

# Librogame's LAND MAGAZINE

LA FESTA LUDICA IN QUEL DI ROMA

6

ANNO XX  
(208)  
giugno  
2025



## GLI EVENTI A BIVI

La mostra del LG e 1Page Gamebook

## FANTASY PUNK A NUDO

Tutto sulla serie contenitore di Federico Bianchini



Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Roma lancia i dadi del gioco intelligente

# ALEA IACTA FEST

di Luca Santarelli (HarlockHrk)



**C'**è un vento nuovo che soffia sulla Capitale e porta con sé odore di carta stampata, dadi rotolanti e storie da giocare. Parliamo di ALEA IACTA FEST una nuova iniziativa a firma LudoManiacs volta a colmare l'assenza di attività di gioco intelligente a Roma abbracciando l'intero ecosistema ludico e della creatività. Svoltasi dal 23 maggio al 1° giugno all'interno dello spazio museale La Vacceria, è stata caratterizzata dall'intreccio di attività raccolte sotto un unico tetto: più che una "con" o un evento, ALEA IACTA FEST vuole essere un contenitore di eventi – e che eventi!

## UN FESTIVAL, MILLE VOLTI

Tra le anime che convivono all'interno del festival spicca innanzitutto la PendraCON organizzata da La Tavola Rotonda APS. Con-

vention ormai consolidata nel panorama nazionale e giunta alla sua decima edizione, anche in questa occasione ha saputo proporre oltre 60 sessioni di gioco di ruolo coinvolgenti.

Le si è affiancata l'edizione romana di IdeaG, la più importante vetrina italiana per autori di giochi da tavolo, che nella tappa capitolina ha ospitato prototipi inediti, editori e game designer. Un'opportunità imperdibile per testare, confrontarsi e, magari, veder nascere la prossima perla ludica.

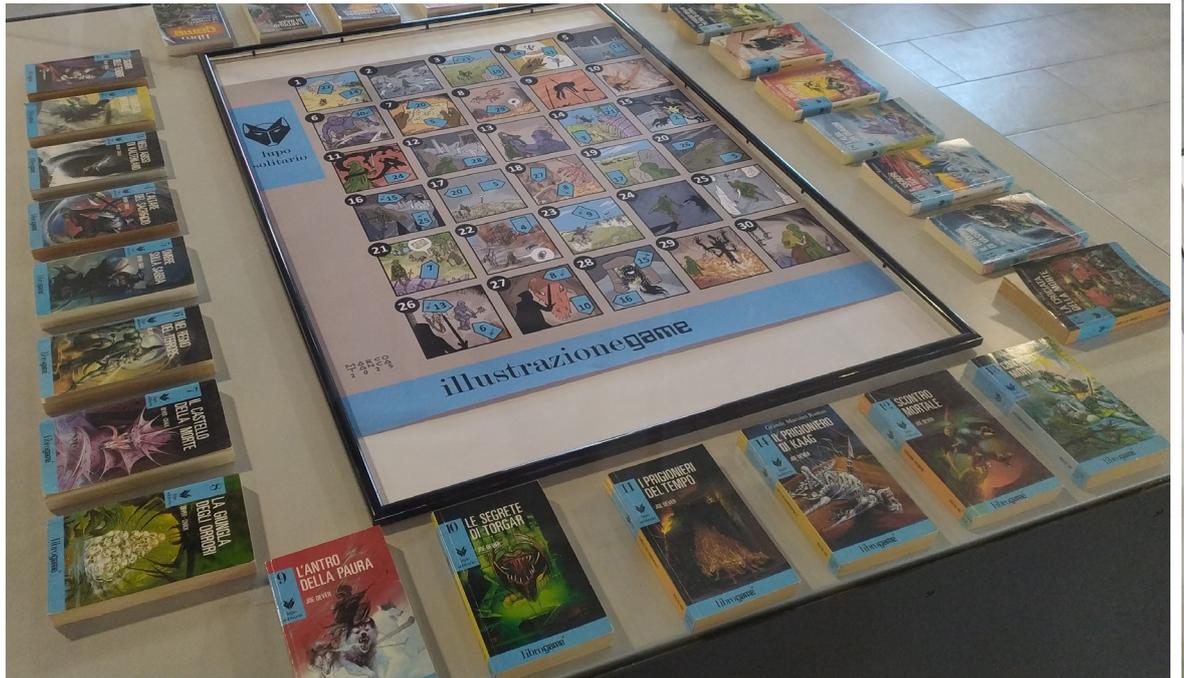
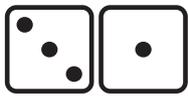


