

librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XXI
(214)
gennaio
2026



ARRIVA IL SECONDO CAPITOLO DE IL SENTIERO OSCURO DI BIGIO

ANCORA TORA EDIZIONI!!



I MESI DELLE AUTOPRODUZIONI
L'Eredità di Bellerofonte e Gli Orrori di Kwart

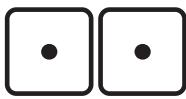
LE INTERVISTE CON I PROTAGONISTI
Cecchi, Grosso e Donati sulle nostre pagine

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Presentiamo l'ultima novità a bivi dell'editore romano

UN NUOVO INTERATTIVO PER TORA

di Aldo Rovagnati

In questo ultimo periodo la Tora Edizioni di Gianluca Devoto è stata sicuramente una delle case editrici più attive in ambito interattivo. Basti ricordare L'Esercito delle Ombre di Longo-Doziere-Calvagno, la trilogia di Sangue e Ossa o i lavori del prolifico Davide Toccafondi per darci un'idea di quanto l'editore laziale stia sempre più puntando sui nostri amati librogame. Ed è in tale contesto, appunto, che si inserisce l'ultimo nato, Il Sentiero Oscuro di Luigi 'Bigio' Cecchi (edizione brossurata con bandelle, 250 pagine per 120 paragrafi, prezzo di vendita 18.00€): andiamo a scoprirllo insieme allo stesso autore Bigio e al patron di Tora, Gianluca Devoto.

Buongiorno Bigio e Gianluca, innanzitutto

grazie per la disponibilità. Iniziamo subito con una domanda classica: di cosa parla Il Sentiero Oscuro?

Bigio e Gianluca: Siamo nel XVI secolo, anche se non sappiamo quanto questo periodo storico sia contaminato da elementi fantasy. Il protagonista della storia, nonché il personaggio che il lettore andrà ad interpretare, è un cavaliere che viene richiamato al cospetto del proprio Vescovo-Conte per compiere un'impresa da poco, almeno sulla carta: si tratta di accompagnare una fanciulla davanti alla Santa Inquisizione, perché i contadini della zona dicono che sia una strega. Tutto questo viene narrato praticamente nel primo paragrafo, quindi finora nessuno spoiler: il racconto vero e proprio è quello del viaggio

che seguirà, dalla rocca vescovile fino alla cattedrale dove saranno presenti i giudici dell'inquisizione, perché si tratta di una distanza pari a sette giorni di cammino (solo il cavaliere ha un cavallo, infatti), e nel frattempo può succedere di tutto...

Quali sono gli aspetti regolamentari dell'opera?

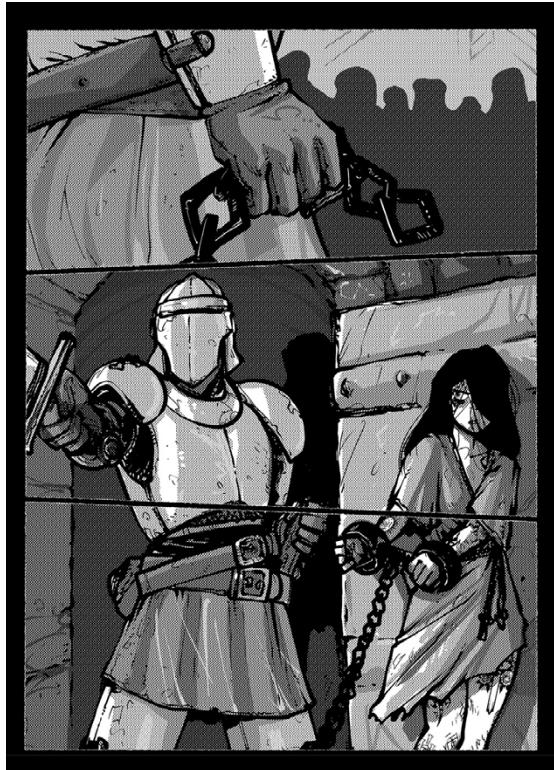
Bigio: Le regole sono esili, quasi inesistenti: detesto iniziare a leggere qualcosa e trovarmi di fronte a pagine e pagine di regolamenti. Il Sentiero Oscuro si "spiega" mentre lo si legge, le pochissime regole sono raccontate nei primi paragrafi man mano che le si incontra. C'è un sistema che tiene nota del cammino interiore del cavaliere lungo tre sentieri: la fede, il misticismo e la disciplina; e poi c'è l'elenco dei personaggi con i quali si possono stringere relazioni più o meno forti, che vanno annotate man mano che i legami si intrecciano e si sciolgono, creando amicizie e amori (o rivalità e odio). Tutto qui, nessun'altra regola. È un volume perfetto per chi non ha mai letto niente del genere, mentre sono certo che i giocatori più esperti di librogame saranno troppo impegnati a capire come attirare le simpatie di un personaggio o di un altro per preoccuparsi del fatto che non ci sono tiri di dado né prove di caratteristica.

