

librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XVII
(179)
novembre
2022



HOPE

LUCCA22
COMICS
& GAMES

UN NEOFITA
CI RACCONTA
LA SUA PRIMA FIERA

ALLA SCOPERTA DI LUCCA 2022

LGL AWARD LA PREMIAZIONE
E LA CONFERENZA
Tutto ciò che è successo in Sala
Ingellis

DAVE MORRIS IN TOSCANA!
Il grande scrittore interattivo
finalmente tra noi

E IN PIÙ:
LA LUCCA
GOLIARDICA
CHE NESSUN ALTRO
VI RACCONTA!

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Un neofita alla scoperta della fiera

LA MIA PRIMA LUCCA COMICS

di Jonny Fontana

Era fatta. Dopo aver utilizzato in egual misura lusinghe, suppliche e minacce, il Gran Maestro della Loggia di LGL Francesco di Lazzaro (conosciuto tra gli iniziati al grande mistero con il nome in codice Prodo) era riuscito a convincermi nuovamente ad assumere il manto di giudice del concorso di LGL

Award, giunto ormai alla sua quinta edizione. La premiazione si sarebbe tenuta, come da tradizione, durante la fiera Lucca Comics & Games che, si sa, ogni anno riunisce da ogni parte del mondo appassionati di fumetti, giochi da tavolo, videogiochi, manga, anime, cinema e chi più ne ha più ne metta.

Ora, chi mi conosce sa come io schivi ogni raduno troppo affollato di gente, abituato come sono a trascorrere la mia esistenza in cima ad una colonna come un eremita stilitta, con l'unica compagnia degli uccelli e di chi mi consegna il pasto quotidiano tramite un sistema di secchi e carrucole. Pertanto, non dovrebbe troppo stupire il fatto che fino ad oggi io sia sempre riuscito a sottrarmi a quello che per i nerd potrebbe essere ricondotto ad una sorta di pellegrinaggio alla Mecca, ovvero partecipare almeno una volta nella vita a Lucca Comics & Games, che (mi



Gli inviati di LGL Magazine al gran completo

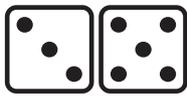
si dice) è ormai per numero di visitatori la maggiore fiera del suo genere nel mondo, escluso il Giappone.

Ebbene, quest'anno il tentacolare manager di LGL nella sua infinita magnanimità (non sto affatto scrivendo sotto minaccia di un'arma da fuoco, lo giuro... CLICK) aveva messo sul piatto "un'offerta che non potevo rifiutare": la possibilità di partecipare al Lucca Comics & Games indossando al collo un simbolo di potere (come prima di me fecero Vercingetorice con il suo torque, la dea Freiya con il suo Brisingamen e Frodo con l'Unico Anello): un pass stampa per la fiera, in grado di conferirmi accesso (quasi) illimitato a ogni stand! E io che credevo che scrivere per il LGL Magazine non avrebbe mai potuto portare alcun vantaggio pratico (Dai, scherzo scherzo, Francesco... mettila via...)

A questo punto, contemplai sul serio la possibilità di presentarmi fisicamente a Lucca (e non solo in video, come già fatto in occasione della metafisica edizione del 2020, chiamata per l'occasione Lucca Changes). Voglio dire, quando mi sarebbe ricapitata un'occasione simile? Pertanto, dopo attente elucubrazioni, analisi costi – benefici, aver riflettuto che in questo modo avrei potuto (ri)vedere alcuni degli autori, editori, illustratori, traduttori che conosco ormai da molto tempo (nonché altri amici che esulano dal campo librogame... sì, ho anche quelli, malfidati!) decisi di accettare l'offerta: sarei stato finalmente a Lucca, proprio nei giorni in cui il borgo storico centuplica i propri abitanti!

Mentre l'inizio della fiera si avvicinava, leggevo notizie secondo le quali l'edizione 2022 sarebbe stata anche quella più partecipata di sempre: evidentemente la gente, dopo due annate anomale come quelle del biennio "covid", aveva bisogno quanto mai di svagarsi. Probabilmente molte persone si sarebbero trovate lì per la prima volta come





me, pensando che questa riapertura fosse proprio il momento giusto per godersi finalmente la fiera... “Speriamo bene” ripetevo fra me e me.

Giunse così il gran giorno: sabato 29 ottobre 2022 entravo per la prima volta nelle mura cittadine di un grazioso centro storico medievale, poco dopo le 7 del mattino. A quell'ora, la città stava solamente iniziando ad affollarsi: ho potuto pertanto percorrere in tutta tranquillità le vie cittadine sino alla Camera di commercio, dove i fortunati possessori del pass stampa avrebbero ottenuto il portapass e il relativo braccialetto. Non appena recuperati i simboli del mio privilegio, decisi che mi sarei diretto immediatamente verso il padiglione Carducci, enorme capannone dedicato ai giochi da tavolo e quindi anche ai nostri amati librogame. Il padiglione era talmente mastodontico da essere stato eretto nello spiazzo antistante le mura, e quindi fuori dal cuore di Lucca vero e proprio. La gente ormai cominciava ad essere numerosa (tant'è che di lì a poco le linee telefoniche avrebbero ceduto) come testimoniato dalla fila fuori dal padiglione, fila da me superata all'istante: ero dentro al padiglione Carducci.

Tantissime erano gli stand che proponevano, tra le proprie offerte, librogame: da stand dalle dimensioni modeste a veri e propri “reparti” del padiglione. Tutti gli editori del settore, infatti, dopo le defezioni degli anni scorsi, avevano deciso che sarebbero tornati al Lucca in grande spolvero.

Tra i più vicini all'ingresso, erano presenti proprio uno di fronte all'altro, gli stand di Librarsi Edizioni e di Aristeia. Al primo si affacciavano Claudio di Vincenzo e l'insostituibile genitore Riccardo, intenti alla vendita degli ormai numerosi titoli della casa editrice. Tra questi, si segnalano in particolare il tanto atteso secondo volume della serie Age of Vapor di Antonio Costantini, Alice Key e il

Progetto Fenice, che ha visto la luce proprio in occasione della fiera. Altri titoli degni di menzione sono il gestionale agricolo La Luna del Raccolto (co-vincitore del premio Novità al LGL Award) di Marco Zamanni, che ho potuto vedere finalmente dal vivo (Zamanni, non il librogame) e I Misteri di Baghdad (vincitore del premio Librogame straniero al LGL Award) di Dave Morris, tradotto da Ersilia Rappazzo. Come noto, Morris era anche presente fisicamente alla fiera per la prima volta in assoluto!