terli in ordine, chi cerca uno spunto incontra chi lo ha da tempo ma non sa dove portarlo. Drink perché permette all'Ink di scorrere più agevolmente...

E non è finita qui: per la prima volta dopo l'appuntamento a Play Bologna 2025, è stata resa disponibile al pubblico una selezione degli elaborati del concorso 1 Page Gamebook, iniziativa originale di Ludo Labo e Librogame's Land, che sfida gli autori a condensare un intero libro-game in una sola, dannatissima pagina. Un esercizio di stile e di sintesi che ha dato vita a micro-narrazioni sorprendenti, tra humor, mistero e colpi

A sottolineare il focus sulla creatività, è stata organizzata la prima edizione del Drink & Ink, un appuntamento informale dove giocatori, autori, editori, illustratori e – perché no – semplici appassionati possono trascorrere una serata dove chi scrive incontra chi disegna, chi progetta giochi incontra chi sa met-





di scena. Vederle tutte insieme, stampate e sfogliabili, è stato come entrare in una galleria d'arte interattiva: ogni foglio un universo. Eppure, tra le tante proposte, a brillare con luce particolare è stata una mostra che ha saputo unire emozione, storia e memoria collettiva: Lupo Solitario – 40 anni di avventure in Italia.

## QUARANT'ANNI DA LUPO

In occasione del quarantennale della saga di

Joe Dever in Italia, ALEA IACTA FEST ha ospitato la seconda tappa della mostra itinerante che celebra Lupo Solitario e, con lui, l'intero fenomeno dei librogame nel nostro Paese. Un allestimento ricco e stratificato, curato con passione da Luca Santarelli e Gabriele Luccioni, che ha saputo coniugare rigore documentaristico e suggestione emotiva.

Il percorso espositivo si snoda tra pannelli informativi, copie rare e oggetti d'epoca che raccontano non solo l'evoluzione del perso-





naggio di Lone Wolf, ma anche il contesto editoriale italiano che lo ha accolto, trasformato e, in un certo senso, adottato. Dalla storica collana E.Elle ai più recenti rilanci, dalla ricezione critica ai fandom, fino alla riscoperta contemporanea dei gamebook come medium narrativo a pieno titolo. Non è

però solo un salto nel passato: accanto ai cimeli storici, spicca The Un/Conventional Eye: un omaggio a Lupo Solitario. Otto opere originali create da artisti contemporanei, quali ad esempio Daniele De Sando o Emanuele Ercolani, che hanno reinterpretato a modo loro il personaggio di Lupo Solitario. Quella

Allea Jacta Fest  
24 - 25 maggio 2025  
ENDRACON

LUDOMANIACS X  
Allea Jacta Fest  
1  
EDIZIONE

Allea Jacta Fest  
31 maggio 2025  
DRINK AND INK

Allea Jacta Fest  
24 maggio - 1 giugno 2025  
The Un/Conventional Eye LONE WOLF

Allea Jacta Fest  
31 maggio - 1 giugno 2025  
IDEA G



che più ci ha colpito? ILLUSTRAZIONE-GAME di Marco Tanca che, tra rimandi, instant-death e finali multipli, costituisce una sorta di “1 Drawing Gamebook”!

