

# librogame's LAND MAGAZINE

11

ANNO XX  
(213)  
dicembre  
2025



AUTORI E ILLUSTATORI CI RACCONTANO I LORO LG

## IL FUTURO DI TORA, LIBRARSI E PLESIO'

NATALE CON SHERLOCK HOLMES, PASSIONE NERA,  
IL CRONOMANTE, LE AVVENTURE DI CAPITAN KIDD,  
IL FERMA-MORTE

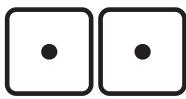


Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Torna Rebecca Hurley tra ret-con, classici rivisitati e atmosfere natalizie

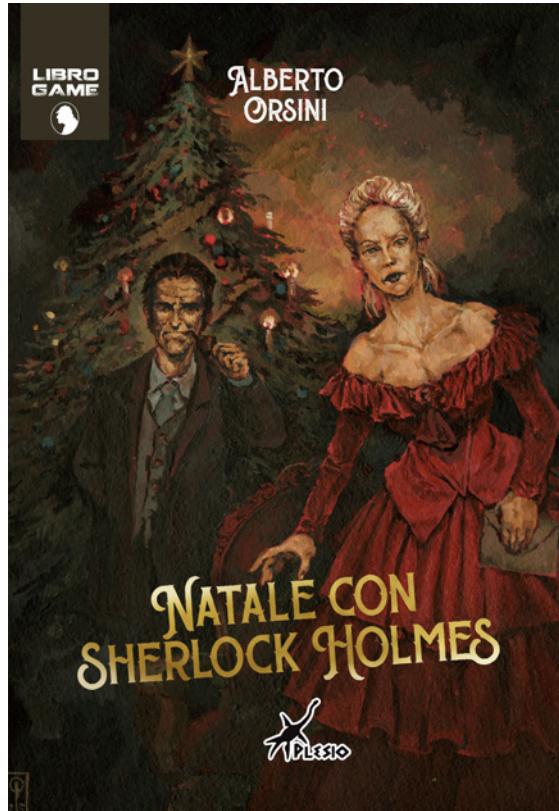
# NATALE CON SHERLOCK

di Francesco Di Lazzaro

**U**na notizia che farà drizzare le antenne agli appassionati di librogame investigativi: Rebecca Grace Hurley, "Becky" per i fan di lunga data, torna finalmente in libreria. Figura centrale del ben noto "rinascimento" del genere nella seconda metà degli anni Dieci, la caparbia investigatrice vittoriana ideata da Alberto Orsini è stata uno dei primi personaggi originali a imporsi presso il grande pubblico degli amanti dell'interattività.

Oggi, dopo anni di attesa, Rebecca torna nella collana "Libro Game" di Plesio Editore di Giordana Gradara, curata dallo stesso Orsini, con un trittico di avventure asciutte. Un formato che richiama da vicino la predilezione di Arthur Conan Doyle per il racconto fulmineo: basti ricordare che il corpus origi-

nale sherlockiano comprende ben 56 storie brevi contro appena 4 romanzi. Apre il volume un'avventura inedita, mentre le altre due - già apparse in passato per pochi fortunati come libercoli con circolazione molto limitata - sono qui proposte come se fossero veri e propri inediti per la quasi totalità dei lettori. La prima storia ci presenta una Rebecca sorprendente: l'adolescente Becky de L'ombra di Leonida. In un'operazione di ret-con complessa e affascinante, Orsini collega la giovane protagonista al classico I Dinamitardi, di Milt Creighton, quinto volume della leggendaria collana Sherlock Holmes Solo Mysteries degli anni Ottanta. Il libro chiarisce punti rimasti oscuri nell'opera originale e dona nuovo peso alle sue implicazioni narra-



tive. Non mancherà un cameo d'eccezione, purché il lettore sappia sciogliere gli enigmi prima di essere acciuffato dai suoi inseguitori.

Le altre due storie reinterpretano opere lineari celebri e preziose. Con *La Lega dei capelli rossi*, rinasce l'idea originaria alla base del progetto della serie: rivivere un caso classico di Holmes attraverso una lente diversa e, soprattutto, attraverso l'interattività. Ma questa volta non sarà Sherlock a occuparsi dell'indagine: sarà *Rebecca*, con tutte le incognite - e le sorprese - del caso. Natale in casa *Le-strade*, invece, ammicca fin dal titolo ai *Cupiello* di *Eduardo De Filippo*, trasportando la tensione partenopea in un'atmosfera rigorosamente vittoriana. Il risultato è un racconto natalizio in cui i lettori più attenti potranno divertirsi a individuare parallelismi e sovrapposizioni tra i personaggi ideati da Orsini e le maschere create dal grande maestro napoletano. Tre storie, tre momenti della vita di *Becky*, tre modi di esplorare l'eredità dei

classici e il potenziale del librogioco contemporaneo. E chissà che il futuro non ci riservi nuove incursioni nell'universo della giovane investigatrice...

Il volume è disponibile su tutti i canali di distribuzione Plesio nel classico formato pocket della casa editrice forlivese, al prezzo, decisamente competitivo, di 12,90 euro. Oltre Ad Alberto va sottolineato il contributo di *Erica Rossi*, autrice della copertina, di *Pietro Rotelli* alle tavole interne e di *Roberta Guida* che si è occupata del progetto grafico; i registri di gioco invece sono opera di *Stefano Farina*, mentre il sottoscritto, *Enrico Menara* e *Aldo Rovagnati* hanno curato revisione ed editing. Come già successo in passato Alberto, che di questo Magazine è anche fondatore, torna sulle nostre pagine per svelarci alcuni ulteriori dettagli di questa golosa novità.

## INTERVISTA AD ALBERTO ORSINI

**Ciao Alberto, partiamo dall'inizio: cosa ti ha spinto a riportare in scena *Rebecca Hurley* proprio oggi?**

Erano maturi i tempi, sia sul piano formale che sostanziale, per un ritorno sulle scene. Il personaggio ha avuto una vita editoriale lunga e di successo, quando i numeri del primo "Rinascimento" destavano un certo scalpore, ma ritengo che abbia ancora qualcosa da raccontare, sia in termini di riproposizioni che, soprattutto, di inediti. Quale miglior occasione dell'avvicinarsi delle Feste per un volume natalizio, con storie giocabili a diversi livelli di lettura da grandi e piccini, per poter passare ore di divertimento tra una fetta di panettone e un'indagine minuziosa?

**La scelta di far debuttare *Becky* in età adolescenziale è sorprendente: cosa ti ha convinto a esplorare questa fase della sua vita?**

È nato tutto dalla volontà ferma di inserire



il mio personaggio all'interno delle vicende di uno dei miei tre librogame preferiti all time, "I Dinamitardi" di Milt Creighton: un'opera straordinaria, piena di action e di sviluppi sorprendenti, ancora modernissima, e spesso lontana dal canone del giallo classico holmesiano che troviamo perfettamente declinato nelle opere dell'altro autore dei Solo Mysteries, Gerald Lientz. Ma quei fatti hanno una data precisa, 1886, e dalla cronologia ferrea che mi sono autoimposto a quel tempo Becky ha nemmeno 16 anni. Sono sufficienti, per condurre una piccola, grande indagine, nella Londra vittoriana? La risposta, al solito, dovranno darla i lettori.

**Nel lavorare a *L'ombra di Leonida*, com'è stato intrecciare la tua continuity con quella dei vecchi Solo Mysteries? Inutile nascondere che i rimandi ai Dinamitardi intrigano...**

È stato bellissimo il periodo della progettazione, perché mi ha consentito di rileggere e ristudiare l'opera con taglio adulto, dell'addetto ai lavori più che dell'appassionato. Ho, così, potuto scoprire e ammirare dinamiche di cui avevo sempre goduto ma che mi erano sfuggite a livello tecnico. Inoltre ho appreso una miriade di dettagli sul Leonidas Club, teatro della vicenda, e sui suoi misteriosi frequentatori, che avrebbero potuto costituire - e così è andata - numerosissimi appigli per ambientarvi nuove vicende. Ho dovuto lavorare di cesello perché tutto filasse nella continuity, alla fine abbiamo costruito un puzzle che, nei piani, dovrebbe funzionare e appassionare.

**La nuova avventura inedita apre il volume con toni molto diversi rispetto ai racconti successivi: è stata pensata per fare da "ponte" fra le varie anime del personaggio?**

A quindici anni, tanto più nel fine Ottocento, una ragazzina non poteva ovviamente muoversi come un'investigatrice fatta e finita. C'era bisogno di un ambiente e di una mansione che le dessero margini di manovra per portare a termine la sua piccola, ma significativa inchiesta. Eppure, nel giocare "L'ombra di Leonida", chi conosce e - spero - apprezza il personaggio non potrà non ritrovarne i suoi caratteri, la tenacia, l'astuzia, la forza di emancipazione, perfino in questa versione teen. Inoltre si verranno a scoprire numerosi e singolari dettagli della sua infanzia e prima adolescenza, e di come questa acerba Becky sia poi andata a diventare la dottoressa Hurley.

