

# Librogame's LAND MAGAZINE

COSA È SUCCESSO NELLA FIERA INTERATTIVA

## LUCCA COMICS 23

10

ANNO XVIII  
(190)  
novembre  
2023



**ARIANNA, FEDERICO E SILVIA  
CI RACCONTANO LA LORO LUCCA**  
Le iniziative della manifestazione  
raccontate dai nostri inviati

**LGL AWARD 2023,  
LA PREMIAZIONE E I VINCITORI**  
LGL Award 2023, la premiazione e i vincitori

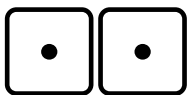
**SCOPRI TANTO ALTRO  
ALL'INTERNO!**

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



# UNA LUCCA A MISURA D'UOMO

di Francesco Di Lazzaro

**È** stata una Lucca atipica, risulta importante premetterlo. Sia a livello personale, perché dopo tanti anni in cui la mia presenza copriva la maggior parte della kermesse toscana in questo 2023 sono stato in fiera solo nella giornata di domenica, sia a livello generale, perché la manifestazione è stata indubbiamente condizionata sugli eventi meteo che si sono abbattuti inclementi sulla regione.

Il lucchese è rimasto poco interessato, ma bastava allontanarsi di qualche decina di chilometri, verso Prato e Pistoia, per trovare una situazione impressionante: campi allagati, casali semisommersi, strade chiuse, acque che lambivano la sede stradale, e questo si notava dopo che la fase critica delle precipitazioni era già alle spalle da diverse ore.

Tale situazione ha spezzato l'evento in due parti ben distinte: le giornate di mercoledì e giovedì, in cui la città è stata letteralmente presa d'assalto, con decine di migliaia di presenze e tutti i padiglioni pieni fino a scoppiare, e quelle di venerdì (momento in cui le condizioni meteo sono precipitate) e

domenica, in cui l'afflusso di gente era decisamente minore, e tutta la fiera, ambienti interni o esterni indifferentemente, visitabile con una certa tranquillità e senza essere costretti a file infinite o estenuanti prove di sopravvivenza. In mezzo si è posizionata la giornata di sabato, che ha riassunto in poche ore entrambe le situazioni: molta gente la mattina, fuggi fuggi generale scavallate le ore centrali, a causa dell'ennesimo acquazzone che ha colpito la zona.

Senza augurarsi che il maltempo flagelli ogni volta la manifestazione, anche considerando le conseguenze drammatiche che ha causato quest'anno e che sarebbero ottimo spunto per tutta una serie di considerazioni che però esulano dagli scopi di questo Magazine, la situazione che si è venuta a creare l'ultimo giorno di fiera, e che ho vissuto in prima persona, mi ha fatto riflettere.

Era da almeno 15 anni che non vivevo una giornata così tranquilla: nemmeno l'edizione 2021, quella post covid che aveva risentito della difficile situazione tardo pandemica, e-

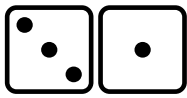
ra stata paragonabile. E devo ammettere che dopo tanto tempo ho ritrovato il piacere di girare per gli stand della città, indugiare tra il Napoleone e il San Martino, il Garibaldi e il Carducci, senza subire quello stress da fiera e da sovraffollamento che, soprattutto nelle annate in cui le temperature sono state più alte, rendeva l'esperienza ai limiti dell'umana sopportazione. E il fatto che nell'edizione 2023 ci fossero anche meno stand che offrivano novità interattive ha ulteriormente contribuito ad ampliare questo mio "stato di grazia": è risultato abbastanza facile visitarli tutti e soffermarsi con la dovuta attenzione su ognuna delle novità, cosa che talvolta, nelle edizioni passate, e soprattutto nella scorsa con un mare di volumi disponibili, aveva richiesto ben altro impegno e tempistiche decisamente più dilatate.

Insomma Francesco Di Lazzaro si è goduto Lucca come non accadeva da tempo: sicuramente influirà anche l'età che avanza (è facile ipotizzare che un ultraquarantenne come il sottoscritto preferisca situazioni meno caotiche rispetto al ragazzo che ero 20 anni fa), però accorgermi di questo fatto ha stimolato alcune considerazioni.