Lo stand Aristeia vedeva affacciarsi alla vendita Dario Leccacorvi e il cugino Diego, mentre una nutrita schiera di autori e illustratori prestava la propria penna e i propri pennelli ad autografare libri e realizzare sketch personalizzati. Katerina Ladon impreziosiva con la propria arte le copie di Hong Kong Hustle, uscito per l'occasione nella versione limitata Hexnet, Erica Rossi si occupava di Yaga! mentre Fabio Porfidia realizzava sketch su copie di 49 Chiavi (del quale era presente anche l'autore Michele Bonanno), Rayn e su Favelle Orbitali di Marta Palvarini, anch'essa presente personalmente. Quest'ultima novità è il secondo numero della collana post apocalittica Road to Dusk, un librogame “doppio” in quanto suddiviso in due volumi venduti in un pratico cofanetto.

Concludeva questo primo “agglomerato” di stand librogameschi quello di Officina Meningi, dove Valentino Sergi e la moglie Atropo Kelevra presentavano al pubblico le offerte dello stand. Officina Meningi (oltre a essere l'eminenza grigia dietro alcune delle campagne Kickstarter per giochi di ruolo italiani di maggiore successo degli ultimi anni, come Brancalonia, Lex Arcana e Bloodsword), ha prodotto negli anni la coppia del The Necronomicon Gamebook, Dagon e Carcosa, nonché Edgar Allan Poe: The Horror Gamebook e Il Sangue di Barbaro, quest'ultimo scritto da

autori di eccellenza nel campo dei librogame. Uno di questi, Alberto Orsini, era presente per il firmacopie insieme all'illustratore Marco Sada.

Allo stand de Il Barone Games era presente il trittico dei librogame della Collana Trivio, opera prima di giovani autori e autrici (tutti presenti personalmente), finanziati da un recente Kickstarter. Caratteristica della Collana è quella di presentare tre librogame di tre generi differenti: per il fantasy abbiamo L'Artiglio in Fiamme di Stefania Ricco; per il genere horror, abbiamo La Città che Ride di Viviana de Simone; mentre Alberto Tronchi si occupa della fantascienza, con Echo 931. Già presenti per l'acquisto o per la visione presso lo stand, i tre librogame saranno presto spediti ai backer e poi disponibili per l'acquisto.

Lo stand del fornitissimo negozio Mondiversi quest'anno fungeva anche da "surrogato" allo stand di Watson edizioni. Tra i titoli di quest'ultima, oltre ai recenti Inferno e Caronte (quest'ultimo vincitore del LGL Award quale miglior italiano), capeggiava anche la prima opera di Aldo Rovagnati, breve librogame dedicato a Pier delle Vigne, I Giorni del Giudizio. Altra grande novità, targata invece proprio Mondiversi, era il librogame Il Segreto della Terra, pensato da Amos Pons con l'intento benefico di devolvere tutto il ricavo della vendita a favore della ricerca contro il cancro. Il librogame, realizzato con l'aiuto di mostri sacri quali Mauro Longo, Dario Leccacorvi ed Emanuele Manfredi, è stato accolto calorosamente da pubblico e critica, un successo che vale doppio visto l'obiettivo dello stesso.

Proseguendo nel lunghissimo padiglione Carducci, si trovava lo stand Acheron, dove durante diverse giornate e a diverse ore del giorno, se fortunati, ci si sarebbe potuti imbattere nel decano Mauro Longo, che si spo-





stava lungo gli stand Carducci alla pari di un Pokèmon leggendario. Longo, infatti, durante la fiera ha orbitato per diversi stand, coinvolto ormai in decine di progetti (Brancalonia, Lex Arcana) sempre pronto a prendersi il merito, tanto da finire ringraziato dallo stesso Dave Morris sul proprio blog, per motivi non del tutto chiari neppure all'autore inglese! Novità di quest'anno targata Acheron era il librogame Sette Eoni in Tibet, di Antonio Costantini, distopia laddove la Resistenza deve affrontare non solo il regime fascista ma anche diaboliche presenze dallo spazio profondo. Presente in fiera anche lo stand Serpentarium, casa editrice che ha deciso di ampliare la propria offerta con librogame ambientati nei mondi dei propri giochi di ruolo, portati in fiera per la prima volta proprio a questo Lucca. Matteo Curte Cortini (e il suo improbabile cappello) era presente per parlare del proprio I Randagi delle Terre Perdute, mentre l'autore (e collega) Fabio Passamonti presentava la novità della fiera, Il Marchio dell'Abisso, a conclusione della trilogia de L'Ultima Torcia. Disponibile in fiera anche Dungeon Crawlers, una sorta di ibrido fra gioco di ruolo, dungeon crawler e librogame.

La parte centrale del padiglione era occupata dagli stand di maggiori dimensioni, riservati agli editori principalmente di giochi da tavolo, i quali ultimamente non mancano affatto di presentare al pubblico anche veri e propri librogame. Tra questi, lo stand di maggiori dimensioni era quello riservato a Giochi Uniti, che vanta ormai due collane di librogame, i cui originali inglesi sono stati localizzati nella nostra lingua. Trattasi di Destiny Quest di Michael Ward, serie hack and slash giunta già al secondo titolo, con il terzo già in traduzione e la novità di quest'anno: La Valle delle Ossa di Oliver Hume, il primo numero della serie Legendary Kingdoms, collana open world che prevede la gestione di un party di

personaggi.

Accanto a Giochi Uniti era presente lo stand di Da Vinci Games / Ghenos, casa editrice molto importante nel settore giochi, ma da qualche anno specializzatasi nei librogame per bambini (che continuano ad essere un pubblico a cui poche offerte si rivolgono esplicitamente, anche se sempre in numero maggiore). La collana La Mia Prima Avventura è tra le più di successo del genere e, sebbene non fosse presente in fiera alcuna novità, è già giunta al settimo numero.

Anche Gate on Games quest'anno portava a Lucca la prima opera rientrante nel campo dei librogame, o meglio dei cortigame. Si tratta, infatti, di un'antologia di racconti gioco dal titolo Creature, nata dalla raccolta dei primi classificati e dalla selezione dei migliori racconti presentati al concorso tenutosi questa estate, "Corti in Gioco". Ai partecipanti era richiesto di presentare un'opera breve che prevedesse al suo interno una "creatura", lasciando all'autore ogni altra scelta. Il tutto si è concretizzato nell'antologia suddetta, curata da Christian Giove.