La mostra è stata inaugurata in anteprima nazionale a Napoli Comicon 2025, accompagnata da un panel di quasi due ore davanti a un pubblico di oltre sessanta persone. È stata anche protagonista di un servizio dedicato della trasmissione Wonderland (Rai4), che ha incluso una preziosa intervista ad Andrea Angiolino, uno dei massimi esperti italiani del settore e storico autore oltre che promotore dei librogame come strumento didattico. A Roma, l'allestimento è stato ulteriormente

arricchito dalla partecipazione di Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo che hanno contribuito con competenze archivistiche. La mostra ha così assunto anche un valore affettivo e identitario per la community italiana. Il viaggio di Lupo Solitario però non si ferma: la prossima tappa è prevista al Bergamo Comicon (20-22 giugno), dove la mostra tornerà per concludere il suo tour celebrativo. Una chiusura simbolica ma non definitiva, perché – come ogni vero eroe fantasy – Lone Wolf non si ritira mai davvero.

## UN PUNTO D'ARRIVO E UN NUOVO INIZIO

Con ALEA IACTA FEST, Roma si è candidata a diventare uno dei centri del gioco in Italia. L'evento ha mostrato che non solo esiste un pubblico attento e competente, ma anche una rete professionale in grado di creare sinergie tra mondi diversi: gamebook, giochi da tavolo, narrativa interattiva, formazione. Se è vero che i dadi sono stati lanciati, il risultato è già chiaro: critico naturale! E la partita, fortunatamente, è appena cominciata. 



L'ultimo eroe rimasto è un antieroe

# TUTTO SU FANTASYPUNK

di Federico Bianchini

**F**onte di ispirazione per i miei librigioco è sempre stato un certo tipo di cinema genere: il poliziottesco per Calibro 70, lo spaghetti western per Django, l'horror e il gotico italiano per Cagliostro; dedicare una intera serie a vari generi cinematografici sarebbe stato decisamente impegnativo, così ho pensato ad una collana con episodi one-shot ispirati un particolare filone, così da creare una serie caratterizzata da ambientazioni differenti e protagonisti che non fossero i classici eroi ma, al contrario, personaggi con limiti di vario tipo, se non proprio degli antieroi.

## 1. HYPERION

Il primo volume di Fantasypunk è ispirato ai manga e all'animazione giapponese, in particolare quella mecha e fantascientifica. I robottoni di Go Nagai ed Evangelion sono





le fonti principali di ispirazione, ma anche anime minori come lo Zambot 3, in cui i tre protagonisti erano invisibili alla popolazione in quanto considerati motivo degli attacchi alieni.

Il librogame, oltre alle numerose citazioni di famosi anime e manga, tocca un po' tutti i cliché del genere mecha e cyberpunk. Introduce anche, nella Tokyo ipertecnologica, il koestlerismo, un movimento pseudo religioso che fonda le proprie radici su un saggio scritto da Arthur Koestler dal titolo "Lo spirito nella macchina" del 1967, a sua volta fonte di ispirazione per il noto manga Ghost in the Shell.

Un regolamento piuttosto articolato prevede la possibilità di combattere a mani nude utilizzando l'addestramento marziale, o con mezzi quali una motocicletta in grado di trasformarsi in un esoscheletro da battaglia, e un velivolo da combattimento che andrà ad agganciarsi al robot Hyperion per affrontare i mostri giganti intenzionati a distruggere il Giappone.

Protagonista è Katsuya Ayabusa, studente delle scuole superiori di Tokyo, facente parte di un gruppo di orfani che sin da piccoli sono stati addestrati dal severo maestro Date

perché solo uno potesse diventare il pilota di Hyperion. Quando la minaccia degli Annunaki, invasori spaziali, si presenta, ecco che Katsuya deve entrare in azione, affrontando, di volta in volta, nemici sempre più potenti (ma sempre una alla volta, come tradizione nipponica vuole).

Alcune linee narrative parallele permetteranno al lettore di approfondire alcuni aspetti del passato di Katsuya, dei suoi amici e della sua famiglia; ma anche di muoversi nella Tokyo dalle torri di cristallo e le bande di yakuza, e di finire al centro di una cospirazione politica architettata da chi vuole allearsi con gli invasori per garantirsi un futuro a discapito della popolazione.