Il Sentiero Oscuro viene definito un game-novel: potete specificarci nel dettaglio cosa si intende?

Bigio: Sono molto orgoglioso di questo termine, che abbiamo preferito rispetto ad altri già abbondantemente usati per definire questo media, a metà tra un libro e un gioco. Lo spiego volentieri. Dal punto di vista della narrazione, Il Sentiero Oscuro fa a meno di descrizioni sovrabbondanti e paragrafi descrittivi, in quanto l'intera opera è costellata



di numerosissime illustrazioni a tutta pagina, quelle che di norma, in un volume del genere, sono una decina al massimo. In questo libro ci sono quasi cento illustrazioni, in pratica ogni paragrafo che supera in lunghezza la mezza pagina ha una illustrazione a fronte, e il volume è impaginato in modo da dare importanza a questi disegni (in genere il paragrafo è a destra e l'illustrazione nella pagina subito precedente). Questo tipo di narrazione è tipica delle light-novel asiatiche, che di solito sono caratterizzate da prosa molto semplice e illustrazioni abbondantissime. Il Sentiero Oscuro quindi è appunto una light-novel che però è anche game. In aggiunta, sono presenti romance e interazioni emotive con i personaggi che sono meccanismi che troviamo spesso in un altro tipo di media asiatico, le visual-novel. Volendo fare una crasi tra "light-novel", "visual-novel" e "librogame" mi è venuto in mente il termine game-novel, e l'ho trovato appropriato.



Che target di pubblico vi aspettate di raggiungere con questo lavoro (ragazzini, adulti, amanti del fantasy, etc. etc.) e perché?

Bigio: Generalizzando direi che non è destinato a un pubblico di "ragazzi". Ci sono temi come fede e corruzione, violenza sia fisica che verbale, scene scabrose e altre che potrebbero essere considerate oscene o comunque non adatte ai giovanissimi... Mi viene in mente quando tutti i briganti fanno il bagno nudi nel lago, ad esempio, ma anche la strega che da subito insulta pesantemente il cavaliere con epitetti che sarebbe meglio che un ragazzino non leggesse. Inoltre il libro esplora temi come la scelta di fede, il peccato, la tentazione, il dovere morale e altri valori del genere che, naturalmente, sono più chiari se il lettore è un adulto e sa di cosa stiamo parlando. Decisamente non è una favola per bambini.

Il Sentiero Oscuro si svilupperà su tre volumi, di cui il primo appunto già uscito:

potete raccontarci a grandi linee, senza spoiler ovviamente, cosa tratteranno i due libri successivi?

Bigio e Gianluca: Arriveranno altri personaggi con i quali il cavaliere e la strega saranno costretti a interagire, e ognuno di questi metterà alla prova il cavaliere dal punto di vista dei suoi valori. Nel secondo volume il viaggio proseguirà e bisognerà decidere chi è un buon compagno di viaggio e chi avremmo fatto meglio a lasciare indietro. Nel terzo volume le decisioni riguarderanno la fede e la missione del cavaliere, e dovranno essere definitive.

A livello di game design, i prossimi due episodi ricalcheranno quanto sviluppato nel primo libro, oppure verranno introdotte alcune novità o differenze?

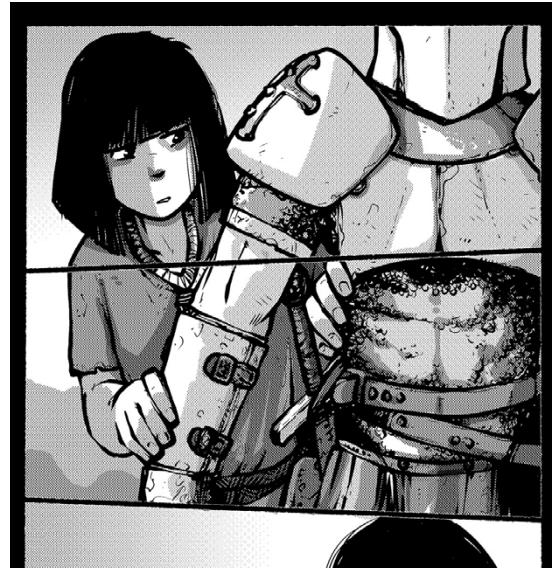
Bigio: Meccanicamente non sento il bisogno di introdurre nuove regole e credo che non lo farò: mi interessa far riflettere il lettore e per farlo mi basta il meccanismo delle scelte e quanto ho già impostato nel primo libro. L'ambientazione è ambigua dal punto di vista del tema del soprannaturale, perché si può pensare che la storia sia ambientata in una sorta di basso medioevo storicamente credibile, oppure si può pensare che esistano streghe, lupi mannari, angeli e demoni come in un racconto fantasy. Il libro cerca di non dare troppe risposte e di lasciare il lettore libero di dire: questo credo che esista, questo invece no. Nel frattempo però c'è una strega va verso il patibolo! Prima della fine del viaggio sarà quindi importante chiedersi: esistono le streghe? Esiste una divinità salvatrice? Si può credere che esista un salvatore divino e non credere ai licantropi? Posso assicurarvi che nel libro non ci sarà nessuna risposta a queste domande, perché è questo il bello di leggere una game-novel: le scelte spettano al lettore.