**In La Lega dei capelli rossi, Rebecca sostituisce Sherlock Holmes nell'indagine: quali sono state le sfide narrative di questa scelta?**

Come in ogni novella di Conan Doyle, Sherlock afferra e sintetizza processi di osservazione e deduzione che vengono elisi nel mentre e spiazzati nel finale rivelatorio per spiazzare e deliziare il lettore. In ogni riproposizione di trame holmesiane che spostino l'asse del protagonista da lui ad allievi/assistanti, la sfida è sempre la stessa: ricreare, passo passo, quelle medesime dinamiche, ma in modo esplicito e chiaro, cosicché con intuito e ragionamento si possano accumulare elementi per arrivare prima o poi alle stesse risultanze di Holmes, seppure in modo meno veloce ed ermetico.

**Il titolo Natale in casa Lestrade richiama esplicitamente De Filippo: come hai lavorato per mantenere un equilibrio tra omaggio e originalità, e non scadere nei toni della commedia napoletana, che forse avrebbero cozzato con la Londra vittoriana tipica di Sherlock?**

Qui il gioco è stato scomporre la vicenda in tutti i suoi elementi astratti, creare un'indagine intorno a essa - l'originale non è un giallo, badate bene! - e solo in seguito aggiungere via via strati e strati di ambientazione e decorazione, studiando le antiche tradizioni natalizie dell'età vittoriana, con esiti devo dire sorprendenti. È stato interessante scoprire e raccontare come avrebbe trascorso il Natale una famiglia londinese della media borghesia - mi son preso la libertà di rendere Lestrade un po' più benestante di quanto davvero dovesse essere - e far ruotare attorno a questo cenone del 24 dicembre un'avventura investigativa molto sottile, sul filo dei minuti e dell'incidente diplomatico.



**Rebecca è una protagonista fortemente moderna pur vivendo nell'epoca vittoriana: come bilanci realismo storico e sensibilità contemporanea?**

Siamo partiti in anticipo di qualche anno rispetto al dilagare odierno - mi permetto di dire giustificato - di una sensibilità femminile spiccata e fortemente caratterizzata. A quei tempi un personaggio con una tale forza avrebbe avuto vita difficile in famiglia e in società, e questo nelle avventure di Becky nemmeno manca. Ma è stata resa talmente "corazzata" al patriarcato ancora inossidabile dei tempi di Holmes (perfino lui!) che alla fine riuscirà a cavarsela. Per rendere credibile un personaggio del genere credo che si debbano calibrare i suoi slanci e ritrosie,



i successi e i fallimenti. Può sicuramente scalfire il famoso soffitto di cristallo, ma non ancora infrangerlo: non sarebbe realistico e neanche giusto.

**All'interno delle tre storie si notano variazioni di tono e di ritmo: come hai affrontato la costruzione di un volume così eterogeneo?**

Inevitabile, essendo state scritte in momenti diversi della vita e della carriera, con diversi livelli di padronanza del mezzo librogame e di esperienza nel gioco e nella scrittura. Un rinnovato e complessivo editing, tuttavia, ha limato alcune peculiari differenze stilistiche e tonali e dato una complessiva immagine di unità. Oggi mi sembra perfettamente lineare

e coerente questa raccolta di storie da giocare e risolvere sotto l'albero.

**Ci parli delle differenze tra l'edizione odierna delle storie riproposte e quella "antica", che ha avuto una breve e travagliata vita editoriale? In cosa si differenziano, quali correttivi hai apportato?**

Per prima cosa, spero che avranno una diffusione migliore e maggiore degli introvabili volumetti ormai dispersi. Inoltre, dalle revisioni sono stati corretti alcuni errorini e aggiunte delle peculiarità per migliorare sensibilmente l'esperienza di gioco. Non dimentichiamo il comparto illustrativo: la meravigliosa cover pittorica di Erica Rossi restituisce nuovo slancio a Becky e a Sherlock mentre il ritorno nelle tavole interne dello stile sketchato ed evocativo di Pietro Rotelli dona nuovo smalto a protagonisti e comprimari delle tre avventure. Aggiungiamo anche i registri realizzati da Stefano Farina a completare la qualità dell'edizione. Mi permetto di evidenziare anche il prezzo, 12,90 euro, per invogliare a regalare quest'opera a Natale, anche come invito alla lettura ai più giovani che le storie di Rebecca potranno sicuramente apprezzarle.

**Infine, guardando al futuro: vedremo nuove avventure di Becky? C'è la possibilità di un ritorno al romanzo lungo dopo questo trittico?**

Sono curioso di vedere come l'audience accoglierà questo ritorno, ma spero proprio di sì. Nei miei piani c'è di far riappassionare un pubblico in parte inedito, in parte collaudato, a questo personaggio, trasformando le sue uscite in un appuntamento fisso o quasi di fine anno. Ci saranno, quindi, riproposizioni, ma anche inediti, e non escludo una clamorosa sorpresa per il prossimo futuro.

Intervista all'editore Di Vincenzo e agli autori Calvi, Zamanni e Fortino sui progetti "Il Cronomanante" e "Passione Nera"

# DA LIBRARSI

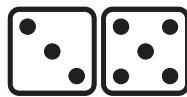
## HORROR E SCI-FI

di Alberto Orsini

**S**otto l'albero di Librarsi Edizioni, il Natale 2025 porta due librogame molto diversi tra loro per ambientazione, tono e immaginario, ma accomunati dalla stessa volontà di sperimentare e di spingere il formato oltre i confini più consueti. Due uscite che fotografano bene l'identità di una casa editrice sempre più attenta alla contaminazione dei generi e alle possibilità espressive del libro interattivo. Da un lato c'è l'horror di "Passione Nera", firmato da Marco Zamanni e Fabrizio Fortino. Un titolo cupo e disturbante, che ha già fatto parlare di sé grazie alla sua edizione limitata in forma di "librocassetta": una proposta editoriale originale andata esaurita in pochissimo tempo e diventata rapidamente oggetto di interesse per lettori e collezionisti.

Dall'altro la fantascienza del "Cronomanante" di Alex Calvi, un'opera che non si limita a raccontare una storia di viaggi nel tempo, ma si inserisce all'interno di un progetto crossmediale più ampio, pensato per dialogare con linguaggi e supporti diversi e offrire al lettore-giocatore un'esperienza stratificata, che va oltre la pagina e oltre la singola partita. Due approcci differenti, dunque, ma ugualmente rappresentativi di un momento di grande vitalità creativa.

In questo speciale di fine anno per Lgl Magazine abbiamo incontrato l'editore Claudio Di Vincenzo e gli autori Alex Calvi, Marco Zamanni e Fabrizio Fortino per raccontare da vicino questi due titoli: la loro genesi, le scelte narrative e ludiche, le sfide affrontate in



fase di progettazione e le caratteristiche che li rendono esperienze peculiari all'interno del panorama librogame contemporaneo. Ma non è tutto. Lo sguardo si allarga, infatti, anche al futuro, con un'anteprima sul 2026 di Librarsi, che si annuncia particolarmente ricco di novità e di progetti ambiziosi. Tra questi spicca l'attesissimo Autolico 3, vero e proprio blockbuster annunciato e capitolo conclusivo della serie Hellas Heroes, chiamato a coronare un percorso editoriale seguito con grande attenzione dal pubblico e a segnare un nuovo traguardo per il catalogo della casa editrice milanese.

## CLAUDIO DI VINCENZO

**Come hai selezionato questo mix di generi per le uscite natalizie?**

Il fatto che siano usciti insieme è semplicemente una coincidenza. Sono due gene-

ri che mi piacciono particolarmente e che nel catalogo Librarsi sono ancora marginali, quindi c'era il desiderio di aggiungere qualche opera a tema. "Il Cronomante" ha avuto una gestazione più lunga, era legato alla metal opera The Chronomaster Project. "Passione Nera", invece, è stato lavorato più velocemente, e si sono così trovati a uscire in accoppiata. Questa casualità ha, però, fatto sì che scegliessi la fiera Stranimondi come evento di lancio.

**Come nasce il progetto "Passione Nera" e cosa ti ha spinto a dare fiducia al duo Fortino-Zamanni?**

L'idea iniziale era di Marco (Zamanni), poi sviluppata e perfezionata con Fabrizio (Fortino). Sono due autori che amo molto sia per la loro creatività che per la loro abilità narrativa, quindi non c'era bisogno di "dare loro fiducia", hanno già tutta la mia stima.

