

Librogame's LAND MAGAZINE

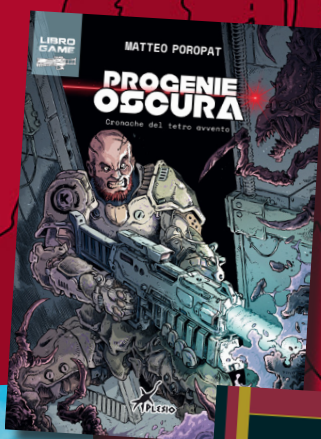
3

ANNO XX
(205)
marzo
2025



GUIDA COMPLETA AI LG

PLAY 2025



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

Play esordisce nel capoluogo emiliano con tante novità

PER LA PRIMA VOLTA A BOLOGNA

di Francesco Di Lazzaro

La notizia principale che introduce necessariamente qualsiasi articolo dedicato a Play 2025 non può non riguardare lo spostamento di sede. La kermesse abbandona la storica casa di Modena Fiere, che con i suoi pregi e i suoi difetti era riuscita ad assicurare sempre un'accoglienza calorosa, e si sposta nella nuova casa, il più grande e rinomato polo fieristico di Bologna. Tutti noi attendiamo con grande curiosità l'evoluzione di questa scelta e sospendiamo ogni giudizio rimandandolo a quando avremo toccato con mano. Le prospettive sono comunque molto buone, anche considerando che la rinnovata sede è già famosa per tanti eventi, in ambiti diversi da



quello ludico-editoriale, che da sempre ospita e che rappresentano appuntamenti importantissimi, se non i più importanti in assoluto, per i rispettivi settori.

Per noi che viviamo di librogame e di librogame ci interessiamo questa Play 2025 si preannuncia estremamente ricca di novità e in questo articolo introduttivo cercheremo di fare il punto su tutto quello che troveremo in fiera, garantendo una panoramica su quegli editori che, per un motivo o per l'altro, non hanno trovato spazio in articoli specifici. Iniziamo dunque da Librarsi Edizioni, a cui abbiamo dedicato il numero di febbraio. La

TUTTI I LIBROGAME DI PLAY 2025

TITOLO	AUTORE	COLLANA	EDITORE	DOVE TROVARLO
Il Manuale delle Giovani Canaglie	Mauro Longo	Brancalonia	Acheron Books	Acheron Books Padiglione 18 Stand N2
Aurora	Valentina Ceciliato	Fiabe Oscure	Aristea	Aristea Padiglione 18 Stand 012
La Casa degli Automi	Michele Buonanno	Chi è stato?	Aristea	Aristea Padiglione 18 Stand 012
I Pirati della Costa Rossa	Elaine Tarnesi e Adrek Norn	Miranthall	Autoproduzione	Miranthall Padiglione 18 Stand L29
Indagini Minute	Matteo Boca	/	Dracomaca	Dracomaca Padiglione 20 Stand A23
Reality: The Island	Roberto Bucciarelli	/	Dracomaca	Dracomaca Padiglione 20 Stand A23
Un Altro Passo nella Neve	Manuele Giuliano	/	Ingenioso Hidalgo	Ingenioso Hidalgo Padiglione 18 Stand 028
Le Mura di Spyte (con regolamento evoluto)	Dave Morris, Oliver Johnson e Jamie Thomson	Bloodsword	Librarsi Edizioni	Librarsi Padiglione 18 Stand L11
Alla Ricerca di Bloodsword	Dave Morris	Bloodsword	Librarsi Edizioni	Librarsi Padiglione 18 Stand L11
15 Mondi da Cana	Stefano Tartarotti	Fumetti-Gioco	MS Edizioni	MS Edizioni Padiglione 20 Stand A26
Progenie Oscura	Matteo Poropat	Collana Libro Game	Plesio	Plesio/Lambda Padiglione 18 Stand M1
Accademia di Magia Settestelle	Lambertus Hendrik	Junior	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Destini Infiniti: La Città Meccanica	Corinna Keefe	Junior	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Fuga dalle Tenebre	Joe Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Il Compendio del Magnamund	Joe Dever e Gary Chalk	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Il Teschio di Agarash	Joe Dever e Brian Williams	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
L'Album da Colorare di Lupo Solitario	Gary Chalk	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
La Leggenda di Zagor	Ian Livingstone	Fighting Fantasy	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
L'Orrore di Dunwich	Leandro Pinto	Choose Cthulhu II	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Nel Regno dei Morti	J.H. Brennan	Grailquest	Raven/Vincent Books	Raven Distribution Padiglione 18 Stand M20
Altre realtà presenti in fiera con prodotti interattivi:				
Cencini's Books: Padiglione 18 Stand L29 Giochi Uniti: Padiglione 20 Stand B2 Herne: Padiglione 18 Stand L6 Hollow Press: Padiglione 18 Stand M2 La Terra dei Giochi: Padiglione 18 Stand 06-010 Mondiversi: Padiglione 18 Stand 020 Officina Meningi: Padiglione 18 Stand L27				



novità che la Claudio Di Vincenzo porta in fiera è una, ma tra le più gustose, il quinto capitolo della saga Bloodsword, Le Mura di Spyte, che tutti gli appassionati attendevano da qualche tempo. L'approccio della casa editrice lombarda è di quelli che ricorderemo, in grande stile: l'opera infatti sarà proposta in diverse incarnazioni, in modo da soddisfare tutte le esigenze. Oltre alla versione "liscia", al costo di 17,90 euro, che presenterà l'originale di Dave Morris e Oliver Johnson con tutte le migliorie del caso (testi rivisti, contenuti aggiuntivi, copertina, magnifica, rifatta da zero da Mattia Simone, le mappe di Erika Visone e l'accuratissima traduzione di Efrem Orizzonte, che perfeziona sensibilmente quella originale EL, ormai datata di diversi lustri), avremo anche un'incarnazione munita di cofanetto da collezione, in cartonato rigido, decorato con sketch presi dalle copertine di tutti e cinque i volumi, in cui sarà possibile riporre l'intera serie Librarsi: costo 39,90 euro. Per chi vuole poi proprio esagerare è prevista l'edizione "deluxe", che oltre

al cofanetto comprende il volume di approfondimento "Alla Ricerca di Bloodsword" e il famoso regolamento avanzato, che dopo anni di lavoro, che ha coinvolto molti esperti e appassionati della collana, è arrivato proprio in questa occasione a compimento: il tutto a 45,80 euro e disponibile ESCLUSIVAMENTE a PLAY. Se volete invece solo Le Mura di Spyte con l'approfondimento è disponibile anche un bundle al costo di 23,80 euro.

Entrambi i volumetti aggiuntivi meritano qualche parola di approfondimento: Alla Ricerca di Bloodsword (che è acquistabile anche separatamente a 5,90 euro) è una raccolta degli scritti che lo stesso Morris ha dedicato a Bloodsword, raccontandone i retroscena e approfondendone ambientazioni, personaggi e vicende. Tradotto da Efrem Orizzonte e editato da Alisher Akhmedov, Francesco Di Lazzaro e Ludovico Incidenza, il piccolo tomo risulta particolarmente gustoso soprattutto quando narra le tribolate peripezie che hanno portato alla stesura del volume 1, che in pratica fu realizzato in pochissimi giorni anche a causa di un divertente *misunderstanding* tra gli autori. Insomma se volete conoscere tutti i retroscena della saga e sviscerarne i temi questo add-on è assolutamente da non perdere.

Il regolamento aggiuntivo rappresenta l'ideale raggiungimento di un percorso che è iniziato anni fa sul forum di Librogame's Land ed è terminato, con l'approvazione di Dave Morris che lo ha letto e sottoscritto, proprio con la realizzazione di quest'opera. L'autore principale è Enrico Menara, che si è avvalso del supporto di Francesco Di Lazzaro e Claudio Di Vincenzo, nonché di un nutrito gruppo di lettori che ha giocato in anteprima online con le nuove regole e ha fornito i suoi suggerimenti: la ratio dell'opera è quella di sistemare le carenze del regolamento base di Bloodsword, che è piuttosto articolata ma

presenta da sempre punti oscuri. Di fatto il nuovo approccio tende alla realizzazione di un sistema di regole molto più approfondito, che esalta le caratteristiche giocoruoistiche della saga e approfondisce molte tematiche rimaste per anni poco chiare, come quelle relative allo spostamento, al combattimento, alla gestione degli incantesimi, dei nemici, alla crescita dei personaggi e molto altro. Insomma un compendio che migliora di molto l'esperienza di gioco e che è imprescindibile per gli appassionati che da diversi lustri continuano a dilettersi con il capolavoro di Dave Morris e soci.

Passiamo a Officina Meningi, che non porta novità a Play 2025, ma continuerà a cavalcare l'onda di Prigionieri di Voyero un fumetogioco a luci rosse di Valentino Sergi (ai testi) e Gianluca Maconi (ai disegni), e pubblicato dallo storico laboratorio di idee di Sergi in collaborazione con Tentacle.

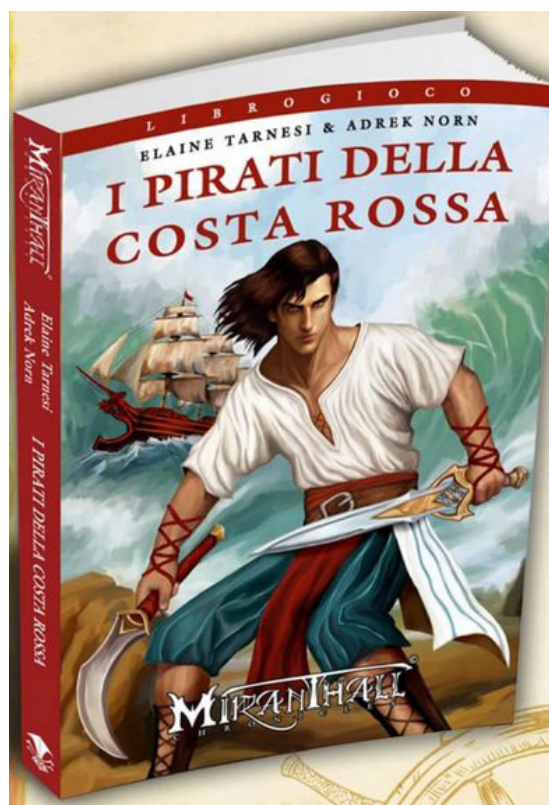
Connie la Barbara è già l'eroina protagonista di due fumetti lineari di Gianluca Maconi per la stessa casa editrice. Questo episodio speciale rappresenta invece il primo fumetogioco erotico italiano (perlomeno di cui abbiamo contezza). È un'opera porno-ludo-avventurosa in cui Connie e gli altri personaggi ci vedono e ci parlano, in cui dovremo piegare le pagine e trovare le vie nascoste nello spazio bianco tra le vignette, in una storia ricca di personaggi assurdi e situazioni a luci rosse.

Lo troverete presso lo stand di Officina Meningi al prezzo di 20 euro (con degli sconti-fiera se opterete per l'acquisto di più prodotti in bundle).

Il grande maestro del librogame italiano, Andrea Angiolino, è in fase di grande creatività e molti suoi prodotti vedranno la luce in questa primavera, la maggior parte dei quali però dopo Play (ne parleremo in un articolo apposito in uno dei nostri periodici futu-



ri). Qualcosa a tema interattivo però dovrebbe arrivare anche a Bologna. In particolare grande interesse desta il gioco di carte Storie a Bivi Racconti-Gioco Allenamento, di cui





pubblichiamo un paio di immagini piuttosto esemplificative. Si tratta di un vero e proprio racconto-game giocabile su carte, prodotto da Ludic e forse disponibile (non c'è ancora la certezza) allo stand del distributore Raven al costo di 10,99 euro. Un bel connubio tra gioco e gamebook: con le carte, infatti, è possibile costruire percorsi a scelte multiple e vivere un'avventura a bivi; la sfida si può affrontare da soli o in compagnia.

Altra chicca la terza edizione, migliorata e aggiornata, dello storico librogame *Il Gobbo Maledetto*. Dopo quella *Demetra* del 1993 e la successiva del 2002 con Edizioni Novecento, l'avventura che ci vede impegnati in battaglie aeree sul mar Mediterraneo durante la Seconda guerra mondiale, uscirà con Blacknight. Rimane il dubbio, legato alle tempistiche di produzione, se lo vedremo effettivamente a Play: non ci resta che sperare e andare a visitare lo stand Blacknight, che sarà presente a Bologna in uno spazio multiplo con altri editori di wargame.

Da Tora Edizioni non ci sono novità per Play (e la realtà di Guidonia non sarà presente in fiera, i suoi libri saranno presenti al Padiglione 18 Stand L6 di Herne) ma vale la pena di segnalare un volume uscito da un paio di mesi, *Culto di Campagna* di Moreno Pollastri, autore che già conosciamo nel campo interattivo per alcuni suoi precedenti, apprezzabili lavori. Il volume si presenta come un rocambolesco librogame che unisce lo scanzonato stile delle avventure grafiche degli anni '90 con le atmosfere surreali dello humor fantasy. Viene distribuito al prezzo di 12,90 euro in edizione brossurata, composta da 234 pagine in bianco e nero e in formato 14,8×21 cm.

Condividiamo la quarta di copertina, che è particolarmente adatta per illustrare le principali caratteristiche dell'opera: *la vita per i contadini giù nei campi è dura... Rassodare, seminare, raccogliere... e la terra è bassa, troppo bassa!*

Nel Monastero sopra la montagna, l'unico compito che hanno i suoi residenti è quello di mangiare abbondantemente tre volte al giorno, riposare e pregare gli Dei Alternativi, diventando pasciuti e morbidi nell'attesa di essere divorati dai loro Dei.

Un'attesa che si protrae da millenni, invano... Per questo motivo tu, lo svogliato Artemius, stai cercando da anni di passare senza successo l'esame finale e diventare finalmente un Cultista; se non ci riuscirai nemmeno questa volta, dovrai tornare a casa dai tuoi genitori a zappare campi e raccogliere carote!

Purtroppo, anche quest'anno ti sei dedicato ben poco agli studi, ma alla vigilia della prova finale, qualcosa accende la tua speranza: c'è forse un modo per imbrogliare e passare quel maledetto esame!

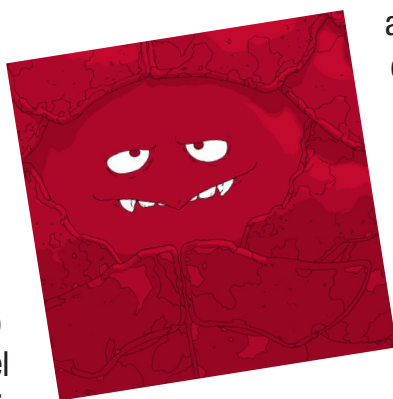
Ma è proprio quando finalmente stai per realizzare i tuoi sogni che la situazione preci-



pita e qualcosa di inaspettato accade: gli Dei hanno accolto la tua chiamata e sono davvero tornati!

Non si può negare che Moreno, ancora una volta, abbia fatto il pieno di fantasia nello strutturare il suo lavoro a bivi: gli interessati potranno visionarlo al già citato stand Herne.

Dal mondo delle autoproduzioni arriva I Pirati della Costa Rossa, definito romanzo a bivi avventuroso la cui vicenda si svolge nel mondo, per l'appunto, dei pirati. Il volume contiene però anche elementi ludici, tanto che sarà necessario dotarsi di un dado a 20 facce per affrontarlo, ed è ambientato a Miranthall, un universo narrativo dal taglio fantasy sviluppato autonomamente da diversi anni dagli ideatori, Elaine Tarnesi (Sonia Colelli) e Adrek Norn (Andrea Tesoriere), che nel tempo ha ricompreso sotto la sua egida romanzi lineari di vario taglio. Nel tomo interattivo che troverete a Play (al prezzo di 10 euro) il lettore



veste i panni di Sielus Arnis, un giovane della Centuria che si è imbarcato come contrabbandiere alla ricerca di avventura. L'incipit è il seguente: ti svegli in una cella dopo che la

tua nave è stata attaccata in mare aperto. Riuscirai a trovare un modo per fuggire? Pirati sanguinari, avventurieri, creature magiche e un tesoro nascosto ti attendono.

E, come si dice in Centuria: che la tua spada possa essere affilata, perché quella del nemico lo sarà sicuramente. Le caratteristiche sembrano interessanti: chi vorrà approfondire

potrà andare a trovare gli autori nel padiglione 18, allo stand L29.

Per tutte le altre novità della fiera vi rimandiamo agli appositi articoli di approfondimento, dopo aver consultato, qui a seguire, l'immane elenco dei volumi interattivi che verranno presentati proprio in occasione di Play 2025.

Un carniere ricco che preannuncia un'edizione di Play ricca di soddisfazioni per tutti noi amanti dei librogame. 



Nel nuovo volume della collana Libro Game di Plesio anche due sequel e un prequel crossmediali scritti dal curatore Orsini

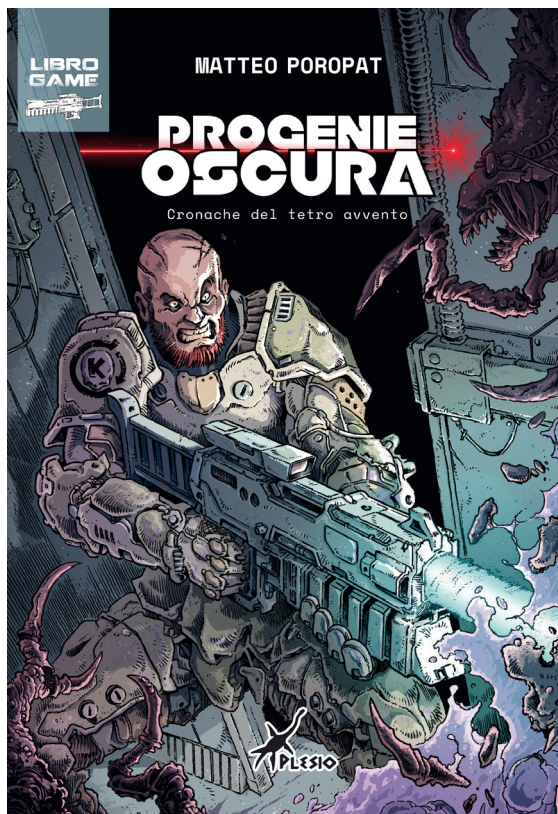
PROGENIE OSCURA DI POROPAT

A cura della Redazione di **Lgl Magazine**

Nella rinnovata cornice bolognese di Play, Plesio Editore continua la sua collana “Libro Game”, curata da Alberto Orsini, con la quinta uscita. Si tratta di un librogame composito a tema fantascientifico che si intitola “Progenie Oscura”. L'autore della storia principale, “Obscura Genesi”, è Matteo Poropat, nome noto nella narrativa interattiva perché creatore del fortunato software gratuito Libro Game Creator, utilizzato quasi dall'intera nuova generazione di autori a bivi; lo stesso Orsini, autore per numerose case editrici specializzate in librigioco, firma tre avventure bonus allegate nel volume. E proprio questa crossmedialità caratterizza il libro che viene dato alle stampe, al costo di 14,90 euro. All'inter-

no, difatti, si troveranno un librogame, un romanzo lineare, un racconto epistolare e un corto game.

