

librogame's LAND MAGAZINE

3

ANNO XIV
(149)
marzo
2020



Gli Ace Gamebooks approdano in Italia e noi
intervistiamo il grande Jonathan Green

ARRIVA ALICE

**QUARANTENA E
LIBROGAME**

Sei esperti e i loro consigli
alla lettura

**DALL'INGLESE
ALL'ITALIANO**

Fabio Gamberini ci svela i
segreti della traduzione

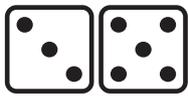
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



LGL e Jonathan Green discutono di LG dopo sette anni in una fantastica intervista

IL RITORNO DEL MAESTRO

di Francesco Di Lazzaro

Sono trascorsi sette anni e Jonathan Green torna sulle pagine del nostro Magazine! Uno degli scrittori interattivi più amati, molto prolifico negli anni, autentico pilastro di collane che hanno fatto la storia del genere, come *Fighting Fantasy*, riprende a parlarci dei suoi progetti interattivi, della sua storia e dei suoi programmi futuri.

Lo fa in un'occasione speciale: è di poche settimane fa la notizia che il primo capitolo di una delle sue collane inedite più accattivanti, **ACE Gamebooks**, arriverà in Italia, se non ci saranno sorprese, in occasione di Play Modena, la kermesse italiana dedicata al gioco e alla narrativa interattiva, tra le più importanti per coloro che operano nel mondo dei librogame.

Il titolo che per ora è stato annunciato è **Alice Nightmare in Wonderland** (titolo italiano **L'Incubo di Alice nel Paese delle Meraviglie**, potete vedere la cover in anteprima as-

soluta in queste pagine), il primo della serie, ma ci sono buone speranze che, nel tempo, anche gli altri volumi arrivino nella nostra penisola. Per chi non conoscesse l'opera, gli ACE Gamebooks sono tutti ispirati a grandi classici della letteratura, che non sono più coperti da diritti da autore e quindi accessibili e utilizzabili in lavori di rivisitazione e adattamento come questi.

La peculiarità della saga è la rilettura di suddette opere in salsa oscura, distorta, talvolta a tinte steam-punk oppure horror. L'appassionato può impersonare in molti casi più di uno dei protagonisti del titolo originale (emblematico il caso del Mago di Oz, dove possiamo decidere se essere Dorothy, il leone, lo spaventapasseri o l'uomo di latta), ma nessuno di tali personaggi avrà molto a che fare con le controparti letterarie. Saranno più cattivi, più moderni, talvolta anche molto più interessanti e ispirati a icone mutate da al-



**Jonathan Green
in tutto il suo
splendore!**

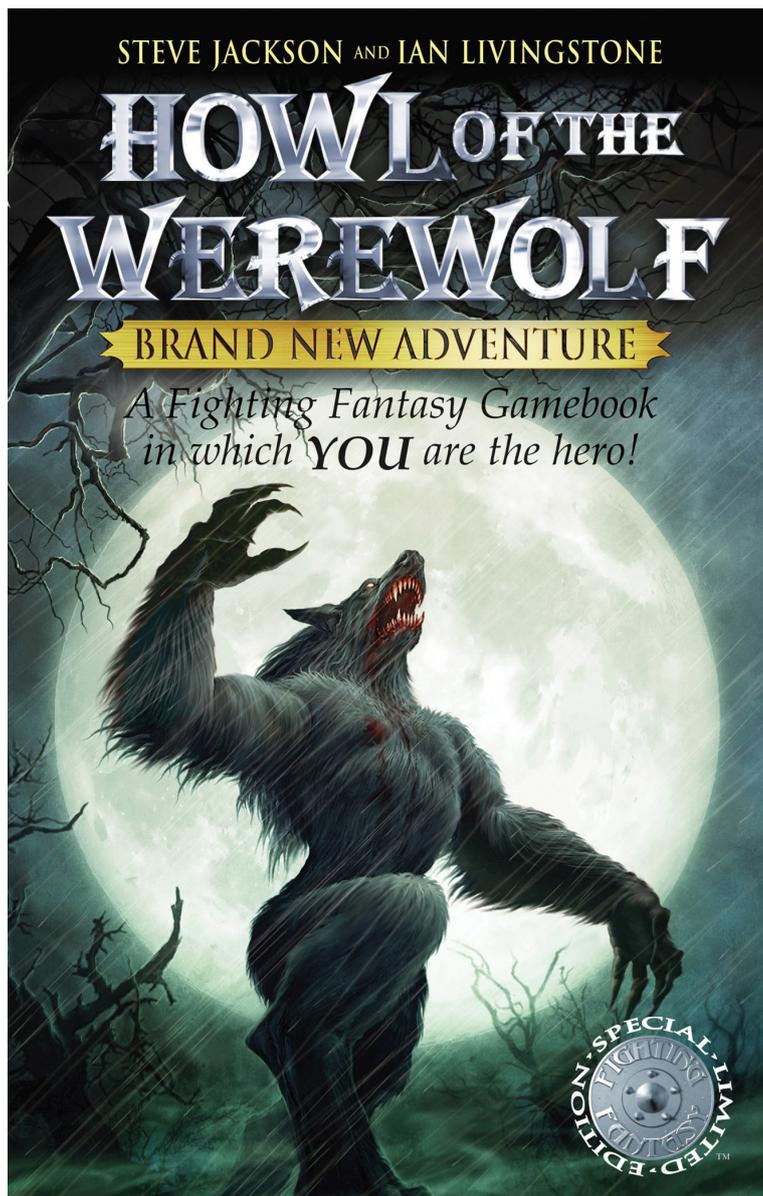
cuni generi più popolari, come fumetti, cartoni animati o action movie.

Un approccio divertente e ricco di inventiva che rende gli ACE Gamebooks tra i libri più aspettati tra quelli non ancora localizzati in italiano. Per fortuna tale attesa sta per finire, grazie a Raven/Vincent Books, che ha acquistato i diritti della serie per l'Italia, e al curatore delle collane interattive della casa editrice Francesco Mattioli, che ha deciso di puntare forte su questa collaborazione, consapevole di avere tra le mani alcuni prodotti di alto livello.

Considerando i volumi precedenti distribuiti dalla realtà guidata da Roberto Petrillo possiamo essere ragionevolmente certi che i libri saranno curatissimi non solo nel testo e nei contenuti, ma anche a livello esteriore, con copertine rigide, sovracopertine e possibili gadget aggiuntivi (nonché versioni variant).

Prendendo spunto da questa novità abbiamo chiesto a Green di parlarci un po' del suo lavoro e, con la sua consueta cortesia, il nostro ha accettato di passare un'ora a chiacchiere con noi: da questo confronto è scaturita l'intervista che segue, da gustarsi tutta d'un fiato! Ciao Jonathan, grazie per la gentilezza e disponibilità. Siamo onorati di rileggerci, dopo la nostra prima intervista nel 2013, sulle pagine del nostro Magazine (per chi fosse interessato al pezzo precedente: <http://www.librogame.net/index.php/IgImag/IgImagarch/2013/604-anno-8-nd3-78-aprile-2013->)

Nella nostra prima intervista più di 7 anni fa, eri convinto che il futuro della letteratura interattiva fosse in formato digitale. Sei ancora della stessa opinione? I vostri progetti digitali hanno confermato che lavorare con la carta è obsoleto in ambito gamebook?



Sarei ancora di questa idea, ci sono un sacco di aziende che pubblicano applicazioni digitali e giochi che sono effettivamente libri-gioco o molto simili, ma il potere della nostalgia sta aiutando a mantenere vivi anche i gamebook cartacei. Ci sono persone che acquistano solo le versioni digitali dei miei ACE Gamebooks, ma per fortuna alla gente piace ancora comprare anche i libri fisici.

Siamo alla seconda intervista ma non ti abbiamo mai chiesto delle tue origini! Come hai cominciato a fare lo scrittore? E come si è incrociato il tuo percorso creativo con

i gamebook?

Ho sempre voluto fare lo scrittore, da quando ho ricordi volevo scrivere. Quando avevo 6 anni cucivo pezzi di carta insieme per fare libri, ma ero più interessato a disegnare le illustrazioni in quella fase, piuttosto che scrivere le storie.

Nell'estate tra i miei 10 e 11 anni, è stato pubblicato il primo libro della collana **Fighting Fantasy, The Warlock of Firetop Mountain**. Mi è piaciuto tutto del libro e sono diventato un accanito collezionista della serie. Ho anche iniziato a scrivere i miei libri-gioco. Erano molto semplicistici all'inizio, e non ho mai finito la maggior parte di loro, ma sono diventati via via sempre più lunghi fino a quando sono riuscite a scriverne due che avevano 200 paragrafi. A quel punto ho pensato: "Potrei farlo per davvero!".

Quando avevo 18 anni, scrissi a Puffin Books, chiedendo se potevo scrivere gamebook per loro, e Marc Gascoigne, che all'epoca era il consultant editor di Fighting Fantasy, mi scrisse una lettera che mi diceva come presentare una proposta per un capitolo della collana Fighting Fantasy. E così l'estate dopo aver finito la scuola, ho fatto il mio primo passo per arrivare a scrivere un libro FF. Dopo due anni, due idee completamente diverse e cinque tentativi di "assemblaggio", mi è stato commissionato il mio primo libro-gioco Fighting Fantasy, **Spellbreaker**. Da allora è stato pubblicato almeno un mio gamebook ogni anno!

Se dovessi scegliere il capolavoro della tua vita, quale sarebbe? E quale libro consiglieresti a un lettore che vuole leggere Jon Green per la prima volta?

È difficile, perché ho scritto un sacco di libri nel corso degli anni. Uno dei miei romanzi preferiti è **Pax Britannia: Dark Side**, un'avventura steampunk ambientata sulla Luna.

Dei miei volumi non ACE Gamebooks, sono veramente orgoglioso dell'avventura **Warhammer Path to Victory Shadows Over Sylvania**, ma è molto difficile entrarne in possesso al giorno d'oggi, così come recuperare le avventure **Fighting Fantasy Howl of the Werewolf** e **Night of the Necromancer** a cui sono assai legato.

E tra i miei libri ACE, ho un debole per **NEVERLAND – Here Be Monsters!**, ma il mio preferito deve sarà sicuramente il prossimo, **Dracula – Curse of the Vampire!**

C'è anche un personaggio di tua creazione che preferisci? Può spiegarci le ragioni di questa scelta?

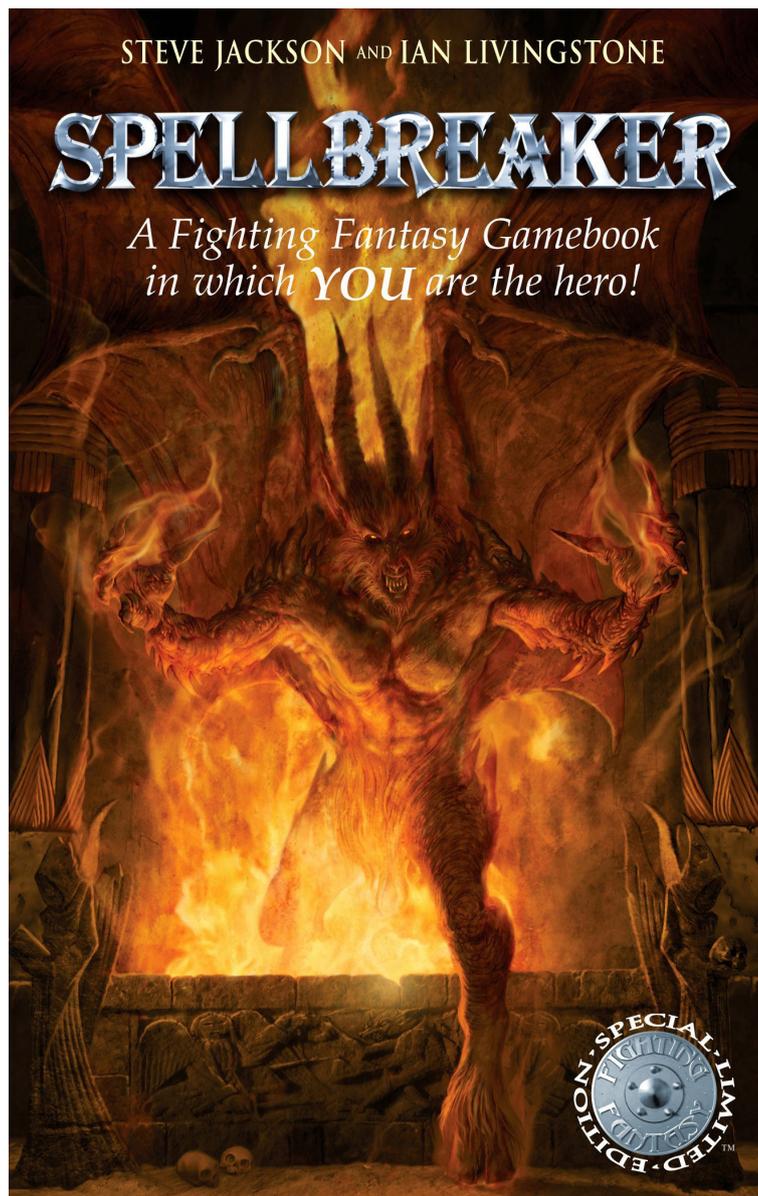
Ulisse Quicksilver, l'eroe delle mie storie di **Pax Britannia**. È in parte James Bond, in parte Sherlock Holmes, in parte Oscar Wilde, e c'è anche un po' di me in lui. Fa tutte le cose che vorrei fare – come combattere duelli, cavalcare dinosauri e sfidare i robot – ma che non posso fare veramente!