All'inizio dell'edizione 2022, durante una conferenza stampa che precedeva l'evento, il gran capo della kermesse toscana, Emanuele Vietina, aveva fatto alcune considerazioni, molto equilibrate, ma fino a quel momento mai udite prima, almeno in un contesto pubblico. Aveva esortato gli albergatori della città, e tutti coloro che offrivano prestazioni al popolo della fiera, ad adottare un approccio più misurato, tendente a offrire un servizio magari meno capillare e frenetico, ma più soddisfacente per gli utenti e soprattutto tarato su livelli di ritorno economico maggiormente equi. In quelle parole si leggeva una tendenza a voler ripristinare quel lato più umano della manifestazione che era



la normalità assoluta fino a una quindicina di anni fa, e che negli ultimi tempi è andato progressivamente perdendosi. Una chiave di lettura simile si è imprevedibilmente concretizzata quest'anno, per motivi contingenti come abbiamo detto in precedenza, ma la situazione verificatasi ha dimostrato a livello pratico quanto buon senso ci fosse nelle parole di Vietina (che poi tale buon senso andrebbe applicato anche rispetto al prezzo dei ticket e dei parcheggi, che continuano ad aumentare di edizione in edizione senza soluzione di continuità, è un altro discorso).




**Alberto Orsini  
e Francesco  
Di Lazzaro  
incontrano  
Umberto  
Pignatelli,  
autore dei LG  
Kata Kumbas,  
per le strade di  
Lucca**

Va sottolineato come questa minore partecipazione non abbia portato danni dal punto di vista delle vendite o della diffusione del materiale offerto in fiera, almeno nel settore a noi più caro. Ho parlato infatti con tutti gli editori interattivi presenti e ognuno di loro si è detto più che soddisfatto dei risultati raggiunti, e ha definito la propria partecipazione come assolutamente positiva. Si può facilmente immaginare quindi che la pioggia non abbia allontanato né gli appassionati, né coloro che avevano comprato il biglietto online, ma per la maggior parte avventori casual, curiosi, amanti dell'osservazione delle sfilate dei cosplayer, patiti delle camminate in mezzo alla ressa e dell'allegro caos tipico delle giornate lucchesi.

Fermo restando che ognuno è libero di divertirsi come vuole, e che le mie considerazioni sono l'espressione di un punto di vista assolutamente personale, mi chiedo se da questa acquisita consapevolezza si possa ripartire. Quanto avrebbe da perdere e quanto da guadagnare una Lucca Comics & Games più a misura d'uomo? E soprattutto, in condizioni normali, il sentiero del "ridimensionamento

evolutivo" sarebbe realmente percorribile? Immaginare una soluzione che controlli meglio il flusso di gente non è facile, a meno di non ridurre il numero totale dei biglietti venduti e inibire fisicamente l'accesso alla città, per i non residenti ovviamente, durante il periodo di maggiore affollamento a tutti coloro che non sono in possesso del tagliando: ma francamente una prospettiva simile mi pare di difficile fattibilità.

La domanda però rimane: Lucca è diventata troppo grande, troppo caotica, troppo affollata? Questa evoluzione, al di là della facile equazione "più gente più guadagni" che peraltro non sempre è realistica, ha migliorato o peggiorato l'evento? E qualora prevalesse la seconda ipotesi, sarebbe possibile in qualche modo "ridimensionarlo" senza arrecare danni economici, ma anzi migliorando il contesto, la godibilità, l'offerta e la manifestazione in generale? L'editoriale si è trasformato in una domanda aperta ai lettori: a volte capita ed è stimolante che sia così. La parola a chi ci segue quindi: cosa ne pensate e quali sono le vostre idee e proposte al riguardo? 