**Sappiamo che l'edizione limitata-variant in formato Vhs è andata a ruba: questo ricorso a formati di pregio potrà sempre più diventare una costante per Librarsi?**

Dipenderà dai progetti. Quando l'opera lo richiede, per esaltarne l'ambientazione, l'atmosfera o l'anima, io sono favorevole a creare edizioni speciali. "Passione Nera", con il suo spirito "90s", si sposava bene con l'idea del formato videocassetta. "Il Cronomante", invece, inaugura una collana, quindi è in edizione normale e segue la linea grafica scelta per la collana SciFi.

**Potrebbe nascere perfino una linea di prodotto ad hoc con altri "libricassetta"?**  
Non voglio che un "esperimento riuscito" diventi una costante solo perché piace. Seguiranno altre edizioni videocassetta solo se lavoreremo su librogame adatti a questo sti-



le. Quindi è presto per rispondere. Per prima cosa dobbiamo fare la ristampa di "Passione Nera", che sarà diversa da quella limited con custodia in plastica. Ma sarà nuova versione limited, quindi appena sarà pronta avvise-remo tutti per non perdere questa seconda tiratura.

**Passiamo ora al "Cronomante", qui il librogioco è solo un tassello di un progetto crossmediale interessantissimo, ce lo presenti?**

Il merito è di Fabio Rancati, che con grande dedizione ha reclutato una serie di artisti internazionali della scena metal per realizzare e interpretare l'opera "The Chronomaster Project - The Android Messiah". Io mi sono limitato a sposare la sua proposta di creare un librogame partendo proprio dalla trama alla base dei testi delle canzoni. Fabio ha chiesto ad Alex Calvi, romanziere e autore di libri per altri editori, di scrivere il librogame. Strada facendo, grazie all'abilità e alla fantasia di Alex, il librogame ha trovato una sua

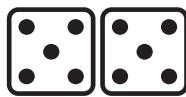
identità e i suoi filoni di trama, diventando un'opera a sé capace di arricchire il progetto crossmediale, senza limitarsi a replicarne i contenuti in forma diversa.

**Che panorama intuisci per il 2026 della letteratura interattiva? Potrebbero essere stati piantati i semi di una nuova rinascita?**

Non voglio sembrare pessimista, ma non vedo fattori capaci di cambiare la situazione editoriale attuale. D'altro canto, non reputo negativa questa fase storica per il nostro settore. Un periodo di assestamento era prevedibile e, per certi versi, opportuno. Detto ciò, ammetto di non essere a conoscenza dei progetti di altri editori: ultimamente mi limito a concentrarmi su ciò che devo portare avanti con Librarsi, quindi potrebbe esserci una rivoluzione imminente e io non ne saprei nulla.

**Quanto a Librarsi, molto gira attorno all'attesissimo ritorno del blockbuster Autolico, cosa doppiamo aspettarci e quando uscirà?**

Librarsi ha tanti progetti importanti in cantiere, alcuni dei quali non ancora annunciati, quindi sono assorbito da tantissimo lavoro e le uscite imminenti sono altre (es. Terre Leggendarie 6). Hellas Heroes è sicuramente una delle serie più amate, quindi il volume 3 è uno dei più attesi. Serve però ancora tempo. L'opera, a quanto ne so, sarà enorme... Monumentale. Al momento è in fase di rifiutitura e ci stanno lavorando i due autori. Appena avrò avuto modo di metterci sopra il naso anche io farò qualche annuncio e poi lo passerò ai collaboratori per il playtest. Sono fiducioso che il risultato non deluderà i fan della serie. Francesco e Mauro sono due garanzie, e se ci hanno impiegato un po' di più è solo un bene per chi potrà giorcarlo.



**Quanto sei soddisfatto, da appassionato prima che da editore, del completamento della saga di Blood Sword?**

Sono molto soddisfatto e un po' dispiaciuto. È una delle serie con cui ho iniziato questa avventura editoriale, quindi concludendola è terminato qualcosa... Ma era giusto così. È stato un viaggio faticoso ma ricco di emozioni.

**Potrebbe mai esistere un Bs 6, reboot o remake che sia?**

Presto per dirlo. Per ora devo concentrarmi sulle altre serie in corso. Se in futuro, parlando con gli autori, emergerà il desiderio di riaprire la saga per un sesto capitolo, allora sarò felice di mettere a disposizione la mia attività per incentivarli e sostenerne la realizzazione.

**Chiudiamo con un altro progetto del cuore per Librarsi, Terre Leggendarie: possiamo attenderci nuove uscite nell'anno che verrà?**

Sì, deve assolutamente uscire il libro 6. È interamente tradotto, testato e quasi tutto impaginato.

Abbiamo già anche la copertina, mostrata in anteprima a novembre. Insomma manca poco e non vedo l'ora di "mandarlo in macchina" per le prime prove di stampa. Ci sono però anche altri progetti legati a Fabled Lands: tempo fa abbiamo rivelato una nuova edizione in lavorazione, graficamente diversa e dal formato più grande. Si tratta di un progetto parallelo che vorrei vedere pronto al più presto. Per questo però non riesco ancora a fare previsioni.

## ALEX CALVI

**Ti puoi presentare come autore ai lettori di Lgl Magazine? Chi sei e cosa dobbiamo sapere di te?**



Ciao a tutti, innanzitutto vorrei ringraziare Lgl Magazine per l'interesse dimostrato nei miei confronti e nei confronti del mio libro. Classe 1980, di Pavia, ho fatto e continuo a fare un po' di cose diverse: designer, grafico, professore di sostegno, giornalista e... scrittore. Fin da piccolo ho avuto una fissa per le storie: sia quelle che vedeo al cinema e in tv o che leggevo nei libri e nei fumetti, che quelle che inventavo io. Perfino i miei giochi con il Lego o con i G.I. Joe non potevano esistere senza una storia dietro che spingesse i personaggi ad agire! È stato naturale, quindi, che, crescendo, quella fissazione per le storie, oltre ad allargarsi ad ancora più libri, librogame, fumetti, comics, manga, serie-tv e videogiochi, mi abbia spinto a mettere nero su bianco tutte le trame che mi frullavano in testa. Nel 2016 ho pubblicato con GeMS - Gruppo editoriale Mauri Spagnol - il mio primo libro: "Il Tessitore di Sogni", uno strano ibrido tra urban-fantasy e romanzo storico, dopo aver vinto il premio lo Scrittore. Nel 2021 ho pubblicato con Piemme Ottone, "Il Primo dei Visconti", un romanzo storico puro ambientato nel 1200. "Il Cronomante" è il primo librogame che ho scritto ed è stata un'esperienza diversa ed estremamente stimolante.

**Qual è il tuo rapporto con i librogame? Ne leggevi da bambino, hai seguito il “Rinascimento” italiano del genere, quali le serie o i volumi preferiti?**

Il mio rapporto con i librogame credo sia quello di un po' tutti quelli che leggevano (tanto) tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio dei Novanta: avevo una collezione quasi completa delle pubblicazioni della EL: fantasy, horror, fantascienza, dinosauri, ninja, gialli, praticamente non faceva differenza. Ai tempi ricordo che adoravo le copertine di Alla Corte di Re Artù, ma che invariabilmente, quando li leggevo, finivo in un qualche cul-de-sac da cui non riuscivo a uscire e che cominciavano a farmi girare su me stesso all'infinito finché, disperato, aprivo il libro a un capitolo a caso e riprendevo da lì! Nonostante questo "problema", però, erano tra quelli che mi piacevano di più. Non ero un grande fan, invece, di Lupo Solitario, nonostante andasse per la maggiore tra tutti i miei conoscenti, perché trovavo le sue storie (soprattutto andando avanti, dalla decima in poi) un po' troppo semplici e lineari. Tra i miei preferiti, forse, i quattro che componevano la serie Sortilegio. Mi è capitato di riprenderli in mano quando ho iniziato a lavorare a "Il Cronomante" e li ho trovati ancora brillanti e pieni di idee. Confesso, tuttavia, che non sempre "giocavo" lealmente: avevo sviluppato una tecnica per utilizzare tutte e dieci le dita per tenere il segno di ogni bivio o scelta che dovevo fare! Riguardo al "Rinascimento" italiano dei librogame, credo di averlo visto nascere e svilupparsi fin da subito, anche se per puro caso. Un anno, a una fiera, mi son ritrovato con il mio piccolo banchetto, in cui cercavo di promuovere "Il Tessitore di Sogni", proprio a fianco di una neonata casa editrice che si era messa in testa di riportare i librogame in Italia: era Edizioni Librarsi. È stato quindi quasi ovvio che, quando si è



sviluppato il progetto del "Cronomante", ho subito pensato di proporlo a loro.