Tranne Jackson e Livingstone con cui hai lavorato per anni, ci sono altri autori che apprezzi particolarmente nel campo della narrativa interattiva? Sei mai stato ispirato dalle loro opere per i tuoi libri?

Stephen Hand, che ha scritto le avventure **Fighting Fantasy Legend of the Shadow Warriors** e **Moonrunner**, e ha collaborato alla stesura di **Dead of Night** (con Jim Bambra). I suoi libri hanno avuto un'enorme influenza sulle mie prime "incursioni" in **Fighting Fantasy**.

Una delle tue opere più interessanti degli ultimi anni, Alice Nightmare in Wonderland, finalmente arriva in Italia con Raven Distribution. Puoi parlarci un po' di questo libro?

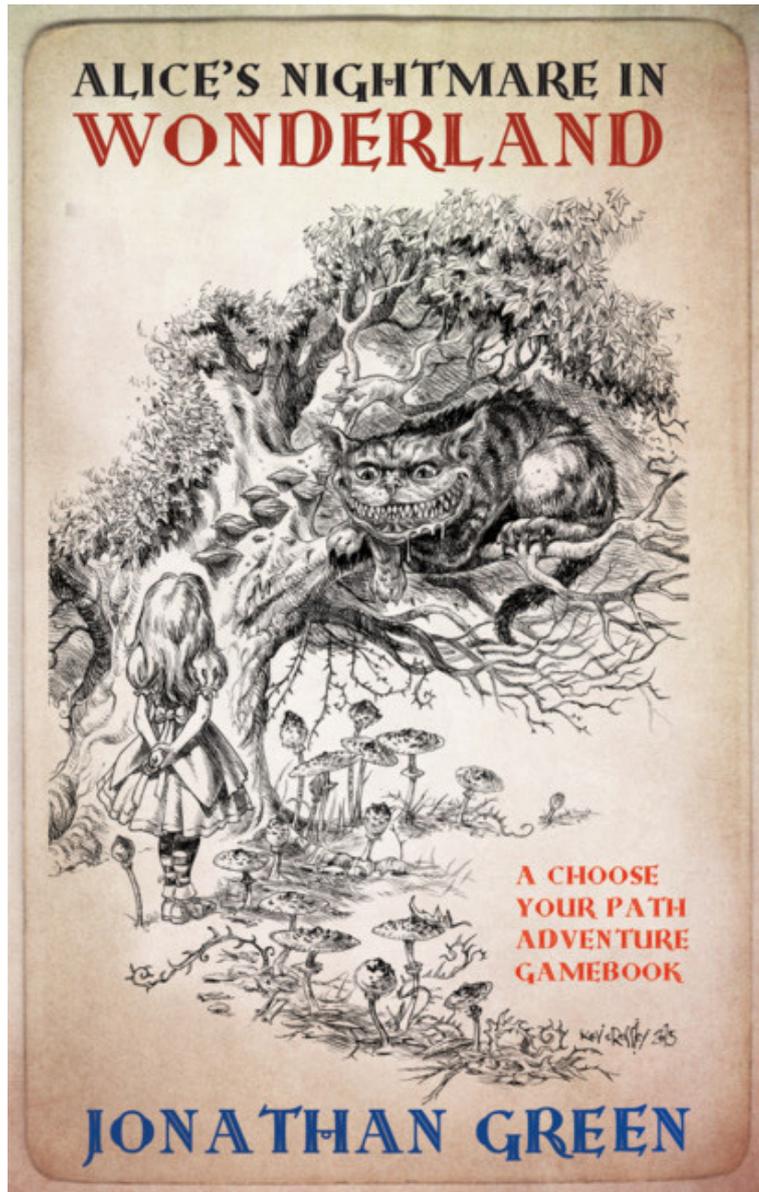
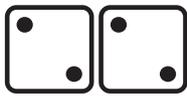
Questo è stato il primo ACE Gamebook, prima che gli ACE Gamebooks diventassero u-



na collana. In esso, il lettore guida Alice attraverso una versione sempre più "da incubo" del Paese delle Meraviglie, incrociando tutti i personaggi che ci si aspetterebbe di trovare lì, ma forse non come ci si aspetterebbe di incontrarli. In alternativa al lancio di dadi per generare numeri casuali e simulare i vari combattimenti, è possibile utilizzare delle normali carte da gioco.

Il set di regole che ho creato per il libro è diventato la base per tutti i gamebook ACE successivi.

Ci saranno differenze tra la versione origi-



nale e quella italiana?

Siamo riusciti a correggere un paio di bug minori, quindi la versione italiana sarà in realtà leggermente migliore rispetto all'edizione originale inglese. Ci sarà anche una nuova mappa del Paese delle Meraviglie nell'edizione italiana, disegnata dall'illustratore originale del libro, Kev Crossley.

Alice fa parte della serie Ace Gamebooks, che contiene altri titoli di grande interesse. Puoi parlarcene brevemente? Vedremo anche questi tradotti in italiano?

Tutti i gamebook ACE fino ad oggi si ispirano

a un classico della letteratura, come **Il Mago di Oz** o **Peter Pan**, e trasformano la storia originale in un'opera oscura e contorta, ovviamente di narrativa interattiva.

In **The Wicked Wizard of Oz**, puoi giocare nei panni dei diversi personaggi, cercando di risolvere il mistero di chi ha preso il controllo di Oz e capirne i motivi. Descrivo sempre i protagonisti in forme particolari: Dorothy è simile a Storm di X-Men, lo Spaventapasseri a quello di Batman, l'Uomo Leone a Lion-O di Thundercats e quello di latta a Terminator, pronto a partire per una missione.

NEVERLAND – Here Be Monsters! unisce Peter Pan di J. M. Barrie con **The Lost World** di Sir Arthur Conan Doyle, quindi c'è una bella mescolanza tra pirati e dinosauri. Si può giocare attraverso l'avventura nei panni di Peter Pan (che in realtà è un cyborg steampunk), Wendy Darling (una naufraga piena di risorse, "sopravvissuta" in stile Lara Croft), Tiger Lily (una cacciatrice di dinosauri), o il cattivo Capitan Uncino in persona.

Ho anche adattato il poema epico anglosassone **Beowulf** come **Beowulf Beastslayer**, e ho scritto un'avventura a tema natalizio ispirata a **A Visit From Saint Nicholas** di Clement Clarke Moore e alle leggende di Krampus il diavolo di Natale, chiamato **TWAS – The Krampus Night Before Christmas**.

Si è parlato dell'eventualità di fare in modo che questi altri titoli vengano tradotti in italiano, ma credo che Raven Distribution probabilmente stia aspettando di vedere la riuscita sul mercato di Alice's Nightmare in Wonderland prima di portare avanti le cose.

Ace Gamebooks continuerà? Ci sono nuove opere inedite, puoi darci qualche anticipazione?

Ho un sacco di idee per i nuovi gamebook ACE. Ovviamente Dracula – Curse of the Vampire è il prossimo, ma non voglio dire troppo

sui titoli futuri perché non voglio anticipare nessuna delle mie idee né renderle pubbliche anzitempo; dopo tutto, mi ci vuole molto tempo e molto lavoro sia per il crowdfunding sia per scrivere ciascuno dei miei volumi.

Detto questo, ho già in mente, con molta chiarezza, una serie di titoli: un'avventura di invasione aliena, una storia di arti marziali, mistica e piena di evoluzioni, salti e capriole, un western horror e una storia di detective in tinte occulte, il tutto basato su opere già esistenti, ma di cui non sono più vigenti i diritti di autore.

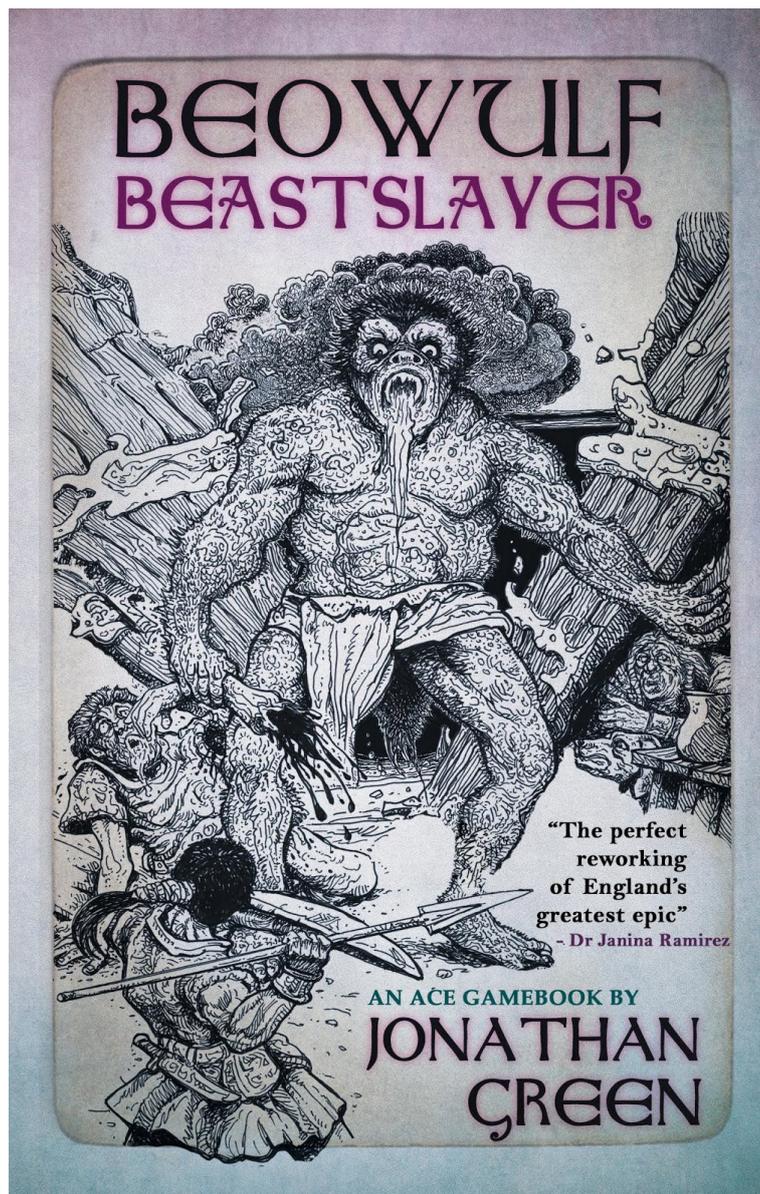
Sappiamo che sarà difficile, perché molti dei libri più vecchi non sono mai stati importati in Italia, ma pensi che potrebbe esserci la possibilità di vedere alcuni tuoi librogame inediti tradotti in lingua italiana? Ci piace molto Howl of the Werewolf per esempio...

È possibile, ma tutto dipenderà dal fatto che Scholastic Books li ristampi prima nel Regno Unito. Non possiedo più i diritti di nessuno dei miei gamebook Fighting Fantasy, quindi, anche se so che ci sono state alcune fantastiche traduzioni prodotte dai fan di Librogame's Land, di cui sono in possesso, sono più interessato a vedere gli altri titoli della serie ACE Gamebooks pubblicati in Italia.

Nella tua carriera hai operato più spesso ispirandoti ad ambientazioni o soggetti consolidati e letterari, ma credo davvero che saresti eccezionale anche nel proporre nuovi ambienti e scenari tuoi. Qualche idea in tal senso?

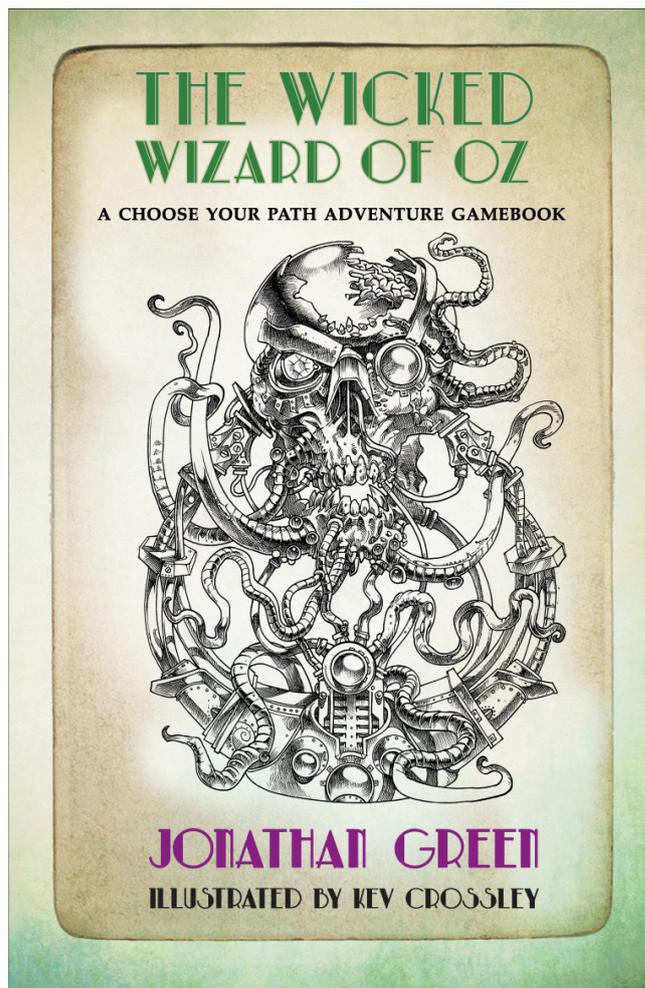
Le idee ci sono, sono tante e varie, ma la cosa difficile è trovare il tempo per scriverle.