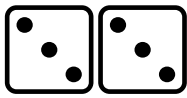
Resoconto completo della fiera a bivi

# LA LUCCA INTERATTIVA 2023

di Jonny Fontana

**È** successo di nuovo: il diabolico Di Lazzaro mi ha convinto a frequentare il Lucca Comics & Games anche quest'anno. Forse è vero che certe cose vanno provate una sola volta nella vita: tanto la scorsa edizione del Lucca C&G è stata baciata dal sole e dal bel tempo per tutti e cinque i canonici giorni, mai come quest'anno il maltempo si è abbattuto sulla città e sulla Toscana tutta, con gli effetti funesti che purtroppo ben conosciamo. Il maltempo si è riflesso anche sulla fiera, che è stata spesso colpita da pioggia e vento. I giorni di sabato e domenica, nei quali ero presente, sono stati fortunatamente più clementi e l'acqua ha cominciato a scendere dal cielo solamente nel pomeriggio delle due giornate. Questa mia seconda Lucca, infatti, è stata decisamente più breve della precedente, nella quale, invece, avevo potuto godermi la fiera praticamente per tutta la sua durata. Anche quest'anno, come d'uopo, non appe-

na arrivato in città mi sono diretto quanto prima verso l'Area Press sita nella Camera di Commercio di Lucca, dove ho potuto ritirare il Pass stampa. Una volta in possesso dell'instancabile lasciapassare saltafila, ho potuto dedicarmi ad esplorare i padiglioni nei quali si trovavano i preziosi librogame. All'interno delle mura, il Padiglione San Martino custodiva (come gli scrigni presenti allo stand) Plesio Editore, che presentava per l'occasione la nuova edizione di uno dei primi librogame italiani, il ben noto In cerca di Fortuna dell'ancora più ben noto autore Andrea Angiolino, presente allo stand per il firmacopie. Questa ennesima, nuova edizione si distingue dalla precedenti non solo per l'accurato editing del testo e per la sgargiante copertina ad opera di Sada, ma anche per alcune modifiche non da poco: il testo avrà una trentina di paragrafi in più realizzati dallo stesso autore, i testi originali sono stati riveduti e corretti risol-



Nella camera di commercio di Lucca, Rovagnati, Orsini, Di Lazzaro e Fontana



vendo qualche imperfezione di gioco anche storica, sono state inserite una ventina di illustrazioni sempre di Sada ma, soprattutto, al librogame originale si aggiungono due avventure bonus. La prima, “Il Calice del Tempo”, si svolge quarant’anni prima della storia principale, mentre nella seconda, “Una storia di campagna”, lasceremo i panni dell’avventuriero per indossare quelli del contadino. Si deve all’intuizione del curatore della collana, Alberto Orsini, e dell’editrice Giordana Gradara la creazione di questo “Angiolinoverse”, in cui alcuni racconti dell’autore sono stati riveduti in modo da essere coerenti con *In cerca di fortuna*, dandone nuova vita. Allo stand Plesio, nella giornata di domenica, era inoltre possibile incontrare un’altra vecchia conoscenza di LGL: Antonio Costantini. Questa volta, l’autore non presentava un librogame, bensì la sua ultima fatica, un romanzo per ragazzi dal titolo “Manuale (quasi) completo di sopravvivenza sulle Alpi”. Sui tavoli di Plesio, infine, faceva bella mostra di sé anche una

selezione dei più recenti librogame, tra cui *Cavolquest 2* e *Fuga da Alcantraz*.

Proprio accanto a Plesio, si trovava lo stand di Astro edizioni, che portava in fiera il nuovo librogame “Ragnarok”, nato dalla penna di Francesca Noto e Giovanni Magistrelli. Come il nome lascia intuire, si tratta di un librogame – che trae origine dalla mitologia norrena. Ci chiamiamo Jordi e siamo un comune ragazzo di sedici anni che abita in un piccolo paese del Canada. La nostra vita, però, è destinata a cambiare rapidamente, quando scopriamo di essere in realtà il figlio di Thor, il dio del tuono di Asgard, e che a noi è stato affidato il compito di salvare i nove mondi dal Ragnarok, la fine dell’universo. Presente allo stand anche l’autrice del librogame.

Il grosso dei restanti editori di librogame era, ancora una volta, racchiuso all’interno dell’enorme padiglione Carducci, montato all’esterno delle mura cittadine. Un padiglione Carducci più vuoto del solito, però: se l’edizione 2022 della fiera ha visto praticamente presenti tutti i grandi nomi del set-

tore, quest'anno devono essere segnalate numerose defezioni di rilevante spessore. All'appello non erano presenti Librarsi Edizioni, Dracomaca né Watson Edizioni, i quali, pertanto, non avevano novità da presentare in fiera.