**Sappiamo che "Il Cronomante" fa parte di un progetto complessivo crossmediale, ce ne puoi illustrare le varie componenti?**

In realtà non nasce come un librogame, ma come un concept album del gruppo metal The Chronomaster Project. Fin dalle prime fasi di realizzazione del disco "The Android Messiah", la band ha pensato di svilupparne la storia come un'opera multimediale, cioè declinandola in più formati. Quindi mi hanno contattato e mi hanno proposto di scrivere l'adattamento dell'album sotto forma di romanzo. L'idea mi è piaciuta, ma quando ho saputo che, oltre al libro, stavano lavorando contemporaneamente anche a un gioco da tavolo e a un videogioco, ho rilanciato propnendo di realizzare non un romanzo, ma un librogame, che, a mio avviso, avrebbe permesso di espandere ancora di più l'universo narrativo e la lore. Con mia soddisfazione hanno accettato e a quel punto è iniziato il vero lavoro. Un lavoro che avrebbe dovuto cercare di soddisfare una serie di requisiti: da una parte il librogiochi doveva poter essere letto e fruito dal pubblico che aveva ascoltato il disco (un pubblico che, magari, non



aveva mai preso in mano un volume a bivi); dall'altra doveva rispettare gli altissimi standard di Edizioni Librarsi, abituata a rivolgersi e confrontarsi con un pubblico di appassionati estremamente esigenti.

#### **Quali sono i principali cenni di trama di questo libro interattivo?**

La storia muove i primi passi partendo proprio dal concept album: una misteriosa razza aliena, dotata di armi potentissime, si sta espandendo nell'universo portando morte e distruzione. Un pianeta dopo l'altro, una galassia dopo l'altra, vengono cancellati dall'esistenza. Questi Invasori giungono in prossimità del pianeta di Tau 1: un mondo pacifico, popolato di intelligenze artificiali dediti solo a raccogliere e catalogare informazioni. In difese, queste intelligenze artificiali creano il Cronomante, un androide con una serie di capacità che gli permetteranno di svolgere il compito per cui è nato, ossia scoprire il più possibile su questi Invasori. Chi sono? Da dove vengono? Perché stanno distruggendo tutto ciò che incontrano? Qual è la loro sto-

ria? E dovrà fermarli prima ancora che inizino quel loro cammino di morte.

#### **Come funzionerà il motore di gioco di quest'avventura?**

Deve poter essere letto anche da un pubblico che non ne ha mai preso in mano uno. Per questo può essere giocato a diversi livelli di difficoltà: quello più basso permette di bypassare tutti i quiz e le prove e di leggerlo praticamente solo come un libro a bivi. Diverso, invece, il discorso se si passa ai livelli più difficili. Per le meccaniche di gioco si ispira al suo protagonista, un androide pacifico e disarmato, quindi niente scontri o combattimenti, ma ostacoli da superare usando la logica e un po' di matematica: database da crackare, rotte da calcolare attraverso campi di asteroidi o codici da decriptare per sbloccare porte di accesso. Oltre a questo vi sono i poteri di cui il Cronomante è dotato, che possono offrire, a ogni lettura, dinamiche differenti, e, ovviamente, il salto nel tempo: un'azione che può essere compiuta una e una sola volta durante tutta l'avventura. Il salto può essere fatto dopo 2 capitoli o dopo 300, a totale discrezione del lettore, ma per riuscirci è necessario calcolare il capitolo di destinazione sulla base delle informazioni raccolte sugli Invasori. Sbagliare il salto equivale a morte certa.

#### **Quali sono i tuoi piani futuri in ambito di narrativa interattiva?**

Enormi, elaboratissimi, ma anche molto terreni. Ho in mente diverse cose per dare un possibile seguito al "Cronomante", ma molto dipenderà anche dall'interesse di Edizioni Librarsi e dalla disponibilità della band di lasciarmi eventualmente libero di proseguire una strada diversa da quella dei loro prossimi album. Se riusciremo a calcolare la giusta rotta per non ritrovarci ingoiati da un buco



nero o a passare attraverso una stella (se mi cit.), allora credo proprio che ne vedremo delle belle. In caso contrario, in effetti ho diverse altre idee di cui sto già discutendo con la casa editrice e che hanno canini affilati!

## MARCO ZAMANNI E FABRIZIO FORTINO

**Facciamo un breve compendio della trama di "Passione Nera" per chi ancora non la conosce?**

**Marco Zamanni:** La storia è ambientata nel Nord Italia, durante i primi anni Novanta. Al lettore verrà raccontata direttamente da Tiziana, la protagonista. In qualità di spettatore, ma anche regista, chi legge si troverà a seguire le vicende di quattro ragazze difficili che, dopo un passato problematico, verranno trasferite dal loro vecchio alloggio nel centro storico di Genova fino alle mura di una casa-famiglia in campagna, gestita però da un losco figuro. Questo sarà, ovviamente, soltanto l'incipit di una storia più oscura, che farà sprofondare Tiziana e le sue amiche in un incubo e in una caccia spietata. Insomma, a vederla così potrebbe essere definita la più classica delle trame da film horror di quegli anni... Ma non sarebbe una mia opera se le cose fossero

semplici e lineari come sembrano! Una sola lettura, seppur completa (nel libro non esistono "game over" anticipati) non sarà assolutamente sufficiente a dipanare i segreti nascosti a Villa Certedo; com'è mio gusto personale, al lettore sarà richiesto di setacciare ogni opzione o colmare i vuoti con la propria fantasia, in un omaggio forse più a David Lynch che a Dario Argento, come la copertina potrebbe suggerire.

**Quanto al sistema di gioco, quali sono le principali peculiarità?**

**Zamanni:** I riferimenti ai registi che ho fatto non sono casuali. Per la prima volta ho voluto cimentarmi con un vero e proprio "romanzo interattivo", o un "racconto cinematografico". Qualcuno lo ha definito un "laserdisc gamebook", per l'importanza del tempismo nelle scelte e per via degli input dati dal lettore a una storia che si dipana automaticamente. Per un pubblico abituato ai librogames standard, credo che "Passione Nera" potrà rivelarsi un'esperienza estremamente originale e, forse, perfino straniante. In realtà, come spesso accade, nulla si inventa davvero, e le fonti d'ispirazione di questo volume sono state molteplici: una su tutte il terzo volume della collana Iperlibri, ossia "L.B.", di Pierdomenico Baccalario, che era stato scritto con il medesimo stile, cioè narrazione in prima persona passata e senza un vero e proprio testo extradiegetico (i classici "se vuoi fare questo vai al...") a spezzare il ritmo della lettura. Anche il sistema di "uso oggetti" (o meglio, "elementi") è ispirato agli Iperlibri, seppur molto snellito. Non è stato semplice gestire una struttura simile, ma sono soddisfatto del risultato ottenuto, nondimeno lo ritengo ancora migliorabile e spero di poter pubblicare un altro "laserdisc gamebook" in futuro.



**Diciamoci la verità, chi ha avuto per primo l'idea della librocassetta?**

**Zamanni:** Il merito della splendida edizione speciale (andata esaurita in ventiquattro minuti!) è tutto di Claudio Di Vincenzo. Il mio unico input è stato proporre di allegare alle prime copie vendute in fiera un'audiocassetta con alcuni brani citati nel libro, che ha una colonna sonora dichiaratamente hardcore punk. L'idea voleva essere un omaggio alle compilation tarocche con cui, al liceo, io stesso avevo scoperto quella musica (o meglio, la sua ondata melodica di dieci anni dopo rispetto a Dead Kennedys, Minor Threat e Negazione). Partendo da questa idea, Claudio ha elaborato in completa autonomia il concetto di librocassetta venduto in una autentica custodia, con tanto di poster allegato. Una meraviglia per cui gli saremo sempre grati.