Il medesimo Christian Giove che era presente anche al vicino stand MS Edizioni, in quanto coautore del secondo numero della collana di fumetti game, inaugurata da Un Giorno da Cana. A questa Lucca era presente per la prima volta Avventure nello Spazio Profondo, con i disegni di Luigi "Bigio" Checchi, anche quest'ultimo presente fisicamente agli stand per apporre la propria firma di coautore sulle copie del fumetto. Fumetto che vede protagonista l'esploratrice spaziale Sam Curtois in compagnia dei bizzarri robot Kravitz, Bubo e Poldo. Già annunciata anche la prossima uscita della collana, che vedrà nuovamente le avventure della cagnolina Lucy in Una Notte da Cana di Stefano Tartarotti.

Primo librogame in assoluto presentato in occasione di questo Lucca Comics anche da

Need Games: trattasi di Ride Infinity, opera di cui si era cominciato a parlare già in epoca precovid e che, dopo così tanto tempo lontano dai radar, si credeva essere "passata a miglior vita"... È invece comparsa in una squisita forma grafica alla fiera, accompagnata dall'omonimo gioco di ruolo e da una copia in edizione limitata del blu-ray del film Ride della Lucky Red, da cui è tratto l'adrenalifico librogame di corse mortali in bicicletta! Presenti anche gli autori Fabio Guaglione (già creatore e sceneggiatore del film!) e Luca Mazzocco a firmare le copie acquistate.

Neanche il tempo di avvicinarmi al doppio stand Raven – Vincent Books che il nome stampato in bella vista sul mio pass viene avvistato dall'occhio di falco dell'autore Jonathan Green, presente per il firmacopie del secondo numero della serie ACE, Il Malvagio Mago di Oz, il quale insiste per volersi fare una foto con il sottoscritto (ma non dovrebbe essere il contrario?!). Oltre al suddetto librogame, disponibile in doppia versione (una con copertina standard ed una con copertina in edizione limitata), allo stand Raven erano presenti diverse novità. Tra queste L'Abitatore del Profondo, il quarto numero della seconda serie di librogame dell'orrore Choose Cthulhu (che viaggia a gonfie vele verso i prossimi numeri), nonché l'ormai sesto numero della collana tutta italiana Dedalo: L'Odore della Pioggia di Matteo Zaggia, già vincitore della passata edizione de I Corti di Librogame's Land. Presenti per firmacopie altri autori di Dedalo, Lorenzo Trenti e Anna Aglietti. Infine, nato dalla collaborazione con Sergio Bonelli editore, presente anche il manuale di gioco/librogame Il Confine, tratto dalla fortunata serie di fumetti omonima: Mauro Uzzeo, Giovanni Masi e tutti gli illustratori erano presenti per autografare e personalizzare le copie limitate del manuale. Grande assente



giustificato il curatore del reparto librogame, Francesco Mattioli (del quale però era finalmente presente la ristampa della grande mappa del Magnamund), assenza che non ha intaccato l'ottimo riscontro di vendite da parte di Raven.

Dall'altro lato del padiglione, riservato agli stand minori relativi a giochi da tavolo e di ruolo, spiccava quello di Dracomaca, da poco entrata anche nel mondo dei librogame, con poche produzioni ben mirate che richiamano i fenomeni pop del momento, come sottolineato dal patron Dario Dordoni. Oltre a *The Zombies* e al suo prequel, attualmente il catalogo Dracomaca prevede la coppia di librogame "pirateschi" lo sono *Drake Dragon* (ibrido librogame/gioco da tavolo) e *Grafomante all'Arrembaggio*, entrambi scritti a quattro mani da Roberto Bucciarelli e Lorenzo Gherardi. Quest'ultimo titolo è anche co-vincitore nella categoria Novità del premio LGL Award, la cui premiazione ha consentito a Dordoni di rivelare che un nuovo librogame ad opera di un autore ben rodato è in uscita per Natale.

Ma non finisce qui: nel padiglione Carducci (che ormai al lettore sembrerà essere diventato più smisurato dell'interno del TARDIS) erano presenti anche stand di altre case editrici che offrivano pochi ma buoni librogame, sebbene nessuna novità appositamente esposta per il Lucca. Tra questi vanno citati *Little Rocket Games* (che, oltre alla trilogia di *Child Wood*, portava anche il primo volume dei *Killer Book*, *Il Lupo del Maine* di Maurizio De Angelis, già presentato al *Modena Play*) e *Plesio/Lambda editore* (tra le cui uscite si segnalano *Young Journalist* – *Fresco* di Stampa della coppia Orsini/Di Lazzaro, nonché il più recente *Venus* di Emanuele Maia). *Astro Edizioni*, invece, dopo aver pubblicato il librogame di Gilbert Gallo *Eracle* – La nascita di un eroe, presentava sul proprio stand una novi-

tà: *Il Mistero del Labirinto* di Daniele Bello, in parte racconto e in parte corto game, seguito spirituale del precedente. Menzione d'onore anche per lo stand di Tambù, sul quale capeggiavano in bella vista svariate copie del nuovissimo manuale di *Bloodsword* per D&D 5e, e che ha visto per lungo tempo la presenza fissa proprio di Dave Morris, intento a firmare autografi, chiacchierare con i fan e farsi foto molto gentilmente con chiunque lo richiedesse!

Dagli instancabili che si sono spinti anche oltre i confini del già enorme padiglione Carducci, mi viene riferito che anche al padiglione Napoleone (quest'ultimo dedicato alla narrativa) erano presenti diverse case editrici tra le cui offerte si possono ormai annoverare diversi librogame.

Già ben nota ai lettori di LGL, *Tora Edizioni* (principalmente editrice di fumetti) non mancava di esporre sul banco i propri librogame, anche se privi di novità per la fiera di Lucca. Oltre a i *Boschi dell'Incubo* di Manfredi-Triolo, erano presenti le collane de *Sangue Inchiostro* (a firma Daccò – Spandri – Mundo) e *Magia Inchiostro* (a firma Zanetti – Spandri – Rio): di quest'ultima si attende a breve quello che dovrebbe essere il volume conclusivo della trilogia.

Una novità era invece presente allo stand della *Coconino Press*: un volume illustrato dall'enigmatico titolo *2120*, dello statunitense *George Wylesol*. Una sorta di graphic novel a colori, dove il lettore – nei panni di un riparatore di computer che resta rinchiuso in una misteriosa palazzina piena di uffici apparentemente vuoti – procede di tavola in tavola seguendo le indicazioni delle didascalie, in un palese omaggio alle avventure grafiche di un tempo.