Ciononostante, l'offerta di librogame presenti in fiera era comunque di tutto rispetto. La sola Aristeia, ad esempio, si presentava con una coppia di novità, vendute anche tramite un bundle scontato. Si tratta di "Verso la Terrasanta" di Matteo Cresci e del primo librogame commerciale di Federico Bianchini, dal titolo "Oscura Carcosa". La prima novità costituisce il secondo volume della collana storica Storia a Bivi, ed è ambientato ai tempi della Terza Crociata, poco dopo l'anno 1000. Nel volume vestiremo l'armatura di Cristoforo, un giovane cavaliere ansioso di mettersi in mostra, con in testa tanti ideali e il mito dell'oriente e della liberazione del Santo Sepolcro. Per lui quindi unirsi alla spedizione di Riccardo Cuor di Leone è un'occasione imperdibile: raggiungere l'Oltremare, combattere gli infedeli, farsi difensori e spade della fede... Cosa si potrà mai desiderare di più per dimostrare il proprio valore alla Corona? Come si può immaginare, le fantasie del cavaliere si scontreranno presto con la realtà delle Terrasanta, molto più sfaccettata e grigia rispetto a quella in bianco e nero che spesso è consolatorio immaginare. La copertina e le immagini del volume sono realizzate da una presenza fissa di Casa Aristeia, Fabio Porfidia.

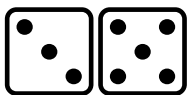
La seconda novità è anch'esso un secondo volume di una serie già avviata, la collana horror-esoterica Per Speculum. A "49 chiavi" si affianca, quindi, "Oscura Carcosa", un librogame – come il precedente – costituito da due volumi, venduti in un pratico cofanetto. Solo uno dei due libri è un librogame a tutti gli effetti; il secondo, invece, è una sor-



**Giordana Gradara, Andrea Angiolino e Alberto Orsini con In Cerca di Fortuna**

ta di enciclopedia sulla città che dà il titolo all'opera, Carcosa. Leggendo questo tomo, che fornisce informazioni su argomenti come le leggende, la storia e gli abitanti della città, recupereremo preziosi indizi che ci serviranno nel librogame. L'oscura Carcosa è palesemente ispirata alla vecchia Praga, una città mitteleuropea un tempo capitale di maghi e alchimisti, ora divenuta smunta metropoli dell'impero dove nemmeno i nobili abitano più. Il lettore interpreterà il rigattiere Jiri Orten, cresciuto alla scuola rabbinica della sinagoga Staro-Nová, e istruito ai principi della cabala, della gematria e dell'esoterismo ebraico. Tramite l'acquisto di quattro particolari oggetti al mercato degli ambulanti, verranno riscoperte le vecchie leggende del vicolo d'oro, dei maghi e degli astrologi di corte, e dei cabalisti del ghetto.

Firma le immagini interne e le copertina di entrambi i volumi l'illustratrice Erica Rossi. Nei vari giorni della fiera, inoltre, era possibile incrociare tutte le persone coinvolte nella realizzazione dei due nuovi librogame:



**Allo stand Plesio Giordana Gradara, Andrea Angiolino e Antonio Costantini con lo staff di LGL**

gli autori Matteo Cresci e Federico Bianchini, nonché gli illustratori Fabio Porfidia, Erica Rossi e Katerina Ladon. Sul banco di Aristeia, infine, facevano bella mostra di sé anche numerosi altri librogame, tra cui il pluripremiato Hong Kong Hustle e il recentissimo Thule, che ben presto avrebbe ricevuto a sua volta il Premio della Critica dell'edizione 2023 di LGL Award. Arianna di "Noi leggiamo" e Silvia di "Esciilgioco" hanno anche provveduto ad intervistare, durante la fiera, Matteo Cresci e Fabio Porfidia, con interviste precise e puntuali che svelano diversi retroscena delle opere presentate in anteprima.