Puoi raccontarci la tua esperienza nel settore steam-punk? Negli ultimi 10 anni questo tipo di letteratura ha progressivamente



conquistato sempre più lettori. Quali sono, secondo te, le ragioni di questo successo?

Penso che il clima politico globale degli ultimi dieci anni abbia molto a che fare con l'affermarsi di ambientazioni steam-punk. Come ha detto un altro scrittore, quando le cose vanno bene, la gente guarda al futuro; ma quando vanno male, si guarda al passato. C'è anche qualcosa di molto interessante in un genere di finzione speculativa che può avere eroi cappelluti e con grossi baffi che cavalcano a razzo biciclette Penny Farthing mentre si lanciano in battaglia contro dinosauri meccanici potenziati.



Pensi che alcuni argomenti della letteratura steampunk potrebbero essere una buona scelta, a livello di struttura e ambientazione, per nuovi libri-gioco da sviluppare in futuro?

Alice's Nightmare in Wonderland ha alcune evidenti influenze steampunk, ma ho un'altra idea per un gamebook steampunk: senza svelare troppo posso anticipare che ho in testa una specie di versione vittoriana di Batman.

Col tempo sei diventato sempre più uno scrittore-imprenditore e un business manager, nel senso che scrivi libri e librogame (e a volte finisci anche in antologie a tema), poi li promuovi attivamente (online e/o di persona), raccogli fondi per la pub-

blicazione da Kickstarter, e tutto questo lo fai brillantemente. Pensi che il futuro della scrittura/ pubblicazione (o il presente della scrittura / pubblicazione...) sia questo o è un modo di lavorare che ti si addice particolarmente? Quando hai iniziato a scrivere, l'avevi previsto?

È sicuramente un modo di pubblicare libri, ma non credo che sia il futuro. Certamente non lo vedo soppiantare il modello tradizionale dell'editoria. Affinché un libro possa colpire a lungo nel tempo, c'è ancora bisogno della presenza di una grande casa editrice dietro lo scrittore, con le sue sezioni di marketing e pubblicità, e la sua capacità di piazzare libri nelle vetrine dei negozi sulle strade principali.

Certamente non ho avrei mai immaginato



di pubblicare di libri in questo modo quando ho iniziato a scrivere, ma è un modello che funziona per me. Per prima cosa, ti dà il controllo creativo completo. Ho avuto libri che hanno fallito in passato a causa di titoli poveri, o brutte copertine, che erano tutte cose che non dipendevano da me e su cui non avevo controllo. Se uno dei miei gamebook ACE fallisce, accade a causa mia e me ne assumo l'intera responsabilità, ma mi piace pensare che so cosa preferiscono gli appassionati di giochi e narrativa interattiva. E una di queste cose è l'arte fantastica: con i libri in crowdfunding posso permettermi realizzarla e avere i ritorni necessari per andare avanti.

Pensi che il futuro dei libri-gioco sia pro-

mettente? Credi che questo genere possa “resistere” per molti anni all’assalto di forme interattive più moderne, e forse integrarsi con loro per arrivare a una nuova età dell’oro?

La gente parla molto della morte dei gamebook, ma la verità è che, dal momento che sono stati pubblicati per la prima volta negli anni '70, non sono mai veramente scomparsi. E spero che questo rimanga vero in futuro ancora per tanti anni.

Certamente, collegare i librogames a opere esistenti ben note e molto amate - come con *Alice's Nightmare in Wonderland* e *Dracula – Curse of the Vampire* aiuta a portarli verso un nuovo pubblico, e far sì che ciò accada è necessario se si vuole che il genere sopravviva. 



Fabio Gamberini ci racconta
i segreti della prosa di Jon Green

QUANDO IL TRADUTTORE DIVENTA INTERATTIVO

di Francesco Di Lazzaro

Dietro un grande libro straniero importato in Italia c'è sempre un grande traduttore, soprattutto per quelli di noi appassionati, e non sono pochi, che hanno scarsa dimestichezza con lingue diverse dalla nostrana. Soprattutto quando si affrontano le opere di un autore come Jonathan Green, barocco, spesso volutamente arcaico, a tratti oscuro (lo amiamo anche per questo!), il lavoro di chi rende il libro in italiano deve essere accurato e presumere anche una certa conoscenza non solo degli argomenti trattati, ma anche del genere di riferimento. L'Incubo di Alice nel Paese delle Meraviglie,

diabolica creazione del geniale autore britannico, è un compendio di tutte le caratteristiche di cui sopra. Elementi che lo rendono accattivante e divertente da gustare, ma anche molto difficile da declinare in lingue diverse da quella di origine.

Per capire come Raven/Vincent Books sia riuscita nell'impresa abbiamo chiacchierato con Fabio Gamberini, che della traduzione del volume si è appunto occupato, mettendoci impegno, passione e tanto lavoro. Ha accettato di rilasciarci un'intervista, spiegandoci i segreti del suo mestiere e in particolare come ha approcciato Alice.

Ciao Fabio, siamo onorati di ospitarti sulle nostre pagine. Raccontaci qualcosa di te: come hai iniziato il lavoro di traduttore? Su quali libri hai lavorato?

Ciao, grazie a voi per l'occasione! Ho iniziato nel 2004 traducendo fumetti ispirati a racconti di Ray Bradbury per l'ormai defunta FreeBooks. Poi sono passato a Magic Press/Planeta DeAgostini e da più di dieci anni milito nei ranghi di Avengers, X-Men, Fantastici Quattro e al fianco di personaggi Image, IDW e Avatar Press grazie ai ragazzi di Panini Comics. Sul fronte narrativo, ho tradotto la saga di **Temeraire** di Naomi Novik e un paio di **Odissee nello Spazio** di Arthur C. Clarke (per la precisione la seconda e la terza, 2010 e 2061), il meraviglioso **The Prestige** di Christopher Priest e una decina di novelization di celebri videogiochi come Mass Effect, Doom, Halo, Warcraft e Starcraft. Venendo ai nostri librogame, ho coronato un sogno d'infanzia traducendo il 29° volume di Lupo Solitario per Vincent Books e l'anno scorso mi sono cimentato (con una fatica pari solo alla successiva soddisfazione) nella versione inglese de **Il Cavaliere del Sole Nero**, sempre per Vincent Books e distribuito da Raven.

Conosci i librogame, sei appassionato? Immagino che, essendo nato alla fine degli anni '70, tu li abbia cominciati a leggere da bambino.

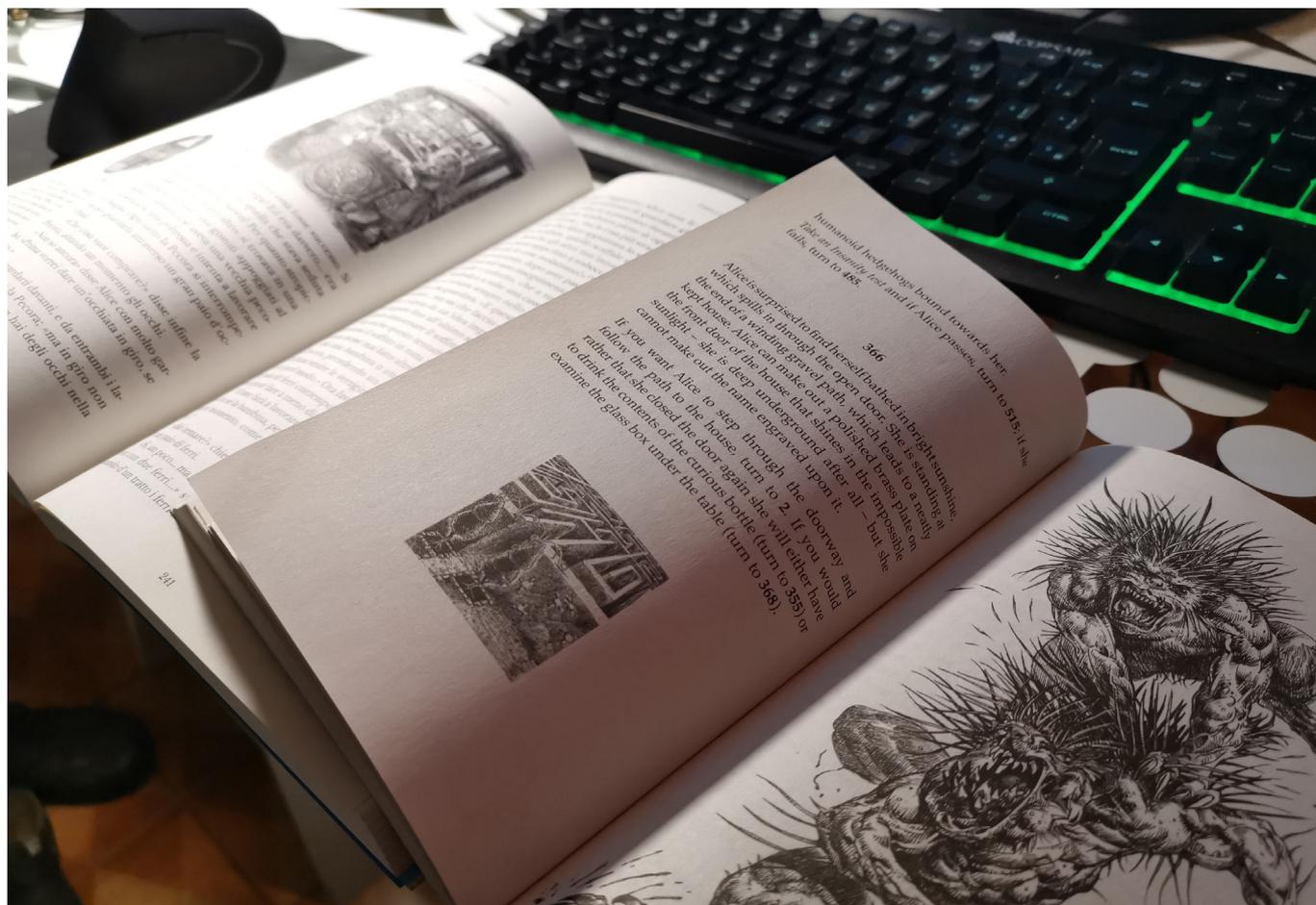
Ricordo ancora come se fosse ieri il mio primo librogame: **Nel Regno del Terrore**, il sesto volume di Lupo Solitario, acquistato in una bancarella e scelto tra i tanti delle Edizioni EL perché mi piaceva la copertina! Avevo nove o dieci anni all'epoca e fu amore al primo paragrafo: le scelte narrative, le armi, i combattimenti... mi si spalancò davanti un mondo che mi catturò all'istante e che oggi, trent'anni dopo, deve ancora lasciarmi andare.



Hai avuto modo di avvicinarti ai testi originali di molti autori di gamebook anglosassoni? Hai notato delle differenze di stile e prosa? Ne hai uno preferito?

In realtà non molti, purtroppo: come ti dicevo ho tradotto Joe Dever e, ora Jonathan Green. Il testo del Cavaliere del Sole Nero era una traduzione dell'originale tedesco di Swen Harder, perciò su quello è più difficile dare pareri stilistici. Tutti gli altri librogame li ho sempre letti e giocati in italiano. Mi ha stupito il fascino che Green ha saputo suscitarmi, ma l'epicità della narrazione di Dever resta – a mio parere – inarrivabile.

Veniamo ad Alice: ci racconti come hai avvicinato il testo e come hai deciso di lavorare su questo primo capitolo degli ACE Gamebooks? Hai dovuto compiere studi particolari o prepararti in qualche modo prima di dedicarti al testo? Immagino che avrai riguardato l'opera originale di Lewis Carroll...



Ho capito immediatamente che non sarebbe stata una traduzione qualunque. Fin dai primi paragrafi il testo aveva un sapore particolare, c'era qualcosa che non mi tornava... e il mistero è stato presto svelato: per le parti più narrative, Green ha usato nella loro interezza lunghi passaggi dell'opera originale di Carroll. Pertanto si è posta una questione importante: come tradurli? Di Alice e delle opere di Carroll in generale esistono innumerevoli versioni, ma se da una parte non avrei certamente potuto copincollare passaggi già tradotti, al tempo stesso non sarebbe stato corretto ignorare del tutto il lavoro fatto da chi mi aveva preceduto. Pertanto ho selezionato alcune edizioni, le ho lette con attenzione, poi tenendole come riferimento e fonte di ispirazione mi sono messo al lavoro seguendo il mio stile: l'intenzione era quella di non creare un effetto straniante nei lettori

appassionati di Carroll e, allo stesso tempo, dare un sapore personale a quei passaggi.

Green è un istrione e ha un gusto particolare per i termini ricercati, antiquati, i modi di dire. Come fa un traduttore a barcamenarsi in mezzo a tutte queste insidie? Hai una tecnica particolare?