Tora Edizioni ha da poco lanciato una collaborazione con Aristea per il lancio su mercati esteri di *Hong Kong Hustle* (opera pubblicata dalla casa editrice piemontese): anche per i lavori Tora, come questo *Sentiero Oscuro* o altri, è prevista in futuro l'esportazione verso altri lidi commerciali? Pensi che il panorama interattivo straniero sia maturo per recepire positivamente i prodotti italici a bivi?

Gianluca: Esatto, sia *Il Sentiero Oscuro* che molti dei titoli Tora passati e futuri verranno proposti sul mercato estero. Per realizzare questo progetto utilizzeremo due vie diverse, ma non in contrasto: la vendita diretta, attraverso siti web e campagne di crowdfunding, e la partnership con altri editori, sia con finalità di localizzazione, sia di espansione del singolo progetto.

Per quanto riguarda il panorama straniero, ho un'idea sul mercato americano ed una su quello europeo. Il primo ha un grosso bacino di potenziale utenza, diviso in due grandi categorie: il fruttore ed il collezionista. L'idea, con i prodotti che porteremo all'estero a partire da *Hong Kong Hustle*, è accontentare entrambi: prodotto digitale, prodotto cartaceo in cui con libro e matita hai comunque l'esperienza completa, prodotto deluxe con edizioni limitate e contenuti extra.

Il mercato europeo pensiamo invece di svilupparlo con vere e proprie partnership, invitando gli altri editori a partecipare attivamente al processo di diffusione dei prodotti. Che siano nuovi artwork, spin-off delle nostre serie o edizioni speciali legate a un evento



locale, già da principio siamo completamente a disposizione.

Quali sono, nel breve periodo, i prossimi progetti di Tora Edizioni, sia a bivi che eventualmente non interattivi?

Gianluca: Mi concentrerò principalmente sulla narrativa interattiva, che al momento rappresenta uno dei cardini del nostro piano editoriale. Sono previste tantissime novità tra Maggio e Ottobre, con momenti specifici per ogni settore, spesso legati a manifestazioni di settore.

Lanceremo una nuova linea di gamebook al Salone del Libro, porteremo alcune opere del passato nuovamente alla luce al Play di Bologna, infine alcune grandi novità ci saranno per il Lucca Comics, magari anche con una nostra presenza nei Games, oltre all'assodata postazione al Padiglione Napoleone.



Dopo il successo di Ferma Morte arrivano due nuovi progetti targati Grosso-Donati

I MESI DELLE AUTOPRODUZIONI

di Francesco Di Lazzaro

Il panorama dei librogame indipendenti sta attraversando una stagione di straordinaria vitalità, segnata dal coraggio dell'autoproduzione. Il mese scorso abbiamo parlato di *Ferma-Morte*, il librogame investigativo-fantascientifico di Davide Toccafondi, un'opera che ha dimostrato come la qualità e l'indipendenza editoriale possano viaggiare di pari passo. Oggi, quella stessa spinta creativa si rinnova con due nuovi progetti paralleli, ma ben distinti, firmati da Marco Grosso e Riccardo Donati, che confermano come il settore sia più vivo che mai.

L'eredità di Bellerofonte: Un mistero tra le strade di Arezzo

Marco Grosso, giornalista e scrittore, propone un progetto editoriale concepito co-

me omaggio culturale alla città di Arezzo e ai suoi luoghi simbolici. In “*L'eredità di Bellerofonte*”, il lettore veste i panni di Andrea Fontani, un professore di Storia dell'Arte e discendente di Giorgio Vasari. La trama ruota attorno a un patto etrusco con la Chimera violato da Vasari nel 1553. Si tratta di un mini librogame in formato A5 da 28 pagine, con 100 paragrafi e 4 finali alternativi, caratterizzato da una veste minimale, ma curata, su carta di qualità. La storia si snoda tra i tunnel etruschi, la Fortezza Medicea e Casa Vasari. Il volume è già in vendita in una libreria di Arezzo o ordinabile direttamente via email dall'autore all'indirizzo *nevemicro@gmail.com*. Marco ne ha approntato anche una versione estesa, che è disponibile dal



18 gennaio direttamente su Amazon, leggermente più lunga di quella light originale.