Forse "un po' troppa carne al fuoco" per un librogame, con combattimenti a ripetizione e lanci di dado piuttosto frequenti, ma che non mancherà di soddisfare i nostalgici di Goldrake e compagni, dopotutto Hyperion, quando si getta contro il nemico, ama anticipare il suo arrivo sparando dagli amplificatori "Grandizer the brave" a tutto volume:

*Yuke yuke Dyuku Furiido  
Tobe tobe Gurendaiza*

L'evocativa copertina è opera di Yanez "Monpracem" Servadei.

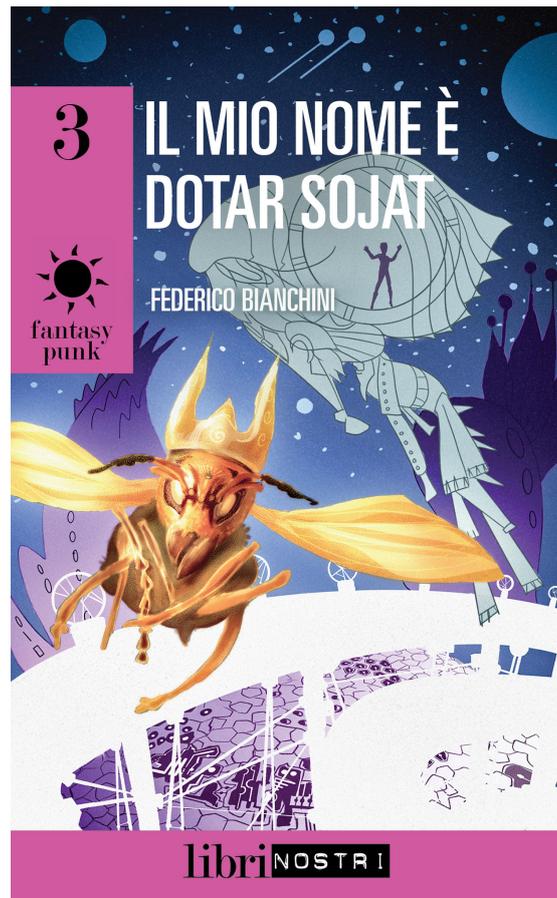
## 2. HELVETE

Helvete ("inferno" in norvegese) unisce la passione per il cinema e la letteratura fantasy con quella per la musica metal. Suddivisa in due parti, la prima, che richiama le classiche avventure della serie Fighting Fantasy/Dimensione Avventura ambientate sul pianeta Titan, presenta un dungeon da mappare affollato da creature di ogni tipo, è necessario risolvere enigmi e trovare particolari oggetti per uscire; mentre la seconda, ispirata alle classiche avventure di Lupo Solitario, segue un percorso piuttosto lineare, fino a raggiungere, a furia di



combattimenti e bivi, alla conclusione. Protagonista è Garm, un mezzorco ripudiato dalla madre (un'orchessa guerriera), allevato da un nano malvagio in una prigione all'interno di una montagna, e deciso a fuggire una volta per tutte. Lungo la sua fuga si imbatte in varie creature malvagie, striscerà lungo cunicoli maleodoranti, combatterà in un'arena, tratterà con avidi mercanti e affronterà stregoni e megere.

I nomi dei personaggi sono tutti un tributo a musicisti di band death e black metal scandinave, un gioco all'interno del gioco per chi è appassionato di musica metal. Una razza di umanoidi in particolare, i Berserker, è ispirata ai blacksters, vestiti di nero e borchie e con il facepainting bianco/nero. In un momento particolare dell'avventura, all'interno di Helvete, è possibile incontrare un disperato avventuriero che indossa una parrucca verde; chi conosce bene la serie



Sortilegio vi riconoscerà "l'uomo di Analand" che, facendo uso della formula magica ZED, è finito su un pianeta diverso.

Il regolamento si basa sulle classi caratteristiche di Abilità e Resistenza, le prove di abilità e l'equipaggiamento, con la possibilità, nel corso dell'avventura di trovare o acquistare oggetti di ogni tipo, inclusi artefatti o armi magiche in grado di aumentare le caratteristiche.