**Com'è nato il duo Zamanni-Fortino?**

**Come vi siete divisi i compiti?**

**Zamanni:** Il duo è nato per necessità, ma, come a volte accade, dietro all'obbligo si è nascosta una vera fortuna. La genesi di "Passione Nera" è stata travagliatissima. Il libro era nato con tutt'altro nome tra il 2019 e il 2020, come Iperlibro vero e proprio, da

pubblicare con il servizio Kdp di Amazon o al massimo su Lgl come Libronostro. Il mio obiettivo, all'epoca, era stato ricreare le atmosfere e il gameplay di videogiochi come "Clock Tower" per Super Famicom (mai uscito in occidente, ma da pochissimo disponibile per tutte le console in una versione remastered!), o il primo "Alone in the Dark", in formato cartaceo. La bozza di storia iniziale conteneva una trama molto più brutale e sanguinaria e anche un discreto numero di momenti fanservice, in puro stile giapponese. Da lì è nata una demo che, tra il 2020 e il 2021, è girata tra vari editori, tra cui Enrico Emiliiani di Ms Edizioni per la loro collana "Horror Business" (citazione dei Misfits, neanche a farlo apposta). Enrico mi ha suggerito di cambiare il tema da un generico horror a un'ambientazione italiana anni Ottanta, con richiami alla scena musicale del periodo, che conosco abbastanza bene. La cosa mi avrebbe permesso di usare come titolo un pezzo dei Nerorgasmo ("Passione Nera", appunto), oltre che mettere varie citazioni musicali, per cui ho accettato di buon grado il suggerimento. Purtroppo non è servito a ottenere l'ok per la pubblicazione ma, passati gli anni, parlando per puro caso con Claudio, ci è venuta l'idea di pubblicare un libro in tiratura ultra-limitata solo per Halloween 2025, per vedere come il pubblico avrebbe reagito. Non avrei, però, avuto modo di pensare in così poco tempo a un titolo ex novo, per cui abbiamo deciso di prendere la demo di "Passione Nera" e di sistemarla al meglio delle possibilità, nonché alla luce della maggiore sensibilità ottenuta invecchiando - dove per "maggiore sensibilità" deve intendersi "la capacità di comprendere che è meglio parlare solo di cose che si conosce, senza toccare argomenti sensibili salvo che si sappia al 100 per cento che non si stanno pestando mer-



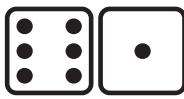
doni per il solo gusto di farlo". E credetemi quando vi dico che la prima bozza di Pn non andava assolutamente in quella direzione, presentando temi come violenza sessuale e domestica, abusi e vendetta femminile visti dall'ottica di una persona che non ha mai vissuto nulla di tutto ciò, ma che li avrebbe trattati unicamente per cercare lo shock facile nel pubblico. Dopo un breve colloquio con Ersilia Rappazzo, che grazie alla sua esperienza come sensitivity reader, oltre che editor, ha confermato tutti i miei sospetti, l'unica soluzione poteva essere cambiare direzione, e magari chiamare a bordo un coautore per velocizzare i tempi. La scelta è ricaduta su Fabrizio, sia per le sue capacità autoriali che per il suo carattere: era il soggetto perfetto per mettere la firma su una storia in cui delle ragazzine vengono torturate senza preoccuparsi troppo delle conseguenze (grazie, Fabri!). Battute a parte, insieme abbiamo cercato un modo per contestualizzare e "giustificare" la violenza nel libro che andasse oltre lo shock facile, mantenendo però l'impianto base della storia per ragioni di velocità. E in tempo record ci siamo riusciti.

**Fortino:** Già da tempo mi stavo dedicando con giusto zelo a fare la corte a Marco. Qualcosa più vicino allo stalking a dirla tutta. Idee, proposte, nelle ore più impensabili e tediose. Non chiedetemi perché, (chi di voi non l'ha mai pensato, in fondo) ma avevo deciso che avrei scritto qualcosa a quattro mani con lui. L'occasione non si era mai presentata prima di quel pomeriggio. Ricevetti a sorpresa un vocale di quaranta minuti che iniziava con un messaggio scritto: "Sto per farti una proposta indecente". Dopo cinque minuti buoni di sconforto e terrore esistenziale, ho premuto play. Ed eccoci qui. Io arrivavo dai romanzi, che sono un mondo molto diverso da quello dei

librigame. Non tanto per il genere in sé, ma per il modo in cui vengono affrontati certi temi. Nei romanzi si ha più libertà nel trattare argomenti duri - violenza, dipendenze, lati scomodi dell'essere umano - perché il protagonista, in quel caso "non sei tu". C'è sempre un personaggio a farti da schermo, e questo ti consente di esplorare territori in cui, nella vita reale, entreresti in punta di piedi, o non entreresti proprio. Nel librogame, invece, quella protezione salta: sei tu a fare certe scelte. La responsabilità è tua e tutto cambia. Forse è stato proprio questo che ha reso la collaborazione con Marco così divertente. Veniamo da due approcci diversi, e quando queste due strade si incontrano succede qualcosa di vivo e pulsante. Trovare un equilibrio tra i nostri stili non è stato immediato, ma Marco ha saputo venirmi incontro molto più di quanto lo abbia fatto io, dandomi lo spazio che la mia scrittura nervosa e visiva richiedeva. Il gioco, ora, è capire dove inizia Zamanni e finisce Fortino.

#### Il binomio potrebbe riproporsi in futuro?

**Zamanni:** È la nostra speranza. Ma se accadrà, vorremmo che fosse sempre per Edizioni Librarsi, e con un'opera simile a "Passione Nera". Stiamo vivendo un momento in cui i librogame si stanno affrancando dal mondo del gioco da tavolo e del gioco di ruolo, che tanto hanno dato alla scena, ma che hanno anche dimostrato quanto sia difficile far convivere questi generi, in realtà tra loro poco conciliabili: i Gdt e i Gdr, dopotutto, trovano la loro maggiore attrattiva nella socialità, ossia proprio un elemento che i librigioco per definizione non hanno; inoltre, l'enorme mole di uscite recenti dichiaratamente puntate ai "gamer" ha fatto il resto, assuefacendo e stufando anche i giocatori più ben disposti nei confronti della letteratura a bivi. Per rag-



giungere un pubblico diverso, come quello a cui ci siamo approcciati alla fiera di Stranimondi, servono opere adatte, che tornino a mettere al centro la narrazione e il coinvolgimento di chi legge nel creare una storia memorabile; e per crearle serve l'aiuto di persone che il mondo della letteratura lo conoscono davvero, come Claudio Di Vincenzo, appunto. Abbiamo potuto fare affidamento su un gruppo di tester d'eccezione (tra i più importanti, devo citare Valerio Azzopardi, Alisher Akhmedov e Luca Fabbian), ma vi basta pensare che una singola, unica modifica suggerita da Claudio è stata più importante per migliorare il libro rispetto a qualunque idea che tutto il team, io compreso, avesse proposto. Non penso di scontentare nessuno quando dico che, tra gli editori con cui ho lavorato finora, gli unici a essere davvero in pieno contatto con la propria utenza sono stati Claudio Di Vincenzo e Dario Leccacorvi, e questo è il motivo per cui, a livello personale, preferirei continuare a pubblicare con loro.

**Fortino:** Non nego che, non appena abbiamo finito di scrivere "Passione Nera", ci siamo messi a discutere di nuove e possibili trame. Bauli interi di possibili trame. Questo è quello che accade quando due cervelli come i nostri collidono. Ne scaturisce una lista infinita di appunti, idee, problemi da risolvere e soluzioni improbabili. Praticamente una supernova cervellotica, ma con l'esigenza di trovare un editore adatto. E questo, vuoi o non vuoi, è un assist bello e buono per Claudio.

#### Quali sono i piani di entrambi per il 2026?

**Zamanni:** La cosa più importante, per me, è far uscire la ristampa di "Passione Nera", a cui stiamo lavorando proprio in questi giorni. Nel frattempo, mi sto occupando della parte gioco di un interessante proget-

to ludico realizzato da Pietro Rotelli, che cuorerà anche una nuova copertina per "Mago Spacca: Detective Privato", la nostra ultima autoproduzione, uscita molto in sordina a dicembre 2023. Non ho altro di ufficiale all'orizzonte, né particolare stimolo a gettarmi nella mischia, per ora. Per chi come me ha esordito commercialmente durante il "botto" dei Lg del 2019 non è facile prendere le misure del mercato odierno, e passare da situazioni in cui si potevano avere vendite e visibilità anche solo... essendoci, al trovarsi, nella migliore delle ipotesi, a sgomitare, uno fra tanti, per le briciole delle briciole di mercato, ossia il poco che resta dopo che i "big" del settore hanno preso il comunque poco che c'è da raccogliere. Intendiamoci: va benissimo che sia andata così, anzi era inevitabile accadesse! Significa che, nonostante la buona volontà, non siamo stati abbastanza bravi da resuscitare un genere che era commercialmente morto vent'anni prima, e dargli nuova vita. L'impresa sarebbe stata improba per chiunque, figuriamoci per dei "dopolavoristi" come noi; ma forse abbiamo gettato un po' di basi affinché qualcun altro (ad esempio la EL e il "nostro" grandissimo Mauro Longo, chissà!) in futuro possa riuscire dove noi abbiamo fallito.