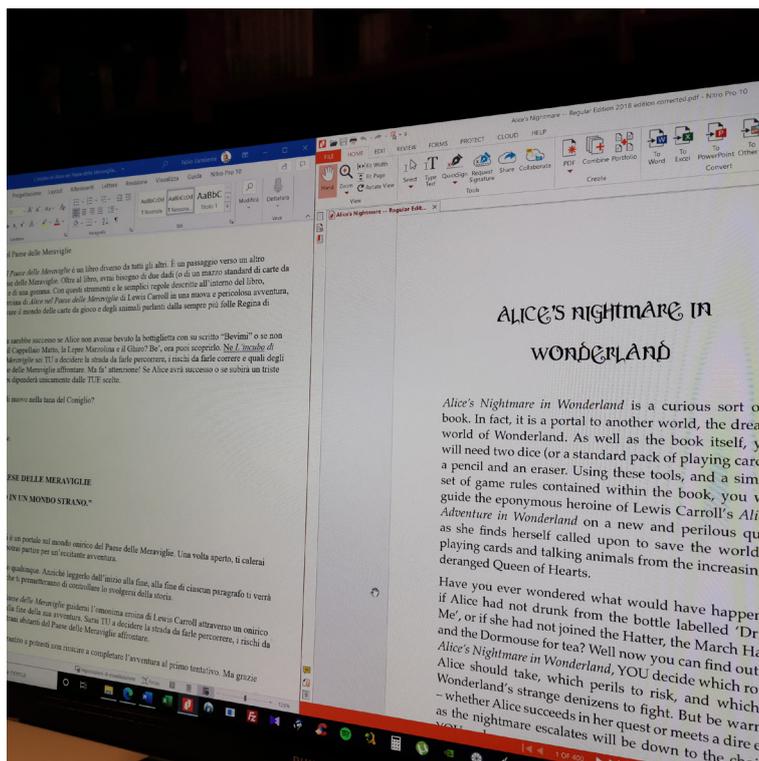
Un traduttore fa davvero poca fatica se il testo originale è ben scritto. E questo è senza dubbio il caso di Green (e di Carroll!). Nell'originale c'è tutto quello che mi serve per realizzare una traduzione fedele e al contempo piacevole nella lingua di arrivo. Per gli aspetti puramente più tecnici, invece, come la resa di assonanze o allitterazioni, ci si affida all'esperienza e a un pizzico di inventiva che non guasta mai.

Quale passaggio di Alice ti ha maggior-

mente colpito, e quale invece hai “odiato” perché ti ha creato parecchi problemi?

Senza dubbio ho amato le filastrocche di Carroll. È stato fantastico trovare dal **Jabberwocky** al **Hunting of the Snark**, dalla filastrocca di **Humpty Dumpty** alla lirica **You are Old, Father William**. Ogni volta che nei fumetti o nei romanzi incontro passaggi in rima è divertimento puro. Adoro giocare con le parole e poter adattare il testo originale in modo profondo, così da renderlo musicale ed efficace in italiano. Inoltre, nella complicatissima **Fantasmagoria** è stato necessario rimaneggiare anche lo schema delle rime, che se tradotto letteralmente avrebbe generato un testo troppo farraginoso. Credo che la traduzione delle rime e delle poesie sia uno degli aspetti più viscerali (e anche complessi!) del lavoro di noi traduttori, quello che ci permette davvero di lasciare il segno. Riguardo ai passaggi difficoltosi, ce ne sono stati un paio. Il primo riguarda una categoria di insetti incontrata da Alice: gli *Snap Dragon*, in italiano resi storicamente con Mosconi di Brillanti. Perché proprio “mosconi di brillanti”, mi sono chiesto? Lo snap dragon è in pratica un gioco di società in cui si mangiano al volo delle uvette prese da una coppa di brandy in fiamme, perciò trovare un nome adeguato a questo tipo di insetto era particolarmente ostico... ci abbiamo ragionato a lungo con l’infalibile editor Francesco Mattioli, ma alla fine abbiamo deciso di mantenere la traduzione storica anche per non generare quel senso di straniamento di cui sopra.

Il secondo riguarda il punto in cui Alice incontra il Ghiro, che le chiede se ha mai visto il “drawing of muchness”. Nel testo originale questo fa parte di un gioco di parole del Ghiro, molto più ampio e articolato (l’espressione *much of a Muchness* è di origine shakespeariana), giocato sulla lettera M. In



una vecchia traduzione viene reso – in modo piuttosto oscuro – con “hai mai visto tirar fuori da un pozzo qualcosa come molta memoria?”, mentre in una più recente si attribuisce a *drawing* il più lineare significato di “disegno”. Qual era l’intento dell’autore? Drawing in senso di “attingere” o “disegnare”? Come mai questa divergenza nelle versioni italiane e, soprattutto, da dove il primo traduttore aveva preso il concetto di “memoria”? Di nuovo, ci abbiamo riflettuto a lungo e, visto che qui il discorso è solo accennato, abbiamo preferito essere diretti optando per la resa “Hai mai visto il disegno di una moltitudine?”.

Sicuramente sviscerando il libro in tutte le sue parti hai scoperto qualche “segreto” o qualche particolarità che solo un traduttore esperto può notare. Ci confidi quali caratteristiche dell’opera ti hanno maggiormente colpito?

La cosa che mi ha più colpito è stata la capacità di Green di fondere il proprio testo con i



passaggi di Carroll. È incredibile notare come le parole di quest'ultimo vengano annegate tra quelle del testo moderno, è un qualcosa che va oltre il semplice omaggio: è un'integrazione profonda. Straordinario è anche il modo in cui l'autore è capace di far "virare" il tono dal fiabesco (seppur cupo) all'horror più puro e crudo.

Sei al lavoro su altri progetti di traduzione interattiva Raven/Vincent Books? Hai qualche anticipazione da darci?

Non ancora, ma Raven è intenzionata a proseguire gli adattamenti di Green delle fiabe in librogame e sarei felice di occuparmene. Purtroppo avrei dovuto conoscere Jonathan Green al Play di Modena, rinviato a causa dell'epidemia in corso, e sarebbe stata un'occasione fantastica per poter discutere con lui e – idealmente – scoprire alcuni dei suoi retroscena stilistici e creativi e farne te-

soro per i lavori a venire. Confido comunque che l'occasione sia solo rimandata!

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

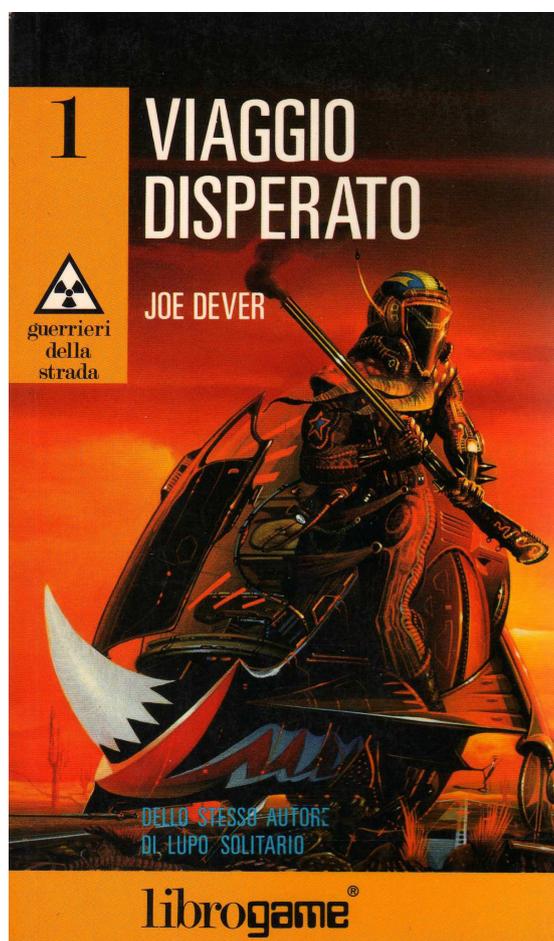
Mi permetto una considerazione: all'inizio degli anni Novanta ho vissuto il boom dei librogame della EL (che in buona parte conservo ancora!), perciò sono felice di vivere in prima persona e "dall'altra parte della barricata" questa seconda età d'oro del genere. Ciò che mi fa davvero piacere, però, è vedere come i librogame non attraggano solo noi appassionati di vecchia data, quarantenni mossi da una passione radicata e da un pizzico di nostalgia, ma anche lettori molto più giovani, nemmeno adolescenti, che nonostante iPad e social preferiscono armarsi di matita e gomma e avventurarsi in questi mondi sconfinati.



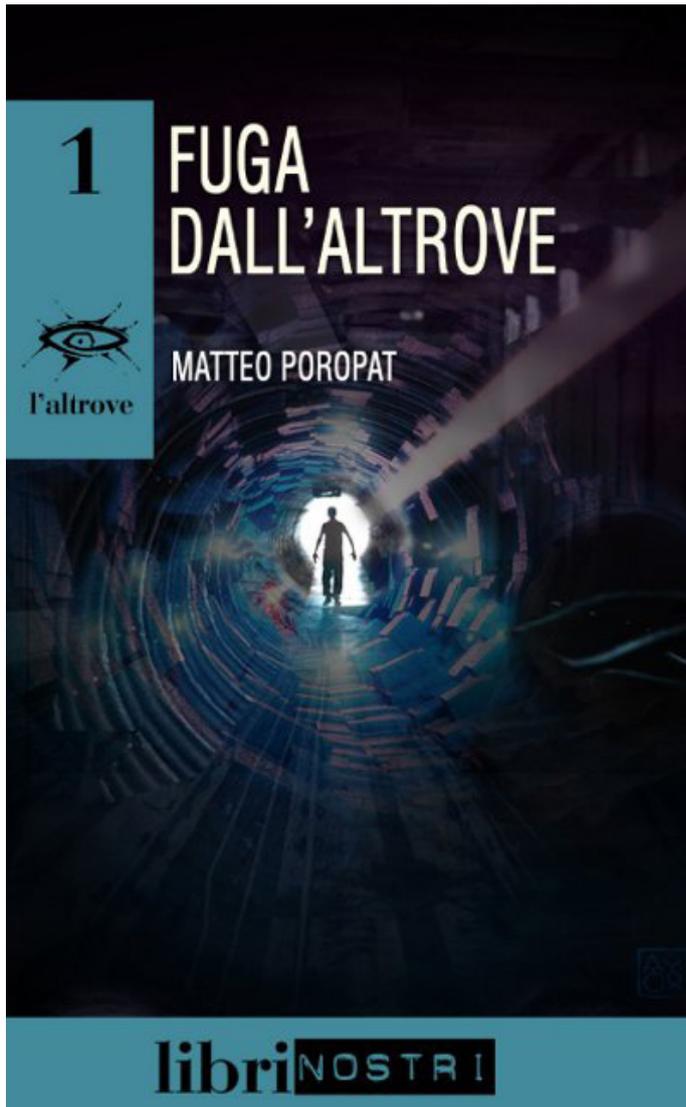
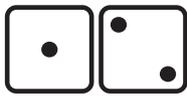
Il periodo non è dei migliori, vista l'emergenza sanitaria dovuta al coronavirus. Costretti a casa per non mettere a rischio la nostra salute e quella di chi ci sta vicino, quale momento migliore per prendersi il tempo per leggere un buon librogame? Ecco quindi, pronta per voi, una breve lista di titoli adatti al momento, dei quali vi consiglio la lettura proprio per esorcizzare le paure alle quali, volenti o nolenti, siamo sottoposti in questi ultimi giorni.

Iniziamo dal passato, con due librogame EL. Il primo dei due è **Viaggio Disperato**, della serie **I Guerrieri della Strada**. La storia descrive un mondo devastato da una catastrofe nucleare, in cui il nostro scopo è quello di raggiungere la California, dove le montagne offrono una protezione tale che la vita continua a scorrere come prima del disastro. L'impianto di gioco è molto simile a quello di **Lupo Solitario**, quindi è presente la ben conosciuta tabella del destino. L'intera storia è un misto di tensione e paura, dove ad ogni paragrafo che leggiamo possono accadere

tremendi imprevisti, e sicuramente l'effetto è amplificato dalle illustrazioni che accompagnano la lettura. E come non citare la gestione dei viveri, dell'acqua e delle medicine? Nonostante la difficoltà del titolo, la conclusione della storia darà al lettore un grande senso di soddisfazione, ovviamente sempre che riusciate a concluderlo nel migliore dei modi. Perché leggerlo proprio oggi? Perché è una storia di sopravvivenza, in cui il protagonista deve fare di tutto per non arrendersi ad un destino infausto, e forse potrebbe aiutarci a comprendere come l'essere umano possa riuscire, in fin dei conti, a trovare il modo di sopravvivere anche in situazioni ben più disastrose di quelle odierne. Sicuramente si tratta di un librogame molto difficile da portare a termine, ma leggerlo può aiutarci a non demoralizzarci troppo e ad affrontare qualsiasi emergenza con serenità e sangue



ADRIANO CECCONI



freddo.