Poco distante dallo stand Aristeia, era presente Officina Meningi, dove Valentino Sergi e la moglie Atropo Kelevra – coadiuvati da Veronica Wu – presentavano al pubblico la sempre più ampia offerta di librogame e giochi di ruolo della casa editrice. Alla fiera, tra l'altro, era presente una novità: Sergi, infatti, sebbene sembrasse intenzionato a non scrivere ulteriori librogame – dopo avere firmato uno dei racconti che costituiscono l'antologia il

Sangue del Barbaro – sembra essere ricaduto nel vortice e ha completato il terzo capitolo della collana The Necronomicon Gamebook, Kadath. Come chi abbia mai letto un'opera di H.P. Lovecraft potrà immaginare dal titolo di questo nuovo lavoro, Kadath si svolge nelle Terre del Sogno, dimensione onirica creata dallo scrittore di Providence. La particolarità di questo terzo librogame è il fatto di potervi accedere, appunto, qualora nei precedenti due librogame – Dagon e Carcosa – ci si dovesse addormentare. In Kadath, saremo alle prese con il Caos strisciante, Nyarlathotep, primo araldo di Azathoth, il dio cieco e idiota che gorgoglia al centro dell'universo. Nyarlathotep intende svegliare il proprio padrone, azione che potrebbe significare la fine del mondo per come lo conosciamo. Ma un'altra entità si oppone a tale evento: Cthulhu, il Grande Antico che riposa tra la vita e la morte nelle profondità della città sommersa di R'lyeh. Incapacitato ad agire personalmente, Cthulhu affiderà a noi, cultisti dell'araldo Dagon, il compito di fermare l'avvento sulla terra del temibile Re in Giallo.

Oltre all'autore Valentino Sergi, allo stand erano presenti – domenica 5 – anche gli illustratori Jacopo Schiavo e Francesco Biagini, per gli sketch della nuova edizione in pelle del Necronomicon Gamebook. Notevole anche l'offerta di giochi di ruolo presso lo stand di Officina Meningi: oltre al nuovissimo "Odissey: Black Tales", era presente anche "Last Sabbath", il gioco di ruolo delle streghe, ed illustrato da Loputyn.

Sulla medesima "riga" del Padiglione Carducci, si trovava anche lo stand di Serpentarium, la cui offerta di librogame è sempre in crescita: quest'anno, inoltre, il secondo librogame della collana Sine Requie, "La notte del Graal", ha ottenuto anche la vittoria come Migliori librogame italiano nelle VI edizione del LGL Award. Al Lucca C&G di quest'an-



no, tuttavia, Serpentarium non portava un nuovo librogame in senso stretto, bensì un ibrido tra i librogame, i giochi di ruolo, e i giochi da tavolo: *Zombie Crawlers*. Già lo scorso anno, la longeva casa editrice aveva proposto qualcosa di simile, un altro ibrido dal titolo *Dungeon Crawlers* (non ci vuole certo un genio ad immaginare il contenuto del volume). *Zombie Crawlers* è la controparte in salsa “apocalisse zombie” del precedente. Nel gioco, sarà possibile guidare un party composto da ben quattro personaggi (Livia, Jessie, Barbara e Carl, rispettivamente una Poliziotta, un Criminale, una Paramedica e un Pompieri) uniti dal caso per sopravvivere in una città preda di un’invasione di zombie. Sarà necessario disegnare la mappa su cui ci muoveremo, affrontando gli ostacoli usando forza, astuzia e risorse. Il libro si compone di diverse missioni che formano una campagna vera e propria. Gli autori del volume, Matteo Cortini, Fabio Passamonti e Leonardo Moretti erano presenti allo stand – quando non impegnati in uno dei numerosi eventi che li vedevano coinvolti, dato che chi vi scrive ha dovuto passare più volte dallo stand prima di trovarli! - accompagnati da uniformi da Templari, repliche di Expiator e di teschi dei propri nemici da cui è comodo sorseggiare un drink.