Ultima e – se possibile – ancora più particolare novità in campo di librogame, presente allo stand *Hollow Press*, presso il quale era

possibile incontrare anche un'altra leggenda vivente del mondo dei librogame, l'illustratore John Blanche, ricordato per le impareggiabili illustrazioni di *Sortilegio*. Sto parlando di *Analwizards* (no, il titolo non è un omaggio al personaggio protagonista, appunto, di *Sortilegio*...) pazza graphic novel umoristica firmata dai fratelli David e William Genchi, che vede protagonista uno sfortunato mago alle prese con una preoccupante maledizione che riguarda le emorroidi... Ma lascio ai coraggiosi (e ironici) lettori il piacere di scoprirlo nel dettaglio!

Fiuuu! Al termine di questa mastodontica e interminabile relazione, se le suole delle vostre scarpe non si sono consumate e siete riusciti a superare indenni la calca dei padiglioni e delle strade di Lucca, vi sarete chiaramente resi conto anche voi come questa edizione di Lucca Comics & Games – dalla gestione, va detto, un poco travagliata – abbia avuto un successo di pubblico strepitoso. Successo che, mi risulta, si sia poi riversato sulle vendite dei nostri amati librogame: durante i tre giorni nei quali ho ripetutamente visitato il padiglione Carducci, era difficile non assistere ad un affaccendarsi di interessati attorno a praticamente quasi tutti gli stand (i quali hanno avuto ottimi riscontri di vendite, se non addirittura eccellenti in alcuni casi).

L'edizione è da record non solo per l'enorme numero di visitatori, ma anche per aver visto riunite ben tre eminenze anglosassoni dei librogame: John Blanche, Jonathan Green e Dave Morris. Quest'ultimo protagonista anche di una conferenza tenutasi domenica 30 ottobre in Sala Ingellis, organizzata da Tambu con Davide Lo Presti e da Officina Meningi con Valentino Sergi, nella quale si è a lungo parlato del nuovo manuale dedicato all'ambientazione *Bloodsword* per *Dungeons & Dragons*, della riedizione dell'omonimo





mo serie di librogame ad opera di Librarsi Edizioni, nonché della collana Vulcanverse, ultima fatica di Morris, per la quale ci si auspica una localizzazione italiana quanto prima. Dave Morris non ha esitato ad utilizzare la parola “bellissimo” per definire le colline toscane, l'accoglienza riservatagli dal pubblico, le nuove edizioni delle sue opere e le prelibatezze italiane (a quanto pare, un'appassionata fan ha anche regalato all'autore un'apprezzata bottiglia di vino). Elevato numero di partecipanti anche alla premiazione del LGL Award quinta edizione (rimando all'articolo specifico), momento che ha permesso non solo di fare il punto sulla situazione attuale, ma anche di annun-



ciare prossime uscite e dichiarazioni di intenti da parte di autori ed editori.

In chiusura, il mio giudizio su questo grande evento annuale non può che essere parziale, mancando io del metro di paragone con le edizioni precedenti. Se la parte più dolente di Lucca Comics & Games è l'incredibile massa di gente che si riversa per strade e padiglioni – con la conseguente confusione – il fatto che il mondo dei librogame, seppure in costante espansione, mantenga comunque una dimensione di nicchia ha il grande pregio di consentire di incontrare di persona, per una chiacchierata e una stretta di mano, praticamente ogni personalità del settore, che non si sottrae ad un autografo o ad una fotografia insieme ai fan. Basti pensare, per un paragone iperbolico, alle possibilità di incontrare la grande personalità di questa Lucca, Tim Burton... quanti dei fan del grande regista possono ritenersi fortunati come i fan di Morris o Green?

Credo che chiunque si fosse chiesto se le fiere, prima di tutto grandi occasioni di condivisione, avrebbero mai avuto la forza di ripartire dopo la pandemia, abbia avuto una chiara e categorica risposta positiva: la scelta del tema “speranza” sembra essere stata quanto mai azzeccata. In ogni caso, il mio giudizio da visitatore solitamente recalcitrante è che la forza che garantisce la sopravvivenza di eventi come il Lucca Comics & Games (al di là del mero aspetto consumistico) è il fatto che restano il luogo in cui poter incontrare (in alcuni casi per la prima volta) non solo personalità di spicco, ma anche amici e fan come noi. Nulla testimonia meglio la vitalità di una community come il fruttuoso scambio di complimenti, opinioni e – perché no – anche vigorose critiche, tutti aspetti che sanciscono come la passione che accomuna il nostro piccolo “mondo” sia sinceramente sentita. 

Assegnati i premi ai migliori librogame dell'anno

LGL AWARD

QUINTA EDIZIONE

a cura della **Redazione di LGL**

Si conferma l'appuntamento con LGL Award, premio che anno dopo anno acquista sempre maggiore prestigio e si propone come cartina tornasole, giocoforza parziale, ma comunque autorevole, dello stato di salute del settore interattivo. Come accaduto ogni volta dal 2018 a oggi la competizione per assicurarsi i tre librogame in palio (Miglior Italiano, Miglior Straniero e Novità dell'Anno) è stata serrata: il numero di volumi in gara era elevato e molti di essi erano di considerevole qualità. Le scelte compiute dai tre giurati Jonny Fontana di Tom's HW Cultura Pop, Jorge Peluso di Balena Ludens e Aldo Rovagnati di Librogame's Land sono state certamente non facili e hanno destato qualche malumore. Alla fine però, durante la manifestazione di assegnazione dei riconoscimenti, svoltasi in Sala Ingellis (storico ritrovo-conferenze del Padiglione Carducci, tornato quest'an-



no in funzione dopo la pausa pandemica), il consenso per le scelte compiute è stato palpabile, così come l'interesse per le altre opere, novità della fiera e finaliste, presentate durante la cerimonia.

La kermesse è stata condotta con sapienti tempi da Alberto Orsini, giornalista RAI ormai affermato nonché figura storica del portale LGL, che in questa occasione ha ricoperto il ruolo di moderatore. Accanto a lui due dei tre giurati, Aldo Rovagnati, che lo ha spalleggia-



**Il giurato Aldo Rovagnati
e il moderatore Alberto
Orsini**

to durante tutto l'evento, e Jonny Fontana, che invece è salito sul palco verso la fine e ha condiviso con il pubblico alcune costruttive considerazioni sul tema.

