accettati dai lettori come dogmi di fede. È un filone che ho già scavato a fondo in Questo non è un romanzo fantasy (Plesio, 2015) ma che continua a offrire grosse pepite di comicità a ventiquattro carati. Bisogna però evitare di cadere nella superficialità e nel nonsense puro e semplice. In fin dei conti, far ridere è molto più difficile che far piangere.

La trovata del "barometro" è meravigliosa, come è nata? Forse avete alle spalle un passato da grandi bari interattivi?

Parliamoci chiaro: chi è che non bara mentre legge un librogame? Abbiamo pensato che rendere legale questa pratica fosse una maniera aggiuntiva di scherzare con i lettori e anche un modo per rendere l'esperienza di gioco/lettura più scorrevole.

Sono state implementate caratteristiche classiche, mutate dai GDR vecchio stampo, come destrezza, intelligenza, forza e carisma. Come mai questo tipo di approccio? Credete che una soluzione rodada a livello di regolamento sia preferibile a tentativi più sperimentali?

Volevamo un regolamento snello che non spaventasse i lettori. Secondo noi, i comparti di regole corposi sono una barriera d'ingresso troppo grande sia per i novizi del genere che per i nostalgici in cerca di una passeggiata nel viale dei ricordi. Caratteristiche come destrezza, intelligenza, forza e carisma non hanno bisogno di lunghe spiegazioni perché sono comuni a molti GDR ma, soprattutto, perché il loro significato è immediato. Una soluzione perfetta per la nostra idea di librogame.



Negli ultimi mesi abbondano sempre di più i volumi che rinunciano ai dadi e all'influsso dell'alea, voi invece ne avete fatto un elemento capitale del vostro lavoro. Ci spieghi i motivi di tale scelta?

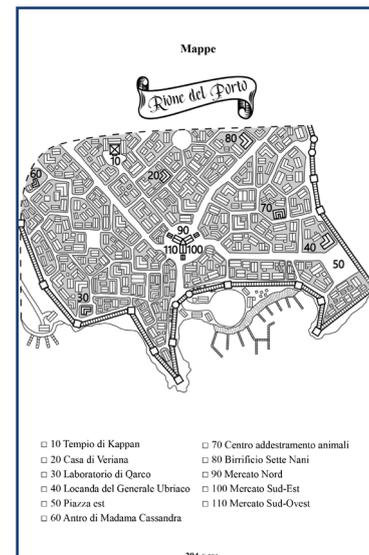
Parla piano, ti prego. Certe cose vanno dette sottovoce. Quando Stefano sente che qualcuno rinuncia al tiro di dadi, va in ira peggio di un barbaro! Scherzi a parte, secondo noi l'alea ha un'importanza triplice: aumenta il divertimento nell'esperienza di lettura, offre ulteriori spunti di comicità e ti permette di dare la colpa alla sfortuna quando muori ripetutamente. E in ogni caso, chi ha paura di sbagliare un tiro quando può barare?

Ci sono altri lavori interattivi in programma? So che tu sei anche uno scrittore "lineare", ci racconti qualcosa della tua produzione?

Adoro costruire storie e non mi sento legato a un particolare genere letterario. Tra il 2014 e il 2016 ho pubblicato quattro titoli che spaziano dall'urban-fantasy, al fantasy umoristico per finire con il thriller, mentre lo scorso settembre è uscito Amore deluxe edition (HarperCollins – eLit), la mia prima commedia romantica. Per quanto riguarda le opere interattive, CavolQuest è un librogame autoconclusivo ma ci siamo lasciati aperti uno spiraglio per un eventuale seguito. Se il titolo avrà successo e la nuova golden age del librogame continuerà, magari decideremo di scriverlo. Mai dire mai.

Negli ultimi mesi la pandemia ha messo in crisi il mercato narrativo e anche quello interattivo sta faticando un po'. Che prospettive vedi all'orizzonte? Pensi che ci siano segnali incoraggianti o il settore faticerà a riprendersi?

La pandemia ha influito molto su CavolQuest, dapprima in positivo, perché la quarantena



di marzo-aprile ci ha permesso di scriverlo in breve tempo, e poi in negativo, dato che il volume sarebbe dovuto uscire in anteprima al Lucca Comics & Games garantendoci una platea molto più vasta di quella raggiungibile tramite la promozione online. È difficile immaginare quale futuro dovrà affrontare l'editoria (sia generale che di genere) ma di sicuro le limitazioni di movimento necessarie per contrastare il Covid-19 sono l'occasione perfetta per passare del tempo in compagnia di un buon libro. E se il libro ti permette anche di giocare è ancora meglio, giusto?

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Riteniamo che il giudizio dei lettori sia fondamentale, per cui abbiamo lasciato il nostro indirizzo e-mail all'interno della storia e vi invitiamo a scriverci. Siamo curiosi di sapere quali citazioni nerd coglierete e soprattutto chi di voi troverà l'easter egg nascosto tra i paragrafi. E se CavolQuest vi farà ridere così tanto da volerci aiutare, potete scrivere una bella recensione su Goodreads o Amazon, e magari anche regalarlo ai vostri amici per Natale. Buona lettura e buon divertimento!