Acheron, quest’anno, ha raddoppiato i propri stand: oltre al Padiglione Carducci, infatti, era presente anche al Padiglione San Martino, con la propria offerta completa in entrambi gli stand. Alla fiera, era finalmente presente la triade dei Press Start, tre librogame chiaramente ispirati a videogiochi arcade di grande successo. A “Ghosts’n Gremlins” di Di Lazzaro e “Shugendo” di Simionato, si aggiunge infine “Games of Death II” di Samuel Marolla. Ispirato ai più famosi picchiaduro arcade della storia, il librogame ci permetterà di scegliere il nostro lottatore tra tre di-

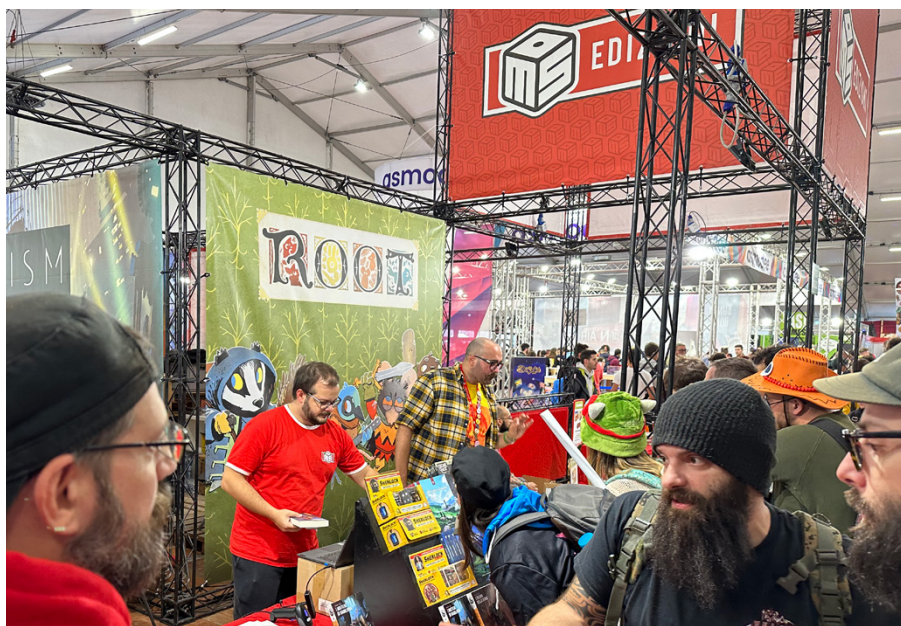
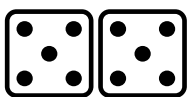
versi personaggi. Grazie al nostro status di abili combattenti, siamo stati convocati per i Games of Death, il più importante torneo di lotta mai esistito, dove la posta in palio va al di là della nostra stessa vita. Allo stand del padiglione Carducci, inoltre, erano presenti Andrea Sfiligoi, autore del fortunato gioco di ruolo in solitaria *Four Against Darkness*, e sua moglie Anna, autrice di molte delle illustrazioni presenti nei manuali.

Grande via vai di autori anche in zona Raven/Vincent Books. Anche quest’anno, infatti, la kermesse lucchese ha visto convocati da Raven numerosi autori stranieri della propria scuderia, in modo che quasi ogni giorno ve ne fosse uno presente per autografare le copie dei rispettivi librogame.

Swen Harder, già noto come l’autore de “Il Cavaliere del Sole Nero”, ha presentato in questa occasione il suo nuovo lavoro, il mastodontico librogame metal umoristico “Metal Heroes and the Fate of Rock”. Il massiccio librogame, di oltre 800 pagine, presenta un’ambientazione unica: il suo protagonista è Taylor, rocker purosangue e idiota a tempo pieno. Conduce la sua miserabile esistenza in una metropoli mefitica quando inaspet-



**Lo stand Acheron affollato come sempre**



MS Edizioni in tutta la sua imponenza



tatamente il Dio del Rock, stanco delle sue funzioni, lo nomina suo successore! Il librogame è infarcito di classici cliché, insidie e personaggi tipici della scena del rock, e non si prende mai sul serio. Disponibile a Lucca anche nella versione deluxe con cofanetto e contenuti extra, tra cui la colonna sonora metal. Swen è stato presente per autografiche sin dal primo giorno della fiera fino a sabato 4 novembre, quanto ha tenuto un panel su “Metal & Games” accompagnato dal noto gruppo musicale Rhapsody of Fire.