Gli Orrori di Kwart: Fantasy “Old School” ai confini del mondo

Parallelamente, Riccardo Donati (con le illustrazioni di Enrico Donati) lancia “Gli Orrori di Kwart: I Tre Labirinti”. Il giocatore deve lasciare le gelide plaghe cimmere per raggiungere il vulcano di Geshem e penetrare nell’impero sotterraneo dei Tatar, una covata di creature malefiche dotata di tremendi poteri psichici, che dovrà estirpare. Si tratta di un librogame old school di 172 pagine che unisce narrazione e azione, ispirato ai grandi classici del passato ma con un sistema di combattimento originale. Pubblicato il 7 dicembre 2025, il libro punta sull’atmosfera, sulla qualità della scrittura e sulla semplicità delle regole, apprendibili strada facendo. Lo trovate con una semplice ricerca su Amazon. Entrambi gli autori sono in contatto con L-GL e hanno accettato di farsi intervistare per raccontarci meglio i loro progetti.

DIECI DOMANDE PER MARCO GROSSO

1. Ciao Marco, benvenuto su LGL Magazine. Ci racconti meglio chi sei e come è nata la tua passione per i librogame?

Mi chiamo Marco Grosso, ho 55 anni e di mestiere faccio il giornalista e lo scrittore. Ho pubblicato molto in ambiti diversi: saggi di esoterismo da oltre 25 anni, fantascienza, noir, antologie horror e oniriche. Ho lavorato come critico musicale per alcune riviste nazionali occupandomi di rock progressivo e heavy metal. Attualmente collaboro con testate online aretine, scrivendo di misteri locali, racconti brevi e naturalmente di musica su diversi blog.

La mia passione per i librogame nasce negli

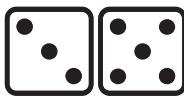
L'EREDITÀ
DI BELLEROFONTE

LIBRO GAME
DI MARCO GROSSO

anni ‘80, quando da adolescente mi sono avvicinato sia a D&D come giocatore di gruppo, sia come “giocatore solitario” con volumi leggendari come “Lo stregone della Montagna Infuocata”, “Il Castello di Tenebra”, “L’Altare del Sacrificio” e altri di cui ahimè non ricordo più il titolo, sono passati eoni!

Dopo decenni in cui non ho più “frequentato” queste dimensioni ludiche, mi è rinata la voglia di rispolverare l’universo dei librogame con l’acquisto di “Dungeons” di Shane Garvey, che ha fatto tornare a galla l’adolescente inquieto di quarant’anni fa. Come giornalista e scrittore, l’immersione in questa dimensione dove si fondono fantasia, gioco e narrativa è la summa perfetta per divertirmi, leggere e intrattenermi in modo intelligente. In un mondo ludico ormai quasi totalmente digitale, è una bella oasi finalmente di nuovo riscoperta.

2. Perché hai scelto proprio la Chimera e il debito di sangue di Vasari come perno



centrale della tua opera?

Volevo creare un librogame che fosse una dichiarazione d'amore per la città in cui vivo dal 2006: Arezzo. Un luogo straordinario, pieno di storia millenaria, mistero, arte e bellezza, che merita di essere visitata e anche "trasfigurata" in una veste più misterica e affascinante.

La Chimera, questo celebre mostro delle leggende greche dalle tre teste, scolpito nel bronzo dagli Etruschi proprio ad Arezzo, combinata con la figura di Giorgio Vasari, biografo, artista e iniziato esoterico, rappresenta una fusione perfetta di mondi apparentemente distanti ma che in realtà coabitano nello stesso luogo da millenni. Arezzo possiede davvero luoghi sotterranei non accessibili al pubblico, cunicoli labirintici antichi che attraversano la città come vene oscure. Quindi la parte "storica" e quella "fantastica" potevano intrecciarsi in un mix originale e avvincente, dove il confine tra realtà e leggenda si fa sottile come una lama.

3. Il formato con 100 paragrafi è stata una scelta per rendere l'opera più accessibile a studenti e visitatori?

Esattamente. Essendo la mia opera prima nel genere librogame, ho voluto creare qualcosa pensato inizialmente per il pubblico locale: un prontuario veloce, accessibile e tascabile, abbastanza snello ma non per questo banale o superficiale. L'obiettivo era mostrare un'Arezzo "strana", inquietante e affascinante agli stessi aretini, che spesso non conoscono i lati più oscuri della loro città.

Alcuni amici, dopo averci giocato e esserne rimasti sorpresi positivamente, mi hanno suggerito di espanderlo in una versione "universale" accessibile a tutti, non solo agli aretini. Così è nata la versione completa di oltre 100 pagine: più ricca di dettagli, più narrativa, con maggiore profondità nei personaggi e nelle location, ma mantenendo la stessa essenza e il fascino dell'originale. Questa è ora su Amazon.