I quattro racconti, interattivi e lineari, costituiscono i pezzi di un puzzle che vanno a comporre un universo intero. Un'ambientazione di genere che riporta su carta il mood e l'impagabile divertimento di film, giochi e letture del passato, calate nell'ottica di un moderno libro interattivo. Quattro storie ambientate in un futuro forse non così remoto: gli alieni Insettoidi hanno invaso e devastato la Terra; la controffensiva umana ha portato i super soldati corazzati della CHAOS su Plutone; scienziati e militari senza scrupoli complotano per vincere la guerra a ogni costo o,



forse, solo per ottenere illimitato potere per se stessi. Dalla parte dei buoni, veterani dal sigaro facile e dalla pistola laser svelta - come John "Madbull" O'Malley - e ragazzi cresciuti troppo in fretta tra avamposti militari, astronavi e taverne, come Jonathan detto "Jojo". Soli contro le aberrazioni dell'uomo, degli alieni e dello spazio tra universi.

Come gli appassionati più attenti ben sanno, Obscura Genesis ha una lunga vita editoriale dietro di sé. Nato come progetto commerciale in autopubblicazione nel lontano 2009, una decina di anni più tardi è entrato a far parte della collana gratuita dei Librinostri di Librogame's Land. Questa di Plesio, lungi dal costituire una mera riproposizione di quella storia, ha l'ambizione di esserne una versione definitiva. Il testo, difatti, è stato passato al pettine fine e sottoposto a un corposo lavoro di editing.

Senza che si perdessero le caratteristiche iniziali di immediatezza e fascino del gioco e dell'ambientazione, sono stati eliminati

OBSCURA GENESI... E POI?

Oltre al librogioco originale di Poropat, "Obscura Genesis", il volume comprenderà altre tre opere di Orsini, vediamo quali sono. In primis, il sequel immediato "Il figlio del Toro", un romanzo in cui il lettore farà la conoscenza del ragazzino Jonathan, detto Jojo, di cui presto si scopriranno gli intuibili legami familiari, e di altri comprimari, come il tenente destituito Mick Carpenter, e antagonisti, come il Fariseo. A seguire, "Lontano da loro", un prequel in forma di racconto epistolare dove il miglior menestrello della Luna, Jack il Fortunato, racconta al citato Jojo due, tre cosette che conosce sui suoi amici e parenti. Infine, il sequel che chiude i giochi: un corto game, dal titolo "L'ombra di Caronte", che tira le somme delle varie trame e fa calare sulle avventure di Progenie Oscura un sipario definitivo. Forse. (red)

errori e refusi; sciolti punti troppo intricati anche con l'implementazione di un nuovo ed efficace, ma non invasivo, sistema di aiuti; risolti problemi storici di costruzione e rimosse contraddizioni; eliminata una serie di arcaismi nel gameplay e nella narrazione, lasciando solo le peculiarità che conferiscono all'opera dei tratti intriganti decisamente old style: senza volerne, quindi, snaturare la genesi. Un'avventura, in definitiva, tutta rivista eppure fedele a se stessa, che punta ad attirare nuovi pubblici alle storie di stellari guerre a colpi di laser e alieni, ma anche a stuzzicare l'appetito dei lettori di vecchia data. La trama di Poropat viene portata avanti dalle opere di Orsini, che scopre le radici del protagonista "Madbull", raccontandone l'origine e le prime imprese, e persegue il suo retaggio affidato al figlio Jojo, al quale spetterà il compito, con l'aiuto del lettore, di dare

a queste vicende una conclusione definitiva. A completare il quadro, l'accattivante copertina e le inquietanti tavole interne firmate da Marco Sada, che per la prima volta concepiscono una rappresentazione anche visiva agli incubi vagheggiati e all'universo pensato da Poropat all'alba del Rinascimento dei libri interattivi e rappresentano un autentico valore aggiunto di questa versione.

Per scoprire ulteriori dettagli di questa operazione condotta da Plesio, abbiamo rivolto alcune domande all'autore e al curatore.

MATTEO POROPAT

Ciao Matteo, come è iniziata la tua avventura nei librogame? È vero che hai creato Lgc solo per poter scrivere il tuo?

Tutto ha avuto inizio nei primi anni 2000. Scoprii Librogame's Land e la sua community e ritrovai l'interesse per i librogame che era rimasto sopito da tempo. Non ne sono mai stato un avido collezionista, ma conservavo ancora quelli letti nell'adolescenza, così mi gettai nella lettura dei miei preferiti, su tutti le saghe Sortilegio, di Steve Jackson, e Blood Sword, di Dave Morris, del quale sono un grandissimo fan. Su Lgl c'era anche un nutrito gruppo di autori di Librinostri e, avendo già avuto esperienze di scrittura non interattiva,



questo fermento mi diede la spinta per provare a cimentarmi nell'impresa. Una volta deciso di scrivere un librogioco, mi misi in cerca degli strumenti adatti; le tecniche usate erano le più disparate, ma non c'erano software moderni, l'unico era un prodotto francese che non si adattava alle mie esigenze. Avendo un background di sviluppatore decisi di investire del tempo nel programmare quello che sarebbe diventato Libro Game Creator, che fin da subito trovò un grandissimo appoggio presso la community di Lgl.

Ti ricordi come hai concepito la storia di Obscura Genesis, quali mood e temi volevi affrontare?

Con Libro Game Creator feci alcune prove iniziali che portarono prima alla nascita di una saga molto particolare, scritta a più mani con il team di Lgl (la mitica Squilibrio, ndr), e poi a "Fuga dall'Altrove", un corto per una fanzine dedicata al Richiamo di Cthulhu. A quel punto il progetto era di mettere assieme le mie passioni letterarie, soprattutto gli scritti di H.P. Lovecraft, con quelle più strettamente ludiche. Giocavo molto a Doom e Gears of War e sono sempre stato affascinato dalla semplicità dei dungeon crawler e dei roguelike. Puntavo a un'idea del genere: un'avventura che ricordasse quei titoli, mescolasse orrore e fantascienza, stemperandoli occasionalmente con l'ironia del protagonista e dei cliché del genere, come accadeva nel geniale Duke Nukem.

Avresti mai immaginato, poco meno di vent'anni dopo, che quella storia sarebbe tornata in libreria?

In realtà in libreria la storia non c'è mai arrivata! Al tempo la distribuzione si è limitata alle sole fiere di settore e all'online. Per cui,

se la distribuzione libraria riuscirà nell'impresa, questo sarà il mio primo libro in assoluto a essere acquistabile nelle librerie fisiche, e sicuramente sarà una grandissima soddisfazione.

Tra le grandi novità c'è l'apparato illustrativo, che cosa hai provato a vedere ritratti i prodotti della tua immaginazione?

Le tavole di Marco Sada sono spettacolari e hanno un punto di contatto non da poco con l'origine della storia. Il punto da cui parte la trama di fondo di *Obscura Genesi* è un'invasione aliena, anche se l'avventura si ambienta quando questa è già a un punto molto avanzato. Ma l'idea dell'invasione, istantanea e devastante, mi venne da un albo di Nathan Never, di cui sono stato avido lettore per anni. E qualcosa di quello stile, che mi era rimasto in testa mentre descrivevo il protagonista e ciò che lo circonda, l'ho ritrovato con forza nelle illustrazioni di Marco. È stato come se si chiudesse un cerchio, qualcosa di inatteso che mi ha meravigliato tantissimo.

Orsini ha preso la tua creatura e ci ha lavorato nel tempo, introducendo nuovi sviluppi e personaggi e arrivando a un finale. Ma il "tuo" sequel, se l'avessi scritto in prima persona, come sarebbe stato?

Alberto, come dico sempre, è il "fan numero uno" del progetto, da vent'anni a questa parte, e sono felicissimo che questo libro gli abbia dato la possibilità di raccontare la sua versione delle storie nell'universo di *Progenie Oscura*. Come lui forse ricorda, avevo iniziato a lavorare a un secondo titolo, rimasto però incompiuto. C'era un aggancio con il primo volume, del quale, tuttavia, non avrebbe portato avanti la storia. Al contrario, si sarebbe ambientato sulla Terra, tra le fa-

zioni di mutanti, per esplorare quel mondo di reietti, in lotta con gli umani da una parte e gli alieni dall'altra, e i poteri psichici di cui erano dotati.

ALBERTO ORSINI

Il tuo "amore" per *Obscura Genesi* nasce da lontano e rimane per certi versi inspiegabile, ci sveli di più?

Questa storia mi ha accompagnato in tutte le prime esperienze legate alla narrativa: prima da editor un po' improvvisato del librogame di Mat; poi da autore con "Il figlio del Toro", romanzo giovanile che ritroviamo anche in questa edizione e costituisce il primo sequel di Og. Mi colpì da subito, avevo poco più di vent'anni, l'atmosfera sviluppata dall'autore. Non ero e non sono molto amante di film di alieni, ma delle loro storie sì, e avevo la remora di aver posseduto un gioco da tavolo, *Starquest*, senza essere mai riuscito a giocare una partita con nessuno! Quella vicenda mi ha dato la possibilità di colmare in qualche modo una lacuna, e il legame è rimasto. Quando, per la collana di Plesio, ho pensato che fosse opportuno inserire una storia di questo genere, pensare a una riproposizione è stato quasi naturale.

Chi ha già comprato il libro del 2009 e





scaricato gratuitamente quello su Lgl, perché dovrebbe leggere per la terza volta questa avventura?

Si tratta di un qualcosa di molto diverso. Ci ho cominciato a lavorare dallo scorso mese di ottobre, e davvero ogni minimo aspetto del testo è stato rivisto, soppesato, sistemato o mantenuto con un'opera certosina. Il sistema di aiuto, con la nostra AI denominata "Controllo Missione" che sarà pronta a correrai in soccorso, almeno finché c'è batteria, aggiunge numerose sfumature e rende più chiari al lettore i propri obiettivi e percorsi. È improprio parlare di ristampa, ci sono nuove dinamiche e un percorso chiarificato, adatto a una readership moderna, alla quale il librogioco è stato reso digeribile. Questo, tuttavia, senza mai tradire lo spirito e anche le asprezze del testo di partenza. Come se non bastasse, aggiungiamo un prequel e due sequel che danno una premessa e una conclusione soddisfacente alla vicenda. Infine le illustrazioni. Che aspettate a passare allo stand Plesio?

A proposito delle tavole, cosa ci dobbiamo aspettare dal lavoro di Marco Sada?

È uno dei punti forti di questa collana, non c'è da girarci intorno. Finalmente ho potuto "vedere" luoghi, fatti e creature che da tempo esistevano solo nella mia fantasia e in quella degli altri lettori di Og. Sono molto soddisfatto del risultato finale che dà omogeneità e spirito di unico universo alle quattro storie, scritte da persone diverse e in momenti molto diversi. E mi sia concesso di dire che sono appagato dalla qualità dell'edizione nel suo complesso, arricchita dall'impaginazione e dalle grafiche di Roberta Guida, dai registri di Stefano Farina, e dai preziosi e imprescindibili lavori di editing e revisione di due professionisti bravissimi e, soprattutto, due amici, come

Francesco Di Lazzaro e Aldo Rovagnati. Siamo alla quinta uscita, si può sempre migliorare, ma libro dopo libro si è assemblata una bella squadra e da "allenatore" non posso che esserne felice. Confido lo sarà anche il nostro "presidente", Giordana Gradara!

Quali saranno le prossime tappe della collana Libro Game?

Il momento commerciale è complesso e delicato e ogni nuovo prodotto va ponderato e affrontato con la massima cautela. Mi sento, comunque, di poter dire che continueremo ad assecondare il calendario "dettato" dalle grandi fiere. Lavoriamo, quindi, in prospettiva Lucca 2025. La mia idea è di un'altra riproposizione, stavolta di un grande classico del passato, che renda possibili al lettore esperienze in altri mondi, sostenendo, anche in questo caso, una storia "vecchia" con un motore "nuovo" che potenzi, senza travisarlo, tutto il gusto dell'avventura. Quando potrò dire di più, lo potrete leggere sicuramente tra le pagine di questo magazine!

E come autore, che progetti in vista hai?

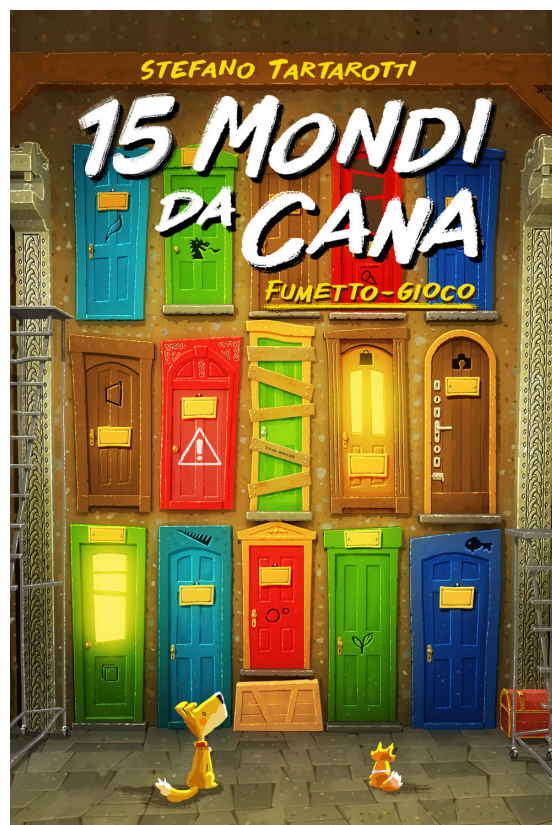
Con la "penna" a bivi sono al momento fermo, ho voluto solo concedermi la parentesi di scrivere il corto game "L'ombra di Caronte", che troverete in questo volume, per finalizzare una volta per tutte la storia di Og. Ma resto dell'idea di aver scritto molto, perfino troppo, nel quinquennio d'oro del Rinascimento e ora c'è bisogno di ricaricare le pile ed esplorare altri orizzonti. Spero di riuscire a dare nuova linfa e visibilità, questo sì, ad alcuni miei prodotti del passato che hanno raggiunto risultati anche ragguardevoli ma oggi non sono più disponibili. Per ora, quindi, niente novità, salvo clamorosi imprevisti! 

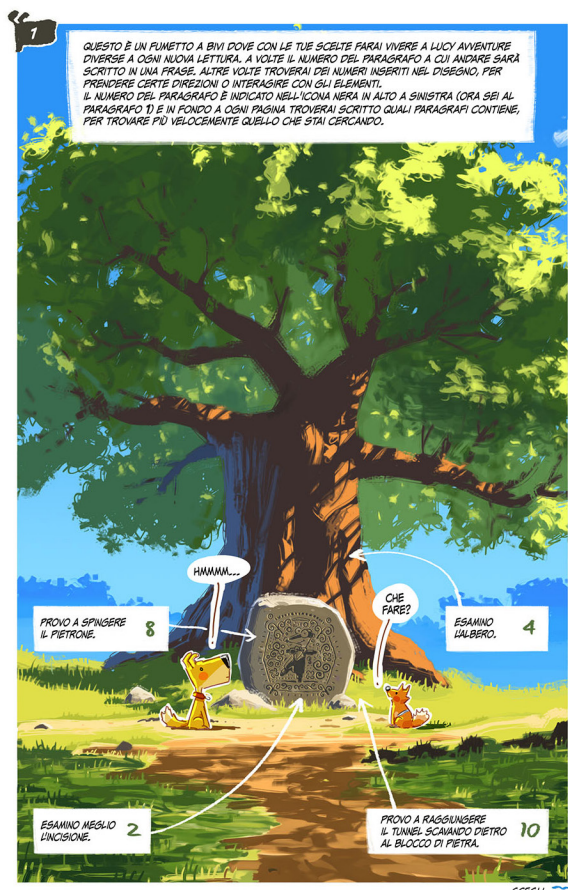
La terza fatica di Stefano Tartarotti irrompe a Play

SCORRIBANDE TRA MONDI DA CANA

di Francesco Di Lazzaro

S Se avete amato Un Giorno da Cana e apprezzato il suo seguito, Una Notte da Cana, non potete perdere l'ultima fatica di Stefano Tartarotti, apprezzato fumettista che ha piantato radici stabili nel mondo della narrativa interattiva come dimostra il successo dei suoi precedenti lavori a bivi. Il segreto di tanto apprezzamento da parte del pubblico lo abbiamo analizzato in tanti articoli in passato: si può riassumere in un mix vincente dato dallo stile fresco e tondo del tratto di Stefano, unito a elementi di giocabilità e divertimento presenti in dosi massicce nelle sue opere e un approccio che, soprattutto in questo terzo volume, non manca di strizzare l'occhio ai meno esperti, pur mantenendo livelli di sfida adeguati anche per gli appassionati di vecchia data, soprattutto quelli animati da istanze completiste.





Terminare 15 Mondi da Cana (lo troverete in anteprima assoluta a Play, Bologna, presso lo stand MS Edizioni) infatti non risulterà sfida troppo complessa, ma farlo visitando ognuno dei 15 mondi, scovando tutti gli oggetti e svelandone i più reconditi segreti sarà tutto un altro paio di maniche.

La storia che fa da “pretesto” al volume inizia, come sempre quando c'è Lucy di mezzo, nel modo più normale e apparentemente indolore possibile: la nostra quadrupede preferita viene coinvolta dal suo spasimante Guapo in quella che sembra una canonica visita di cortesia. Il Tasso Tobia, infatti, la sera prima ha disertato una riunione di Dungeons & Dragons con i gatti randagi e appunto Guapo: il piccolo canide è oltremodo preoccupato, vista che un'assenza simile non ha precedenti, e decide di andare nel bosco a trovare l'amico mammifero, per sincerarsi che non sia malato. Ovviamente chiede a Lucy di accompagnarlo e altrettanto ovvia-

mente, quando i nostri raggiungono la tana del tasso, scoprono che la situazione ha preso pieghe paradossali.