Il secondo librogame che vi propongo, anch'esso facente parte della collana EL, è **Pianeti in Pericolo**, della collana **Avventure Stellari**. Siamo in ben altri scenari e, a parere di chi scrive, in un gradino più basso del titolo precedente dal punto di vista della qualità: il libro è sicuramente più semplice da giocare, quanto possiede molti sviluppi alternativi e varie sottotrame, che lo differenziano sensibilmente dai titoli della collana I Guerrieri della Strada. Possiamo quindi paragonarlo ad uno **Scegli la tua Avventura**. Come avrete capito siamo nell'ambito della fantascienza, e la nostra missione è quella di contrastare le attività di un pirata stellare

per impedirgli di accaparrarsi di un minerale chiamato Graviton. Facile come bere un bicchier d'acqua? Non proprio. Sebbene sia abbastanza facile da terminare, gli epiloghi migliori non sono così facili da raggiungere. Ma perché inserire questo libro nella lista della spesa di questo periodo? Ma perché, amici di Librogame's Land, ogni tanto una lettura più leggera è quello che ci vuole: si tratta, in fin dei conti, di una storia semplice, lineare, con pochissime pretese da un punto di vista ludico, eppure potrebbe essere la lettura adatta per trascorrere un'ora di tranquilla lettura e farci dimenticare la difficoltà e la pesantezza di una giornata lavorativa, o della tensione che si respira negli ultimi giorni. Probabilmente molti di voi avranno già letto più e più volte questi due libri, oppure semplicemente non gli sono piaciuti. Ma è tutta qui la lista delle proposte? No di certo, amanti della complicazione, ed ecco quindi che vi propongo altri due libri di recente pubblicazione, che magari avete già comprato ma non avete ancora letto. Vediamoli insieme. Il primo è **Le Fatiche di Autolico**, librogame pubblicato nel 2018 ed appartenente alla collana **Hellas Heroes**. Qui si cambia decisamente registro, perché la storia è ambientata in Grecia. È quindi un'avventura in cui il protagonista deve raggiungere una serie di tappe fino ad arrivare al finale. L'aspetto interessante è che le varie tappe possono essere giocate nell'ordine che si preferisce, e il tutto è condito con una struttura che spazia dalla mappa ad una più lineare. Particolare è anche la personalità di Autolico, un protagonista tutt'altro che calcolatore, un personaggio istintivo, diretto e smaliziato, che potrebbe rappresentare per il lettore un ottimo esempio di evasione dalla routine giornaliera. Altro aspetto positivo è il poter viaggiare per ambientazioni così lontane rispetto alla vita di tutti i giorni, e soprattutto in questo perio-

do di coprifuoco può diventare una valvola di sfogo non indifferente. In fin dei conti, cos'è la lettura se non un viaggio compiuto con l'immaginazione? Ecco, questo libro ci aiuta a ricordare quanto l'immaginazione non abbia restrizioni di sorta. Problemi a lavoro? Pensieri giornalieri? Guai con le autorità? Autolico non vi risolverà i guai, ma vi farà passare delle ore di lettura serene e soprattutto divertenti!

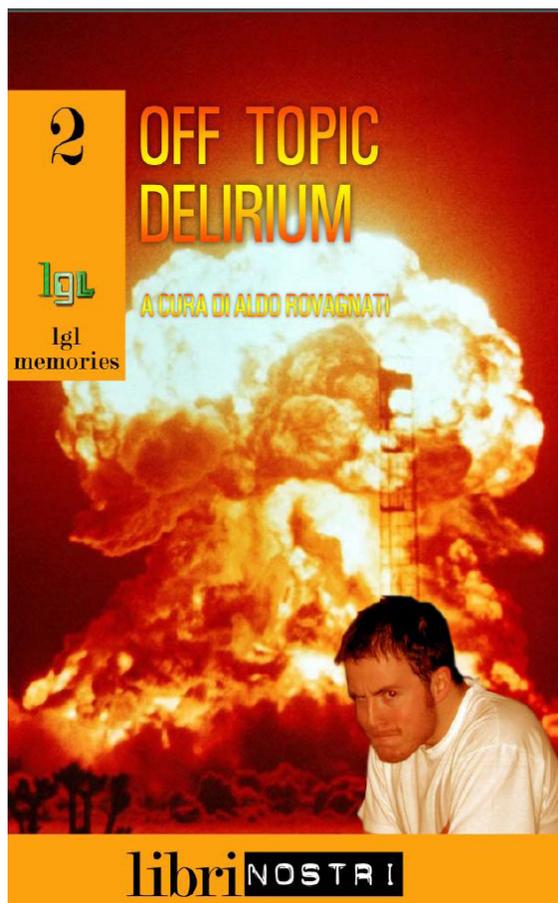
Il libro successivo che volevo proporvi è **Cuore di Ghiaccio**, altra opera pubblicata recentemente. La nuova versione è solo per collezionisti? Assolutamente no: il libro è stato rivisto rispetto alla vecchia edizione EL, e quindi migliorato in tutta una serie di aspetti. Come avrete capito, è la trama che mi ha spinto ad inserire il titolo in questa lista: in un futuro prossimo, in cui l'uomo ha portato alla rovina il pianeta, l'ordine è stato parzialmente ripristinato grazie ad un'intelligenza artificiale, che però perde il controllo della situazione a seguito di una serie di incidenti. Scritto da Morris - lo stesso autore di **Blood Sword** - in questo libro è possibile impersonare uno tra sette diversi personaggi, oppure è possibile crearne uno con caratteristiche tutte nuove. Ma perché proporvi questa lettura? Oltre al bell'impianto di gioco ed all'ardua sfida che rappresenterà per i lettori - sì, il libro non è affatto facile da completare! - ve lo propongo anche per la sua trama e per il significato profondo che porta con sé: l'uomo, in quest'epoca più che mai, ha la responsabilità del buono stato di salute del pianeta. Il problema odierno del virus è solo un esempio: cosa accade quando l'uomo si dimostra irrispettoso del luogo in cui vive e non affronta le cose con il giusto criterio? Accade che la situazione gli sfugge di mano. Oggi più che mai, vedo questo libro come un piccolo "promemoria", a ricordarci quanto a volte i nostri gesti possano essere



dannosi non solo per l'ambiente, ma anche per tutti gli altri esseri umani.

Bene, quello che vi ho proposto finora potrebbe già bastare per trascorrere diverse ore della vostra giornata in letture interessanti e spensierate, ma poiché di tempo ne avremo ancora molto continuo la disamina.

Non ci siamo dimenticati nulla? Direi di sì. Librogame's Land, negli ultimi anni, non è stato solo il principale sito italiano su cui reperire tutte le informazioni sul mondo dei librogame, ma è stata anche un'eccellente palestra per nuovi scrittori. Mi piace ricordare che la rinascita dei librogame non solo è passata attraverso il nostro sito, ma si è sviluppata a partire da quella collana chiamata LibriNostri, che ha gettato le basi alla nuova generazione dei librogame del nuovo



millennio. Se le opere odierne sono una forte scossa nel mondo della narrativa interattiva, non è troppo sbagliato affermare che i LibriNostri sono stati un eccellente interruttore. La collana è tutt'ora in fase di svolgimento, ed è proprio ad essa che voglio attingere per proporvi un paio di titoli che ruotano intorno al concetto di paura, così tanto per rimanere in tema di coronavirus.

Il primo titolo che vi propongo di leggere è **Fuga dall'Altrove**, un racconto che ha ricevuto delle critiche per la sua brevità, ma che personalmente ritengo un piccolo gioiello. Primo libro della collana L'altrove, è una storia dalle tinte oscure racchiusa in meno di cento paragrafi. Nonostante, dicevo, la sua brevità, è un titolo abbastanza complesso e coinvolgente, in grado di evocare paure nascoste, e la lunghezza non rappresenta neanche un problema troppo evidente vista la struttura degli ultimi Corti di LGL. Ma perché

ve lo propongo proprio in questi giorni? Perché ritengo che la lettura di un racconto di questo tipo, ora più che mai, possa aiutare ad esorcizzare le nostre fobie. Tra i vari parametri previsti dal regolamento, per fare un esempio, ci sono i Punti Mente, e se questo valore giunge a zero il protagonista impazzisce. Più in generale, un libro come questo lo trovo adatto a trascorrere un'ora di sano relax, per far defluire un po' quel senso di angoscia ed impotenza che stiamo vivendo in questi giorni.

Sempre parlando di paura - e qui tiro un po' l'acqua al mio mulino - il secondo titolo della collana LibriNostri che volevo consigliarvi è **La Prigione Infernale**, primo capitolo della serie **Progetto Mortale**. Anche qui le atmosfere sono oppressive e claustrofobiche, ma sicuramente è un libro molto più pesante del precedente dal punto di vista delle forze che richiede per essere giocato: se amate regolamenti complessi, strutture a mappa, utilizzo di codici, qui avrete pane per i vostri denti. Suvvia, amici, in fin dei conti l'emergenza non finirà questa settimana, perché non cimentarsi in un titolo che vi terrà impegnati per ore se non per giorni? Se non altro, l'impegno necessario per giocarci vi farà evadere dalla realtà. Dicevamo, anche in questo titolo si gira intorno al concetto di paura: uno dei parametri di gioco è infatti il valore di Fobia, che il protagonista dovrà impegnarsi a tenere sempre il più basso possibile per non vedersi precluse possibilità di movimento. Quale esercizio migliore se non elaborare strategie di gioco per provare a guarire dalle fobie che ci hanno colpito?

Potrei finire qui i miei consigli di lettura, ma come dicevo di tempo ce ne sarà ancora molto a disposizione, quindi aggiungo qualche altro titolo alla lista. Se fino ad ora le mie proposte potevano servire a "giocare" con concetti come la fine del mondo, le paure o

la salvaguardia del pianeta, gli ultimi saranno due consigli che sicuramente saranno in grado di farvi fare due risate, utili a stemperare questo clima di terrore.

Il primo è **LGL Memories 2: Off Topic Delirium**. Perché il delirio, a volte, non è sempre drammatico, ma può spesso farci capire quanto è lungo il pozzo se crediamo di aver toccato il fondo. Forse i più hanno dimenticato questo libricino, o gli utenti registrati recentemente non lo hanno mai visto... In entrambi i casi, vi consiglio di scaricarlo e leggerlo, perché in queste 112 pagine deliranti troverete contenuti che vi faranno ridere a crepapelle, sicuramente facendovi dimenticare tutto lo stress accumulato, o tutta la frustrazione provata nel dover affrontare una fila chilometrica solo per poter comprare un po' di pane. Come dimenticare le famose chat tra utenti di LGL - riportate fedelmente tra i 350 paragrafi presenti - oppure tutte le varianti di Realtà & Fantasia, o ancora ai simpatici interventi di Cyrax?

Per chiudere, un ultimo consiglio che va al di là del classico libro da leggere: per chi non lo sapesse, è attualmente in fase di svolgimento il **Concorso dei Corti di LGL 2020**, e in questa edizione ci sono ben venti Corti da leggere e giocare: quale migliore occasione di questi giorni di blocco totale per recuperare i titoli già pubblicati e giocare quelli che saranno resi disponibili nei prossimi giorni? Tra l'altro, quest'edizione comprende titoli sicuramente meno impegnativi rispetto ai Corti degli anni passati - i quali, in alcune occasioni, hanno superato la quota di 80 paragrafi - e in molti casi possono essere letti ed apprezzati davvero in pochissimi minuti, tra l'altro offrendo anche esperienze di gioco divertenti ed appaganti, oltre che estremamente originali. Ovviamente, se preferite sfogliare un buon libro cartaceo, cercate altro, ma se cercate un'esperienza di gioco



breve, stimolante ed innovativa, questi piccoli racconti potranno tenervi impegnati per tutta la giornata, ed anche qualcosina in più! Siamo finalmente giunti al termine di questo articolo, ed è tempo di tirare le somme: i titoli che vi ho proposto oggi, se non li avete ancora letti, potranno sicuramente darvi un'esperienza di lettura e gioco adatta al momento. A mio parere, sono titoli abbastanza variegati, che quindi accontentano sia i giocatori che cercano strutture più semplici che quelli che invece adorano impazzire cercando di risolvere i rompicapi più inconcepibili: la lista della spesa contiene quindi un pasto completo, dal più semplice da mandare giù al più indigesto. A voi la scelta di cosa mangiare!



ALBERTO ORSINI

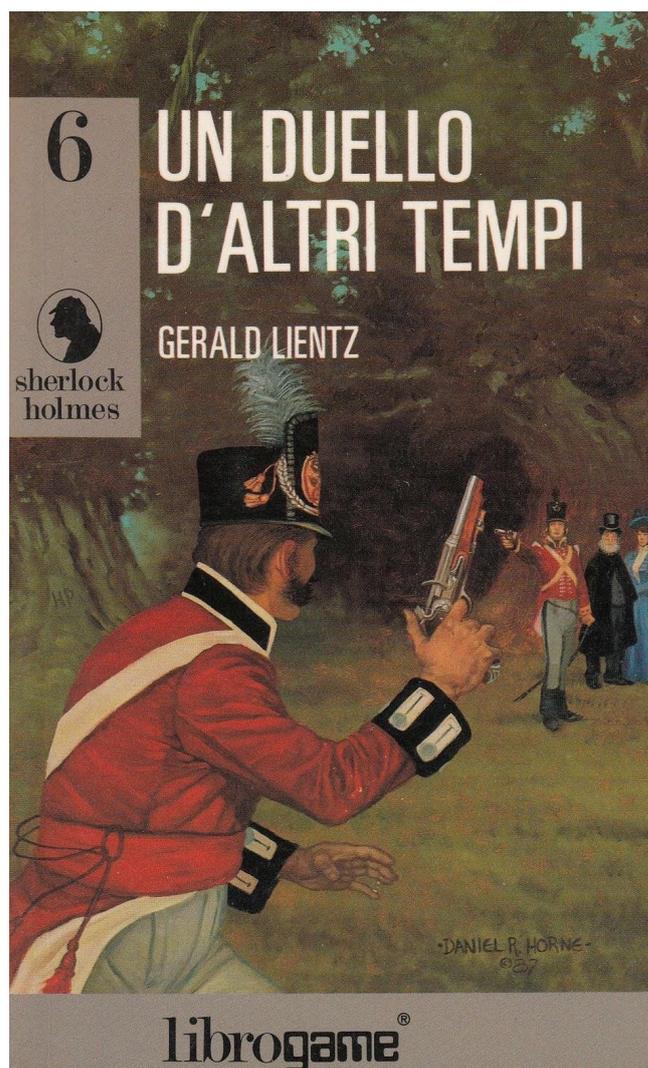
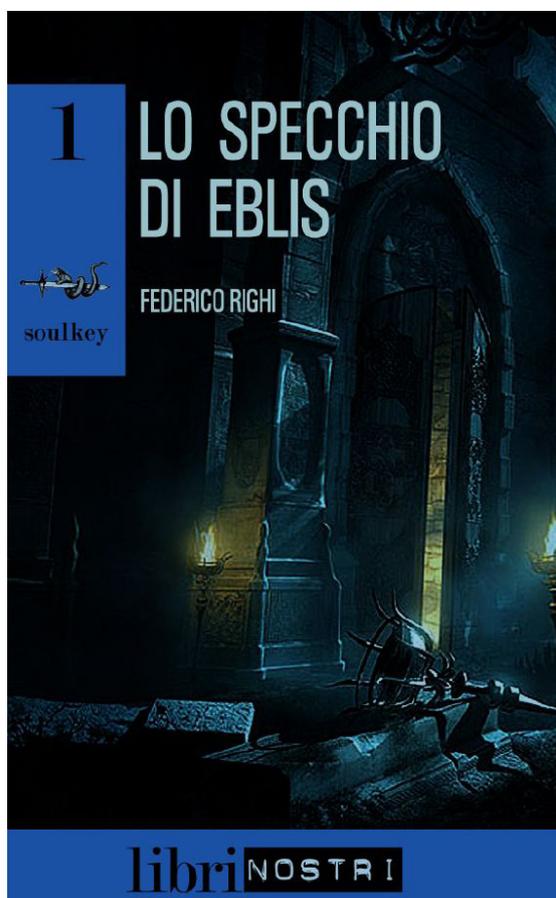
Per quanto mi riguarda, trascorrere lunghi pomeriggi a casa senza un bel niente da fare evoca la spensieratezza di quando ero bambino e scoprii i librogame, perciò mi piacerebbe consigliare qualcuna tra le opere di una volta rispetto alle pur apprezzabilissime, e spesso migliori, produzioni di questo nostro amato "Rinascimento". A corredo, un paio di librinostri, che sono gratis o si stampano con una miseria e spesso gustosissimi.