Ricostruendo un po' alla volta la sua storia, Garm, fuggito da Helvete, ha la possibilità di unirsi agli uomini e gli elfi per poter unirsi alla battaglia finale, e qui il lettore si troverà a poter scegliere molteplici finali a seconda se deciderà di unirsi alla lotta oppure no, di affrontare il nemico e allontanarsi o rimanere con i nuovi alleati.

Le illustrazioni interne sono Edoardo "Evernight" Onofri, mentre la copertina è opera di Yanez "Monpracem" Servadei.

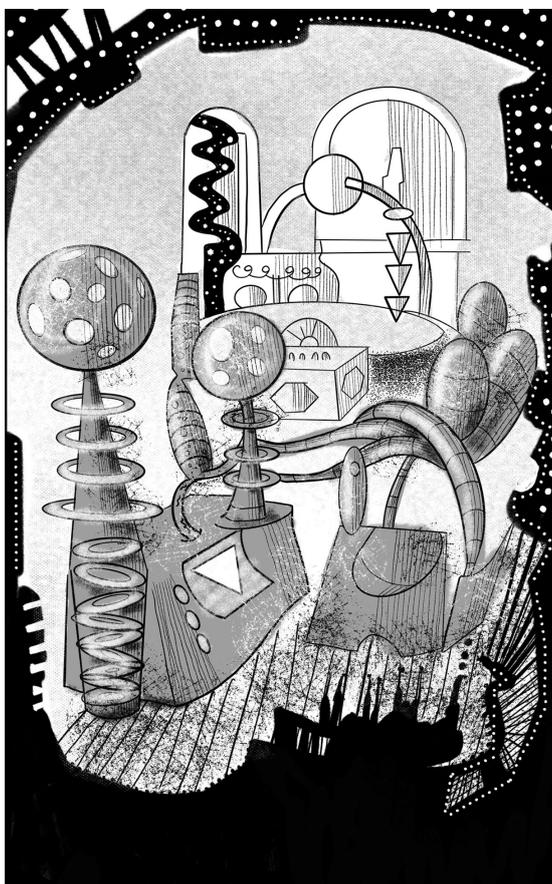


### 3. IL MIO NOME È DOTAR-SOJAT

Il numero 3 della serie è un omaggio alla fantascienza classica degli anni 50 e 60, sia come letteratura che come cinema. A partire dal nome del protagonista, Jack Vance, a quello dello zio scienziato, Philip Farmer, che coincidono con due dei miei autori preferiti, ho inserito numerose citazioni e omaggi a film e libri, e gli appassionati del genere, anche qui, potranno divertirsi a scoprirle.

Tutto ruota attorno all'ipotesi del professor Farmer che esista "una seconda Terra", ovvero un pianeta gemello del nostro, che egli ha battezzato Soros ("sorella") e che ruota attorno alla stella Nemesis, un astro oltre la nube di Oort che potrebbe essere a sua volta la gemella del Sole.

Ricevendo un messaggio proprio da Soros, con le istruzioni per costruire un macchinario chiamato Interocitor, il professore si pre-



para a raggiungere quel misterioso pianeta, ma ecco che, non facendo più ritorno, il giovane Jack attiva a sua volta il macchinario per andare a cercare lo zio.

L'avvio della macchina non è dei più semplici e, una volta oltrepassato il portale, il lettore avrà a disposizione tre linee narrative differenti per esplorare il pianeta e trovare il professore. Scoprirà così che Soros è sì molto simile alla Terra, solo che qui l'evoluzione ha premiato più gli insetti che i primati, così che la popolazione è composta in prevalenza da enormi insetti antropomorfi, la cui regina è la feroce ape mandarina.

Molto spazio viene dato alla bizzarra tecnologia di Soros, in cui automezzi e velivoli sono enormi insetti per metà organici e per metà meccanici, gli edifici sono costruiti con la lignina, le finestre sono multicellari, e le comunicazioni avvengono tramite antennumeri e l'illuminazione fornita da bioluminescenza. Il lettore può divertirsi ad esplorare Soros sulle diverse linee narrative, venendo in contatto con il movimento di ribellione che intende spodestare la malvagia regina e la sua dittatura militare.