Tobia, infatti, è a letto malato e farneticante, e in un angolo della sua abitazione, contenute da un gigantesco armadio a muro, fanno mostra di loro 15 porte, alcune aperte, altre sbarrate, tutte misteriose. I nostri si accorgono presto che ognuno di questi usci cela un mondo ricco di possibilità, personaggi, talvolta insidie: è inutile aggiungere che per risolvere il mistero che si nasconde dietro la malattia del compare quadrupede e riuscire a guarirlo, sarà necessario esplorare in lungo e in largo queste realtà alternative.

Il volume, scritto e illustrato da Stefano Tartarotti, consta di 210 paragrafi suddivisi a loro volta in coloratissime tavole illustrate e sarà disponibile al costo di 22 euro. Come nelle precedenti occasioni il formato sarà 16x23x2 cm, a copertina rigida, interamente a colori, stampato su carta a elevata grammatura di alta qualità.

Nella tradizione dei precedenti volumi anche questo nasconde un finale segreto, che sarà possibile svelare scovando tutti i topolini interstellari nascosti tra le pagine del tomo; riuscirci consentirà al lettore di risolvere uno dei retroscena più folli e divertenti dell'avventura; vale la pena quindi impegnarsi nella ricerca e allungare di conseguenza il tempo di lettura.

Tanta carne al fuoco che approfondiamo con Stefano Tartarotti, che con la sua consueta e squisita gentilezza ha accettato di rispondere ad alcune nostre domande e raccontarci qualcosa di più sulla sua ultima fatica interattiva.

Buongiorno Stefano benvenuto su LGL Magazine. Dopo il giorno e la notte da cana, siamo arrivati a questi 15 mondi. Ci spieghi la genesi dell'opera e come ti è

venuto in mente di realizzarla?

Ciao Francesco, grazie a voi di LGL Magazine per la cortesia, la pazienza e la disponibilità a giocare con le canastorie.

L'idea di base di "15 mondi da Cana" mi è venuta nel 2023. Stavo facendo due passi con la Cana e cominciava a fare buio. Abbiamo incrociato il tasso, che vive nella bosaglia dietro casa nostra e che la notte va a rubare i crocchi dei gatti randagi dalla casa dei vicini.

Dopo avermi fatto prendere un mezzo coccolone per essere uscito di corsa da un cespuglio a pochi metri da noi ed essere fuggito tra gli alberi, ho pensato che un'avventura sotterranea nella tana e nei condotti scavati da Tobia (il tasso) potesse essere divertente da disegnare e leggere.

Si poteva scoprire che, scavando per allargare la sua tana, il tasso aveva riportato alla luce un'antica parete piena di porte interstellari. Potevo usare la sala come punto di partenza per varie micro-avventure su pianeti diversi e molto strambi.

Ci racconti in breve e senza spoiler dove ci porterà questa nuova avventura? Qualche accenno di trama...

In sintesi la trama è che, non avendo sue notizie, Guapo e la Cana vanno cercare Tobia nella sua tana. Lo trovano febbricitante e delirante. Lui chiede loro di trovare qualcosa chiamato "piccolo lampone" e poi risviene. I nostri dovranno esplorare la tana e soprattutto la parete di porte interstellari per trovare quello che stanno cercando e per riuscire a portarlo a Tobia senza rimanere imprigionati su qualche mondo lontano.

Ritroveremo i consueti personaggi? Ci saranno delle aggiunte o delle defezioni rispetto al passato?

La protagonista è sempre Lucy, la Cana. Ma,



come in "Una notte da Cana", Guapo fa le veci di un mini-Watson quadrupede ed è il coprotagonista.

Manca invece Ares, il gigantesco cagnone gentile dei miei vicini, che compariva nei primi due libri e che, purtroppo, ci ha lasciato nel 2022.

Ritroviamo il gufo complottista, che appariva nel primo libro.

Come nel secondo libro, compare in piccolo cameo Canoanziano, il cane vecchino e malandato che nella vita reale avevamo adottato tre anni fa e che, purtroppo, si è spento nella primavera del 2024 (accidenti alla modesta aspettativa di vita dei canidi e dei felini).

Anche Tobia il tasso compariva brevemente nei due fumettigioco precedenti.

Come mai il tuo personaggio è sempre marginale in queste avventure? Non ti stuzzica l'idea, prima o poi, di vivere una



scorribanda in prima persona accanto a Lucy?

Mi piace che in queste storie gli esseri umani compaiano il meno possibile. Oltretutto c'è anche il problema della comunicazione: in queste storie gli animali parlano tra di loro (e parlano un sacco) ma gli umani li sentono solo abbaiare o fare dei versi.

Mi sembra più semplice e divertente sviluppare le storie a misura di animale.

A livello di gameplay che trovate hai ideato? Ci racconti qualche chicca che incroceremo nel corso della nostra sfida ludica?

Sono pigro anche quando gioco. Mi piacciono molto i videogame open world, da esplorare con una certa rilassatezza e libertà di movimento.

Anche "Una notte da Cana", il secondo libro, era stato pensato in parte in quest'ottica, con un castello e varie sale da esplorare li-

beramente, mentre si indaga sulla sparizione di Ares.

Ma in quel caso, essendo un giallo, c'erano alcuni percorsi principali d'indagine che andavano affrontati per sbloccare la possibilità d'accusare il colpevole e arrivare alla parte finale del libro. L'esplorazione degli ambienti permetteva d'ottenere anche degli indizi secondari, che davano informazioni aggiuntive su tutta una serie di eventi e stranezze della trama. Ma questi non erano vincolanti alla soluzione del giallo.

In questo nuovo libro, invece, volevo che la formula fosse ancora più semplice e libera per non essere troppo frustrante per i giocatori più giovani o meno esperti di librogame. Ma che, al contempo, permettesse al lettore di scegliere quali porte aprire, in che sequenza e quali oggetti acquistare. In modo che si abbia voglia di rigiocarlo, mossi dalla curiosità di scoprire cosa c'è dietro alle strane porte rimaste chiuse o per scoprire a cosa servono gli oggetti non acquistati o non usati nelle giocate precedenti.

Nel primo e secondo capitolo abbondavano enigmi e sfide logiche, troveremo qualcosa anche qui?

Il primo libro, "Un giorno da Cana", era fatto a quattro mani con quel geniaccio di Christian Giove, talentuoso game designer torinese, che aveva avuto l'idea di realizzare un fumettogioco con la Cana.

In quel caso ciascuna delle quattro mini-avventure aveva un piccolo enigma visivo o numerico. A Christian piacciono un sacco (almeno credo).

Nel secondo volume, che ho realizzato da solo, invece compariva solo un piccolo e facile enigma, una porta segreta con tastierino numerico. Si risolveva con pochi tentativi.

In quest'ultimo libro, invece, non ci sono momenti enigmistici. Il lettore esplora i mondi e,

in base agli oggetti che ha trovato o comprato, può o no fare determinate scelte.

Rispetto ai precedenti volumi della serie, ho notato un taglio più “lineare”. Terminare il libro è più semplice, anche se farlo esplorando ogni evoluzione resta una sfida impegnativa. Come mai hai optato per questa scelta?

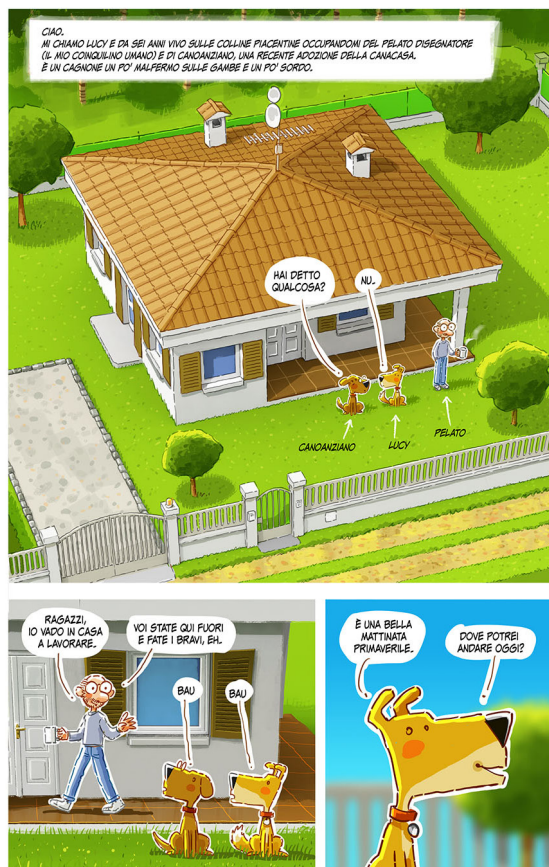
Volevo che questo terzo volume fosse più simile al primo libro, “Un giorno da Cana”. Anche quello era sviluppato in ottica “zero sbattimento”. Si poteva scegliere liberamente tra quattro direzioni che portavano a quattro avventure scollegate tra loro. Ogni avventura durava una giornata narrativa della Cana. Non c'erano veri e propri fallimenti. Se risolvevi l'avventura andavi a fare un disegno in uno dei quattro spazi vuoti nell'ultima pagina del libro, come una specie di achievement raggiunto.

Se non risolvevi l'avventura, la Cana era comunque contenta della giornata anche se commentava che forse si era persa qualcosa.

In ogni caso tornavi al mattino con le quattro direzioni tra cui scegliere. Se non avevi risolto con successo la mini-avventura, potevi scegliere quella stessa direzione e rigiocarla, oppure potevi scegliere una nuova direzione-avventura.

Diciamo che era una specie di loop narrativo della durata di una giornata della Cana. A ogni giocata, ottenevi progressivamente degli achievement per i quattro obiettivi raggiunti o per gli oggetti trovati.

“Una notte da Cana” invece, essendo un giallo, doveva rispettare una sequenza: l'indagine, l'accusa dei sospettati e l'identificazione del colpevole e la soluzione. Quindi era un poco più complesso del primo libro e un poco più difficile per lettori inesperti o molto giovani.



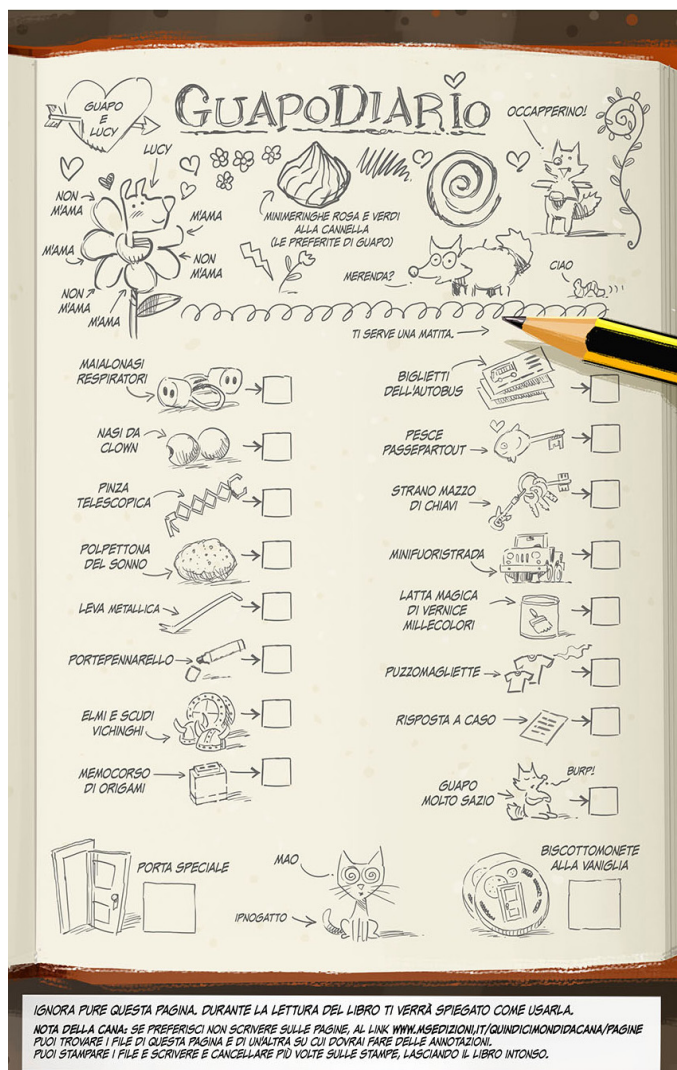
GIRA LA PAGINA

In quest'ultimo libro volevo che le giocate fossero semplici come nel primo: con un hub di partenza da cui si dipartono molte avventure, alcune molto brevi, altre più lunghe, alcune più paurose, altre più surreali o nonsense.

Diversamente dal primo libro, però, in questo, mentre vagabonda tra pianeti e side quest, il lettore dovrà trovare un particolare oggetto, anzi tre. Solo a quel punto potrà sbloccare la sequenza che conduce ai finali.

Ci sono un sacco di oggetti da raccogliere, anche questa è una novità rispetto al passato, dove ne scovavamo meno. Hai ceduto anche tu al fascino del mega inventario?

Sì, è vero. Ho pensato che, per collegare parzialmente alcuni mondi tra loro, si potessero usare gli oggetti. La maggior parte di questi non sono vincolanti alla soluzione del libro, ma ti permettono di fare alcune scelte speci-



fiche, di risolvere alcune side quest o di salvarti da alcune trappole.

Molti oggetti vanno acquistati e c'è un numero finito di biscottomonete che il lettore può trovare e utilizzare. Quindi dovrà cercare di indovinare, soprattutto nelle prime giocate, quali oggetti potranno essergli veramente utili.

I mondi che hai ideato sono veramente divertenti e folli. Qual è il tuo preferito e quale quello che ti sei divertito maggiormente a inventare?

Il mio preferito è "Battaglia di gelati". Certo, è un po' freddo. Però mi sembra divertente passare otto mesi l'anno a lanciarsi con gelato come se fossero palle di neve.

Quello che mi ha più divertito disegnare è il mondo "Vichinghi" con i suoi esapodi abitanti, che hanno una loro insensata ostinazione nel combattere quotidiane e caotiche battaglie navali in un mondo senza specchi d'acqua.

Guapo continua a provarci disperatamente con Lucy, senza risultati apprezzabili. Gli amanti del filone romance vogliono sapere se questa corte prima o poi avrà un lieto fine!

Guapo è un simpatico entusiasta con una smodata opinione di sé e della sua stazza. Non si arrenderà mai.

Quanto a cedere alle lusinghe, dipende dalla Cana. Nella vita reale, quando scendiamo nel paesino, Lucy è contenta di incontrare il suo mini-amico. Ma sembra sempre lui il più motivato e lei non ha l'aria molto convinta.

Ci sarà ancora spazio per la cana nel tuo futuro? Stai già lavorando ad altri volumi interattivi con Lucy protagonista?

Penso di sì. Salvo imprevisti, tra qualche anno potrebbe arrivare una nuova avventura. Certo, c'è moltissimo lavoro. Disegnare 150-180 pagine a colori è un lavoraccio. Sono 6-7 mesi di lavoro spalmati su un arco temporale di circa un anno.

Però mi diverto moltissimo a pensare e disegnare questi fumetti-gioco.

Proprio in questi giorni mi è venuta in mente una possibile nuova ambientazione per la Cana e Guapo e una possibile meccanica di gioco. Magari nel 2026 comincerò a pensarci per bene e a disegnarla.

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

Ti ringrazio. Non mi viene in mente nulla che possa mancare all'intervista. 

La Seconda Guerra Mondiale in un librogame

UN ALTRO PASSO NELLA NEVE

di Mauro Longo

S“Gennaio 1943. Il fronte russo è un inferno bianco dove la sopravvivenza si misura in gradi sottozero. Nel gelo della steppa, migliaia di Alpini combattono una battaglia disperata contro il freddo, la fame e l’inarrestabile avanzata dell’Armata Rossa. Tra loro ci sei tu, Umberto Costanzi, un giovane mulattiere della quarta divisione Cuneense, chiamato a resistere in un luogo che non ti appartiene, troppo lontano da casa. In questo libro-game storico ogni bivio ti metterà di fronte a scelte che plasmeranno il tuo destino e quello dei tuoi compagni. Affronterai uno dei momenti più drammatici della Seconda Guerra Mondiale per l’Italia, e lo vivrai in prima persona. Accetta la sfida e prova a sopravvivere in un inverno che è stato più freddo e terribile di molti altri.

UN ALTRO PASSO... UN ALTRO ANCORA, NELLA NEVE.”

La campagna italiana di Russia fu l’infausta partecipazione dei soldati italiani alla scellerata Operazione Barbarossa, voluta da Mussolini per affiancare Hitler nelle sue folli strategie contro l’Unione Sovietica. Fu un disastro militare e umano, oltre che un’invasione ingiustificabile, che è ancora oggi ricordata con cordoglio dai corpi militari che – loro malgrado – furono spediti fino al Don a supportare le divisioni naziste. Quando l’Armata Rossa lanciò la sua controffensiva nel dicembre 1942, per cacciare gli invasori, gli italiani furono travolti: male equipaggiati e senza rifornimenti, affrontarono appiedati una ritirata disperata nella steppa spazzata dalle tempeste, incalzati dai sovietici per settimane a temperature che toccavano i qua-



ranta gradi sotto zero. Nonostante numerosi atti di eroismo, le perdite furono incalcolabili: decine di migliaia di morti, dispersi, mutilati e prigionieri - ragazzi, contadini, montanari e popolani sacrificati sull'altare della più feroce e ottusa politica novecentesca. Romanzi come *Centomila gavette di ghiaccio* di Giulio Bedeschi e *Il sergente nella neve* di Mario Rigoni Stern hanno reso immortale questa tragedia, testimoniando l'orrore insensato dell'invasione e la sofferenza interminabile della ritirata.

A Play 2025, una nuova realtà editoriale – *Ingenioso Hidalgo* – presenta in anteprima un librogioco che torna a parlare di questa vicenda e lo fa tramite la sapiente tastiera di Manuele Giuliano, consapevole autore di

opere interattive distintosi in diversi concorsi degli scorsi anni, e la supervisione di Paolo Mori, designer italiano apprezzato in tutto il mondo e specializzato nei giochi a sfondo storico e militare, nonché editore di questo nuovo studio creativo.

Il librogioco conta 224 pagine per 385 paragrafi, e mantiene un comparto di regole molto leggero e privo di componente aleatoria, che si basa soprattutto su scelte e gestione di risorse, nell'ottica di una vera e propria esperienza di simulazione e sopravvivenza.