**Fortino:** "Demoniche presenze" e "Passione Nera" hanno definito il genere che vorrei esplorare per i prossimi lavori. Non so se sarà un librogame o un nuovo romanzo, ma l'horror psicologico mi è entrato sottopelle e ci ha deposto le uova. Non sarà facile uscirne con le ossa tutte intere, ma questa è la strada che voglio percorrere. Il fantasy - con tutte le sue sfumature e contaminazioni - rimarrà sempre nel mio cuore, ma a pompare il sangue, almeno per ora, saranno le storie di narrativa dell'orrore psicologico e del soprannaturale. 

Il nuovo librogame di Antonio Costantini ti chiama all'avventura su Infinitoceano.

# L'ASCESA DI CAPITAN KIDD

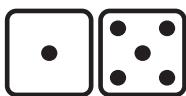
di Francesco Di Lazzaro

**T**ra le onde di un mondo quasi interamente sommerso, dove navi di legno solcano l'Infinitoceano, sta per nascere una leggenda. È in arrivo Capitan Kidd, il nuovo librogame che promette di mescolare l'epica piratesca con elementi fantastici e scelte cruciali, catapultando il lettore-giocatore nei panni di un giovane ribelle con un destino di fuoco.

## UN'AVVENTURA TRA ELETTI ED EMARGINATI

In questo scenario marittimo, tu sei un Vincolato, temuto dalla gente perché legato al fuoco, un potere che ti rende un emarginato tra gli emarginati. La tua ambizione di diventare un pirata sta per realizzarsi nel modo più tragico: un tuo errore ha portato all'ar-





## Gameplay: Tre Modalità per Ogni Gusto

Il librogame presenta un regolamento corposo (8 pagine), che viene gestito attraverso tre diverse modalità di gioco per adattarsi a ogni tipo di lettore:

**Modalità Classica:** Prevede l'uso di 5 dadi a 6 facce per poi scegliere quali mosse usare, bilanciando storia e combattimento.

**Combattimento con un Amico:** Utilizza sempre i 5 dadi, ma uno dei giocatori interpreta i nemici, trasformando il librogame in un'esperienza di duello interattivo.

**God Mode:** Per coloro che desiderano concentrarsi esclusivamente sulla trama, questa modalità permette di ignorare i combattimenti.

Il tuo alter ego avrà solo due statistiche da tenere d'occhio: **SALUTE** e **AURA**, dove quest'ultima è fondamentale per gli attacchi magici. Importanti saranno le **MOSSE** conosciute da Kiran Kidd. Alcune le conoscerà fin dall'inizio, altre avrà la possibilità di impararle nel corso dell'avventura. L'esperienza di gioco è poi arricchita da codici, oggetti e missioni.

## Dettagli dell'Edizione

L'opera è stata curata da un team di professionisti, garantendo una pubblicazione di alto livello:

Testi: **Antonio Costantini**

Copertina e Illustrazioni: **Axi**

Progetto Grafico: **Gianluca Devoto**

Formato: **Brossurata con bandelle, 14,8x21 cm**

Pagine: **250**

Prezzo: **14,90 €**

resto della tua unica amica, Sandin, da parte dell'Oltremarina (forse in combutta con i temibili Pirati Oscuri). La sua vita dipende ora dalle tue scelte.

Il tuo viaggio sarà un'ascesa che ti porterà ad attraversare mari sconfinati, a guadagnare il rispetto della ciurma e a forgiare la tua leggenda. Sarai abbastanza coraggioso da prendere in mano il tuo destino e diventare il



leggendario Capitan Kidd?

Con un editorial staff che include figure come Carlotta Morelli (Editorial Manager), Cristina Calvagno (Visual Designer Strategist) e Sara Proietti (Publishing Layout Coordinator), Capitan Kidd si annuncia come un titolo incredibilmente interessante per gli amanti della narrativa interattiva.

## INTERVISTA ESCLUSIVA: **ANTONIO COSTANTINI** **CI SVELA CAPITAN KIDD**

Abbiamo avuto il piacere di intervistare Antonio Costantini, vecchio amico di LGL e autore di Capitan Kidd, per approfondire la genesi di questo ambizioso progetto.

**Buongiorno Antonio e benvenuto. Capitan Kidd mi sembra diverso dalla maggior parte dei tuoi precedenti librogame: quali elementi prendono ispirazione dalle opere che hai già scritto e quali sono effettivamente del tutto innovativi?**

Grazie, è sempre un piacere tornare su que-

ste pagine! Hai centrato uno dei punti focali di quest'opera: la rottura, rispetto alle altre mie opere, del game design dedicato al combattimento. Nel resto della mia produzione l'ho distillato per renderlo immediato e fluido nel flusso della narrazione. Ma qui volevo fare un battle shonen, dove i combattimenti sono parte integrante della narrazione stessa. Mi serviva quindi una meccanica tattica, dove il lettore potesse scegliere quali mosse eseguire. Al contempo, doveva comunque essere semplice e immediato. Per questo ho scelto il "piazzamento di dadi", meccanismo perfetto che permette al lettore di fare le proprie scelte anche durante il combattimento e non solo durante la storia. Il protagonista è Kiran Kidd, un ragazzo che si muove fra le pieghe della società. Trovo questo tipo di personaggi molto interessanti e mi piace lavorare con loro. Hanno un potenziale di crescita enorme, non solo come poteri in gioco, ma anche come personalità. Ed è a questa crescita che il lettore si affeziona, perché sono proprio le sue scelte a far crescere il personaggio.

**Capitan Kidd si svolge su "Infinitoceano", un mondo quasi interamente sommerso. Come è nata l'idea di questo setting piratesco con un tocco fantasy, dato il legame del protagonista con il fuoco?**

È dal primo Monkey Island che voglio scrivere storie di pirati, dovevo solo attendere il momento giusto per la storia giusta. Quindi, i pirati ci sono stati dall'inizio dell'idea (anzi, anche da prima!) e quando si pensa a loro, due cose vengono in mente: galeoni e isole del tesoro. Su questi elementi fondanti ho creato Infinitoceano. Ovviamente non tutte le isole hanno tesori, ma il fatto di avere navi di legno come principale mezzo di trasporto ha permesso di rendere il protagonista ancora più emarginato del (mio) solito. Da lì a dargli



il potere del fuoco è stato facile: chi mai vorrebbe a bordo qualcuno che può incendiare la nave su cui viaggi con un gesto? La vita non è facile per Kiran e proprio per questo avrà modo di fare cose ancora più grandi.

**Il protagonista è un "Vincolato, legato al fuoco", temuto dalla gente. Quanto è centrale questo tema dell'emarginazione nella storia che hai voluto raccontare?**

Kiran è un diverso, Sandin è una diversa. La gente li evita, ma quando hanno bisogno dei loro poteri, ne approfittano di nascosto. Quando la società ti emargina sta a te trovare il giusto posto nel mondo. E quando nessuno ti fa spazio, l'unico modo che hai per non soccombere è fartelo da solo. Questo è il tema legato all'emarginazione che porto avanti in questo libro.



**Il regolamento è descritto come “abbastanza corposo” (8 pagine). Che sfida rappresenta bilanciare un gameplay profondo con l'immediatezza tipica del librogame?**

Una bella sfida, di quelle che rendono lo scrivere librogame così interessante. Perché non devi solo ideare una buona storia, non puoi limitarti a scrivere bei testi, ma devi anche creare un regolamento che sia adatto e semplice da gestire per un singolo giocatore. In più, qui il combattimento dev'essere anche stratificato. Volevo duelli diversi, nemici che agissero secondo la propria indole, ognuno che prediligesse mosse diverse. Volevo poter fare combattimenti più veloci per i nemici meno importanti e al

contempo mi serviva che i duelli principali fossero più intensi per avere quell'enfasi tipica dei battle shonen.

A tutto questo ci sono arrivando un po' come faccio sempre: parto da qualcosa il più possibile completo e poi levo, tolgo e piallo. Al termine di queste operazioni rimane l'osatura di quanto c'era all'inizio. Ed è proprio questa sintesi che si godrà il lettore.

**L'uso dei 5 dadi a 6 facce (5d6) è significativo. C'è una ragione specifica dietro questa scelta o meccanica di gioco che ne deriva?**

Una volta individuata la meccanica “piazzamento dadi”, ho cominciato provando con cinque dadi a sei facce (i più comuni) come nello Yahtzee, gioco che adoro da sempre. Ho calcolato le probabilità per bilanciare le mosse e il playtest ha dato responsi positivi, così il numero è rimasto quello.