4. In che modo la tua professione di giornalista ha aiutato nella ricerca storica sui luoghi di Arezzo?

Come dicevo, Arezzo è la città in cui vivo. Ricercare, verificare fonti, scavare negli archivi è una parte delle mie attività. A volte, proprio per lavoro, ho avuto accesso

FERMA MORTE

- **Autore:** Davide Toccafondi.
- **Formato:** Volume cartaceo autoprodotto di 420 paragrafi in brossura con alette
- **Trama:** 2100. L'umanità è divisa da devastanti guerre per procura, che hanno portato all'egemonia delle armature potenziate tattiche. In questo clima, la città di Augustine e il suo milione di abitanti vengono inghiottiti da una

breccia dimensionale. Nei giorni successivi, spietati e misteriosi esseri in armatura d'osso attaccano i dintorni, rapendo altre persone. La situazione minaccia di fomentare ulteriori instabilità, per non parlare di una possibile invasione. Tutto dipende dalla città di Augustine. Oggi, un singolo soldato o soldatessa in armatura potenziata varcherà la breccia per recuperare i dispersi. Dovrà affrontare alieni mostruosi

e i suoi demoni interiori. Quel soldato o soldatessa sei tu!

- **Meccaniche:** Sistema di gioco incentrato sulla gestione della tensione e dell'indagine.
- **Target:** per giovani e adulti
- **Disponibilità:** ordinabile dal sito dell'autore da dicembre 2025

L'EREDITÀ DI BELLEROFONTE

- **Autore:** Marco Grosso.



privilegiato a luoghi non aperti al pubblico: edifici antichi, sotterranei in restauro, archivi polverosi dove dormono documenti che raccontano storie dimenticate.

Questa esperienza professionale è stata naturalmente trasferita e amplificata nella dimensione ludica del librogame.

Ho potuto attingere a una conoscenza diretta, quasi tattile della città, dei suoi segreti architettonici, delle sue leggende tramandate sottovoce.

Il risultato è un'Arezzo che è insieme reale e visionaria, dove ogni luogo descritto può essere visitato ma nasconde strati di significato che sfuggono al turista frettoloso.

5. Il protagonista è atipico, un professore di Storia dell'Arte invece di un classico eroe d'azione. Come mai questa scelta?

Proprio per non cadere nei soliti cliché: eroi muscolosi, draghi, barbari con spade fiammegianti. Se devo scrivere, cerco sempre di portare un fattore di originalità e discostarmi da quello che già funziona per inerzia.

È un rischio, certo, una sfida, ma anche una grande soddisfazione quando riesci a creare qualcosa di diverso.

Ho immaginato Andrea Fontani come un mix affascinante tra Martin Mystère (per la componente archeologica e investigativa), Indiana Jones (per l'avventura e il coraggio quando serve) e Philippe Daverio (per la profondità culturale e l'ironia intellettuale), ma con una componente più avventurosa e oscura. Un personaggio che usa l'intelligenza e l'intuizione come armi principali, che deve confrontarsi con misteri che mettono in discussione le sue certezze accademiche. Un uomo razionale costretto a fare i conti con l'irrazionale, il soprannaturale, l'antico che non vuole morire.

6. Chi è Lorenzo Accolti e quale ruolo gioca la sua Confraternita nel conflitto narrativo?

Lorenzo Accolti è l'antagonista principale, ma ho cercato di renderlo complesso e sfaccettato, non un semplice "cattivo".

È il Maestro della Confraternita dei Custodi del Patto, un'organizzazione segreta che veglia su Arezzo da secoli, custodendo la memoria del patto antico tra gli Etruschi e la Chimera.

Accolti è un uomo sulla sessantina, di aspet-

- **Formato:** Mini Libro-Game A5, 28 pagine, 100 paragrafi.

- **Trama:** Il professore Andrea Fontani indaga sulla morte dello zio Ettore a Arezzo, scoprendo un segreto legato a un patto tra gli Etruschi e la Chimera violato da Giorgio Vasari.

- **Meccaniche:** 4 finali alternativi, durata di gioco 30–60 minuti. Richiede un dado a sei facce, matita e foglio.

- **Target:** per giovani e adulti

- **Disponibilità:** Acquistabile in librerie ad Arezzo o tramite email diretta all'autore con piccolo omaggio incluso.

GLI ORRORI DI KWART: I TRE LABIRINTI . 1

- **Autore:** Riccardo Donati (Illustrazioni di Enrico Donati).

- **Formato:** Volume di 172 pagine.