E perciò tra i miei suggerimenti vado a cominciare con il primo volume della serie **Ninja, Vendicatore!**, che potreste avere acquistato nella notte dei tempi, oppure anche una dozzina di anni fa, nello sfortunato tentativo di ristampa anastatica della EL. Un

volume introduttivo all'epopea, affascinante ma, fin qui, rimasta incompiuta, e che addentra nelle dinamiche di combattimento articolate, ma comunque fattibili. Una storia epica e spassosa.

Il giallo è tra i miei capisaldi, come tutti sanno. E allora sempre EL, sempre anni d'oro, perché non rileggersi il sesto volume della serie **Sherlock Holmes, Un duello d'altri tempi?** Scenario bucolico, ma serio, d'una rievocazione storica che rischia di sfociare in tragedia. Più punti di vista complementari e più reati da sviare, un pezzo di bravura davvero apprezzabile di Gerald Lientz.

Terza pillola della vecchia scuola, poi si cambia. **Robin Hood**, serie ingiustamente sottovalutata. Un arciere di Sherwood diverso da

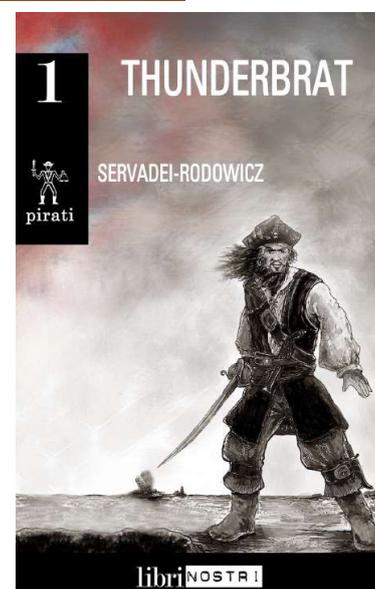
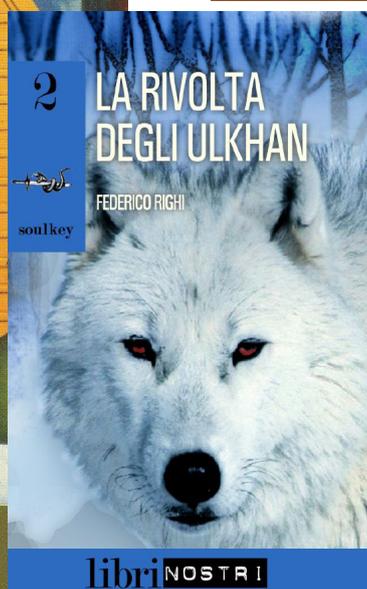
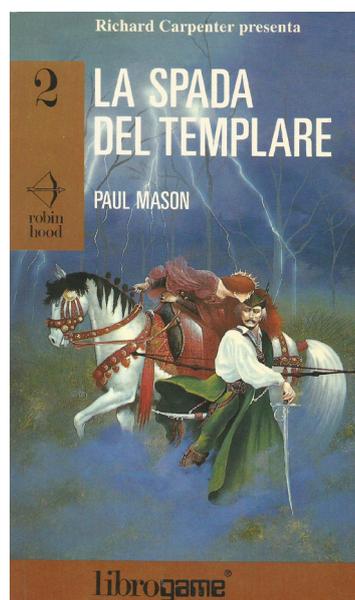
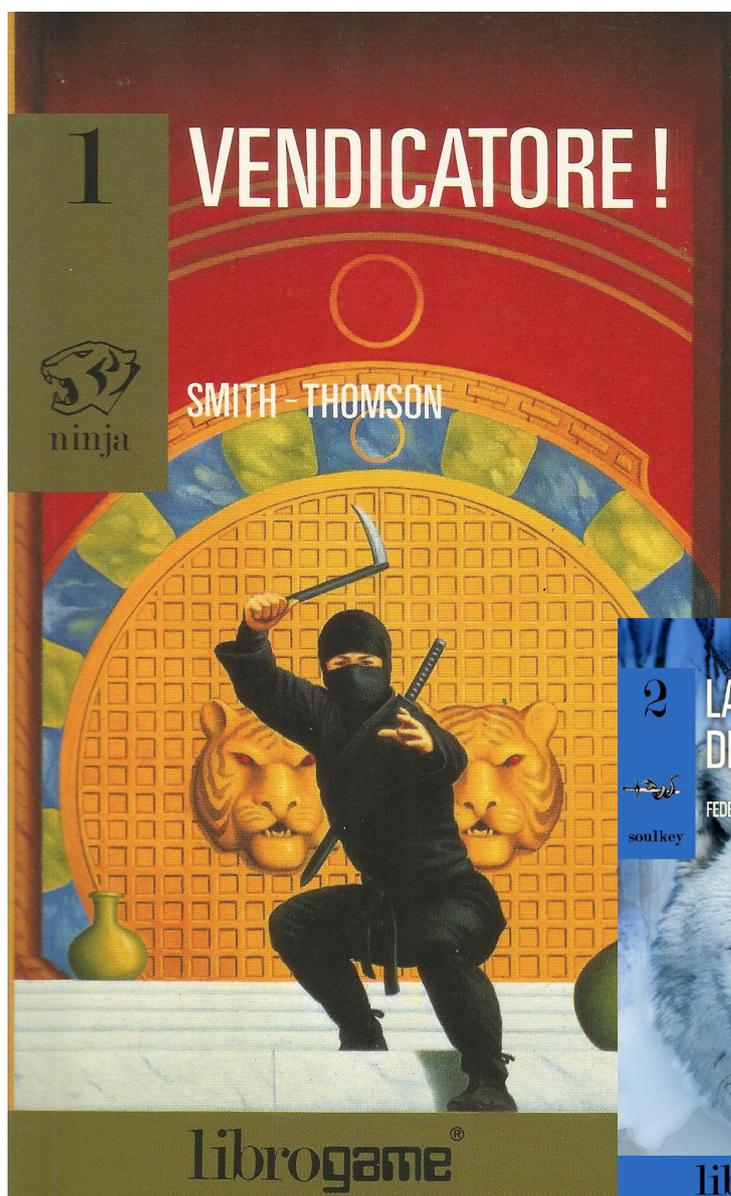


quello canonico da Alexandre Dumas padre in giù, ripreso dalla serie tv degli anni Ottanta, un sistema di gioco certosino ma che non stanca. Secondo molti, nel secondo volume della serie, **La spada del templare**, il cambio di autore giova particolarmente al mood, sarà bene accertarsene.

Passiamo ai librinostri. Chiusi nel nostro salottino anti-contagio, non viene voglia di viaggiare un po'? Sotto, allora, con **Thunderbrat**, primo volume della serie **Pirati** di Caterina Rodowicz e Yanez Servadei. Il giovane protagonista che dà il nome al fin qui volume unico dovrà farsi largo in mezzo a

una ciurmaglia di filibustieri e cominciare la sua scalata verso il rango di capitano. All'arrembaggio!

Finalino con **La Rivolta degli Ulkhan** secondo volume di una delle serie primordiali più interessanti dei librinostri, **Soulkey** di Federico Righi. Un fantasy, ok, ma non come tanti: una storia, una morale di fondo e un'ambientazione con i contrococchi. L'esordio con **Lo Specchio di Eblis** fu leggendario; proverbialmente, il capitolo seguente non riesce a raggiungere gli stessi livelli ma ci si avvicina parecchio. Tradotto: comunque da non perdere.





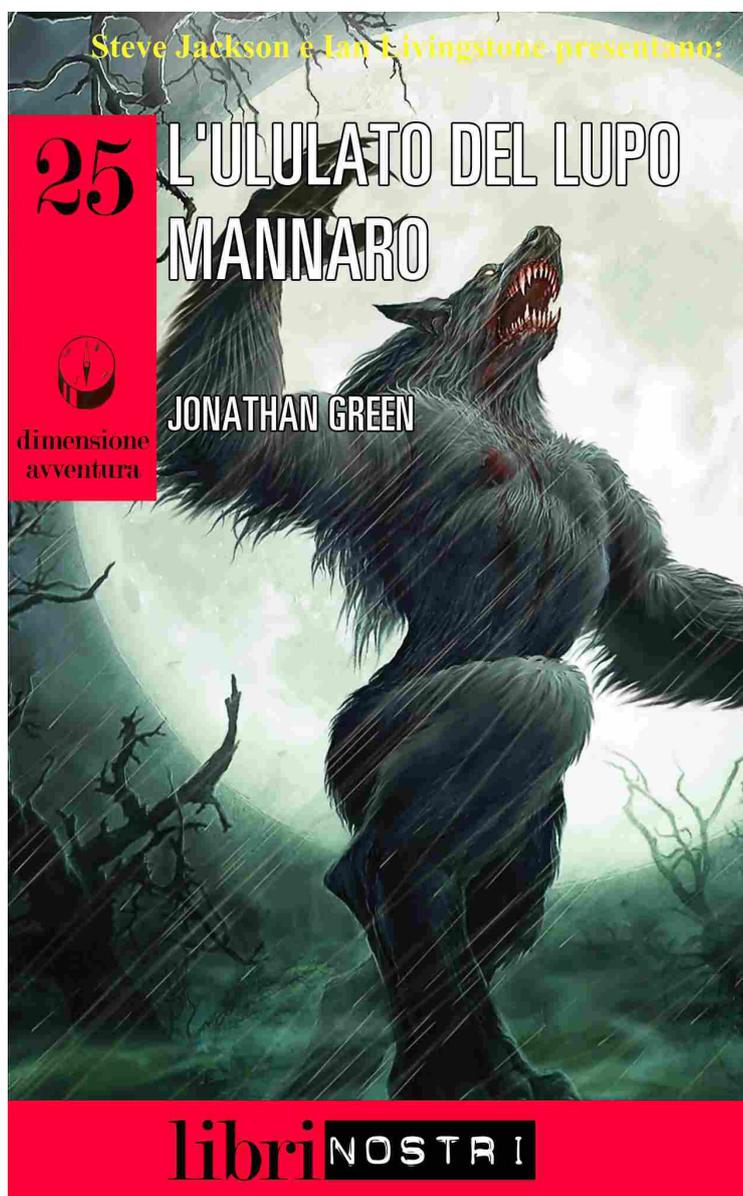
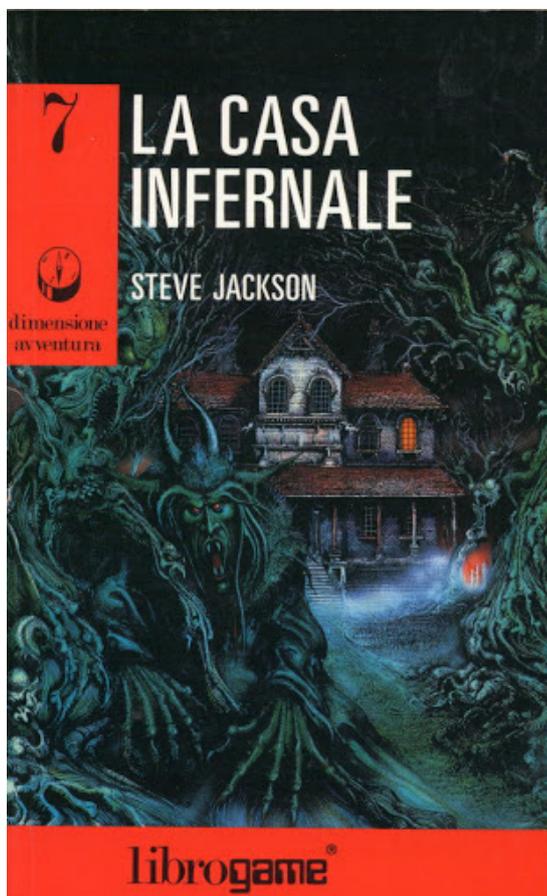
ALDO ROVAGNATI

Se ve l'avessero detto a dieci anni? Tutti a casa da scuola per 1 mese... Una figata! Sveglia a mezzogiorno, pranzo, cartoni animati, merenda, cartoni animati, cena, cartoni animati, nanna.