**Si parla di “numerosi combattimenti”. Ci si deve aspettare un'opera molto orientata all'azione o c'è spazio anche per l'esplorazione e gli enigmi?**

Accipicchia, sembra ce ne sia a ogni paragrafo! No, in realtà non è così. Ce n'è il giusto numero per godersi la parte a loro dedicata senza però togliere spazio alla storia. Infatti, non è tanto il numero a farla da padrone, ma la centralità degli stessi nella trama. Soprattutto quelli con i level boss e il final boss.

Siamo in una storia di pirati, quindi spazio all'avventura! Ci saranno mari da solcare e isole da esplorare. Ma anche amicizie da stringere e rapporti da saldare. Perché anche un equipaggio di feroci pirati è fatto di persone con i pregi e difetti, punti forti ma anche debolezze e timori. Così il classico uncino al posto della mano può nascondere una storia molto profonda (ops, spoiler!).

**La copertina e le illustrazioni sono a cura di Axi. Com'è stata la collaborazione per visualizzare questo particolare mondo?**

Axi ha fatto uno splendido lavoro. È partita dai riferimenti grafici e le indicazioni che le ho dato, tirando fuori qualcosa di incredibile, non solo a livello di disegni, ma anche di mood. Pur se non abbiamo collaborato direttamente, è emersa una grande sintonia. E questo non solo perché ama questo genere d'ambientazione, ma anche perché è molto, molto brava.

Quando ho visto la copertina è stato un colpo di fulmine, me ne sono innamorato al volo! Le illustrazioni interne hanno dato vita alla storia in maniera impeccabile, anche nelle piccole scene di vita quotidiana. Prendete la prima illustrazione, quella che presenta il protagonista e la sua amica. L'ha resa una perfetta scena di slice of life. Impossibile non affezionarsi subito a quei ragazzini!

**L'edizione è una brossurata con bandelle di 250 pagine. Quanto è stata importante la cura per il dettaglio nella realizzazione fisica del libro?**

La parte di packaging l'ha seguita tutta la Tora, io mi sono limitato a smascellarmi in un WOW WOW WOW quando l'ho avuto in mano per la prima volta. Perché è un'edizione bellissima!

**Hai un messaggio o un invito speciale per i lettori che si accingono a prendere in mano il loro destino con Capitan Kidd?**

Preparatevi a vivere al ritmo dell'avventura, a sentire il vento tra i capelli e la salsedine nell'aria. State attenti a non scottarvi e non abbiate paura se vi capiterà di mordere la polvere, l'importante è rialzarsi!

**A parte Capitan Kidd, hai altri progetti di narrativa interattiva in cantiere o in**

**programma per il futuro? So che Gianluca Devoto ti ha già coinvolto in un altro progetto...**

Accipicchia, sei quasi più informato di me! Comunque, sì! La collaborazione con Tora si arricchirà di altri progetti! È un editore bello frizzante con tante idee e la capacità di produrre ottimi prodotti. È un piacere essere saliti a bordo.

Per quanto riguarda altri progetti, quest'anno con la mia indagine medievale "Rimetti a noi i nostri debiti" pubblicata nella serie Mini Crimes sono uscito dal solco dei librogame e mi sono trovato bene. Diciamo che è un campo che voglio continuare a esplorare!

Ma ora debbo salutarti perché devo finire di scrivere proprio un librogame. Non posso ancora dire molto, se non che il periodo in cui è ambientato è a me congeniale. Il prossimo anno preparatevi all'uscita di una grande serie scritta da grandi autori (e anche da me ovviamente)! Arrr!!!





Distopia, fantascienza e guerriglia aliena nel mondo di ferma-morte

# IL NUOVO LG DI DAVIDE TOCCAFONDI

di Aldo Rovagnati

**S**ulle pagine di LGL Magazine torna a trovarci un'apprezzata penna del panorama interattivo nostrano, quel Davide Toccafondi già all'attivo con diversi librogame pubblicati per Tora Edizioni, qui però nell'inedita veste di self made publisher.

Per il suo ultimo lavoro, Ferma-Morte (292 pagine, 420 paragrafi) il prolifico Da vide ha difatti optato per l'autopubblicazione, su piattaforma e canale ancora in fase di definizione, in collaborazione con i talentuosi Sofia De Rosa (illustrazioni interni e cover edizione variant) e Mattia Simone (copertina dell'edizione standard). Andiamo quindi a scoprire in-sieme a Toccafondi i perché di questa scelta, oltre ovviamente a svelare una panorami-ca sul suo ultimo lavoro in uscita prevista il 21 dicembre 2025.

**Ciao Davide, grazie per essere tornato sulle nostre pagine. La classica domanda di apertura: di cosa parla Ferma-Morte? Raccontaci un po' il tema e la trama di questa tua nuova avventura.**

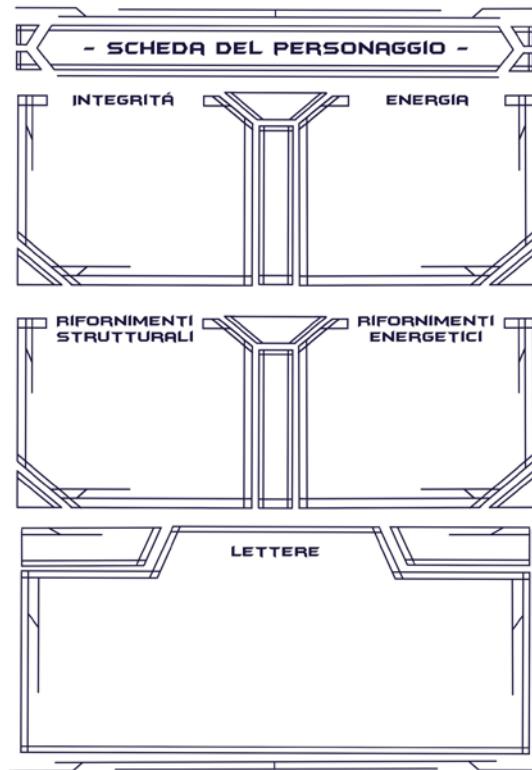
In Ferma-Morte ci spostiamo nel prossimo futuro del 2100. L'umanità è divisa e si sono combattute molte sanguinarie guerre per procura (il che purtroppo non è molto fantascienza), che hanno portato all'egemonia in battaglia delle armature tattiche potenziate. In questo clima la città di Augustine viene inghiottita da una breccia dimensionale. Appare subito evidente che dietro ci sono dei feroci alieni. A causa di picchi di energia, solo poca materia per volta può attraversare la breccia, perciò viene inviato un singolo soldato (o soldatessa) in armatura tattica po-



tenziata per salvare gli ostaggi e capire che sta succedendo. Quel soldato o soldatesca siamo noi... ma le cose al di là della barriera non sono come sembrano!

**Seconda domanda che facciamo sempre in occasione dell'uscita di nuove opere a bivi: il libro com'è strutturato a livello di regolamento? Che criteri hai adottato per la scelta della struttura di gioco?**

Abbiamo 12 punti Integrità e 12 punti Energia. Perdiamo Integrità per scelte sbagliate in combattimento. Spendiamo Energia per usare i sistemi dell'armatura, come le piastre di camuffamento o i dispositivi di hacking. Possiamo recuperare Integrità ed Energia con dei rifornimenti sparsi in giro. I combattimenti sono del tutto basati sulle pure scelte, per renderli rapidi, concitati e tattici. Arrivare al regolamento è stata una bella gatta da pelare. Ciò che mi ha sbloccato è stata la lettura di *Ghasts'n Gremlins* di Francesco Di Lazzaro, che mi ha fatto optare per i combattimenti di pure scelte.



**Quali sono state le ispirazioni, interattive ma anche al di fuori del mondo della narrativa a bivi, che ti hanno guidato nella creazione del librogame?**

Le ispirazioni librogiochistiche principali (perché ce ne sono sempre tantissime) sono state il sopracitato *Ghasts'n Gremlins*, *Progenie Oscura* di Matteo Poropat per atmosfera e tipo di fantascienza e *In Cerca di Angelica* di Andrea Angiolino per il movimento su mappa. Le ispirazioni non librogiochistiche principali sono state *Patchwork World* (rpg di Aaron King da cui ho mutuato il concetto della Principessa Senza Cuore), *Warhammer 40.000* (i nemici prendono ispirazione da Drukhari e Necron), *Doom Eternal* (volevo riprodurre quel tipo di combattimento frenetico ma tattico) e *Half Life 2* (per l'atmosfera oppressiva di città e alieni).