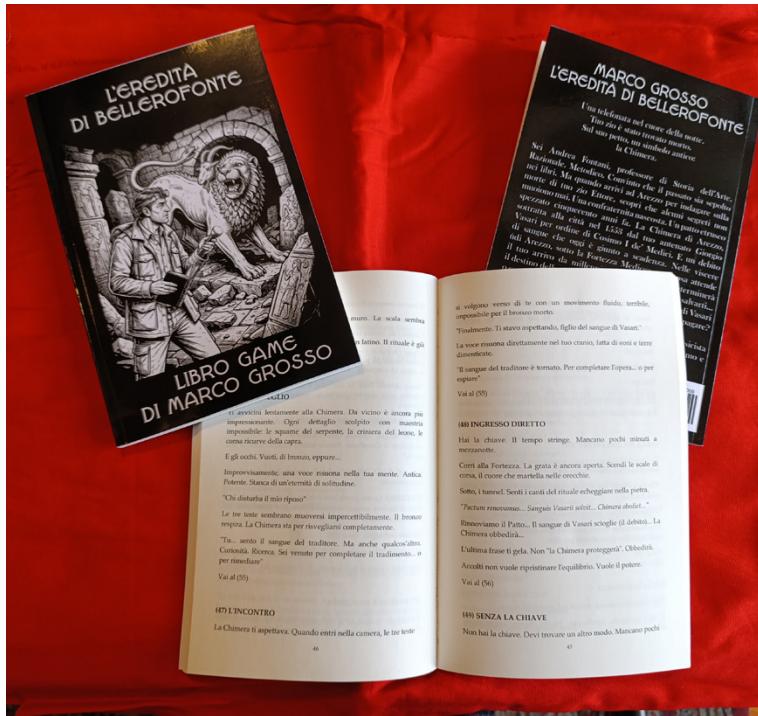
- **Trama:** Un'avventura "old school" che conduce il giocatore

dal vulcano di Geshem fino all'impero sotterraneo dei Tatar per estirpare creature venefiche e regnare sui Sette Regni di Anajaw.

- **Meccaniche:** Sistema di combattimento originale e divertente con regole semplici apprendibili durante la lettura.

- **Target:** Età di lettura 14-99 anni.

- **Disponibilità:** su Amazon a partire dal 7 dicembre 2025



to aristocratico, alto, magro, capelli argentei, occhi grigi penetranti, che veste sempre di nero (come me) e porta un anello con le tre teste della Chimera.

La sua calma è più inquietante di qualsiasi minaccia esplicita. Nella sua visione, non è un villain ma un salvatore: crede di agire per il bene supremo di Arezzo, vuole ripristinare il Patto che garantiva prosperità alla città prima che Vasari lo tradisse nel 1553.

Senza spoilerare nulla, Accolti però è divisivo anche tra i suoi discepoli e sottoposti.

La sua Confraternita è lacerata tra chi crede sinceramente nella missione originale e chi ha capito le vere ambizioni di potere del Maestro. Questo crea tensioni interne, possibili alleanze inaspettate, scelte morali complesse per il giocatore.

7. Ci sono ben 4 finali diversi: è stato complesso inserirli? Come mai la scelta di variare così tanto gli epiloghi?

I quattro finali riflettono approcci radicalmente diversi: puoi diventare parte della soluzione... o del problema. Puoi abbracciare il

peso di un destino antico oppure rifiutarlo. Puoi arrivare troppo tardi, o non arrivare affatto.

Alcuni finali sono “positivi” ma richiedono sacrifici enormi. Altri sono tragici ma coerenti con certe scelte morali. Nessun finale è “giusto” o “sbagliato” in senso assoluto. La complessità stava nel far sì che ogni finale fosse raggiungibile attraverso percorsi logici, basati sul ‘Favore della Chimera’, una meccanica che traccia le tue scelte morali durante tutta l'avventura. Volevo che il giocatore sentisse il peso delle sue decisioni, che capisse che non ci sono vie facili quando si tratta di debiti di sangue vecchi cinquecento anni.”

8. Offri un omaggio a chi ordina direttamente via mail: quanto conta per te il rapporto diretto con il lettore?

Rappresenta tutto, è il fulcro del mio lavoro. Quando qualcuno mi contatta direttamente per i libri, non attraverso gli store online, ho la possibilità preziosa di chiacchierare via mail, di instaurare un rapporto umano, di capire cosa cerca, cosa lo appassiona. Per chi scrive, questo feedback diretto è un valore fondamentale, quasi vitale.

Il piccolo omaggio è il mio modo concreto di dire “grazie per aver scelto di supportarmi direttamente”. È come offrirti un caffè e chiacchierare al bar, anche se solo digitalmente. Voglio che chi acquista i miei libri senta di far parte di una comunità letteraria, non di essere solo un numero in una statistica di vendita.

9. Raccontaci quali sono le principali sfide che hai affrontato per creare questo libro in autonomia. Hai privilegiato un approccio che puntasse sulla qualità dell'opera, su quella dei materiali o entrambe?