Le meccaniche principali includono l'uso di condizioni avverse che si vanno accumulando e bisogna tenere sotto controllo, come fame, freddo, ferite e stress, la gestione di un inventario limitato, la lotta contro il congelamento, un diario per segnare le speciali note di gioco (simile ai tanti diari e alle lettere degli ufficiali al fronte) e un sistema di baratti basato sulle sigarette, bene di scambio universale in quella situazione.

Interessante il sistema delle scelte fulminee, che devono essere prese rapidamente per simulare situazioni concitate, e la modalità opzionale dei checkpoint che consente di riprendere il gioco da punti salvati, riducendo però la tensione narrativa. Tutto il regolamento bilancia fedeltà storica e profondità ludica, ricreando il senso di precarietà e sopravvivenza degli Alpini in ritirata.

Abbiamo raggiunto Manuele Giuliano e Paolo Mori per approfondire questo lancio così interessante.

Manuele, quanto c'è di invenzione e quanto di pura attendibilità storica nel librogame?

Grazie per la domanda! Tutte le scene descritte nel libro sono tratte da testimonianze reali di soldati (reduci, e non) raccolte tramite lettere e registrazioni. La parte di invenzione sta nelle conseguenze sul come affrontare



tali scene, che dipenderanno da chi si cimenterà nel testo. I nomi dei luoghi, gli avvenimenti della guerra, i dettagli dell'ambientazione (fino all'uso di un bossolo di cannone come vaso) sono tutti storicamente attendibili. Il lettore, nei panni di un semplice Alpino, non è chiamato a "cambiare il corso della storia", che è stata e rimarrà una tragedia, ma a provare a convivervi, e a sopravvivere.

Come ti sei trovato a lavorare a un progetto dalla tematica così delicata e "didattica" se vogliamo?

Ho sentito una grossa responsabilità: il libro-gioco è un mezzo fantastico per far vivere temi importanti, e volevo che l'esperienza risultasse realistica. Ho passato oltre un anno a documentarmi, perché volevo che chi leggesse potesse immergersi nella vicenda e divenire un Alpino nel gennaio del 1943 in Russia.

Non mi sento però di definire "didattica" l'esperienza. Studiare le testimonianze vere, di persone che hanno vissuto quell'inferno

di ghiaccio, mi ha fatto andare oltre al semplice studio della storia "scacchistica", e mi ha aiutato a capire cosa significa essere in una guerra. Spero di far provare questa esperienza anche a chi affronterà il librogioco.

Paolo, cos'è Ingenioso Hidalgo e come mai hai deciso di esordire con un librogame?

Ingenioso Hidalgo è il nome di una piccolissima etichetta editoriale (dietro ci sono solo io) che ho creato qualche mese fa, per provare a proporre qualche gioco - mio o altrui - un po' più fuori dalle righe del solito, partendo con micro-tirature prodotte a volte in maniera semi-artigianale.

A Play 2025 saremo (sarò!) presente con un paio di tavoli, in cui avrò appunto il librogioco *Un altro passo nella neve* e... un wargame napoleonico: *Battlefields of the Napoleonic Wars*.

L'idea e il tema del librogioco sono venuti da te o da Manuele?

L'idea del libro gioco sulla ritirata di Russia l'avevo da qualche anno.

In famiglia siamo avidi lettori di Mario Rigoni Stern (comprimo una copia de *Il sergente nella neve* ogni volta che la troviamo in un mercatino dell'usato) e ho avuto modo di leggere le bellissime interviste di Nuto Revelli ad alcuni reduci della ritirata, raccolte ne *La strada del Davai*. Mi

è sembrato subito che potesse essere il tema per un gioco che potesse ripercorrere in un'unica storia le tante storie di persone mandate a migliaia di chilometri da casa per una guerra di merda (strano). Inizialmente pensavo di provarci io, ma poi per fortuna ho incontrato Manuele! 



- Bg

boardgames
giochidatavolo
- Cg

cardgames
giochidicarte
- Fg

familygames
giochiperfamiglie
- Sg

sciencegames
giochiscientifici
- Mg

miniaturegames
giochidiminature
- RPg

role-playinggames
giochidiruolo
- Dg

digitalgames
giochidigitali
- G

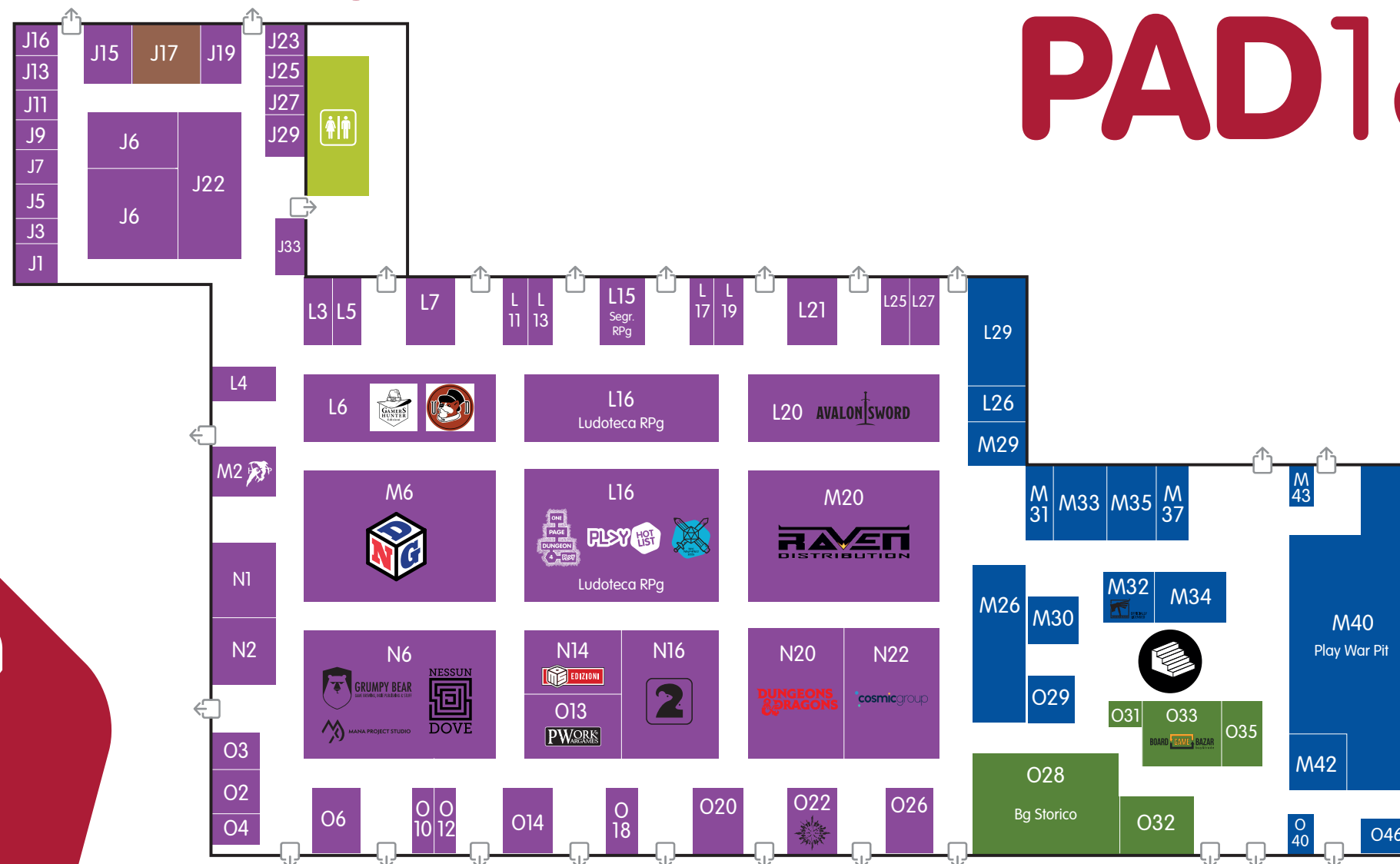
generalarea
areagenerica
- R

refreshmentstand
puntiristoro

- bar
- toilet
- bancomat
- uscita di sicurezza
- info Point
- guardaroba
- spedizioniere
- scale
- tappeto mobile

PLAY
festival del gioco

PLAY VILLAGE



PAD18

2220 RPG	L 6
3DSPAWN	O 35
ACES GAMES	L 21
ACHERON	N 2
ACIES EDIZIONI	O 33
ACHILLE MAROZZO	J 6
ACRYLICOS VALLEJO	N 22
AEGIS LUDI - DRAGON AGE LIVE	J 9
AETERNA NOX	J 13
AGARTHIS DESIGN	J 5
AK INTERACTIVE	M 33
ALEPH GAME STUDIO	O 28
ARALDI	M 30 / O 29
ARCHON STUDIO	N 22
ARISTEA	O 12
ARMY PAINTER	M 33
ASSOCIAZIONE ELYSIUM	J 25
AULE FORGE	J 33
AVALON SWORD	L 20
BAD ROLL GAMES	L 29
BANDAI	N 22
BATTLE FOR VILEGIS	J 23
BATTLE SYSTEM LTD	L 29
BLACKNIGHT EDITIONS	O 33
BG STORICO	O 28
BIVACCO	M 40 / M 34
BlackSUN	L 6
BOARDGAMEBAZAR.COM	O 33

BY ODIN'S BEARD RPG	O 18
CAMARILLA ITALIA	J 16
CENCINI'S BOOKS	L 29
CENTUM OCULI APS	N 1
CHAOS LEAGUE	O 4
COSMIC GROUP	N 22
CRIMSON STUDIES CREATIONS	L 6
CRONOS ESCAPE ROOM	M 37
DICE LAIR	L 4
DON'T PANIC GAMES	N 22
DRAGON TEMPL8	O 14
DRAGON'S WORKS - LEO	L 29
DUNGEONEER GAMES & SIMULATIONS	O 6
DUNGEONS DEL MOONGHA	J 22
DUNGEONS & DRAGONS	N 20
ERA DIGITAL	L 20
ETEMENANKI	J 7
ETEMENANKI ASSOCIAZIONE	J 7
ETEMENANKI EDITORE	J 7
FANATTIK	N 22
FANTASY LABYRINTH	J 33
FORGIA DI FENRIR	J 3
FULL PUTRID GAMES	O 3
GAMERS HUNTER EDIZIONI - WOLFY E JORDY	L 6
GAMES WORKSHOP LTD	M 33
GOTHA GAMES	O 33
GREEN STUFF	M 33
GRIMFORGE	O 35

GRUMPY BEAR	N 6
GRV ITALIA	J 27
HAUS OF VALLEY	O 18
HELICHRYSUM LAB	J 33
HERNE FUN HUNTERS	L 6
HOBBY BROTHERS	M 33
HOLLOW PRESS	M 2
INDUSTRIE CREATIVE	N 1
INGEGNOSO HIDALGO	O 28
INGRANARIA	L 6
ISOLA ILLYON EDIZIONI	L 13
JOLNIRSTORE	J 22
LA TANA DELL'ELFO	J 17
LA TERRA DEI GIOCHI	O 6
LE MINIATURE DI ORION	M 31
LE RUNE - ARMORWARE	J 1
LIBRARI	L 11
LIBRI DELLO GNOMO	O 10
LUDOTECA RPG	L 16
MANA PRESS	L 29
MANA PROJECT STUDIO	N 6
MANTIC GAMES	N 22
MB2 CREATIONS	L 26
MEET MYTHS - MITI E LEGGENDE	N 1
MIRANTHALL CHRONICLES	L 29
MODIPHIUS	N 22
MODUS OPERANDI - AMERICAN	
SERIAL KILLERS	L 6

MONDIVERSI	O 20
MPEDIZIONI & ACCHIAPPASOGNI GDR	L 17
MS EDIZIONI	N 14
MYTH PRESS	L 6
NARRATTIVA	L 25
NEED GAMES	M 6
NEMESIS NOW	N 22
NESSUN DOVE	N 6
NIGREDO PRESS	O 18
NOMORA	O 22
OFFICINA MENINGI GDR E LIBROGAME	L 27
PLAYMATS EUROPE - NETFIRE GROUP	N 22
ONE PAGE DUNGEON 4 PLAY	L 16
PLAY HOT LIST RPG	L 16
PLAY WAR PIT	M 40
PLESIO EDITORE	N 1
PROXIMA	O 2
PWORK WARGAMES	O 13
QWORKSHOP	M 29
RAVEN DISTRIBUTION	M 20
SAYONARA BUTTERCAT	N 1
SAN MARINO COMICX	J 29
SEGRETERIA RPG	L 15
SEGRETERIA TORRE NERA	J 22
STEAMFORGED GAMES	N 22
STRATAGEMMA	L 3
SUNZENAUT GAMES	O 18
SUPERHERO NECROMANCER PRESS	O 18

TALES OF NEBULA	L 6
TAVERNA DEL GARGOYLE	M 35
TAVERNA DEL MOONGHA	J 15
TAVERNA IN GIOCO	J 19
TEATRO DELL'ORRORE	J 11
THE ARMY PAINTER	N 22
THREE BROTHER GRIM	L 29
TIN HAT GAMES	L 19
TWO LITTLE MICE	N 16
TYNAH 3D ART	O 35
RPG MAGNIFICO	L 16
UGG - GMT	O 31
UNDERDOGS	L 6
UNO NATURALE	L 5
VEA EDITORI	L 29
WARHAMMER PANINI COMICS	M 32
WARLORD GAMES	N 22
WARMMASTER	O 26
WBS GAMES	O 33
WINGED LION GAMES	L 6
WIZKIDS	N 22
WYRD EDIZIONI	L 7

PLAY

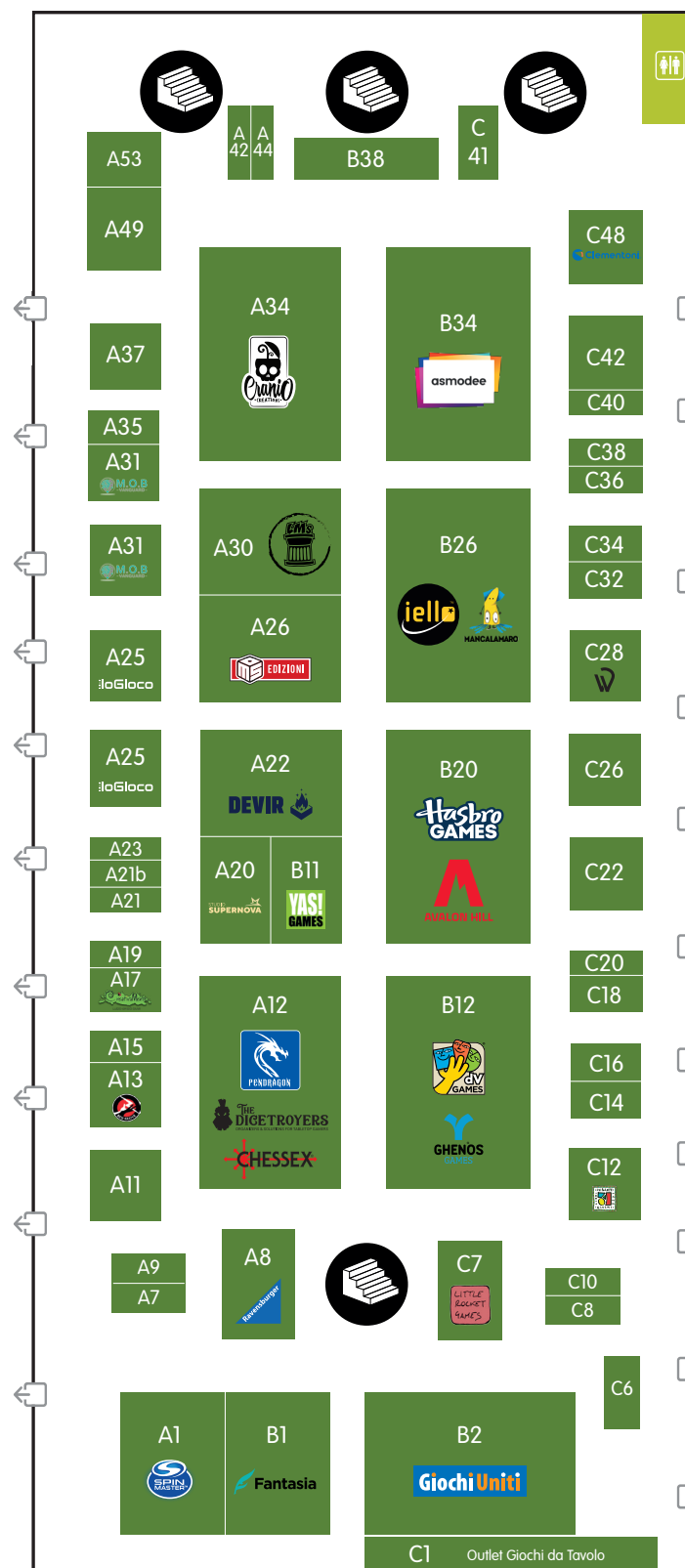
festival del gioco

42 GAMES PROJECT	B 38	MAGARI	A 15
ALEXGAMES	B 38	MANCALAMARO	B 26
ARES GAMES	A 22	MEDIANOS	B 38
ARIELIKA	A 7	MINDWORK GAMES	C 26
ARKENDOM	C 8	MoB VANGUARD - CROWDFUNDING	
ASMODEE ITALIA	B 34	ZONE	A 31
AVALON HILL	B 20	MS EDIZIONI	A 26
BEYOND WORDS GAMES	C 20	OLIPHANTE	C 12
BIGSTAINGAMES	C 32	OUTLET GIOCHI DA TAVOLO	C 1
BLACK ROCK	A 26	PENDRAGON	A 12
BLESS	A 9	PICK 'N' ROLL GAMES LAB	A 44
BOARDGAMES INVASION	A 37	PLAYBRAIN	C 34
CHESSEX	A 12	PORTAL	A 12
CLEMENTONI	C 48	RAVENSBURGER	A 8
COBBLEHILL	A 12	REAL QUEEN	C 38
COBBLEHILL	A 13	RED GLOVE	A 13
COMELASFOGLIA	A 53	SMART TOYS & GAMES	B 26
CRANIO CREATIONS	A 34	SPIN MASTER	A 1
CREATIVAMENTE	A 17	STUDIO SUPERNOVA	A 20
DEVIR	A 22	SYNAPSES	A 12
DRACOMACA	A 23	TABLESCOPE	A 19
DRAGON IN THE HUT	A 7	TAGNITION	A 12
DV GAMES - GHENOS GAMES	B 12	TAMBU' GAMES	C 42
EUREKA HUZZLE	C 18	TANGUERO	A 21
FANTASIA	B 1	TARTARUS LONGO ITINERE	C 36
FELES CREATIONS	C 10	TAVOLOPERGIOCO.IT	A 42
FRACTURE	A 49	TEBURU	C 22
FULL MOON ARCHER	A 21 b	TERXO	B 38
GEM TAVOLI PER BOARD GAME	C 14	TURBOPOPULISTI	A 9
GIOCHI UNITI	B 2	WEEGA	C 28
GIOCHIX.IT	A 11	YAS! GAMES	B 11
GIOCOIMPARO	B 38	ZAMBOGAMES	C 8
HASBRO GAME	B 20		
HIDDEN GAMES	A 26		
IELLO	B 26		
INDUSTRIE CREATIVE	C 16		
IOGIOCO	A 25		
L'ANTRO DELLA CITTA' SENZA NOME	C 40		
LA MUSA E L'ARTIGIANO	C 10		
LEDER GAMES	A 26		
LEGEND LORE	C 6		
LITTLE ROCKET GAMES	C 7		
LLAMASCAPE GAMES	A 35		
LOGICA GIOCHI	C 18		
LUDENDO DOCERE	C 41		
LUDUS MAGNUS	A 30		
MAESTRO MEDIA	A 26		

PAD20

- Bg** boardgames
giochidatavolo
- Cg** cardgames
giochidicarte
- Fg** familygames
giochiperfamiglie
- Sg** sciencegames
giochiscientifici
- Mg** miniaturegames
giochidiminature
- RPG** role-playinggames
giochidiruolo
- Dg** digitalgames
giochidigitali
- G** generalarea
areagenerica
- R** refreshmentstand
puntiristoro

- ☕ bar
- 🚻 toilet
- 💳 bancomat
- 🚪 uscita di sicurezza
- 📍 info Point
- 👕 guardaroba
- 📦 spedizioniere
- 🎮 scale
- 🚶 tappeto mobile





Vampiri, misteri e omicidi: le novità per Play 2025 della casa editrice piemontese

TRA STOKER E CONAN DOYLE

di Aldo Rovagnati

Ambientazioni horror e gotiche, gialli da risolvere per salvarsi la pellaccia, sangue, da bere in un caso, versato in seguito a un crimine efferato in un altro: questi gli ingredienti delle nuove opere a bivi che Aristeia porta in anteprima all'edizione 2025 di Play. Protagonisti, nei panni degli autori, una new entry nel panorama librogamistico italiano, Valentina Ceciliato, e una vecchia conoscenza di Aristeia, Michele Buonanno. LGL Magazine li ha quindi intercettati e scambiato quattro chiacchiere con loro e, come di consueto sulle nostre pagine, con Dario Leccacorvi, patron dell'editoriale torinese.