E allora, in questi giorni di 'domiciliari forzati', e quindi di, si spera, 'librogame forzati', i miei consigli per gli acquisti interattivi iniziano con un LibroNostro, **Holly & Benji – I Due Fuoriclasse**, capace di riportarci a quegli spensierati pomeriggi di ozio e divertimento. Manco a dirlo, in questo gioiellino amatoriale del prolifico Alberto Orsini, dovremo portare i beniamini della nostra infanzia al trionfo nel

campionato di calcio studentesco, per ironia della sorte proprio quando in Italia si è deciso di sospendere per un mese ogni tipo di attività sportiva e pallonara.

Per restare in ambito LibriNostri, come non citare il mitico primo episodio di Squilibrio, **El Cucador**, per ore, giorni, settimane! di (in) sano svago interattivo. Per i pochi incoscienti che non conoscono la suddetta opera, vestiremo i panni di un classico 'sfigato' alla ricerca di improbabili conquiste amorose: ovviamente la situazione si complicherà terribilmente in un mondo deviato caratterizzato da sesso, droga e perversioni di ogni tipo...



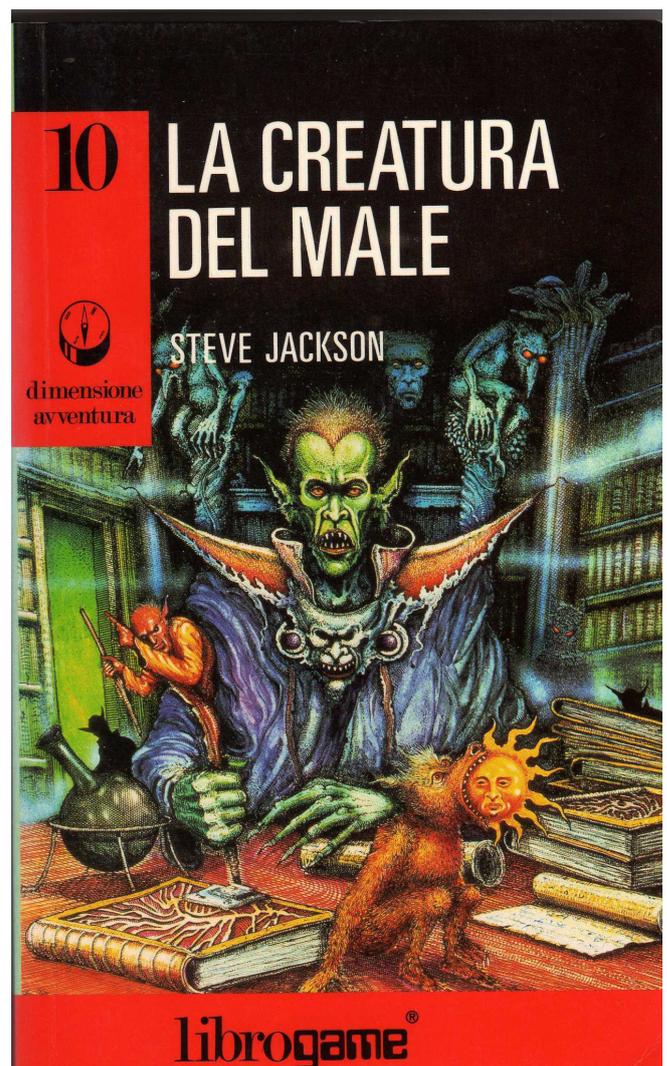
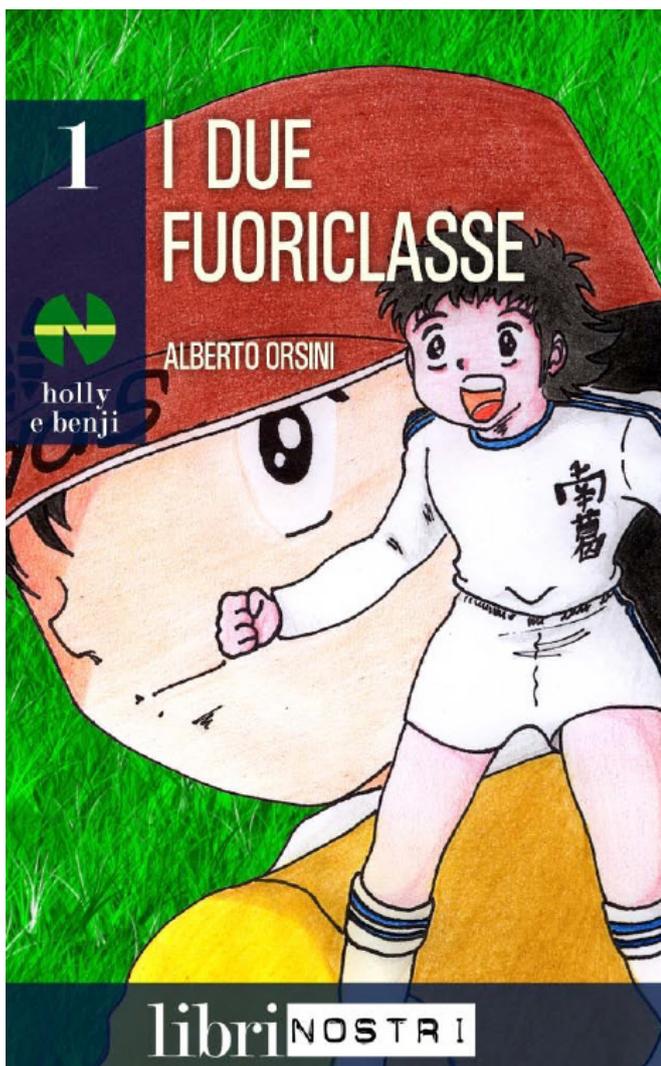
Torniamo seri. Ma non abbandoniamo i Libri-Nostri. **L'Ululato del Lupo Mannaro** di quel geniaccio di Jonathan Green merita tutta la nostra attenzione: un **Fighting Fantasy** inedito, tradotto per il nostro sito, e ambientato nelle lande maledette di Lupravia, in cui ci troveremo coinvolti in una mortale lotta contro il tempo... E contro la luna piena... Da non perdere.

Facciamo ora un passo indietro agli anni '80/'90 e ai miei due librogame preferiti: **La Casa Infernale** e **La Creatura del Male**, rispettivamente i numeri 7 e 10 della storica serie EL, **Dimensione Avventura**. Nel primo capitolo vivremo un affascinante horror old style in una antica magione da incubo; nel secondo vestiremo i panni di un essere mo-

struoso, in costante bilico tra la furia omicida e la spasmodica ricerca di risposte alla propria, dannata, condizione. Due titoli difficili da reperire in commercio, ma da leggiocare il prima possibile.

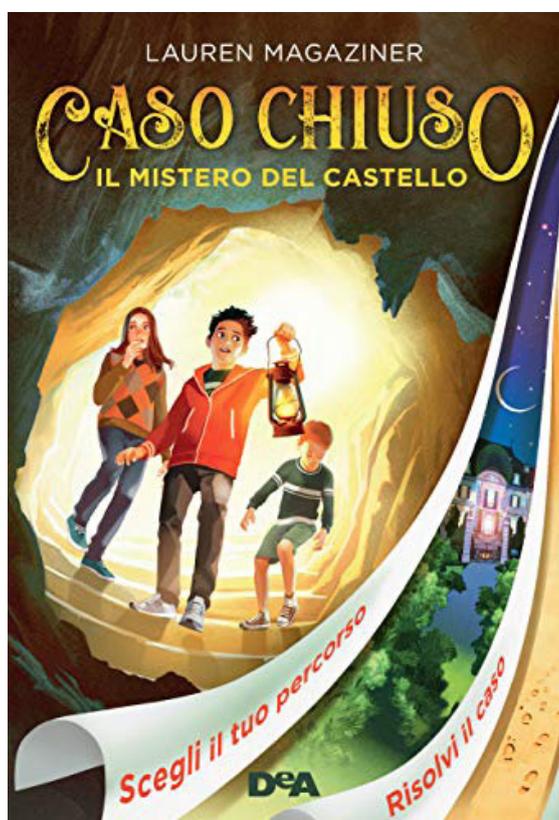
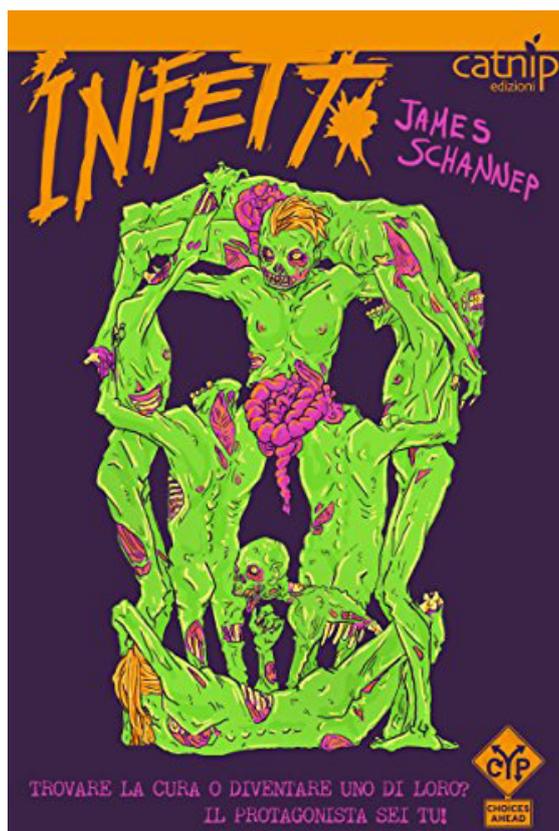
In ultimo, vorrei segnalarvi il librogame più bello di tutti: quello che ancora non è stato scritto. Nelle prossime settimane avremo tutti giocoforza più tempo libero a disposizione...

Perché non approfittarne per sederci al computer e provare a inventare nuove storie a bivi, oppure per riprendere in mano quel meraviglioso progetto giovanile chiuso da troppi anni nel cassetto dei 'prima o poi lo completerò'? Non fatevi sfuggire questa occasione!





MARCO ZAMANNI



Quarantena? Finalmente abbiamo la possibilità di giocare a tutti i libri che abbiamo accumulato negli ultimi mesi, con la scusa di non avere tempo per affrontarli!

In realtà, come ben sappiamo, c'è poco da scherzare in questi giorni, sia per ragioni di salute che economiche: è facile ipotizzare che in un periodo come questo le vendite di librogame crolleranno al minimo, vista l'impossibilità per i lettori acquistare nuovi volumi nelle loro fumetterie e negozi di giochi preferiti, nonché a causa del generico timore che spingerà molti a passare il tempo controllando compulsivamente gli ultimi aggiornamenti, invece che distrarsi con un buon librogame.

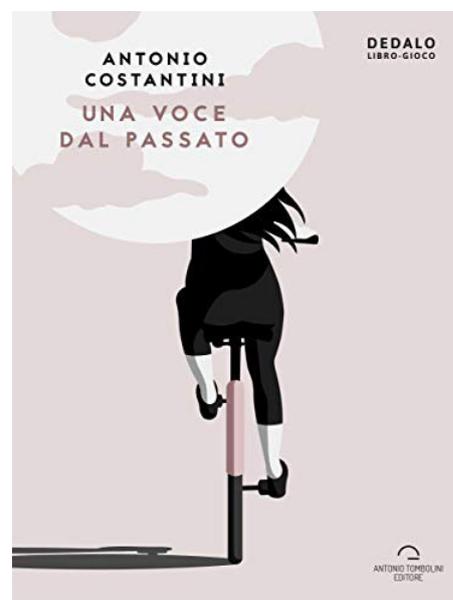
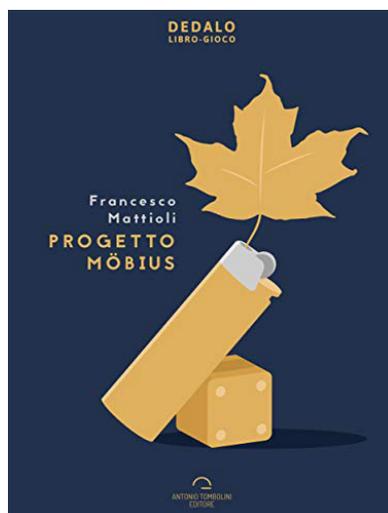
Beh, sappiate che a entrambi i problemi c'è un rimedio. Nel secondo caso, provate a lasciare spenti TV e cellulare e aprite un librogame semplice e immersivo. Sforzatevi di leggere i primi paragrafi e di non pensare ad altro: tempo un paio di scelte, ne verrete risucchiati.

E se non avete un libro di quel tipo e non po-



tete uscire di casa per acquistarlo? Nessun problema: potete usare Internet, ma questa volta per una ragione molto più nobile rispetto all'aumentare le vostre ansie con il "counter" dei contagiati. Basta infatti un lettore di ebook qualsiasi per collegarsi in WiFi e acquistare nuovi librigame da giocare "in punta di dita", assolutamente perfetti per distrarre la mente senza affaticare gli occhi come accadrebbe con un PC o un cellulare.