Dalla Spagna, è invece volato a Lucca, Edward T. Ryker, curatore e ideatore della collana Choose Cthulhu, la cui seconda serie sta galoppando verso la conclusione anche nell'edizione italiana. Presente per tre giorni di fiera e disponibile per autografi e firmacopie, non era tuttavia l'autore del numero presentato in anteprima a Lucca, “L'ombra venuta dal tempo” firmato invece da Gioy Valris. In esso, vestiremo i panni del professore Nathaniel Wingate, insegnante alla prestigiosa Miskatonic University. Un giorno, ci risvegliamo e scopriamo di non ricordare

nulla degli ultimi cinque anni. A quanto pare, dopo un malore, la nostra personalità era cambiata: avevamo frequentato strani convegni e partecipato a misteriosi viaggi, ma di tutto ciò non conserviamo alcuna memoria. Ogni volta che tentiamo di ricordare, minacciose visioni di chele e tentacoli invadono la nostra mente... Edward, ovviamente, non poteva astenersi dal partecipare al panel dedicato a Cthulhu e ai Grandi Antichi.

Unica novità internazionale priva di “genitrice”, l'ottavo numero della collana Deda-lo, “Turno di Notte”, con il quale si inaugura l'apertura International della serie, finora dedicata ad autori esclusivamente italiani. Un momento di riposo, durante l'estenuante turno di notte in ospedale da infermiere. Ma al nostro risveglio un cadavere giace nella sala accanto e un feroce assassino è sulle nostre tracce. Il mondo sembra essere precipitato in una realtà da incubo: l'ospedale ora è abitato da figure spettrali, ombre di pazienti e dottori maledetti, legati tra loro da un orribile disegno. Ad una comune infermiera spetterà svelare il mistero dell'ospedale e sconfigger-



## Mondiversi, il negozio trasversale di Amos Pons



## Serpentarium, protagonista della fiera e dell'award

ne le presenze demoniache che lo infestano. Altro autore presente anche allo stand Raven, in doppia veste, il già citato italianissimo Andrea Angiolino. Non solo questi era presente per autografare le copie del proprio titolo Dedalo, “Alla ricerca di Angelica”, ma anche a proporre la sua seconda novità della fiera. Presso lo stand Raven, infatti, era gentilmente ospitato anche “I misteri delle catacombe”, edito da Parapiglia, e scritto a sei mani, oltre che da Angiolino, da Domenico Di Giorgio e Francesca Garello. Questo librogame, pensato esplicitamente per un pubblico di ragazzi, trasporterà i lettori indietro nel tempo, nell’Antica Roma del IV secolo d.C. Il protagonista è Marco, un vispo ragazzino romano che vive in un popoloso quartiere commerciale del colle Aventino. Insieme agli amici di Marco, Lucio e Clelia, dovremo attraversare cunicoli sotterranei, assistere a riunioni segrete, inseguire ladri e ladruncoli, per un’appassionante avventura a bivi nell’antica Roma nel tentativo di dipanare i misteri delle catacombe.

Ma la presenza più ingombrante dello stand, è forse stata quella di uno dei padri dei librogame d’Oltremania, un vero e proprio baronetto – in tutti i sensi – della letteratura interattiva e del mondo ludico in generale. Nelle prime due giornate della manifestazione, infatti, era presente uno dei due co-fondatori della nota Games Workshop, nonché della fortunata collana di librogame Fighting Fantasy: Ian Livingstone. Lucca C&G 2023, infatti, ha coinciso con la presentazione di due grandi novità in casa Raven: il primo titolo della serie Fighting Fantasy, “Lo stregone della Montagna Infuocata”, nonché l’uscita in italiano del volume che racconta la storia della Games Workshop, “Uomini e Dadi”. Con il primo librogame della Trilogia di Zagor – questo il nome dello stregone – viene finalmente presentata l’edizione deluxe della collana più longeva di librogame, da lungo tempo annunciata. La presenza di Ian Livingstone è stata, poi, inestimabile per ben due panel, tenutisi appunto nelle prime giornate del festival.