Buongiorno Dario, iniziamo da te. Come sempre grazie della disponibilità... Eccoci

di nuovo in prossimità del festival di Play: parlaci un po' delle novità che porterai in fiera.

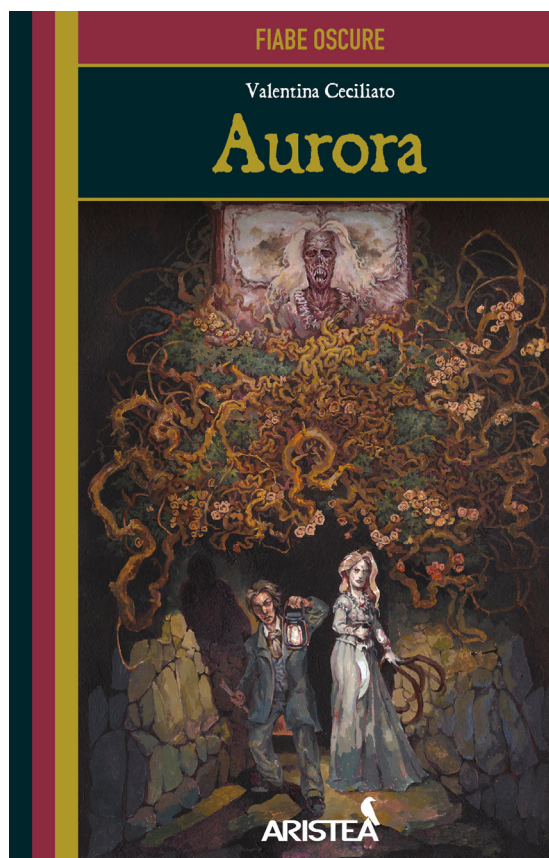
Ciao Aldo! Oltre a Consequences, un gioco di ruolo rapido e leggero basato sulle interazioni tra giocatori, quest'anno porteremo due librogame.

Il nuovo volume della serie 'Fiabe Oscure', Aurora, è una rivisitazione in chiave gotico-vampiresca della fiaba della Bella Addormentata, in cui si va a interpretare la giovane Aurora, già giovane nobile francese, che dopo un torpore secolare si sveglia nel diroccato castello avito dovendo fare i conti con la sua natura di vampira e, soprattutto, con ciò che l'ha condotta in questa nuova condizione. Scritto da Valentina Ceciliato, gran-

de appassionata di librogame e di opere e tradizioni legate al vampirismo, e illustrato da Erica Rossi, sempre abile e ispiratissima nell'interpretare immaginari fantastici in bilico tra fiabesco e orrore, Aurora ci trasporta in una vicenda carica di pathos, che mi ha coinvolto come poche volte all'interno del mondo dei librogame. Il desiderio di giustizia e l'anelito all'autodeterminazione di Aurora possono essere letti come una metafora che, credo, risuoneranno potentemente nell'animo di lettrici e lettori.

La Casa degli Automi apre invece una nuova serie ispirata apertamente al giallo, 'Chi è stato?'. Autore e illustratore non hanno bisogno di lunghe presentazioni: Michele Buonanno, già autore del fortunatissimo e apprezzatissimo 49 Chiavi, e Fabio Porfidia, veterano nell'illustrare giochi e letteratura in generale e librogame in particolare. Michele è partito da uno dei più classici temi del giallo deduttivo, o appunto whodunit, cioè l'invito a cena con delitto, e l'ha sviluppato magistralmente, senza rinunciare a una nota di thriller psicologico in chiave junghiana. Qui infatti vestiremo i panni di Stephan, giovane bibliotecario e artista dilettante, afflitto da problemi psicologici che, durante un weekend in una villa sperduta tra le montagne svizzere, si ritrova unico sospettato di un efferato omicidio, di cui dovrà discolparsi. Allo svolgimento delle indagini si intreccerà in qualche modo il complicato quadro psicologico del protagonista, offrendo così più livelli di mistero e indagine.

In entrambi i casi l'artwork è stato realizzato a mano in tecnica tradizionale, in piena controtendenza con le maree attuali. Erica lavora abitualmente così, con una devozione e una cura devo dire difficile da eguagliare; Fabio lavora invece spesso in digitale, ma ha sfoderato le matite per rendere al meglio il concetto soggiacente alla Casa degli Automi: tutto



il comparto è stato pensato come si trattasse di schizzi e tavole realizzate dallo stesso Stephan durante e all'indomani dell'indagine.

Continuiamo con il doppio binario.

Illustraci gli aspetti ludico-regolamentari sia di Aurora che de La Casa degli Automi.

Aurora veste il regolamento classico Aristeia, con un uso parco di prove roll-under su dado da sei, applicate a due abilità molto a tema vampirico, cioè Istinto e Autocontrollo. La riserva di vita di Aurora è costituita dai Punti Sanguine, che chi legge può anche investire per forzare il successo delle prove. Un sistema leggero, in cui l'alea non manca ma non esercita un ruolo preponderante e resta così a servizio di un'opera in cui l'aspetto narrativo prevale su quello ludico.

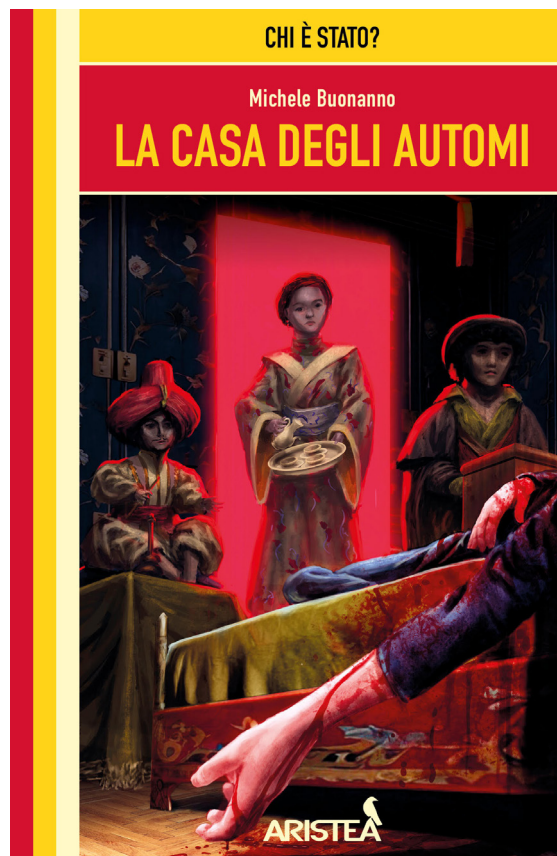
Michele per La Casa degli Automi ci presenta, com'è facile immaginare, un sistema privo di alea; pur molto diverso rispetto a 49 Chiavi, condivide con la sua opera prima una



struttura poco convenzionale, con pochissimi paragrafi a bivi secchi, quanto piuttosto una serie di 'hub', o fasi (interrogatori, esplorazione della villa, deduzioni...), da cui chi legge parte per raggiungere numerosi paragrafi, alcuni 'in chiaro', altri accessibili solo facendo ricorso a informazioni raccolte in fasi precedenti.

Ormai possiamo dire che a livello di 'scouting' sei tra gli editori più impegnati a lanciare nuovi talenti della penna a bivi: a ogni uscita ci sorprendi sempre con un nome inedito. Cosa ti ha convinto stavolta di Valentina Ceciliato e della sua opera? Detto tra noi, senza farci sentire dall'admin romanista Di Lazzaro e dal direttore juventino Orsini, presteresti la tua opera di talent scout infallibile per trovare giocatori decenti per il mio disastroso Milan?

Inizio dal fondo: no, non mi presterò! Meglio



per tutti comunque, perché di calcio ne capisco poco! Credo di aver già risposto alla domanda. La proposta di Valentina mi ha colpito molto favorevolmente; il fatto che si integrasse con le linee editoriali Aristeia (la linea Fiabe Oscure era ferma dall'uscita di Yaga!), ha poi facilitato le cose. In questo caso, come in altri, mi sforzo attivamente di portare nell'ambiente autori e autrici che affianchino i veterani dell'ambiente portando un valore aggiunto.

Continuiamo la nostra chiacchierata con gli autori. Valentina, dalle news ricevute via mail e sui social di Aristeia a livello di trama e ambientazione ho intravisto delle similitudini tra la tua opera e un noto librogame uscito un po' di tempo fa, Carmilla di Francesco Di Lazzaro. È solo una casualità oppure il lavoro del nostro admin ha costituito effettivamente una fonte di ispirazione?

Ho letto il gamebook Carmilla di Francesco Di Lazzaro e mi è piaciuto molto! Ho molto apprezzato sia la ripresa del racconto di Le Fanu sia l'idea di aver un librogame "doppio", un po' come Il Conte Dracula di Brennan. Tuttavia non mi sono ispirata direttamente a queste fonti, per quanto ami molto il personaggio di Carmilla e anche lo stile pieno di citazioni e black humor di Brennan. Se dovessi dire un librogame che mi ha ispirato più direttamente, forse direi La Cripta del Vampiro di Keith Martin, secondo me un classico del genere.

**Qual è il tuo background extra-librogame?
Di cosa ti occupi? Come sei arrivata a
scrivere un libro a bivi?**

Nella vita faccio diversi lavori, mi considero una freelancer che si destreggia un po' nel mondo dell'editoria, ma non solo. Di recente ho collaborato con il Jolly Joker Game Café di Torino, per esempio. All'università ho studiato Antropologia e Storia delle Religioni. I librogame sono una passione sin da quando ero piccola! Li prendevo in prestito dalla biblioteca del mio paese, e alcuni li ho praticamente consumati... Quando è iniziata l'era del 'Rinascimento' italiano dei librogame ho ricominciato a leggerli e ho cercato di stare al passo, anche se ormai le pubblicazioni sono talmente numerose che non sono riuscita a recuperarli tutti! Piano piano però cerco di farlo, lo scaffale dei libri a bivi continua a espandersi. Ho anche collaborato con Aristeia nell'ambito dei social media e della correzione di bozze, quindi i librogame sono sia una passione che (anche) un po' un lavoro.

Un giorno mi è venuta l'idea per Aurora e mi sono detta di provare a vedere cosa ne sarebbe uscito fuori, non mi ero mai destreggiata in prima persona nella scrittura interattiva. Spero che il risultato sia piacevole!



**Come mai proprio un librogioco gotico
a tema vampiri, sei appassionata del
genere?**

Direi di sì, un'altra passione nata tempo fa sono proprio i vampiri e il folklore a loro collegato. Non sono solo una lettrice di storie di vampiri (Kim Newman e Anne Rice sono due dei miei autori preferiti, ma apprezzo anche il gotico ottocentesco e Dracula in particolare), amo anche il cinema dedicato ai vampiri e i giochi di ruolo, tra tutti Vampiri: La Masquerade, ma anche il setting di D&D Ravenloft. In anni recenti i vampiri sono spesso stati associati solo al genere romance, ma sono contenta che adesso invece stiano recuperando terreno come creature mostruose e terrificanti (vedasi il recente Nosferatu di Eggers, uscito da poco al cinema). Secondo me sono una metafora potente per i nostri impulsi più oscuri, uno specchio deformato della società in cui viviamo e dei suoi problemi.



Michele, quali sono state invece le tue fonti di ispirazione per scrivere La Casa degli Automi?

Non mi sono ispirato a opere specifiche, ma credo di aver attinto, spesso inconsciamente, a tanti romanzi e film, non solo gialli classici ma anche horror psicologici, due generi che ho provato a fondere in questo librogame. Un'altra fonte di ispirazione è stata la psicoanalisi, in particolare junghiana, dalla quale ho ripreso alcuni concetti, come quello di Ombra.

Per questo librogame non c'è il rischio, comune a tutti gli investigativi, che il fatto di 'risolverlo' e quindi 'spoilerarlo' possa inficiare la futura rigiocabilità? È stato pensato qualche escamotage ludico in tal senso?

Una volta scoperto il colpevole dell'omicidio ci saranno altri misteri da svelare, tra cui l'origine della nevrosi del protagonista, che darà accesso all'epilogo migliore. Per far luce su ogni mistero sarà necessario ricominciare daccapo, anche più volte, in modo da ottenere tutte le diciannove Deduzioni e assicurarsi un piccolo contenuto aggiuntivo.

Lato scrittore quali sono state le differenze nel comporre la tua prima opera a bivi, 49 Chiavi, e La Casa degli Automi?

Se parliamo di scrittura sono state due sfide completamente diverse. In 49 Chiavi mi sono concentrato principalmente su ambientazione e atmosfera, che ho reso tramite descri-

zioni e riflessioni del protagonista. La Casa degli Automi, invece, ha richiesto anche la progettazione di un intreccio complesso, la creazione di una decina di personaggi e la scrittura di numerosi dialoghi. È stata una sfida sicuramente più difficile, ma anche molto stimolante.

Torniamo a te, Dario. La Casa degli Automi inaugura una nuova serie, 'Chi è stato?': dal nome intuisco siano prodotti genere crime/investigativo, puoi darci maggiori dettagli e anteprime sullo sviluppo di tale collana?

Esatto Aldo, partendo invero da una mia richiesta o se preferisci suggerimento, Michele si è cimentato nella scrittura di un giallo classico, genere che in ambito 'librogameistico' ha caratteristiche assai peculiari e, secondo me, ancora ampie possibilità di sviluppo. Al momento non ho pianificato lo sviluppo della collana, perché mi interessava principalmente sondare il terreno; ciò detto, 'Chi è stato?' sarà appunto dedicata al genere giallo e investigativo in senso stretto.

Per concludere l'intervista uno sguardo al futuro: cosa ci dobbiamo aspettare noi bramosi lettori da Aristeia per le uscite interattive future?

Salvo imprevisti, e restando in tema librogame, il 2025 prevede ancora due novità in casa Aristeia, che usciranno con tutta probabilità per Lucca Comics o comunque in autunno. Si tratta de Il Labirinto, quarto e ultimo capitolo di Fra Tenebra e Abisso – la saga di cui sono autore – e di Astoroth, in cui Laura Grossi debutta come autrice nel nostro settore, immergendoci in una rivisitazione in chiave fantastica dell'Antica Persia e dei suoi leggendari Magi. Del 2026 è presto per parlare, anche se, come puoi facilmente immaginare, qualcosa bolle nel calderone! 



Torna la saga italian fantasy stavolta in veste LG

MANUALE DELLE GIOVANI CANAGLIE

A cura della Redazione di **Lgl Magazine**

A Play 2025, la nutrita e blasonata collana dei librogame Acheron si arricchisce di una nuova uscita, la dodicesima, e questa volta la firma è di quel vecchio volpone del nostro Mauro Longo / Mornon, già autore del numero 1 della serie, che torna al mondo dei librogame con un titolo targato *Brancalonia... Insomma, cosa potrebbe mai andare storto?* “Porto Anduja, Abracalabria - Anno 1025 che Domineddio ha mandato sul Regno. Un carico di anduja rubata, del valore incommensurabile, è nascosto nei bassifondi della città. Per un’incredibile botta di fortuna - o di sciagura - TU sei l’unica persona che sa dove si trovi e può metterci le mani sopra. Se il colpo riesce, la tua vita di furfante da quattro soldi cambierà per sempre, ma dovrai fare estrema attenzione perché la posta in gioco è tutto ciò che ti rimane: la pelle!

Con te hai il manuale di latrocinio e furfanteria che ti ha donato il tuo maestro, lo stesso che ti ha insegnato a leggere e imbrogliare. È un buon inizio, ma non ti basterà. Dovrai infatti mettere insieme la cricca giusta, scegliendo tra le peggiori canaglie della città, fregare i pendagli da forza che hanno nascosto il carico, aggirare i contrabbandieri a cui apparteneva, evitare le guardie cittadine che lo cercano e tenere a bada le sinistre fattucchiere a cui era destinato. E dovrai fare tutto questa notte.