Sconfiggere le vespe, riunirsi a zio Philip e, soprattutto, fare ritorno a casa non sarà per nulla semplice, in particolare per questa ultima sfida tornerà nuovamente utile la passione di Jack per libri di fantascienza, in particolare quello che è stato il primo in assoluto per l'autore di questo librogame.

Copertina e illustrazioni sono di kenfalco.

### 4. BITPUNK 1987

Il cinema e la letteratura cyberpunk degli anni '90 incontra il mondo a 8bit del Commodore64 nel quarto volume della serie. Un'ucronia ambientata in un 1987 dove il futuro è "arrivato un po' prima" e la guerra informatica è solo all'inizio, con programmi scritti in linguaggio BASIC, un internet con la



grafica del vecchio televideo, una realtà virtuale, il bitspace, molto pixelata quando non è in grafica vettoriale. Vi sono le zaibatsu che fanno i loro loschi affari in una Londra che sente molto le influenze giapponesi, il clima che si respira è quello dei classici di William Gibson miscelato con i videogiochi del Commodore 64.

Il protagonista è Eddie Sayama, giornalista freelance di videogiochi che viene incaricato dal presidente di una software house di ritrovare il loro programmatore di punta, Hiroshi Nagare, un genio dell'informatica che, a pochi giorni dall'uscita del suo nuovo videogioco, è scomparso e nessuno ha idea di dove si trovi.

Il lettore dovrà indagare tra i gli slums della Londra di fine anni '80, tra bancarelle di videogiochi pirata, hacker del bitspace, sale giochi in cui si organizzano sfide "clandestine" con i cabinati, mentre sullo sfondo della

vicenda compaiono la yakuza, uno dei primi prototipi di cyborg e vicende legate alla seconda guerra mondiale.

Il regolamento prevede una serie di skills necessari a superare prove di abilità e di informatica, senza dimenticare che, anche collegandosi ad una appena nata rete telematica, è possibile incontrare programmi killer pronti a friggere il cervello di chiunque tenti delle incursioni illegali.

Molto utile per la realizzazione dell'opera è stato consultare una serie di numeri della rivista Videogames (Jackson editori) pubblicati a cavallo degli anni '80 e '90, e vecchi manuali della Commodore. Tanto che il protagonista potrà trovarsi a giocare "in prima persona" alcuni classici videogiochi ad 8 bit come a scrivere i listati in BASIC per fuggire da programmi killer o aprire accessi nascosti nel bitspace.

In appendice, il lettore troverà un'avventura



breve dal titolo "Hard Target", in cui vestirà i panni di un ex royal marine dotato di alcuni innesti cibernetici, incaricato di riscuotere un debito per conto di un boss della yakuza in un edificio territorio di una gang rivale.

## 5. HEXENTANZ

In origine il volume numero 5 avrebbe dovuto essere "Temný Carcosa", un librogioco ispirato dalle cupe scenografie del cinema espressionista tedesco, la letteratura esoterica, la cabala, l'alchimia; l'occasione ha voluto che, appena terminato, fossi contattato da Dario Leccacorvi di Aristeia per la realizzazione di un librogioco e così Oscura Carcosa ha ricevuto una pubblicazione professionale. Hexentanz è uno spin-off di Carcosa, in cui si possono respirare le medesime atmosfere del capostipite.

Ambientato sempre negli anni '10 del Novecento, il protagonista è "un uomo qualun-