La conferenza è cominciata con l'enunciazione dei finalisti: Caronte (Watson Edizioni di Di Lazzaro), Inferno Watson Edizioni di Orsini), e Sette Eoni in Tibet (Acheron Books di Costantini) tra gli Italiani, I Misteri di Baghdad, Viaggio all'Inferno (Edizioni Librarsi,



**Giochi Uniti sale sul palco nelle vesti
di finalista**

entrambi di Morris, il secondo anche con Johnson,) e Il Cuore di Fuoco (Giochi Uniti di Ward) per gli stranieri e 49 Chiavi (Aristea di Buonanno), Grafomante (Dracomanca di Bucciarelli e Gherardi) e La Luna del Raccolto (Edizioni Librarsi di Zamanni) a proporsi come Novità dell'Anno.

Dalla categoria "estera" è cominciata la premiazione, subito funestata da un piccolo inconveniente. Il patron di Librarsi Claudio Di Vincenzo, che aveva vinto il premio con I Misteri di Baghdad, non era in sala, trattenuto presso il suo stand da una piccola emergenza. C'erano però Federico Burchianti e Stefano De Carolis di Giochi Uniti. Il secondo è salito sul palco e ci ha raccontato qualcosa sia su Il Cuore di Fuoco che su La Valle delle Ossa, la novità interattiva che l'editore ha portato in fiera e che introduce un mondo open world molto fantasy e molto esplorabile, accattivante per gli appassionati del genere. Giochi Uniti ha inoltre confermato che l'impegno nel settore librogame continuerà, con l'obiettivo di completare le collane avviate e di offrirne anche di nuove. Non è stata poi chiusa la porta all'eventualità di ingaggiare qualche autore italiano per un progetto inedito, anche se i rappresentanti hanno tenuto a ribadire che l'attenzione sarà sempre principalmente rivolta alle localizzazioni.

Terminato l'intervento si è palesato Claudio Di Vincenzo, che tra gli applausi ha accolto la targa sottolineando la soddisfazione che si prova a veder riconosciuti gli sforzi profusi e rammaricandosi di non avere in sala Dave Morris, l'autore del volume, ospite a Lucca di Tambù e Librarsi per buona parte della manifestazione, ma purtroppo partito il giorno stesso del premio con qualche ora di anticipo. Sollecitato dalle domande di Orsini, Di Vincenzo si è lasciato andare a qualche indiscrezione e ha annunciato per la prima volta uno dei prossimi progetti di Librarsi. Si tratta

di un volume inedito scritto dallo stesso Alberto Orsini che si propone come ideale seguito della collana Rupert il Selvaggio, ideata durante la golden age del librogame, circa 30 anni or sono, dall'autore britannico Stephen Thraves. Claudio ha sottolineato come la nuova opera amplia e migliora il sistema di gioco dei predecessori: pur cogliendone le atmosfere e il mood infatti, il lavoro dell'autore si propone di aggiornare un concetto di gamebook che, negli originali, era inevitabilmente datato e forse anche vagamente semplicistico.

Terminato l'intervento si è passati alla presentazione del vincitore della categoria Novità dell'Anno, premio che ha sorpresa si è "sdoppiato". Il giurato Rovagnati infatti ha annunciato un clamoroso ex aequo che ha visto prevalere Grafomante e La Luna del Raccolto.

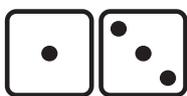
A commentare il primo volume e darci alcune anticipazioni sono saliti, separatamente, l'autore Lorenzo Gherardi e l'editore Dario Dordoni. Lorenzo ha raccontato brevemente le caratteristiche del volume, sottolineando come Dordoni abbia raccolto positivamente la proposta, esaltato dall'idea che il lettore potesse condizionare la storia interattiva disegnando. Il progetto era stato presentato anche ad altre realtà del settore ma con Dracomaca si è trovata la quadra per la pubblicazione. Il volume ha avuto un ottimo riscontro ed ha addirittura vinto un premio, eventualità paventata ma per certi versi inaspettata, che ha riempito Gherardi e il suo coautore Bucciarelli di orgoglio. Incalzato sui progetti futuri Lorenzo ha detto di sperare in altre collaborazioni con Dracomaca, in particolare in un seguito di Grafomante, ma di essere pronto nel frattempo a partecipare al concorso dei Corti di LGL, che sarà annunciato a brevissimo. Sulla stessa falsariga Dario Dordoni: ha preannunciato l'uscita di due



Claudio Di Vincenzo: Librarsi ha vinto ben due premi in questa edizione

volumi prima di Natale e ha citato la frase che gli ha detto uno degli autori con cui collabora come esempio della costanza del duo Gherardi-Bucciarelli: non è importante essere le prime scelte, ma trovarsi al posto giusto nel momento giusto. Un messaggio pieno di ottimismo inviato anche ai giovani autori che magari si scoraggiano dopo i primi rifiuti delle case editrici alle loro proposte.

L'evento è proseguito con Marco Zamanni, autore de La Luna del Raccolto, gestionale agricolo decisamente sui generis per il settore che si è aggiudicato il meritato premio ex aequo come più intrigante novità. Marco è un personaggio molto conosciuto nell'ambiente e lo ha dimostrato con un discorso di



Mauro Longo ci parla dei progetti futuri di Acheron Books

ringraziamento analitico e molto preciso che sottolineava come il lavoro di uno scrittore debba tendere non solo al miglioramento della qualità delle sue opere, ma anche alla condivisione delle stesse cosicché chi legge possa apprendere e a sua volta migliorare. Ovviamente una sinergia simile deve essere “multilaterale” e coinvolgere tutti i professionisti di un determinato ambiente, in modo da favorire il progresso dello stesso verso un’ideale perfezione. Zamanni poi, su domanda del moderatore, si è detto ottimista sulla situazione attuale e futura dei librogame: ha commentato il successo della fiera e si è lanciato in una previsione carica di spe-

ranza per cui il 2023 sarà un anno ancor più roseo per il mondo a bivi.