In formato ebook potete trovare i primi tre librigioco della collana **Dedalo**, ossia **Le Cronache di Catusia**, **Una Voce dal Passato** e **Progetto Möbius**. Ho scritto recensito tutti e tre su LGL, se volete sapere di cosa trattino. Se invece volete un'opera più tradizionale, Salani ha reso disponibili i suoi **Fighting Fantasy** anche in formato ebook; mentre per le uscite più moderne ci sono gli **Scegli il tuo Veleno** (tra cui *Infetto!*, molto tematico!) e i libri della serie **Caso Chiuso** di DeAgostini, anche questi caldamente consigliati. C'è anche un altro libro, ovviamente, che non menziono per ovvie ragioni d'interesse. Da quando è iniziata l'epidemia ha raddoppiato le sue vendite in formato ebook, a discapito del cartaceo. Attraverso il vostro lettore potrete quindi sia alleggerire le vostre giornate che sostenere l'industria del librigame in questo momento difficile. Cosa si potrebbe desiderare di più?





MATTEO CRESCI

Carissimi appassionati di narrativa a brevi, coraggio! Dovremmo essere tutti attrezzati per la lotta al virus, considerate le innumerevoli battaglie portate avanti negli anni come giocatori di librogame. A maggior ragione, ora che la situazione richiede veramente uno sforzo "eroico", cerchiamo di seguire le norme degli esperti (una su tutte, non usciamo di casa se non è strettamente necessario) per non ammalarci e sovraccaricare il Sistema Sanitario. Visto che la situazione è dunque critica e durerà per un po', il primo consiglio che mi è venuto in mente per "staccare" un po' da tutto è una serie. Infatti, negli ultimi due anni la crescita del fenomeno gamebook ci ha sottratto tempo ed energia e ci siamo trovati con tanto materiale da leggere e poco tempo per

farlo. Non eravamo più abituati a situazioni di questo genere. Per anni abbiamo errato alla ricerca di qualsiasi materiale innovativo reperibile (fenomeno che è sfociato, tra l'altro, nel vasto e bellissimo listino dei LibriNostris su Librogame's Land) e siamo stati settimane e settimane su un singolo librogame per mancanza di novità. Ora, con un risascimento esplosivo del settore (solo momentaneamente bloccato dall'emergenza sanitaria) non riusciamo addirittura a stare al passo con le letture! Approfittiamo allora del tempo recuperato, nostro malgrado, e immergiamoci in una serie. È l'occasione giusta per poter leggere con calma più volumi di seguito senza perdere il filo. Ora in pochi giorni possiamo completarla quando invece normalmente ci vorrebbero settimane. Nello

IN QUESTO LIBRO L'ARTICOLO LO SCRIVI TU!

YOUNG JOURNALIST
VOLUME 1

Alberto Orsini - Francesco Di Lazzaro

FRESCO DI STAMPA



RACCOGLI I FATTI, VERIFICA LE FONTI, TROVA I RETROSCENA!

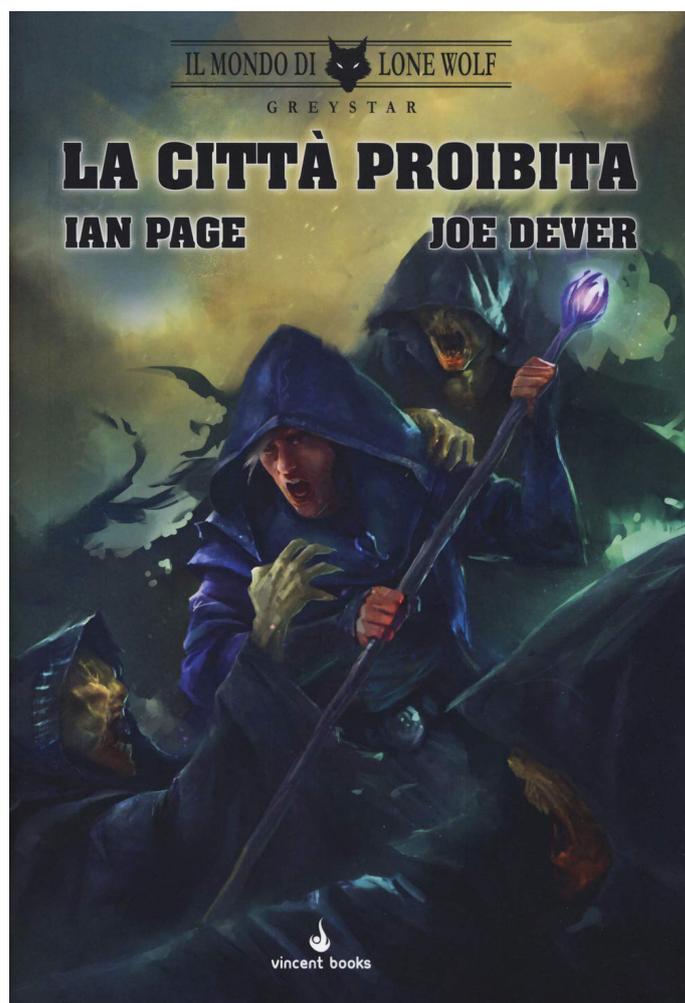
Sta a te, giovane reporter de La Cronaca raccontare com'è andata.

Un'opera pubblica sbloccata dopo anni. Una partita di calcio con troppe ombre. Una rapina a mano armata in pieno centro.

LEGGI E GIOCA!

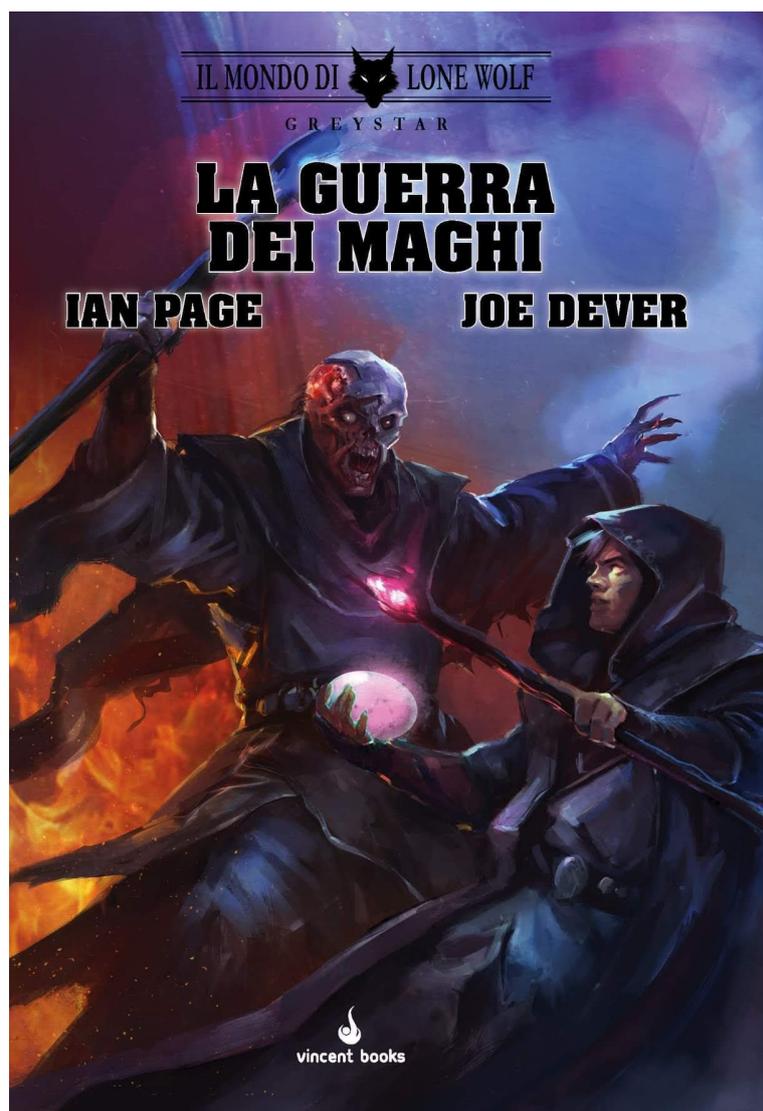
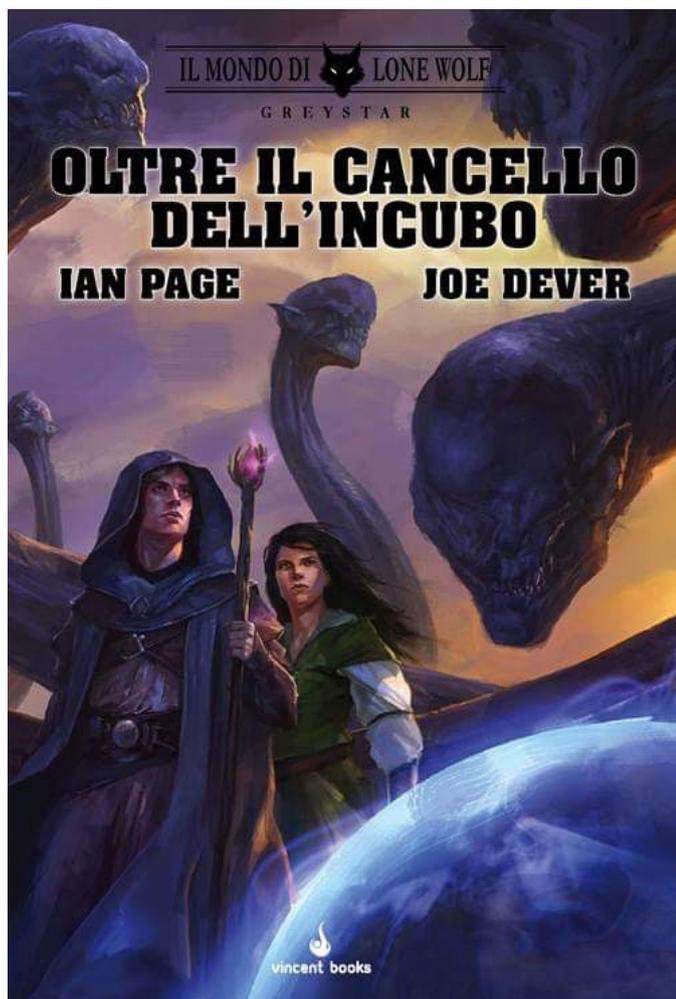
In questo librogame il giornalista SEI TU!

LAMBDA HOUSE



specifico, il mio consiglio è **Oberon** di Joe Dever e Ian Page. La serie è composta da 4 volumi, non lunghissimi, che, se affrontati uno dietro l'altro, ci dipingeranno un bellissimo quadro fantasy, sia nei contenuti che nella forma. Pur mantenendo infatti un taglio alquanto dinamico (paragrafi non corposi e velocità d'azione), lo stile di scrittura risulta più fluido e anche più ricercato rispetto allo standard. Scegliere di leggere questa serie porta con sé anche un altro vantaggio: essa esiste, in italiano, in due edizioni: la EL e la Vincent Books. Quindi, chi è in possesso della vecchia edizione anni '80/'90, può leggersi quella mentre chi ha acquistato la nuova edizione pubblicata dalla Vincent Books, può godersi l'ottimo lavoro di revisione (al quale anch'io ho partecipato). All'ultimo

Lucca Comics (2019) è uscito il quarto volume **La Guerra dei Maghi**. Quindi, non avete scuse! Se però non vi garba mettervi sotto con una serie, potete spaziare tra i singoli volumi usciti negli ultimi due anni. Desidero accedere i riflettori in questo articolo su uno specifico volume: **Fresco di stampa** (Lambda House Edizioni, 2019). È un librogame di stampo giornalistico/investigativo scritto in maniera semplice e diretta ma con un approfondimento dei contenuti esemplare, tanto che ci sembrerà di aver fatto il giornalista da sempre. È un librogame bello, divertente, non troppo lungo e che costa poco. Neanche qua avete scuse, quindi, buona lettura!





MAURO LONGO

Confinati in casa dal flagello che imper-versa nelle vostre città avete bisogno di spaziare un po' in qualche regno fantasy oltremondano? Che ne dite di un(a serie di) librogame open roaming in cui è possibile fare free-roaming per mesi e mesi in gioco, e per giorni e giorni di gioco?

La soluzione è quella di calarsi nelle **Terre Leggendarie** di Dave Morris e Jamie Thomson, sapientemente localizzate in italiano da Edizioni Librarsi.

La formula della collana Terre Leggendarie era unica e innovativa ai suoi tempi, inimitata e aggiornata ancora oggi: ciascun libro della serie non costituisce un'avventura o un capitolo a se stante ma un posto, uno scenario, una porzione ben precisa del grande mosaico di contrade che costituisce il mondo conosciuto.

Per esempio, il primo volume della serie, **Il Regno Lacerato**, descrive la regione di Sokara; il secondo, **Città d'Oro e di Gloria**, il confinante reame di Golnir; il terzo, **Oltre il**

Mare di Sangue Oscuro, lo specchio d'acqua e l'arcipelago a sud di entrambi questi luoghi. Una volta che si entra in uno dei libri come si entrerebbe in un regno misterioso, è possibile girare in lungo e in largo in ogni direzione le sue città, le sue vie, le sue terre selvagge, i suoi flutti, seguendo ogni possibile inclinazione personale.

Non esiste in questi libri una unica missione da compiere, ma una serie di mappe e luoghi da esplorare e tante subquest da prendere e completare, magari saltando da un libro all'altro, con un astuto sistema di codici e di rimandi.

Insomma, anche se siete tappati dentro e inchiodati al divano, con la classica MATITA, un ancor più classico PAIO DI DADI, il vostro beneameato FOGLIO e mezzo chilo di GOMMA per cancellare e aggiornare la scheda ogni volta, potrete vagare all'infinito tra le Terre Leggendarie di Morris e Thomson e dimenticare così gli affanni e la banalità del vostro salotto! All'avventura!