Autoproduzione totale e assoluta, sia per la versione "DIY" ridotta che per quella estesa. Le sfide sono state molteplici e affascinanti. Prima sfida: creare un sistema di gioco non troppo complicato (doveva essere accessibile anche a chi non aveva mai giocato a un librogame) ma nemmeno banale (i giocatori esperti dovevano trovarlo stimolante). Seconda sfida: i materiali. Compatibilmente con la stampa in proprio, ho cercato il massimo della qualità. La versione ridotta usa carta da 90 grammi semi-patinata, copertina lucida patinata spessa, stampa laser di alta qualità.

La versione estesa su Amazon ha carta crema che rende la lettura più piacevole, con la stessa grafica di copertina ma con leggere modifiche ai font per adattarsi al formato.

Terza sfida: l'aspetto visivo. Ho scelto un approccio minimalista, privilegiando l'immaginazione del giocatore, esattamente come facevano i grandi librogame degli anni '80. Tu leggi, tu immagini, tu 'disegni' la tua Arezzo nella mente.

È una scelta consapevole, quasi un omaggio al teatro mentale che rende i librogame così potenti.

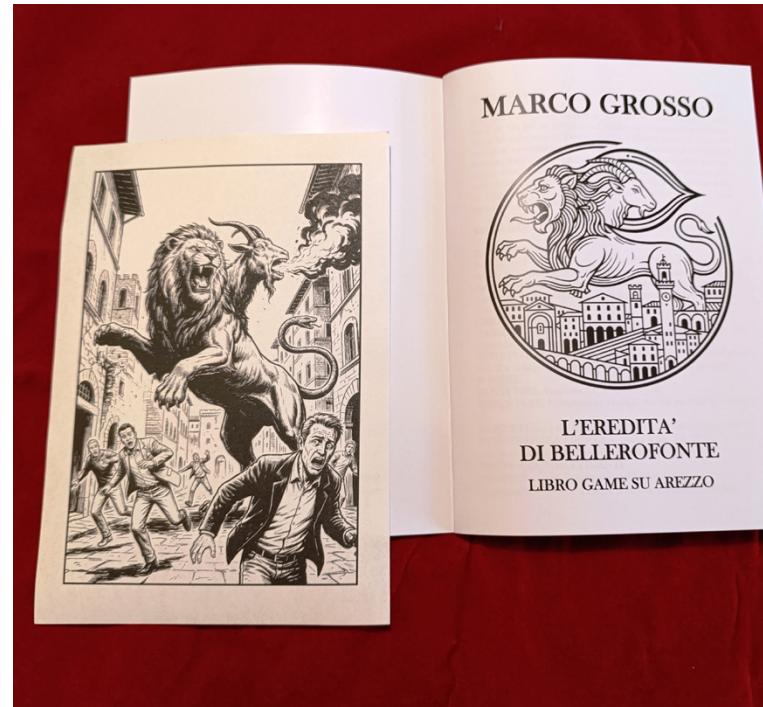
Certo, alcuni lettori potrebbero preferire illustrazioni dettagliate, ma io credo che lasciare spazio all'immaginazione sia un valore aggiunto, non una mancanza.

Ho privilegiato un equilibrio tra qualità dell'opera narrativa e qualità fisica dell'oggetto-libro, perché credo che un librogame debba essere bello anche da tenere in mano, da sfogliare, da conservare.

10. Vedremo Andrea Fontani coinvolto in nuovi misteri legati ad altre città toscane/ italiane in futuro?

Chi lo può dire con certezza?

Il futuro è come i tunnel sotto Arezzo: oscuro e pieno di possibilità.



Se questo volume, in entrambe le forme, andrà abbastanza bene da giustificare l'impegno, mi piacerebbe moltissimo scriverne altri.

Come romanziere ho decine di trame da parte, universi narrativi completamente diversi che potrebbero diventare librogame.

Ma Andrea Fontani mi è entrato nel cuore. Ha ancora molte storie da raccontare, molti misteri da risolvere. Forse lo riprenderò in futuro per altre avventure. Tutto da valutare, tutto da scoprire.

DIECI DOMANDE PER RICCARDO DONATI

Buongiorno Riccardo e benvenuto su LGL Magazine. Ci racconti chi sei e come si è sviluppata la tua passione per i librogame?

Grazie Francesco, grazie LGL Magazine per l'invito! Sono cresciuto a pane e fantasy, come molti della mia generazione (classe 1978); i librogame della E.L. erano pane



quotidiano a fianco di Tunnel&Troll, D&D e poi Gurps. Mi occupo di critica letteraria da molti anni ma ho all'attivo un solo volume creativo, il romanzo di fantascienza satirica Valvole e polmoni del 2012.