**Ferma-Morte affronta tematiche e situazioni più 'adulte' e anche più crude rispetto ai tuoi precedenti lavori, indirizzati perlopiù a un pubblico molto**



**giovane. Come mai questo cambio di paradigma? Come ti sei trovato a operare questo passaggio?**

Mi sono sempre sentito un autore che spazia tra i generi. Il passaggio perciò è stato fluido. Per la Tora scrivo principalmente fiabe o librogiochi per giovani e ne sono molto lieto, ma le mie ispirazioni principali sono tutte adulte (a parte Kiki Consegne a Domicilio). Autopubblicare mi permette di spaziare. Ferma-Morte è una storia che, per il suo tema, sentivo profondamente di voler raccontare.

**Il libro è interamente scritto in genere neutro. Quali sono le difficoltà di scrittura che hai riscontrato e che soluzioni hai messo in atto per non cadere in errore?**

All'inizio avevo optato per il femminile sovraesteso, più palatabile e meno comune del maschile sovraesteso, in quanto il protagonista si chiama Fiamma Silente. Ma poi ho cambiato in corsa per dare la massima inclusività. La fantascienza militare è un genere tipicamente maschile che sprizza testosterone, ma non per questo, dove ce n'è la plausibilità come per un soldato addestrato,

deve privare della possibilità di impersonare una donna. Non ho riscontrato particolari difficoltà, ho dovuto solo fare attenzione ogni volta che mi scappava una declinazione in un senso o in un altro, a inventarmi un'alternativa neutra. La cosa incredibile, che non mi aspettavo, è che le alternative neutre mi sono venute subito in mente, non ho fatto fatica per trovarle.

**Ferma-Morte uscirà in autopubblicazione: ci spieghi i motivi di questa scelta?**

Risposta del Davide-oscuro: è un prodotto di difficile collocazione editoriale. La fantascienza è un genere delicato e anche le case editrici che lo pubblicano, e non sono tutte, potrebbero non trovare collocazione per una fantascienza di questo tipo. Al momento della progettazione, non rientrava nel catalogo di alcuna.

Risposta del Davide-luminoso: volevo avere pieno controllo creativo. Avevo già in mente gli artisti a cui affidarmi, in cui riponevo piena fiducia che potessero realizzare il miglior lavoro possibile, e non volevo censure o editing su tema, trama o elementi più horror.



**Vista la tua esperienza, cosa cambia e che problemi deve affrontare un autore nel passaggio da una pubblicazione editoriale a un'autoproduzione? È un percorso che ti senti di consigliare a scrittori in erba che faticano a trovare un editore, oppure ritieni che non sia per tutti?**

Autopubblicare adesso è facilissimo. Richiede solo di affidarsi a un buon editor, a dei buoni illustratori e copertinisti e un minimo di competenze di impaginazione del testo e della copertina. Tutte cose che possono essere esternalizzate per un prezzo ancora abbordabile (al limite, si può fare a meno delle illustrazioni interne).

È un percorso che sì, sento di consigliare caldamente agli scrittori che non riescono a trovare un editore. Nelle parole di De André: “Continuerai a farti scegliere, o finalmente sceglierai?” Anch’io l’avrei fatto se non mi avesse trovato la Tora, ma mi mancava il coraggio. Probabilmente l’avrei trovato. Quindi con questo appello spero di farlo trovare a chi ne ha bisogno. Un editore ti può dare tanto, ma anche se non lo trovi la tua storia potrebbe comunque essere buona abbastan-

za: molte cose per un editore dipendono dal catalogo. Lo studio e la pratica valgono per tutti per realizzare un prodotto valido, quindi devi lavorare con un editore come senza. Ma un’autopubblicazione professionale potrebbe fare un’impressione positiva su un editore: dimostra che sei stato in grado di finire una storia e anche pubblicarla.

Solo, mi sento di dire che se volete autopubblicare, l’asticella si è alzata e il prodotto non può più apparire amatoriale: deve poter rivelare per trama, meccaniche, editing, copertina, illustrazioni con i prodotti pubblicati. Devono essere altri i motivi per cui la storia è autopubblicata invece che edita, non perché non è buona abbastanza. Consiglio di mettere cura in particolare nella copertina, ecco su quella si deve badare ancora meno a spese!

**Le immagini del librogiooco sono opera di una illustratrice talentuosa e dallo stile particolare, Sofia De Rosa. Se non avessi trovato lei e nessun altro artista disponibile, per l’apparato grafico avresti considerato la possibilità di dare uno sguardo all’intelligenza artificiale? Come**



### **ti poni su questo tema spinoso e delicato?**

Se proprio non avessi trovato nessuno, allora piuttosto che lasciare la copertina bianca avrei usato l'IA. Ma il punto è: in tutto il mondo, possibile che non avrei trovato proprio nessuno a un prezzo che rientrava nel mio budget per occuparsi dell'arte? Una ricerca approfondita su Instagram poteva farmeli trovare anche se non avessi conosciuto personalmente Sofia dai tempi dell'Accademia TheSign. L'IA è una questione di scelta.

Mi sono convinto che con l'IA, se uno sa quello che fa con essa, puoi ottenere dei risultati sufficienti. Ma io non volevo dei risultati mediocri, volevo degli ottimi risultati e che avessero una distinta impronta umana. Il tocco mistico di Sofia De Rosa e da hard scifi di Mattia Simone per la copertina non hanno deluso. Loro hanno realizzato risultati che una IA, per adesso e credo mai, non poteva raggiungere.

Personalmente non voglio usare l'IA per l'arte. Con gli esseri umani si ottengono risultati migliori, c'è ancora punto di vista, professionalità, anima, e se tengo alla mia opera, per-

ché non dovrei fare anche dei sacrifici pur di permettermi di renderla non sufficiente, ma eccellente? Inoltre, c'è il problema etico che l'IA è addestrata con l'arte di esseri umani non volontari. Usarla per l'arte sarebbe come appropriarsi del loro lavoro.

Credo che l'IA migliorerà sempre più, diventando in grado di sostituirsi a sempre più artisti. Ma gli artisti che rendono un lavoro eccellente continueranno a superare l'IA, quindi chi vuole un risultato eccellente non si rivolgerà ad essa.

**Dopo una domanda abbastanza cattivella, torniamo a un classico quesito onnipresente nelle nostre interviste: quali sono i tuoi futuri progetti letterari interattivi, e se ve ne sono anche non a bivi?**

Ho solo progetti di narrativa interattiva in cantiere... ma quanti ne ho! Ho contato 12 libri di futura pubblicazione (e scrittura!) con Tora Edizioni e altri 2 autopubblicati! E la lista nel frattempo potrebbe tranquillamente allungarsi. Prego il Signore che mi dia sem-



pre la forza di scrivere! Al contempo, sono grato di avere sempre qualcosa da scrivere. Come dicono gli anglofoni, ho il lavoro già tagliato per me.

Due di queste opere di successiva pubblicazione per la Tora Edizioni sono Cappuccetto Rosso e Robin Hood, per la collana delle fiabe. In Cappuccetto Rosso ci addentriamo nel bosco misterioso, pieno di pericoli e animali parlanti... ma stavolta il lupo è un compagno, non un nemico. Ma sarà anche un alleato? In Robin Hood interpreteremo il successore del malandrino di Sherwood (ragazzo o ragazza) per far fronte a una minaccia soprannaturale che ha il suo nucleo proprio nella nostra foresta incantata!

Robin Hood in particolare lo sto scrivendo con un personaggio d'eccezione del libro-gioco italiano... vi lascio indovinare chi!

**Ormai è Natale, siamo tutti più buoni e soprattutto è tempo di regali! Prima della chiusura dell'intervista, togli i panni di Davide Toccafondi, indossa il costume di Babbo Giorgio-Mastrota-a-bivi e convinci i**

**nostri lettori a comprare Ferma-Morte e a impacchettarlo sotto l'albero!**

Il pitch di fantascienza militare che ho fatto all'inizio dovrebbe essere sufficiente per risvegliare gli interessati. Eviterò di tediare con aggettivi come "avventura avvincente e al cardiopalma" per invece dare dei motivi per cui NON acquistare Ferma-Morte.

A Natale siamo tutti più buoni e il tema di Ferma-Morte parla di perdono e di amore per i nemici. Nello specifico, ciò che ho cercato di trasmettere attraverso l'esperienza di una storia è che solo dimostrando amore, in particolare dove è più difficile, cioè per i nemici, si è in grado di perdonarsi e venire perdonati per i propri errori passati. Perché il protagonista di Ferma-Morte è una persona che ha commesso errori e all'inizio della storia si sente ferita, come tanti di noi, oppressi dal nostro passato. Per questo in Ferma-Morte c'è una figura cristica e dunque quale modo migliore di celebrare la nascita di Gesù che vivere l'avventura di un personaggio che torna a vivere il suo insegnamento immortale!