Dopotutto, cosa potrebbe mai andare storto?”

Con *Il Manuale delle Giovani Canaglie*, ritorna sugli scaffali del mondo del librogiooco Mauro Longo, che ormai da due anni non tirava fuori dalla sua onorata tastiera alcuna novità biblioludica.



Occasione di questo grande rientro è il *primo librogame propriamente* detto dedicato al marchio che lui stesso ha creato anni fa nel mondo del gioco di ruolo: *BrancaLonia* – l’universo *spaghetti fantasy* che trasporta nel mondo della narrativa e del gioco una versione ridanciana e ribaldesca della nostra Italia.

“*Primo librogame di BrancaLonia*” si merita però un doppio asterisco. Bisogna infatti citare per prima cosa la coppia di volumi – sempre pubblicati da Acheron – di *Stregoneria Rusticana*, scritti da Andrea Tupac Mollica, e ambientati proprio nell’Italia cialtrona che fa sfondo a queste iniziative. I due brossurati, che si possono giocare anche in coppia, sono infatti ufficialmente canonici ma usciti prima dell’invenzione del marchio *BrancaLonia*, che anzi hanno contribuito a definire.

Altra citazione necessaria è quella de *Il Figlio dell’Aquila*, cortogame ufficiale di *BrancaLonia* in pochi paragrafi, che costituiva una pubblicazione bonus speciale, al tempo del

primo lancio kickstarter del gioco di ruolo. In quel caso, il blasonato autore era l’aquilano Alberto Orsini, chiamato a contribuire alla causa in virtù della sua abilissima tastiera. Adesso, smessi i panni del curatore, Mauro ritorna da autore alla collana librogamistica di Acheron e contribuisce direttamente alla sua creazione brancalonesca.

Il *Manuale delle Giovani Canaglie* è infatti un classicissimo librogame che si può – anzi si deve! – giocare anche senza conoscere nulla della fortunata collana di giochi e racconti, un’opera stand-alone ambientata in una misteriosa regione del Regno delle Due Scille chiamata Abracalabria, e più in particolare nella città di Porto Anduja.

Qui il protagonista o la protagonista (ricordiamo che Mauro adotta quasi sempre la sua peculiarissima tecnica di scrittura per rendere i personaggi e rivolgersi a chi legge in maniera *gender neutral*) è *Pulce*, furfante di strada da quattro soldi, che si ritrova per le mani il colpo perfetto: mettere le mani su un carico di anduja rubata, che potrebbe cambiare la sua vita per sempre.

Pulce ha solo una notte per mettere insieme una cricca di vecchie conoscenze e rubare il carico, filandosela poi da Porto Anduja verso Costantinopoli, Mortecarlo o altre città del genere, che rappresentano un po’ il paradiso delle canaglie nel mondo di *BrancaLonia*.

Su questa falsariga si affastellano le citazioni, di cui Longo è sempre generoso, e che costituiscono spesso anche il sale di BrancaLonia: “L’Anduja deve Fluire” è per esempio il motto della città retta dal Manduca Marcone e dalla potente Corporazione degli Armatori, l’unica dove si prepara e commercia una tale sostanza magica... vi ricorda qualcosa? Inoltre, non bisogna dimenticare che il librogame è anche “un Manuale”, lo stesso che Pulce porta con sé su e giù per i vicoli di Porto Anduja, e questo vuol dire che qua e là so-

no presenti stralci di informazioni generali su Porto Anduja e sul mondo di Brancalonia, che aiutano lettori e lettrici a orientarsi in questo mondo così composito e affascinante.

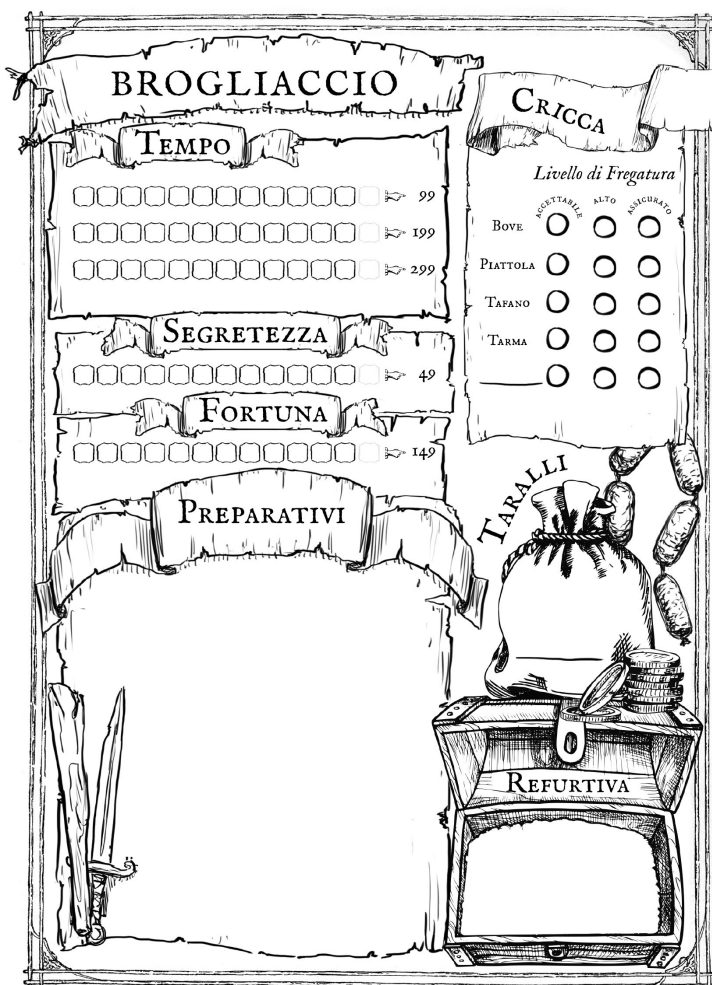
Al di là di questi spunti, delle situazioni salaci e delle citazioni, il gioco c'è tutto e la narrazione è al livello a cui Longo ci ha abituato: situazioni e dialoghi da *heist movie*, sfide sempre varie e creative, corse contro il tempo, tradimenti, colpi di scena, drammi, pathos e una decina di finali possibili, a parte quelli di fallimento totale, per un titolo che promette altissima rigiocabilità...

Dal punto di vista di regole e struttura parliamo di un librogame pienamente "a mappa" basato su esplorazioni e raccolta di risorse, in cui dovremo decidere il nostro piano per rubare l'anduja e mettere a punto i preparativi necessari per realizzarlo, il tutto senza portare a esaurimento i tre contatori a nostra disposizione: Tempo, Fortuna e Segretezza. Sprecare queste risorse vorrà dire incorrere in dei finali di fallimento, e portare a compimento il colpo al primo tentativo non sarà affatto facile.

Non ci sono dadi da tirare, ma molti saranno gli enigmi numerici e i paragrafi segreti da raggiungere, attraverso le tante note e gli indizi sparsi qua e là nel testo, così come sulla stessa mappa.

Allo stesso tempo, esistono moltissimi modi diversi e infinite combinazioni possibili per portare a compimento il piano e rubare il carico di anduja, e chi si vorrà divertire a provare le tante varianti ne ricaverà grande soddisfazione e un quadro collettivo della vicenda di fondo, che altrimenti finirà sempre per sfuggire.

Concludono la sfida degli Obiettivi speciali da raggiungere per chi vuole tentare una sfida al limite dopo averlo finito le prime volte, per esempio portare a compimento il colpo



senza complici oppure in un terzo del tempo, o collezionare una serie di oggetti bislacchi sparsi per tutta la città.

Il *Manuale delle Giovani Canaglie* prevede 400 paragrafi per quasi 300 pagine, e sarà disponibile in anteprima a Play allo stand Acheron, dove sarà forse possibile incontrare anche il suo evanescente autore.

La mappa realizzata per l'occasione è di Fabio Porfidia, la copertina di Vittorio Santi e la scheda da Circe, tutti artisti storicamente coinvolti nelle attività brancalonesche, mentre le illustrazioni interne sono tutte tratte dal ricchissimo apparato illustrativo dei manuali del gioco di ruolo.

E allora, buon divertimento con il *Manuale delle Giovani Canaglie* e ricordate che "Chi ruba per primo ruba due volte!" 

Indagini realistiche oppure reality minuti?
O era il contrario?

DRACOMACA TRA BIVI E INNOVAZIONE

di Aldo Rovagnati

A Dracomaca è una delle case editrici, o sarebbe meglio definire game studio, che più di tutte ha fatto il suo il credo di sperimentare, ibridare e stupire con soluzioni sempre nuove e originali. Se Roberto Bucciarelli, *Powerbob* per amici e utenti di LGL, si era già mosso in tal senso, con i suoi *Grafomanti* in cui bivi e disegni si intrecciavano senza soluzione di continuità, alla 'scuderia' dell'editore cremonese si affaccia una nuova, ma vecchia (vi dicono qualcosa le *Recensioni Minute?*), conoscenza del mondo interattivo, Matteo Boca, con un lavoro che, forse, è addirittura eccessivo considerare un librogioco in senso stretto. Ma, come magari qualcuno dei presenti alle conferenze interattive di Lucca ricorderà, la commistione tra generi e prodotti



Iudici è una via da tenere sempre più in considerazione anche per il nostro, tanto amato, mondo a bivi.

Play 2025 è quindi l'occasione giusta per approfondire la questione insieme a Matteo prima e Roberto poi.

Ciao Matteo, cominciamo da te.

Benvenuto sul nostro Magazine.

Indagini Minute è la tua nuova fatica per Dracomaca: presentala ai nostri lettori!

È una proposta di indagine diversa dal solito metodo deduttivo e analitico, qua bisogna applicare criteri diversi. Si parte da questo presupposto: Ivo D'Istinti, il capo della polizia, ha già arrestato gli X colpevoli dei casi (avrete un gruppo da 3, uno da 5, uno da 6, uno da 7 + 3 tutorial) e li pone davanti a voi: potrete quindi vederne i volti. A questo punto, vi racconterò gli X casi in cui si muoveranno i vari colpevoli; il racconto è coerente con una cittadina, pertanto, ci saranno personaggi che si muoveranno all'interno di più scenari e se (tanto per fare un esempio) sentite un botto ad una festa durante il caso 3, magari nel caso 4, scoprite che cos'è quel botto e chi l'ha provocato.

Una volta letti i casi, bisognerà quindi abbinare ogni volto ad un nome e ogni nome ad un caso!

Si procederà, quindi, attraverso pregiudizi, stereotipi e informazioni distribuite tra i casi, ma anche osservazione dei volti, classiche deduzioni e, infine, anche per eliminazioni successive (se sei convinto che A sia colpevole del caso 3, puoi eliminarlo dagli ipotetici colpevoli in tutti gli altri).

Il materiale è comodissimo da utilizzare: si tratta di un quadernone ad anelli in cui inserire i 4 fascicoletti a colori dei 4 gruppi di casi. Basterà quindi portarsi dietro il fascicoletto a casa degli amici per poter giocare, ma stoccare al sicuro nel raccoglitore tutti gli



altri e gli eventuali fogli di appunti che vorrete prendere.

Approfitto di questo spazio per segnalare che: visto che si utilizzano anche pregiudizi e similia, ho pensato fosse interessante preparare una scheda per educatori sull'utilizzo di Indagini Minute in ambito didattico/educativo. La trovate liberamente scaricabile dal sito Dracomaca!

Indagini Minute in realtà è una collana, di cui la prima espansione che uscirà appunto a Bologna è Crimini in città. Sei già al lavoro sui capitoli successivi? Nel caso ci puoi dare qualche anticipazione?

Per adesso, posso dirvi che ho già scritto un nuovo gruppo di 3 intrecci esclusivo per gli eventi fiera! L'ambientazione è *La fiera Nerd*: sono 3 casi intrecciati giocabili esclusivamente in fiera, così da non spoilerarvi nulla del gioco acquistato! Al momento, ha già avuto un ottimo riscontro ai Granda Games! Vi segnalo, però, che se guardate attentamente la copertina, potreste scorgere qualche volto che non compare nei 'crimini in città'...

Come ti è venuta l'idea di sviluppare questo prodotto? Quali sono state le tue fonti di ispirazione?

È stata un botta e risposta con Dario Dordoni di Dracomaca, siamo partiti dal concept di



Insoliti Sospetti di Paolo Mori, in cui si svolge un'indagine completamente attraverso il pregiudizio e la prima impressione, ma volevamo che potesse essere appetibile per chi è amante degli investigativi.

Avevo già ipotizzato un metodo "minuto" di indagine, quindi mettere insieme queste due parti è stato abbastanza naturale.

Indagini Minute è un ibrido, sia per quanto riguarda le modalità di gioco, sia per quanto riguarda il medium: ritieni che le mescolanze tra 'generi' (un po' gioco da tavolo, un po' gdr, un po' librogame, etc.), peraltro tipiche della linea Dracomaca, possano rappresentare il futuro del librogioco, oppure il classico 'carta, dado e matita' resta sempre l'alternativa più valida?

Le persone cercano storie e, se ben raccontate, sono anche disposte a dedicare del tempo alla lettura, nonostante ci sia un sempre più ampio spazio al mondo del podcast e dell'audiolibro. Credo che, al momento, l'unione della parte ludica con la narrazione stia diventando sempre più presente nel mondo del gioco da tavolo e che il libro game, così come lo conosciamo, possa risultare 'vecchio' agli occhi dei nuovi giocatori. La scelta che hanno di fronte è di affrontare decisioni, bivi, dialoghi, combattimenti, scegliendo

tra pagine fitte da leggere, oppure miniature, plance colorate e materiali evocativi. Attenzione, non sto dicendo che sia ormai finita l'epoca del librogame, ma potrebbe creare un po' effetto gatekeeping nell'attirare nuovi leggiocatori se non trova altre vie. Un po' come i blog di recensioni, sono ottimi, ancora super seguiti... ma quanti NUOVI e GIOVANI li leggono? Quanti di loro li preferiscono ai tutorial e alle videorecensioni? Più che da ibridare, credo che sia importante trovare un modo di rendere la lettura più accattivante e presentata in maniera più giovane, rispetto al trovare meccaniche di gioco più innovative. Quelle, purtroppo, le scopri solamente DOPO che hai deciso di aprire le pagine del libro gioco.

La community di appassionati interattivi ti conosce soprattutto per le tue recensioni 'minute', ossia brevi, di prodotti interattivi: hai mai pensato di passare a tutti gli effetti dall'altra parte della barricata e lanciarti nella scrittura di un librogame canonico come il 'carta, dado e matita' di cui sopra?

Guarda, a me piace molto raccontare storie e ne invento tantissime. Mi capita di scrivere avventure per GdR con paletti studiati apposta per piacere ai giocatori, altre che vogliono esplorare determinate tematiche (magari in classe), oppure ideare epiche avventure per giocare a macchinine con il Minuto mentre siamo a casa durante il pomeriggio. Il problema è che il mio stile di scrittura è decisamente acerbo. Sono un ingegnere per formazione, quindi spesso punto a frasi abbastanza corte ed evito descrizioni evocative. Insomma, potrebbe essere un librogame funzionante, ma terribilmente noioso (o difficilmente intellegibile). Negli anni mi sono trovato a studiare meccaniche di librogioco che ho proposto a vari autori, oppure a scri-

vere micro racconti game per svago o ancora dei casi per *Sherlock Holmes Consulente Investigativo*. Ma tutti sono dovuti comunque passare da pesante editing! Non voglio caricare così un editore!

Sempre a proposito di recensioni minute, una curiosità: quali sono stati i 3 librogame che ti sono più piaciuti, tra tutti quelli che hai recensito?

Vado abbastanza a botta calda, non faccio molte disquisizioni. Se rispondessi oggi, probabilmente ti direi: *Thule, Negli Eoni Fedele, I Randagi delle Terre Perdute, Fausto e Furio, Le Orme Rosse*. Ops! Avevi detto 3, ma... a botta calda me ne sono usciti 5!

Sostanzialmente, ciascuno di loro mi ha rapito per la narrazione, ma soprattutto per l'ambientazione descritta e le ispirazioni che ne ho tratto per un sacco di altre cose. Molto diversi tra loro, ma hanno comunque colpito la mia immaginazione.

Le fiere di settore, in particolare Lucca e Play, sono state ultimamente sotto una grossa lente di ingrandimento. Da esperto del settore ludico, come vedi il futuro di questi eventi? Sono ancora sostenibili, da parte di addetti ai lavori e appassionati?

Quali possibili ricette per gli anni a venire? Domanda molto difficile. Intanto dobbiamo scoprire se il problema di Play fosse gli spazi di Modena, oppure la fiera in sé. Ultimamente, gli editori hanno portato sempre meno spazio per provare sostituendolo con quello per la vendita, o addirittura rinunciando semplicemente alle demo. I giocatori riescono, ormai, ad informarsi e, alcune volte, addirittura a giocare i titoli PRIMA dell'uscita al grande evento fieristico. Si trovano quindi in una condizione in cui cercano l'affare, più che la scoperta.

Credo quindi che anche qui ci sarebbero da fare delle sperimentazioni: con Dracomaca, appunto, abbiamo pensato di creare delle demo ad hoc durante tutti e tre i giorni per provare il titolo prima di acquistarlo. Chiaro che è stato un investimento addizionale, ma non volevamo che una sessione in fiera inficiasse il numero di casi giocabili a casa. Cose analoghe potrebbero quindi essere portate anche nel mondo del librogame? Sono provocatorio: cosa offre l'acquisto in fiera di un librogioco rispetto a quello davanti al pc? Solamente il consiglio di chi sta dietro al banco? Perché non si pensa un modo per esperienze quei libri interattivi? Si potrebbero fare sessioni di lettura condivisa, preparare una mini side-quest per testare le meccaniche, oppure avere l'autore che si traveste da protagonista e recita in prima persona (sto ovviamente esagerando). Il concetto è che se non c'è intrattenimento, il semplice acquisto, se non abbinato a un qualche sconto, rimane poco appetibile a chi ormai può acquistare direttamente dal wc.

Quali sono i tuoi progetti per il futuro, sia per quanto riguarda il tuo sito che eventuali nuovi lavori, a bivi o meno?

Al momento incrocio le dita per *Indagini Minute*. Se andrà come speriamo, bisognerà mettere subito mano agli intrecci dei nuovi casi e trasformarli in testo narrativo.

Poi... non lo so. Di solito mi cadono addosso queste cose, perché sono uno che dice "sì" a prescindere. I *21 Giochi Minuti* sono stati una sorta di 'sfida' con Mario Sacchi in ludoteca, queste *Indagini* una provocazione di Dario... insomma... ho tante frecce nella faretra, ma non ho il tempo per portarle avanti. Quindi, aspetto che il trigger giusto ne scelga una e... inizio a limare le mie ore di sonno!