Cosa definisce, secondo te, lo spirito "old school" de Gli Orrori di Kwart? Si tratta di un elemento a cui tieni molto, tanto da sottolineare la caratteristica in copertina...

Come dicevo, i miei modelli sono quelli del librogame americano classico; so che il genere ha evoluto i suoi codici e preso (anche) altre strade, ma appunto il mio intento è stato quello di tornare alle radici, ossia a uno spirito, ad atmosfere, a un modo di concepire l'avventura che penso possa piacere ai miei coetanei, ma mi auguro anche alla generazione Stranger Things...

Il sistema di combattimento è descritto come originale: puoi svelarci un dettaglio sulla sua meccanica?

Il sistema di gioco in generale è quanto di più semplice possa esistere, basandosi sul buon vecchio dado da sei; però le meccaniche di gioco recuperano alcuni elementi di certi card games anglosassoni di questi anni, cosa che le rende credo più vicine ai giochi da tavolo d'oggi. Direi quindi che è un sistema misto, "old school" appunto ma con elementi più attuali che lo dinamizzano.

I disegni mi sono sembrati piuttosto evocativi, raccontaci della collaborazione con Enrico Donati che, presumiamo, sia un tuo parente!

Enrico è mio fratello, disegnatore e creatore di videogame. Mi è sembrato naturale rivolgermi a lui per realizzare le illustrazioni degli Orrori di Kwart e il font inedito in cui sono scritti i paragrafi. Devo dire che sono molto soddisfatto del risultato: i lettori di LGL Magazine possono giudicarlo da queste pagine.

Il vulcano di Geshem e l'impero dei Tatar sembrano ambientazioni molto evocative: da cosa hai tratto ispirazione?

L'ambientazione ctonia, sotterranea, tutta ombre e creature minacciose, funziona benissimo, ce lo ha insegnato un certo Dante. In un certo senso la trilogia dei labirinti che ho in mente sarà una sorta di anabasi, di risalita: dalle viscere della terra di Kwart si passerà nel secondo volume alla cittadella di Quaddan, per poi...



Nel testo scrivi "il resto decidilo tu": quanta libertà ha il giocatore nel definire il proprio personaggio?

Non so quanti siano i librogame che, come questo, non obbligano chi gioca ad attribuirsi un'identità sessuale. Il volume è scritto in modo che si possa scegliere liberamente se essere personaggio o personaggia. Vi assicuro che il primo a dover lottare sono stato io, con la grammatica italiana, che tra aggettivi e partecipi vincola molto in questo senso, ma ci tenevo a introdurre questo scarto rispetto al passato. In fondo c'è Conan, nel pantheon cimmero creato da Howard, ma pure Red Sonja!

Quali sono le sfide più grandi per un personaggio / una personaggia che decide



di abbandonare le plaghe cimmere dei propri avi?

Il libro ha una componente di ironia piuttosto spiccata: le plaghe cimmere sono, lo si capisce, una terra d'origine molto amata dal/dalla protagonista ma brutale e paesana, sia pure in modo a tratti scanzonato. Parti con una certa ingenuità e la testa piena di riferimenti legati al tuo piccolo, desolato villaggio tra i ghiacci. Ma la saggezza spiccia della rude gente cimmera ha anche molto da insegnarti, nello sfidare le insidiose vastità del continente di Anajaw...

Come hai bilanciato la difficoltà degli enigmi con l'azione pura? In pratica ti rivolgi sia a giovani lettori che ad adulti, il che potrebbe rappresentare una sfida importante.

Sì, nel gioco bivi e combattimenti a parte ci sono anche degli enigmi, sia di tipo logico che matematico. Credo siano abbastanza bilanciati perché ispirati ad analoghe prove d'ingegno di livello, diciamo, scolastico. Il che non significa che non possano rappresentare una sfida per alcuni giocatori, non per forza giovani: io per primo davanti alle sequenze numeriche vacillo!

Raccontaci quali sono le principali sfide che hai affrontato per creare questo tuo libro in autonomia. Hai privilegiato un approccio che puntasse sulla qualità dell'opera, su quella dei materiali o entrambe?

Ho pubblicato con Amazon per avere il controllo completo sul libro. Devo dire che sono



soddisfatto del prodotto: la qualità è più che soddisfacente, e niente di quello che avevo deciso di inserire è stato sacrificato. Certo, lavorare in autonomia non è facile, impaginare in particolare è delicato. Ho anche realizzato una versione Kindle con hyperlink che connettono i paragrafi; per i lettori ipovedenti c'è il vantaggio di poter ingrandire notevolmente i caratteri.

Pensi che i Sette Regni di Anajaw verranno esplorati ulteriormente in futuri volumi?

Certo! Aspetto i lettori di LGL Magazine nella cittadella di Quaddan, secondo labirinto da esplorare, seconda avventura da compiere sfidando la tirannia dei potentissimi Triumvir. 