Il valzer dei premi si è concluso con l’assegnazione del titolo riservato al miglior Italiano, vinto da Francesco Di Lazzaro con Caronte. Francesco, come molti lettori sanno, oltre che autore è anche il fondatore di LGL e il suo discorso di ringraziamento è stato centrato proprio sul dualismo che la molteplicità di ruoli provoca: sottolineando un leggero imbarazzo, si è però detto grato dell’autonomia che tante iniziative di Librogame’s Land hanno preso nel corso dei lustri, diventando indipendenti dai loro stessi promotori. LGL Award è uno di questi esempi, considerando che le decisioni finali vengono prese da professionisti del giornalismo di settore, prevalentemente esterni al portale. Orsini ha poi incalzato il vincitore chiedendo particolari sull’opera e sui progetti futuri. In risposta alla prima domanda è stata sottolineata l’interconnessione di Caronte con altri due volumi Watson: la matrice principale è Inferno, titolo dello stesso Orsini, che traspone in salsa interattiva l’immortale canto di Dante. Di Lazzaro ha sottolineato come il lavoro sia assolutamente accurato, con elementi dell’originale ripresi ad arricchire il volume, a partire dalle terzine endecasillabe. A seguire poi, proprio in questa edizione di Lucca C&G, la casa editrice romana ha lanciato Pier delle Vigne I Giorni del Giudizio, opera breve di Aldo Rovagnati che accosta un regolamento semplice ma stimolante alla storia dantesca del fedele suddito di Federico II, condannato dal sommo poeta al supplizio, ma personaggio dalle molte sfaccettature, in cerca di redenzione.

Terminata la premiazione sono stati invitati sul palco altri editori presenti in sala, che hanno parlato delle novità portate a Lucca e dei progetti futuri. Ha iniziato Mauro Longo, in qualità di curatore della collana interattiva



Marco Zamanni ritira il premio per La Luna del Raccolto



I premiati al gran completo! Da sinistra: Rovagnati, Di Vincenzo, Zamanni, Gherardi, Di Lazzaro e Orsini

per Acheron Books, che in questa edizione di Lucca non ha presentato novità a bivi, ma ha annunciato l'imminente uscita dei tre volumi del progetto Play Start, finanziati da un crowdfunding già da alcuni mesi e ormai in dirittura di arrivo. Mauro stesso poi, riprendendo un accenno di Francesco, ha parlato de *Gli Ultimi Figli di Troia*, terza e attesissima avventura con protagonista Autolico (e quarto capitolo della collana *Hellas Heroes*), che dovrebbe vedere la luce nel 2023 con Edizioni Librarsi.

Dopo Mauro è stata la volta di Stefania Ricco, autrice de *Il Barone Games* che ha parlato dei volumi *Trivio*, usciti in fiera come esordio nel mondo librogiochistico della casa editrice di Viviana De Simone. Sono tre tomi di cui abbiamo parlato nel dettaglio nel Magazine di Ottobre: Stefania era visibilmente emozionata e ci ha raccontato con orgoglio che i titoli sono andati molto bene, avvicinandosi al sold out. Ci ha anche svelato che la collana *Trivio* andrà avanti, con l'obiettivo di inserire volumi che vanno a toccare i più svariati

generi, dopo che il terzetto iniziale si è concentrato su Fantasy, Fantascienza e Horror; peraltro è l'occasione buona per aspiranti autori di cimentarsi, considerando che *Il Barone Games* è in cerca di collaborazioni.

A chiudere la premiazione l'altro giurato Jonny Fontana è salito sul palco, ringraziando LGL per l'opportunità data ha commentato a "volo d'uccello" i risultati del premio e in generale ha parlato della situazione inerente il settore dei librogames. Anche le sue parole, come altre in precedenza, sono state all'insegna dell'ottimismo e della soddisfazione e non possiamo che concordare: raramente si era vista una Lucca tanto affollata, con ospiti interattivi così d'eccezione e tanti titoli di qualità, magari numericamente inferiori a quelli di altre edizioni precedenti, ma sicuramente tra i più interessanti mai proposti. La kermesse si è chiusa con una foto collettiva che ha raggruppato giurati e vincitori: un augurale messaggio di coesione che, speriamo, faccia da buon viatico al futuro della scena interattiva. 



Il celebre autore per la prima volta in Italia ospite di Edizioni Librarsi, Tambù e Officina Meningi che hanno rilasciato il gioco di ruolo di Blood Sword

DAVE MORRIS: “LUCCA MI FA VENIRE VOGLIA DI SCRIVERE”

di Alberto Orsini

È la mia prima volta a Lucca e mi entusiasmano le migliaia di persone che qui si esprimono al meglio, secondo i loro interessi, in maniera amichevole e pacifica. Già solo camminare qui e scambiare delle idee mi dà una voglia tremenda di tornare alla tastiera e scrivere qualcosa di nuovo. Mi spiace solo che mia moglie non sia qui, a sentire voi che mi dite che sono una leggenda e un figo e che mi amate!”. E non c'è niente da fare: oltre i disagi e gli sbalottamenti, gli alloggi lontani e costosi, le camminate infinite, e infine il clima ormai polare e desertico in poche o-

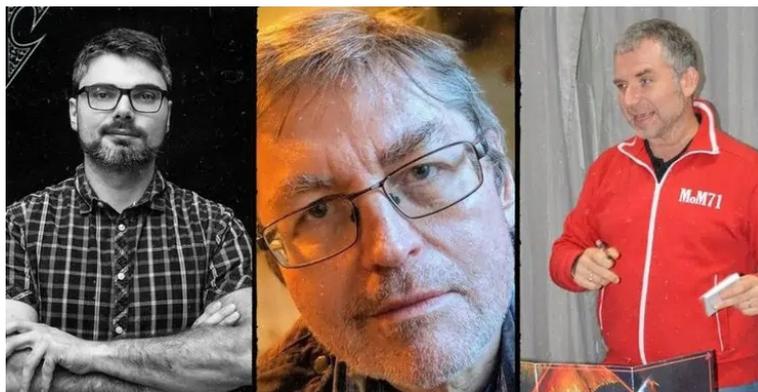
re, il fascino romantico e variopinto di Lucca Comics & Games colpisce ancora - specialmente in un'edizione finalmente normale e non pandemica - chi "incautamente" visita la città e, c'è da giurarci, farà presto ritorno e non una volta sola.

La vittima dell'inimitabile allure lucchese, questa volta, è Dave Morris, 65 enne autore britannico che ha firmato opere caposaldo della narrativa interattiva storica, da Golden Dragon a Terre Leggendarie, da Realtà Virtuale - con il capolavoro "Cuore di Ghiaccio" - fino alla serie simbolo Blood Sword. E pro-

prio le epiche avventure nel mondo di Legend, realizzate in tandem con Oliver Johnson, costituiscono il motivo della venuta di Morris per la prima volta in terra italica. Non bastasse la ristampa dei volumi inizialmente pubblicati dalla EL negli anni Ottanta, con edizioni riviste e corrette, nuove copertine e grafiche tutto con il consueto livello di qualità garantito da Edizioni Librarsi, la serie di avventure in solitario con più personaggi o cooperative compie un passo evolutivo in fondo naturale e si trasforma in un gioco di ruolo, basato sulla quinta edizione di Dungeons & Dragons.