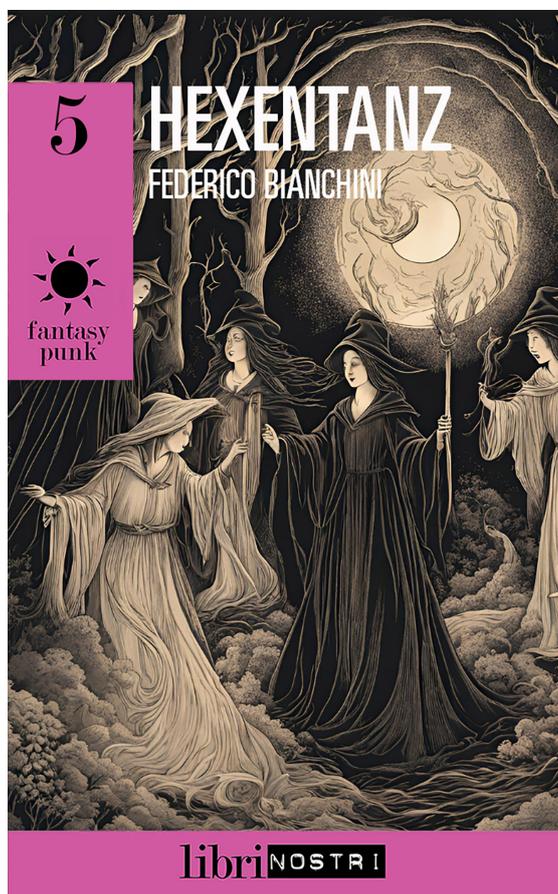


que", un impiegato amministrativo che sta tornando a Carcosa dopo un viaggio da alcuni parenti, mentre si trova dentro il soffocante treno pieno di gente, getta uno sguardo fuori dalla finestra incrociando lo sguardo con un paesaggio collinare e fiabesco che accende in lui una profonda malinconia e lo induce a scendere alla stazione di Dorha.

Qui trova ristoro in una locanda e compagnia nella figlia della proprietaria, che lo accompagna per le stradine del villaggio e poi, di sera, ai limiti del bosco, da dove giungono misteriosi suoni di flauto e luci di fiaccole.

Dorha nasconde da secoli un segreto che la lega ad uno dei quartieri di Carcosa, quando ai tempi del Re in Giallo parte della popolazione venne scacciata proprio sulle colline, ma anche il protagonista, Paul Werner, ha un segreto nel suo passato che ancora non ricorda.

Si tratta di un volume piuttosto breve, 95 paragrafi, con quattro caratteristiche (intuito, agilità, coraggio, spirito) sui cui lanciare di dadi per superare delle prove, non vi sono combattimenti e solo un enigma finale per poter concludere positivamente l'avventura. Le illustrazioni sono state realizzate con l'Al Canva e ispirate ai paesaggi evocativi dell'espressionismo tedesco.





## 6. BUSHIDO

L'ultimo volume, di prossima pubblicazione su LGL, è ispirato al genere giapponese chambara, ovvero film di samurai ambientati nel periodo Edo. Dal cinema di Akira Kurosawa alla serie tv Samurai (Lonewolf and cub) per finire ad anime come Ninja Scroll e Samurai Shampoo, si mischiano con la letteratura fantastica nipponica con i suoi oni, kitsune, fantasmi e leggende.

Il protagonista, Akira Yorozuya, si sveglia all'interno di un tempio dello Shugendo dove un monaco si è preso cura di lui dopo che il castello del daimyo è stato preso dall'assalto da feroci ninja dello Shogun Nero, nessuno è sopravvissuto a parte lui e la figlia del daimyo è stata rapita. Queste premesse per una classica quest ambientata nel Giappone feudale che mischia la componente storica alla cultura popolare.

Akira, per riconquistare l'onore perduto, si



metterà in viaggio alla ricerca del castello dello Shogun Nero, trovando lungo la strada alleati ma anche nemici di ogni tipo, sono diverse le tecniche a disposizione per poter combattere con le armi o a mani nude, oltre a quelle per poter sopravvivere ad agguati o incontri con creature fantastiche. Il superamento di queste prove permetterà di guadagnare di volta in volta punti esperienza, così nel corso dell'avventura Akira potrà incrementare i punteggi delle proprie caratteristiche man mano che si avvicinerà allo scontro finale con lo Shogun Nero.

In appendice un breve saggio sul Giappone feudale e la letteratura fantastica di ispirazione al libro.

Illustrazioni e copertine, di altissimo livello, di Luca Rovelli.