Passiamo ora a Roberto Powerbob Bucciarelli. Ciao Roberto, benvenuto di nuovo sui nostri telescher... ehm pagine! Raccontaci un po' la trama del tuo nuovissimo Reality: The Island.

Ciao, Aldo, è sempre un enorme piacere per me! Dunque, la trama è piuttosto semplice: in questo libro andrai a interpretare uno dei concorrenti che parteciperanno alla nuova edizione di un reality show di tendenza con-

dotto dal noto Diego Diamante. L'opera si compone di 5 sezioni, ognuna simulerà una puntata del programma durante la quale affronterai una sfida che culminerà nella faticosa cerimonia di eliminazione. Il tuo obiettivo sarà quello di eliminare uno dopo l'altro tutti i tuoi sfidanti e giungere in finale per vincere il montepremi in palio. Virtuale, si intende: non vorrei che qualcu-

no poi contattasse Dracomaca per chiedere un assegno!

Quale sarà il sistema di gioco alla base dell'avventura?

Premetto che ogni puntata avrà un meccanismo di gioco differente. Ci sarà un sistema a punti, ci sarà una puntata open world a mappa, un'altra con una classifica variabile tipo gara di corsa... e mi fermo qui per non dare troppi spoiler. Ciò che però accomuna ogni puntata è il fatto che talvolta verrà chiesto al lettore di scrivere mediante la meccanica del #confessionale. Per questo mi sono ispirato proprio a *Grafomante*, qui però si passa dal disegno alla scrittura. In base a come e cosa scriverai, la storia avrà sviluppi differenti (potendo persino cambiare l'intero ordine delle eliminazioni). Le tue dichiarazioni, sia pubbliche che private (nel confessionale appunto),

giocheranno dunque un ruolo chiave e non dovranno mai essere prese sottogamba.

Un po' Grande Fratello, un po' Isola dei Famosi... Cosa ti ha ispirato maggiormente nello sviluppo di questo lavoro?

Diciamo che la mia principale ispirazione è stata il cartone *A Tutto Reality*, una sorta di parodia dei classici reality show. Da giovane lo adoravo, al punto che scrissi persino alcune fan fiction a riguardo. Mi sono voluto dunque togliere la soddisfazione di tramutare questo mio interesse in un librogioco. Ovviamente il risultato finale si discosta dal semplice cartone animato. Con l'editore abbiamo infatti puntato a costruire un'opera più matura e nostrana (tant'è che nella ricerca del risultato ottimale ho scartato una prima versione di prova di oltre 160 paragrafi) e direi che posso ritenermi estremamente soddisfatto!

Dopo le esperienze con i due Grafomante, come si è evoluto il tuo stile di scrittura? In Reality troveremo un Bucciarelli diverso, e se sì in che modo?

Con Lorenzo Gherardi c'è stato un grande lavoro di squadra, perché entrambi ci correggevamo durante la fase di scrittura. Il risultato dunque è stato un ibrido dei nostri due stili. Stavolta però mi trovo a che fare con la mia primissima opera (cartacea) in solitario. Ho cercato di prestare molta attenzione al fattore psicologico, perché è vero che bisognerà sbarazzarsi degli sfidanti, ma ciascuno di loro ha una propria storia, quindi ho cercato di integrare uno stile di scrittura che si soffermasse molto sulle varie reazioni emotive. In questo devo anche ringraziare l'editor Giulia Russo che mi ha affiancato durante il processo dandomi ottimi consigli per perfezionare la caratterizzazione dei personaggi.



Pazzesco! Mentre componevo questa intervista è arrivato un telegramma in redazione che ci segnala che sei stato selezionato per partecipare al nuovo reality di LGL, Quattro Librogame, condotto dal noto admin e amante della buona cucina (focacce in particolare) Francesco Di Lazzaro e lo chef Alessandro Borghese. Dicci d'impulso i quattro librigioco che porteresti su un'isola deserta (senza vip) e perché.

Mah, direi che servirebbero quattro bei bestioni come *Alba*, *Il Cavaliere del Sole Nero*, *Metal Heroes* e *Carmilla*. In questo modo, oltre che svagarmi con gli altri naufraghi, avrei anche degli ottimi utensili per spaccare le noci di cocco.

Le sorprese non finiscono qui... Sei stato selezionato per un altro reality! Partecipi infatti (non puoi tirarti indietro, ovviamente) a Librogame da Incubo, con Antonino Cannavacciuolo e la regia del sottoscritto, rinomato esperto di sciagure interattive. Quali sono le cose che proprio non sopporti quando leggi un libro a bivi?

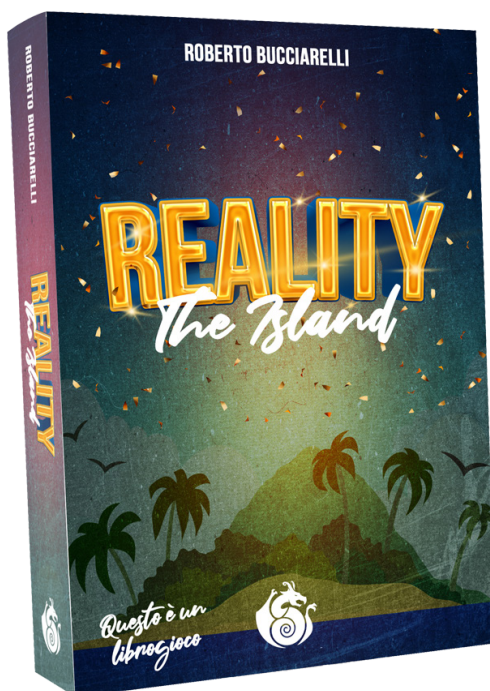
Una cosa che davvero non sopporto sono i falsi bivi. Se il testo mi chiede di andare a destra o a sinistra, e io scelgo di andare a destra... ritrovarmi qualcosa tipo "no, questa strada è chiusa, torna indietro" mi fa abbastanza cadere le braccia. Il colmo è che se un lettore ha fortuna e sceglie ogni volta la strada giusta, magari si convince pure che il libro sia pieno di scelte, quando in realtà ha binari obbligati.

Incredibile! Senza saperlo sei entrato al Banco dei Bivi, un fatisciente locale (un autentico tugurio di grandefratelliana memoria) dove il maligno Alberto Orsini cerca di carpire sempre nuovi segreti da ignari scrittori di librogame. Dopo Grafomante e questo Reality: The Island, verso quale nuova frontiera di novità e innovazione ti spingerai? Hai altri librogame o simili in programma?

Progetti già avviati al momento non ve ne sono, ma mi piacerebbe continuare sulla strada dell'innovazione, realizzando prodotti sempre più originali. Non nego di avere molti concept nel

cassetto, sia come trama che come sistemi di gioco (uno addirittura sulla pesca!), ma per ora sono ancora allo stato embrionale. Vorrei anche rimettere mano a *La Parodissea*, il corto con cui ho partecipato al concorso di LGL un paio di anni fa, ed espanderlo; o in alternativa trasferire la meccanica in un altro libro, dato il

buon successo ottenuto.



Sei stato rapito e ti risvegli un un'arena insieme ad altri sconosciuti; in lontananza scorgi una bambola gigante... Sei in diretta su Squid LibroGame, il nuovo perverso show di LGL! Non muoverti, non muov... Troppo tardi... Concorrente numero 456, Roberto Bucciarelli: eliminato (da questa intervista)!

Noooo... proprio ora che mi stavo divertendo!



La casa editrice del corvo a Play con tante novità

LA MAREA DI RAVEN

di Francesco Di Lazzaro

Tante novità in casa Raven/Vincent Books, un'offerta ampia come forse mai prima in una fiera del settore, almeno a livello di Librogame. Il corvo si appropria alla fiera bolognese puntando forte sul suo brand più diffuso e amato, quello di Lupo Solitario. Nel momento in cui stiamo scrivendo infatti le principali sorprese annunciate per Play sono legate al personaggio ideato da Joe Dever e tra i più amati di ogni tempo nel settore interattivo.

Sono previste ben quattro novità, tutte in edizione quarantennale, per festeggiare al meglio il genetliaco del primo volume di Lupo Solitario pubblicato in Italia, nel 1985, giusto quattro decenni fa. Non si tratta propriamente di inediti, ma di pubblicazioni "storiche" già presenti in lingua inglese fin dagli anni '80,

ma che per un motivo o per l'altro in Italia, a livello commerciale, non erano mai state diffuse o quasi.

Il pezzo più interessante è senza dubbio Il Compendio del Magnamund, pubblicato nel 1986, scritto da Joe Dever e Gary Chalk, si tratta della prima enciclopedia del mondo di Lupo Solitario, che contiene moltissime informazioni sull'ambientazione della serie.

Nei primi capitoli viene narrata la storia del mondo e si approfondisce la geografia, con una descrizione di ogni nazione del Magnamund. Si prosegue con approfondimenti sui due principali antagonisti dei primi volumi della serie: i Signori delle Tenebre con i loro servitori Giak (a cui è dedicato un capitolo sulla lingua, con tanto di mini-dizionario), e Sommerlund e i Cavalieri Kai. Infine, un ca-



pitolo è dedicato al modellismo, con consigli d'epoca su come costruire il monastero Kai, la nave volante di Banedon o altri elementi della saga.

Il Companion contiene anche due prodotti ludici: la Rissa alla Birreria di Ragadorn, un gioco da tavolo che vede diversi personaggi alle prese con un Helghast nascosto tra gli avventori, e L'Alba dei Signori delle Tenebre, un mini-librogioco scritto da Joe Dever e illustrato da Gary Chalk.

Si prosegue con l'album da colorare di Lupo Solitario. Pubblicato nel 1987, questo volume di Gary Chalk contiene 7 tavole di grande formato in bianco e nero, che rappresentano tipiche scene del mondo di Lupo Solitario. Dall'attacco di un Kraan in picchiata, alle strade di una pacifica città di Sommerlund, a un agguato nelle Terre Tormentate, alla battaglia di Holmgard senza dimenticare la banda di Noodnic intenta a trafugare una grossa statua.

Ognuna di queste scene può essere colorata

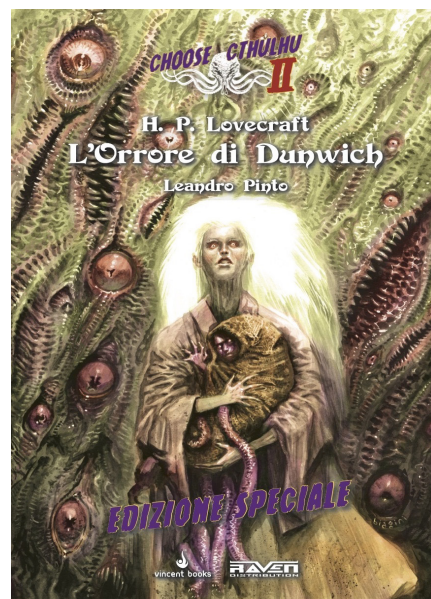
seguendo i consigli dell'autore: si tratta di un prodotto certamente pensato per i più giovani.

Più trasversale è il fumetto Il Teschio di Agarash, pubblicato nel 1994, scritto da Joe Dever e illustrato da Brian Williams, indimenticato illustratore della serie, e da Cyril Julien, Il Teschio di Agarash è stato il primo e finora unico racconto a fumetti basato sulle avventure di Lupo Solitario.

La storia si situa tra i libri 16 e 17 della serie e vede Lupo Solitario, ora già Grande Maestro, impegnarsi nella ricerca del suo amico e consigliere Lord Rimoah, rapito da Khadro, il capitano di una banda di pirati che nasconde un oscuro segreto.

Per festeggiare il quarantennale l'opera verrà presentata nella versione colorata da Algésiras.

A chiusura della carrellata una riedizione del primo volume della serie, Fuga dalle Tenebre, nella versione "liscia" composta da 350 paragrafi in cui il libro uscì per la prima volta nel Regno Unito nel 1984. Un salto nel passato dedicato ai nostalgici che viene presentato come numero 0 della collana. A impreziosire la proposta due contenuti aggiuntivi, in appendice sono infatti presenti due brevi avventure giocabili: L'Alba dei Signori delle Tenebre, che originariamente era stata scrit-



ta da Joe Dever per il Compendio del Magnamund e che vede protagonista il mago Banedon, nella sua missione per avvertire i Cavalieri Kai dell'imminente attacco dei Signori delle Tenebre, e Tempesta nelle Tenebre, una breve avventura prequel della serie, scritta dalla redazione di Vincent Books che narra un episodio della vita di Lupo Solitario e del suo tutore Falco della Tempesta.

Sempre in appendice alcune schede approfondiscono dettagli sul mondo del Magnamund e sul Monastero Kai. L'opera contiene una rinnovata traduzione di Paolo Maggi, le illustrazioni inedite a cura di Richard Sampson e una mappa inedita di Francesco Mattioli. Chiuso il capitolo Lupo Solitario passiamo alla nuova collana Junior, che è composta da quattro lavori, due dei quali usciti da un paio di mesi, ma che esordiranno, a livello di fiera, proprio a Play. Spezza le Catene è il volume di esordio della collana In Cerca di Libertà di Emily Conolan, una scrittrice e insegnante che vive in Tasmania, conosciuta anche per il suo lavoro in ambito umanitario. Questa serie è stata ispirata dai racconti della sua famiglia e dalle storie di coraggio e resilienza che ha avuto modo di ascoltare lavorando con i rifugiati.

La storia è ambientata nel 1825 e ci troviamo nei panni di una bambina irlandese che, dopo varie disavventure, viene deportata in Tasmania. Salteranno all'occhio del lettore i conflitti di una società in trasformazione, dall'estrema povertà vissuta a Londra a un mondo in cui la società occidentale dell'epoca cerca di farsi spazio in terre che non le appartengono. Tra bande di condannati fuggiaschi, i bushrangers, popoli aborigeni vessati e temuti, e prigionieri costretti alla schiavitù per ottenere la libertà, Spezza le Catene è un romanzo interattivo molto calato nella realtà dell'epoca, con tanto di pagine di approfondimento per un target di riferimento di giovani lettori, in particolare bambini/ragazzi di scuole elementari e medie. Prezzo 18,90 euro, per 288 pagine.

Altro libro per ragazzi, dal taglio decisamente più fantasy, è L'Eredità dello Stregone, volume iniziale della serie 1000 Avventure di Jens Schumacher, classe 1974, nome già noto tra gli appassionati a bivi. E autore di, Storie Nere, party game tra i più apprezzati. In questo particolare tomo, che verrà pubblicato in formato cartonato al costo di 17,90 euro (208 pagine) vestiremo i panni del discendente del grande avventuriero Zargo dei Pugnali con

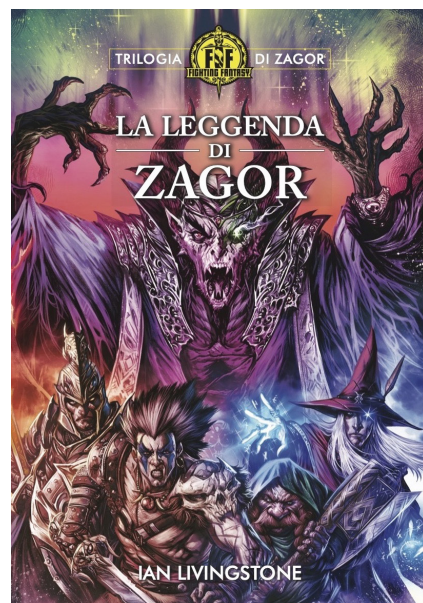
il compito di salvare dalla rovina un regno minacciato dall'arcimago Gorlash l'Oscuro. Il nostro alter ego ha il problema è cugino: Bolko che è convinto di essere lui l'eroe destinato a compiere l'impresa. Sarà necessario quindi accompagnarlo e tenerlo d'occhio, prima che faccia fallire la vostra missione. Il volume si presenta decisamente interessante ed è stato tra i libri per ragazzi più premiati in Germania negli ultimi anni.

A Play poi saranno lanciati altri due tomi, del tutto inediti fino alla kermesse emiliana. Destini Infiniti La Città Meccanica, di Corinna Keefe, gameplay di Joe Harris, illustrato da Paula Zorite (160 pagine, da 12 anni in su, 34,90 euro) si mette in evidenza per la possibilità di affrontare i combattimenti utilizzando un mazzo di carte venduto in bundle con il libro e che, a detta del curatore della collana Francesco Mattioli, assicura sessioni di gioco estremamente divertenti, soprattutto se utilizzato da un adulto in sinergia con un giovanissimo lettore. La vicenda ci vede alle prese con un delicato meccanismo che regola la vita della città del titolo, che comincia di colpo a collassare disturbato da una forza oscura e malvagia, orchestrata da una mortifera macchinazione. Sarà nostro compito indagare e salvare la città e disinnescare la tragedia impiegando il mazzo da 52 carte in occasione di ogni combattimento, e orientandoci con una serie di mappe interattive. La particolarità degli spostamenti su tali mappe sarà data dal fatto che ogni decisione aprirà alcuni luoghi, ma ne chiuderà altri, aumentando la longevità e consentendo al lettore un alto numero di sessioni diverse tra loro. Sarà accessibile in fiera un tavolo dimostrativo con il titolo per chiunque voglia provarlo.

Atmosfere "alla Harry Potter" permeano Accademia di Magia Settestelle, primo volume di una collana che dovrebbe contarne altri



due. L'autore è Lambertus Hendrik e il lettore avrà il compito di entrare nell'Accademia della Magia Sette Stelle e diventare uno studente di magia. Ovviamente il posto sarà propizio per incontri fantastici, con fate, gnomi e molte altre creature: la vicenda ci porterà ad affrontare prove avventurose e pericoli imminenti nelle sette torri della scuola. Sotto di esse si nasconde una minaccia antica che sta per risvegliarsi. Sarà nostro compito sconfiggerla e salvare l'accademia. Copertina rigida, tante immagini colorate, 160 pagine per un target di lettori da 8 anni in su. Gli appassionati di vecchia data saranno felici di gustarsi le nuove edizioni di due grandi classici. La collana Grailquest prosegue, dopo qualche mese di pausa, con il terzo volume, Nel Regno dei Morti, che tutti gli appassionati del lavoro di J.H. Brennan aspettavano con ansia. Torniamo a vestire i panni di Pip che ancora una volta coadiuvato da Mer-



lino e dalla fida E.J. dovrà affrontare una sfida ai limiti del possibile: chiudere l'ingresso al Regno Spettrale dei morti, che è rimasto aperto dopo l'ultima incursione del Drago di Ottone e da cui esce ogni sorta di maleficio e pestilenza, costante minaccia alla tranquillità del regno di Avalon. Il formato è quello delle precedenti uscite con Illustrazioni di Alessandro Marzano, copertina di Francesco Biagini e mappe di Francesco Mattioli.