A compiere l'impresa, il collaudato publisher Tambù in collaborazione con Officina Meningi e con la citata Librarsi. Un triangolo entro il quale, oltre al demiurgo, si sono mossi nomi di altissima rilevanza della narrativa e del gaming: Valentino Sergi, coautore e direttore artistico del progetto, Daniele Fusetto, coautore e sviluppatore del nuovo sistema di regole, con la partecipazione straordinaria di Andrea Rossi, Dario Leccacorvi, Andrea Tupac Mollica e Robert Adducci, community manager di Dungeons & Dragons 5th Edition. Il risultato, un manuale di ambientazione tutto a colori di 500 pagine, riccamente illustrato da Eryk Szczygieł, Mirko Mastrocinque, Dean Spencer e Moreno Paissan.

A raccontare le origini del nuovo gdr è stato Valentino Sergi di Officina Meningi. "Il progetto è partito perché Claudio (Di Vincenzo, ndr) voleva andare oltre il librogame e così ho proposto il gioco, normale perché già i libri permettono di giocare con gli amici". Sulla trama, Sergi ha spiegato che "sareb-



Valentino Sergi, Dave Morris e Andrea Rossi, tra gli autori del GDR

be stato oltraggioso adattare le avventure al gioco, ma nel finale viene stravolto il quinto libro, i personaggi dei librogame sono solitamente piatti, mentre Dave voleva che vi fossero dei flashback per focalizzarsi sulle loro identità e motivazioni". Annunciato, inoltre, un brandello di storia che "sfonda la quarta parete, cambia trama del quinto libro e porta a fare un patto col diavolo".

Per Davide Lo Presti di Tambù, il gioco si è evoluto "dalla quinta edizione a qualcosa di più profondo, emergerà totalmente a ogni combattimento dove traspare sempre un po' di sofferenza. In Italia - la sua riflessione - la portata del 'Rinascimento' è ormai enorme, i vari player hanno fatto grande fatica per riuscirci. Nei corsi che organizziamo ho avuto fortuna di conoscere molti editori: non si fanno la guerra, ma si sfidano con le loro abilità per diffondere la cultura dei librogame".

Il proscenio è stato poi giustamente ceduto anche a un altro nome noto della scena italiana, quel Mauro Longo che fu antesignano





Claudio Di Vincenzo sul palco con l'interprete di Lucca, Dave e Davide Lo Presti di Tambù

dell'operazione presentata creando un primo gioco di ruolo ispirato a Blood Sword. "Avevo realizzato quella restituzione del librogame per giocare di ruolo e l'ho data con piacere quando è nato il progetto, poi mi fa piacere che Andrea (Rossi, ndr) abbia preso la sua strada. Il fascino - a suo dire - non è tanto il regolamento ma un mondo accattivante e profondissimo che richiama molto la vecchia Europa".

Dulcis in fundo, Morris ha tenuto banco come indiscussa guest star dell'evento, e per Librogame's Land e Lgl Magazine non pote-

va esserci occasione migliore che mettere a segno un altro colpo e cogliere l'occasione di dialogare con questo grande autore. Si giustifica in questo modo la presenza sul banco dei relatori della rinata sala "Ingellis" di chi scrive e del fondatore e admin del sito, Francesco Di Lazzaro. Una scena già vista, in occasione di interviste che, non poco tempo fa, fecero la storia su queste pagine: Joe Dever, un vero e proprio aficionado del Mag, e Herbie Brennan. Un Morris visibilmente soddisfatto dal prodotto finito, che ha autografato a lungo nelle varie tappe agli stand dei soggetti coinvolti, ma con una premessa fondamentale che ha tenuto a precisare: "Questo è uno sforzo di squadra, sono coinvolte tante persone che hanno creato qualcosa di meraviglioso. Sono contento che mi chiamate leggenda, ma anche altri hanno contribuito".

Per cominciare, com'è nata l'idea di Blood Sword e delle peculiari caratteristiche cooperative di quest'opera?

Quando, all'inizio degli anni Ottanta, sono esplosi i librogame, ne ero un accanito giocatore ma inizialmente erano concepiti soltanto per giocare in solitario. Mi sembrò, quindi, interessante e logico creare un universo per diversi giocatori e un nuovo modo di fruire. Solo che ci sono voluti trent'anni per arrivare alla summa!

La storia di Bs termina in modo compiuto, ma sarebbero ipotizzabili dei sequel?

Quando lavoro cerco di non dare punto finale perché preclude possibilità di sviluppi, quindi direi proprio di sì.

Sapevi che era stato creato un gioco di ruolo in italiano già molto tempo fa? Che ne pensi?

Lo ritengo frustrante, è come se io avessi dato indicazioni con il mio lavoro e loro ne



avessero creato un film che, però, non mi è permesso di vedere per via della lingua, che non conosco. In generale, comunque, secondo me chi gioca ha il diritto di appropriarsi del gioco originale, cambiandolo anche un po'. E poi, a proposito del vostro "Rinascimento", ho scoperto che ci sono talmente tante idee nuove che mi interessano che, allo stesso modo, è davvero frustrante non conoscere l'italiano.

In relazione a Realtà Virtuale, come giungesti alla progettazione di un'opera diceless, ossia senza l'uso dei dadi?

L'idea era che i librogame classici fossero belli da giocare dentro casa, con tutti gli strumenti come dadi, gomma e matita, ma in altri luoghi risultasse impossibile portarsi tutto dietro. Per questo motivo, escogitai questo diverso sistema di gioco che consentiva di concentrarsi maggiormente sulle storie.

"Cuore di Ghiaccio" è, per molti appassionati, il tuo capolavoro, lo consideri anche tu tale?

Assolutamente sì, è il mio preferito. Sono partito dal creare personaggi ispirati a persone che realmente conoscevo. Avevano personalità specifiche ed ebbi grande piacere a scrivere e lavorare su di loro. L'idea giusta, poi, fu quella di cambiare universo con uno switch da fantasy ad apocalittico.

Quali sono i tuoi progetti per il futuro?

Ne ho un paio in corso. Il primo riguarda il mondo di Terre leggendarie, la sua fusione in un unico grande universo. Sarà una pubblicazione di oltre 7 mila paragrafi, una cosa monumentale. E poi c'è una nuova serie che si chiama Vulcanverse su cui non posso dire di più. Sto anche sperimentando la creazione di personaggi non in seconda persona, ma che possano interagire tra loro. I giocato-



Alberto Orsini, Dave Morris e Francesco Di Lazzaro

ri visitano una casa infestata e possono rispondere alle domande "sì" o "no" con un colpo o due. Ci vuole un certo carattere per far interagire i personaggi tra di loro e rimanere ancorati alla storia. D'altronde, anche in Frankenstein la voce narrante del mostro permetteva ai giocatori di interagire. Devono essere liberi e non costretti a reagire in un certo modo.

Che ne pensi dei librogame in formato digitale?

Il digitale mi piace, i miei "Frankenstein" e "La Casa Stregata" hanno questa peculiarità. Funziona, sono opere interessanti, ma dall'altra parte rimango convinto che la letteratura ti permetta di avere il migliore medium per esprimere al meglio in differenti universi. Insomma, preferisco la carta.

Tornerai a Lucca?

Ma certo! Ora che ho scoperto la Toscana, non mi muovo da qua.



BIVI, DELIRI E SEGHERIE

di Aldo Rovagnati

È

“Ciao Jonny ciao ciao ciao” e se ne va...

Ci può essere un incipit migliore di questo nella storia della letteratura? È forse paragonabile a quello del Don Chisciotte di Cervantes?

*“In un paese della Mancina, di cui non voglio fare il nome, viveva or non è molto uno di quei cavalieri che tengono la lancia nella restrelliera, un vecchio scudo, un ossuto ronzi-
no e il levriero da caccia”.*

Direi di no, è più bello, e di gran lunga, il mio attacco, ispirato da Francesco Di Lazzaro, però la citazione non è del tutto fuori luogo. Il sottoscritto, infatti, nei giorni lucchesi si sente un po' come il nobiluomo spagnolo famoso per lottare contro i mulini a vento: allo stesso modo, ogni anno, confido in una trasferta toscana scevra di intoppi, fregnacce e cagature varie, speranza vana, mal riposta e spesso disattesa. E così è stato anche questa volta, e lo scrivente lo ha capito nel momento esatto in cui il suo buon e vetusto amico interattivo ha pronunciato quella frase, innocua a leggerla così, drammatica nella rappresentazione delle rimanenti fa-

coltà del patron di LGL, in quanto rivolta a uno stupefatto Claudio Di Vincenzo, appellato come 'Jonny' e congedato dopo mezzo secondo netto da una vigorosa pacca sulla spalla. Forse lo ha scambiato per Jonny Fontana, anch'egli presente in fiera? Era un sinistro avvertimento di stampo mafioso? Non lo sapremo mai. Ma la kermesse ludica non era comunque iniziata sotto i migliori auspici. Per un curioso caso del destino mi ero difatti dimenticato di prenotare il posto auto in zona fiera, necessario per non doversi fare diciotto chilometri a piedi prima di arrivare al Padiglione Carducci, da lì il colpo di genio: lascio la macchina nelle vicinanze del casello di Capannori, Di Lazzaro e Alberto Orsini mi recuperano e poi via a spendere soldi in giochi, fumetti e libercoli inutili e che mai userò o leggerò! Tutto perfetto se non che per il suddetto parcheggio, sicuro ritrovo notturno di alcolisti, tossici e prostitute, aleggiava una tremenda puzza di letame misto morte misto piede, quell'incrocio olfattivo tra la merda (si può dire su LGL Magazine? Lo dico lo stesso) e una forma di taleggio stagionato.

Non certo il posto migliore per depositare, e soprattutto sperare di ritrovare integro il giorno dopo, il proprio mezzo di locomozione. Beh pazienza, l'hotel tre stelle di Montecatini sarà sicuramente migliore. Col ciufolo. Un gagliardetto dell'inter, con la i rigorosamente minuscola, all'atrio della stamberga ci mette in guardia: non sarà un soggiorno facile. Muri scrostati, polvere ovunque, cuscini minimali e scomodissimi confermano il sospetto: l'albergo fa schifo e le tre stelle si tramutano, nottetempo, in tre stalle, ranking più adeguato alla porcilaia in cui siamo capitati. Per inciso, hotel scelto, ça va sans bivi, da un sempre più confuso e appannato Di Lazzaro.

E il compagno Orsini? Se l'è cavata meglio lontano dalle mura amiche aquilane? Ovviamente no. Nell'unica notte trascorsa nel giaciglio stallato il nostro si è prodigato nel record mondiale di addormentamento fulmineo: 2 secondi e 54 centesimi, nel senso che in quel lasso infinitesimale di tempo è passato dal conversare amabilmente di politica internazionale e calcio dilettantistico abruzzese al russare come una motosega a benzina con la marmitta Malagutti bucata. Un incubo assoluto: è andato avanti tutta la notte con punte di ultrasuono mortali per umani e capodogli. Forse proprio per questo, mentre io cercavo di trovare il sollievo sonoro infilzandomi i timpani con lo spazzolino da denti, il brillante Di Lazzaro si è svegliato verso le 3.30/4, ha illuminato la stanza a giorno con la torcia del cellulare e... Si è visto una partita di basket NBA? Ha scaricato una puntata di South Park? Si è sollazzato con pruriginosi siti per adulti? No, ha ben pensato di aggiornare il sito di Librogame's Land. Ma come fa un uomo a svegliarsi nel cuore della notte circondato dal frastuono di un aratro a pressione idrau-



lica e mettersi a pubblicare contenuti su una pagina web di librogame? Pazzesco. E permettetemi, per chiudere la parentesi alberghiera, una piccola digressione personale: se l'udito è stato messo a dura prova dagli scompensi pneumologici orsinici, se la vista è stata danneggiata dallo schermo a luminosità 99 del cellulare dilazzariano, anche l'olfatto è stato non meno sollecitato, a causa dei mostruosi peti sonnambuli del sottoscritto, indotti presumibilmente dalla ormai classica cena con editori, autori e guasconi del mondo dei librigioco. Giusto così, in ogni caso, per i miei sventurati compagni di stanza, e lo dice anche il saggio del Tibet nelle sue pergamene: chi di russata e aggiornamenti di LGL ferisce, di culo perisce.



Poiché, a questo punto, ho già raggiunto un adeguato numero di battute per questo inutile articolo, non mi pare il caso di dilungarsi oltremodo... Vado a farmi una bella focaccia secca coi cicorioni e mi congedo da voi, cari lettori, con la stessa formula con cui uno scatenato Di Lazzaro, parlando del terzo capitolo della saga di Autolico in imminente preparazione, ha chiuso, testuale, il suo intervento alla conferenza sui librogame a Lucca: "Andiamo tutti a Troia!". Un abbraccio affettuoso e arrivederci all'anno prossimo.