Si chiude la trilogia di Zagor, tassello iniziale dell'impegno di Raven nell'ambito della collana Fighting Fantasy. Dopo Lo Stregone della Montagna Infuocata e Ritorno alla Montagna Infuocata la mini-serie giunge a compimento con La Leggenda di Zagor, di Ian Livingstone. Come in occasione del precedente volume ai disegni di Martin McKenna si affiancano le tavole rinnovate e la copertina di Andrea Guardino. Il tutto sarà impreziosito dalla disponibilità di un cofanetto che sarà possibile acquistare a parte e che permetterà di conservare tutti e tre i volumi dell'epopea di Zagor, oltre a essere accompagnato da materiale speciale imperdibile per i collezionisti: un poster con le mappe disegnate da Andrea Alemanno, una selezione di illustrazioni di Martin McKenna in formato

cartolina, un segnalibro esclusivo della Montagna Infuocata disegnata da Andrea Guardino e il volumetto Storie, luoghi e protagonisti della Trilogia di Zagor, opera di approfondimento realizzata in collaborazione con l'editore francese Scriptarium e arricchita dalle storiche illustrazioni di Russ Nicholson che componevano in origine il primo volume.

Con un ulteriore cofanetto si esaurisce questa carrellata di uscite veramente doviziosa: quello della seconda serie di Choose Cthulhu. Esattamente come era accaduto in occasione dell'uscita dei primi 7 libri la collana si chiude con la possibilità di acquistare questa pregiata confezione a cui sarà allegato variegato materiale extra: si parla di cartoline, poster, una mappa deluxe di R'Lyeh e un libro extra, L'Orrore di Dunwich in edizione speciale che contiene il librogame L'Orrore di Cthulhu, una riscrittura alternativa di Leandro Pinto con illustrazioni di Francesco Biagini. Tanta bella roba che non mancherà di fare felici i fan di Lovecraft che amano questi lavori di origine iberica.

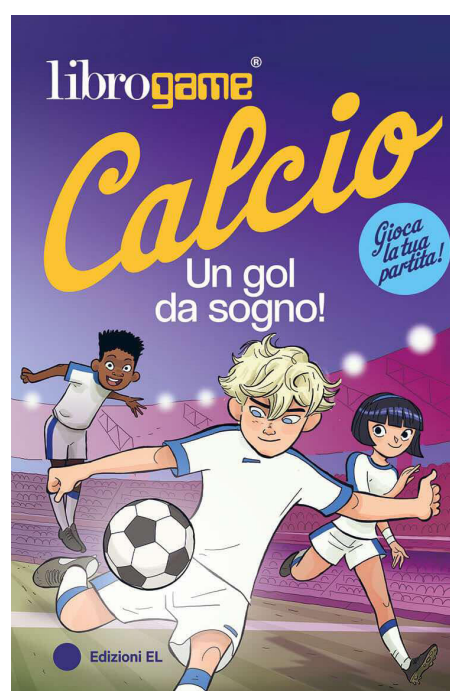
Parecchie offerte per palati di ogni genere: non vi resta che fare un salto allo stand Raven e toccare con mano questa grande quantità di titoli.

Secondo volume dell'editore triestino affidato a Luca Tebaldi: dopo il basket arriva il calcio, e a seguire escape book

LA EL FA "GOL" A BOLOGNA

di **Alberto Orsini**

La EL piazza il bis! Dopo il ritorno ai librogame a sedici anni dall'ultima ristampa, e a un quarto di secolo dall'ultimo inedito, l'editore triestino pubblica a ridosso di Play il librogioco "Calcio - Un gol da sogno!" di Luca Tebaldi (195 paragrafi, 13,90 euro). Sebbene non sia una vera e propria novità di Play (è uscito circa un mese prima della kermesse emiliana) a Bologna il prodotto fa il suo esordio in fiera, dapprima disponibile al Bologna Children bookfair (31 Marzo-3 Aprile Padiglione 25 Stand B2), quindi, per l'appunto, a Play tramite distribuzione (la EL infatti non avrà un suo stand). Si tratta di un nuovo titolo sportivo, che fa il paio con quello di esordio "Basket - Tutti a canestro", replicandone





le medesime dinamiche di gioco, ovviamente calate sul rettangolo verde invece che sul parquet. Si vestiranno i panni di un giovane calciatore parte di una delle tante formazioni (al lettore sceglierne il nome) che concorrono, in quel di Football City, al torneo V per Vittoria. Attraverso i bivi si segneranno o subiranno gol, con l'obiettivo di vincere le partite con la massima differenza reti a favore e aggiudicarsi, infine, il torneo. Per saperne di più abbiamo rivolto qualche domanda all'autore, romano, 39 anni, approfittandone anche per avere preziosi dettagli sui suoi progetti futuri. In arrivo c'è un altro librogame - ma con contaminazioni da escape book - intitolato

"Il Castello Maledetto" e per il futuro più lontano il sogno è di scrivere un altro romanzo a bivi sportivi, dedicato al tennis.

Al secondo librogame, cosa pensi di questo mezzo e quali caratteristiche ti piacciono più e meno degli altri tuoi format interattivi, "Mystery" e "Detective" Game?

Mi sono divertito un mondo a scrivere questo secondo Librogame. Ideare personaggi a cui il lettore possa affezionarsi e in qualche modo riconoscersi è stata una bella sfida. Le parti che più mi hanno elettrizzato sono state indub-

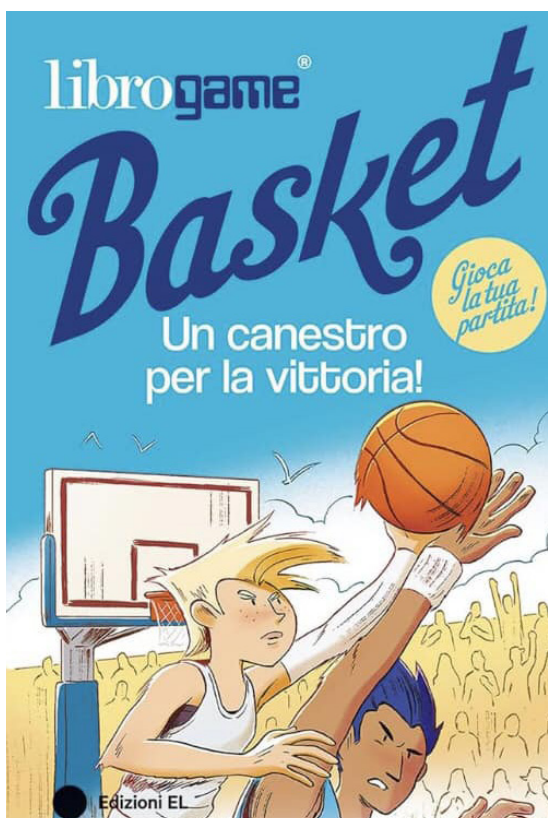
biamente le partite, ricche di azioni incredibili e momenti al cardiopalma. Nel corso della scrittura mi è capitato spesso di immaginarmi in campo insieme ai protagonisti della storia ed è stata una cosa fantastica. Onestamente tutte le serie fin qui scritte, Mystery Game, Detective Game o Librogame sportivi hanno delle caratteristiche che mi piacciono e convincono. Dal punto di vista ludico, i quiz e gli indizi nei mystery game li trovo utili a prestare la giusta attenzione nel corso della lettura; le scene del crimine e le informazioni sulle vittime e sui sospettati in detective game sfidano il lettore a un ragionamento logico e deduttivo; le scelte che il lettore deve compiere nei librogame a tema basket o calcio lo portano a provare quel brivido a scoprire quale conseguenza avrà la sua

decisione nel leggere il paragrafo successivo. Leggere e giocare, giocare e leggere, secondo me è un qualcosa che funziona alla grande!

Cosa è cambiato tra il raccontare una partita di basket e una di calcio?

Con il basket sono andato un po' più spedito perché è uno sport al quale sono legato da quando ero giovanissimo. Con il calcio mi sono dovuto documentare maggiormente ma u-

na volta iniziato mi sono calato nella storia e scriverla è stato un vero spasso. In entrambi i volumi ho cercato di dare vita a vicende in cui i valori dello sport, ai quali tengo partico-



Edizioni EL | NARRATIVA

Librogame®
Escape Room - Il castello maledetto
Luca Tebaldi • Illustrazioni di Gastone Mencherini

Gioco
Avventura
Mistero

- Un nuovo e avvincente Librogame® ambientato in un mondo da brividi, in cui narrativa, avventura e gioco si fondono.
- Un racconto appassionante che coinvolge attivamente il lettore, perfetto per immergersi completamente nella storia.
- Un libro per ragazzi appassionati di avventura e mistero, di giochi e lettura, e per chiunque voglia volare con l'immaginazione.

ESCAPE ROOM! L'intrattenimento da urlo giunge a Torrevecchia. Riuscirete a risolvere gli enigmi e gli indovinelli, superare le trappole disseminate lungo il percorso, vincere le sfide contro avversari spaventosi e trovare l'unica via di fuga possibile prima che sia troppo tardi? Se avrete il coraggio di entrare, vivrete un'avventura mozzafiato. Il castello maledetto vi aspetta!

IL PROTAGONISTA SEI TU!

Backlist:

Basket
478/1690
Librogame® Basket - Tutti a canestro!

Calcio
478/2567
Librogame® Calcio - Un gol da sogno!

Luca Tebaldi è un organizzatore di eventi ludici per adulti, ragazzi e bambini ed è anche un educatore e insegnante di basket e minibasket. Nel nostro catalogo ha pubblicato i titoli della serie di successo «Mystery Game» e «Detective Game», e alcuni titoli della collana «Librogame®».

10+ • ottobre 2025 • € 12,90
cm 12,9 x 19,6 • pp. 144 illustrate in b/n • brossura
Collana: Librogame® n. 6
ISBN: 9788847743205

larmente, fossero al centro di questi progetti. Spero di esserci riuscito.

C'è qualche altro sport che vorresti affrontare in questo formato a bivi?

Sono un grande appassionato di tennis e provare ad affrontare un racconto a bivi in uno sport individuale potrebbe essere una sfida ardua ma avvincente. E chi mi conosce sa quanto io ami le sfide.

Nel passato non mancano librogame calcistici: li hai riletti prima di progettare questo o hai preferito evitare contaminazioni e in caso perché?

Onestamente ho letto un sacco i librigame ma mai calcistici. Appena mi è venuta in mente l'idea per Calcio - Un gol da sogno! l'ho subito elaborata e mi piaceva il fatto di creare una struttura simile a Basket - Tutti a canestro! e così ho fatto.

Qual è il tuo metodo di progettazione di

un librogioco? Che tecniche e programmi utilizzi?

Trattandosi di volumi rivolti a bambini alle loro prime esperienze con libri interattivi di questo genere, cerco sempre la ricerca della "semplicità", che il più delle volte è, in realtà, la parte più complessa e complicata da trovare. Sia in Basket sia in Calcio la struttura è la medesima; ciascuna partita prevede dei bivi a doppia scelta che porteranno a otto possibili risultati finali diversi. In entrambi i libri, più si andrà avanti nei rispettivi tornei più sarà difficile trovare le strade che condurranno al successo.

Sappiamo che stai già lavorando al tuo prossimo librogame e dovrebbe trattarsi di un prodotto in contatto con gli escape book, cosa puoi dirci oggi del sistema di gioco?

Sarà il Librogame Escape Room Il Castello Maledetto. A metà tra un librogame e un escape book. Quanto mi è piaciuto scriverlo! Rispetto a Basket e Calcio la struttura è completamente diversa. Ci saranno sempre dei bivi ma non soltanto a doppia scelta, a volte anche con tre o quattro proposte. Ci saranno anche scelte determinate dagli spunti fantasiosi del lettore e, come in una qualsi-

1

Avete appena concluso l'ultimo allenamento che precede il torneo. Vi gettate a terra stremati al centro del campo di gioco, con gli occhi rivolti al cielo, e recuperate un po' di forze facendo respiri profondi.

– Siete stati bravissimi, – vi elogia Diego, in piedi davanti a voi. – Spero proprio che tutti i vostri sforzi saranno ricompensati –. In quel momento entra sul rettangolo verde anche Dafne, che in una mano stringe il suo inseparabile tablet e nell'altra ha una rivista arrotolata.

– Ho una bella notizia da darvi riguardo alla prossima partita, – esclama la ragazzina.

– Di che cosa si tratta? – chiede Agata, appoggiandosi sui gomiti.

– Sulla rivista *Giovani Campioni* si parla del torneo V di Vittoria e c'è una pagina intera dedicata ai pronostici, – spiega Dafne.

– Siamo favoriti? – si informa Mauro.

– Proprio così, – risponde sorridendo Dafne. – Danno quasi tutti per certa la nostra vittoria contro gli Zombie Goledador.

– Quel quasi non mi piace, – riflette Zara.

– Qualcuno pensa che perderemo? – domanda Valentina.

– Soltanto una piccolissima parte degli esperti, – chiarisce Dafne.

– Mister, – intervieni tu, rivolgendoti all'allenatore, – che cosa ci dice dei nostri rivali?

– Io e Dafne siamo andati a vederli durante alcune ami-



LA GRANDE ASCESA

In questo libro dovrai compiere delle scelte, e saranno proprio le tue decisioni a portare al trionfo o no la tua squadra. Ogni volta che termini una partita, riporta lo scarto dei gol, che ti sarà indicato di volta in volta, nella tabella qui sotto. Quando il tuo torneo sarà finito, somma e/o sottrai i diversi scarti per calcolare il tuo punteggio. Poi vai a pagina 191 e scopri che giocatore sei. Riuscirai a intraprendere il percorso perfetto che ti porterà a essere una leggenda del calcio?

PARTITE	SCARTO GOL
OTTAVI DI FINALE	
QUARTI DI FINALE	
SEMIFINALE	
FINALE	
TOTALE	

ECCO IL TUO TEAM!

NOME SQUADRA:

Assegna un numero di maglia ai tuoi compagni e a te.



DIEGO
IL COACH
È l'allenatore della squadra. È molto simpatico e tutti i giocatori gli vogliono bene.



DAFNE
ASSISTENTE COACH
È la figlia di Diego. È fissata con le statistiche e le annota sempre sul suo tablet. Segna di diventare allenatrice e per il momento fa da assistente al padre.

tanarsi dal terreno di gioco. Senza neanche chiedere scusa, si dirige verso lo spogliatoio. Pietro non sembra in grado di continuare la partita e viene aiutato da alcuni compagni ad abbandonare il campo. Diego effettua la sostituzione e Ramona entra al posto di Pietro. È proprio lei a calciare la punizione e con un tiro a effetto del suo magico piede sinistro batte il portiere avversario. **Gol 5-0.** Ramona viene investita da una marea di elogi. Poco dopo, l'arbitro fischia dichiarando concluso il match. Il risultato finale è 5-0 per voi (scarto gol: +5). **Vai al 157.**



Mentalmente subite un crollo, Diego decide di tentare il tutto per tutto e inserisce Caterina al posto di Zara. Nel giro di cinque minuti Orlando realizza un altro fantastico gol e la sua squadra si porta sullo 0-3. Una manciata di secondi più tardi è sempre il campione di cristallo a siglare l'ultimo gol della partita. 0-4. Poco dopo, il giudice di gara

fischia dichiarando concluso il match. Il risultato finale è 0-4 in favore del Superteam (scarto gol: -4). **Vai al 131.**



Scegli il numero corrispondente alla zona in cui vuoi che tu e i tuoi compagni di squadra calciati i rigori (puoi scegliere lo stesso numero anche più di una volta). Dopo aver scritto la tua sequenza qui sotto, **vai al 76** e scopri dove Christian si tuffa per cercare di parare i tiri.

- Rigore 1 = ____
Rigore 2 = ____
Rigore 3 = ____
Rigore 4 = ____
Rigore 5 = ____

amici leggete il cartellone pubblicitario che promuove questa nuova attrazione e decidete di provarla. Appena varcate la soglia dell'escape room vi rendete conto che quello è molto di più di un semplice gioco e che ci sono in ballo le vostre stesse vite.

Dopo decenni di assenza, la EL invade il 2025 con ben cinque librogame: sembra un segnale entusiasmante di fiducia, ce lo puoi confermare dal tuo punto di vista?

Quando ho appreso la notizia che Edizioni EL avrebbe pubblicato altri librigame dopo i miei, tra l'altro di autori italiani di indiscutibile talento, mi è esploso il cuore di gioia. È nata appositamente una nuova collana chiamata appunto Librogame. Sono sicuro che ne leggeremo delle belle. I Librogame della EL sono tornati! Evviva!

A proposito di EL, tu leggevi i librogame della serie storica in passato? Se sì, quali le tue serie preferite?

Lupo Solitario e Detectives Club le mie serie preferite. Li leggevo da ragazzino e ricordo che all'epoca già fantasticavo di alcuni racconti inventati da me con meccaniche ludiche un po' differenti.

Sei a stretto contatto con i giovani per lavoro e presentazioni, pensi possano appassionarsi al romanzo a bivi? Che caratteristiche deve avere un prodotto per colpirli?

Non ho dubbi che i giovani possano appassionarsi alla lettura a bivi, tutto sta nel trovare la giusta chiave che sia in grado di stimolarli e incuriosirli. Il fatto poi di essere i protagonisti di una storia li entusiasma parecchio. Un prodotto deve essere chiaro, diretto e immediato; che abbia un pizzico di magia, capace di rapirli e farli innamorare di questo bellissimo mondo.

asi escape room che si rispetti, tantissimi enigmi da risolvere. Ma occhio al tempo che scorre! Anche quello sarà determinato dalle scelte del lettore.

Qualcosa sulla trama?

“Escape Room! L'intrattenimento da urlo giunge a Torrevecchia. Riuscirete a risolvere gli enigmi e gli indovinelli, superare le trappole disseminate lungo il percorso, vincere le sfide contro avversari spaventosi e spalancare l'unica via di fuga possibile prima che sia troppo tardi? Se avrete il coraggio di entrare, vivrete un'avventura mozzafiato. Il castello maledetto vi aspetta!”. Tu e i tuoi