## Aristea che conferma grande seguito di pubblico

Contrariamente a quanto annunciato, infine, Raven non ha fatto in tempo a portare a Lucca il ventiseiesimo numero della sua collana di punta, Lupo Solitario, Il crollo della Montagna di Sangue, che dovrebbe essere comunque nei negozi entro Natale. Il “vuoto” è stato colmato da un'altra sorpresa, già suggerita nei mesi scorsi: è stata, infatti, svelata da Francesco Biagini, la sua nuova copertina per il primo di numero di Grailquest/Alla corte di Re Artù. Raven sta per riportare nei negozi una delle più amate serie degli anni '80: il primo numero, “Il castello di tenebra” potrebbe essere disponibile già entro l'anno. Presenti allo stand poi numerosi altri illustratori della scuderia, come Andrea Alemanno, Francesco Mattioli ed Helena Masellis.

Presso lo stand di MS Edizioni, era finalmente possibile acquistare il quarto numero della serie “Misteri d'Oriente”, apprezzato classico dell'era EL. Ne “I Segreti di Babilonia”, il prete Gianni riprende coscienza, dopo essere stato ibernato secoli prima, affinché possa incontrare a Babilonia il saggio Soushan, depositario della via per raggiungere Shan-

gri-La. Il destino beffardo vuole, però, che Soushan sia deceduto solo qualche giorno prima! La sorte ha anche voluto che il saggio avesse comunicato a tre persone fidate una parte del suo segreto... A noi spetterà recuperare tale perdita informazione tra i vicoli di Babilonia.

Anche tra le offerte dell'enorme stand multiplo di Giochi Uniti erano presenti dei librogame. La serie di “DestinyQuest” sembra avere ingranato la marcia giusta, sia in Italia, dove è appena uscito il terzo numero, sia in madrepatria, dove siamo arrivati ormai a cinque volumi, con uno spinoff in arrivo. Ne “L'Occhio della Furia dell'Inverno”, la guerra è scoppiata nel regno di Valeron, retto da un re malato e inabile. Dovremo, quindi, aiutare il Principe Arran, il secondo erede al trono, a dimostrare il proprio valore. Conosciuto come il principe fantasma - il ragazzo malato che si aggira nella libreria reale - Arran dovrà impugnare la spada consacrata per forgiare il proprio destino in un mondo crudele e selvaggio, nelle fredde terre del nord. Giochi Uniti ha poi portato in Italia un'altra




Valentino Sergi e Veronica Wu  
allo stand Officina Meningi

recentissima serie estera, “Legendary Kingdoms”, collana di esplorazione open world. Il primo volume, “La valle delle ossa” è stato appena premiato nella categoria Miglior librogame straniero del LGL Award.

Infine, un nuovo librogame è stato presentato anche da Mondadori, presso il proprio stand, realizzato da un'autrice molto particolare, la nota streamer di Twitch Kuro Lily. Dopo aver portato spesso dei librogame nel proprio canale, Kuro Lily ha deciso di provare a scriverne uno: così è nato “L'isola maledetta”. Lilyen è alla disperata ricerca del padre disperso in mare, finché non naufraga su un'isola che, fin da subito, appare popolata da individui e creature particolari. La minaccia del pirata fantasma Mc Murray incombe sull'isola e sui suoi abitanti, modificandone profondamente l'ecosistema, e sarà compito della nostra eroina esorcizzare questo pirata sanguinario, che quando era ancora in vita terrorizzava porti e oceani.

Se quelli elencati sino a qui erano gli editori che presentavano novità alla fiera, l'offerta di librogame non si esauriva certo qui. Tra gli

altri, si segnala anche la presenza di Cocinino Press, il cui 2120 è andato ad unirsi ai librogame sopra citati quale Migliore Novità agli LGL Awards 2023. Come sempre, infatti, anche quest'anno la conferenza di LGL e la premiazione dei librogame che più si sono distinti nel corso dell'annata ha chiuso idealmente la Lucca dedicata alla narrazione interattiva. Una Lucca caratterizzata da una minore offerta di novità, cosa che, tuttavia, non deve essere per forza vista come indice negativo, o preludio ad una crisi del genere. Potrebbe essere, infatti, semplicemente la fisiologica conseguenza di un nuovo “equilibrio” raggiunto nel mercato, un mercato che pare aver premiato al contempo gli editori e gli autori che hanno maturato anni di esperienza nel campo e, al contempo, le offerte migliori – anche nuove – che sono state proposte. Ovviamente, è ancora presto per trarre una conclusione univoca al fenomeno: bisognerà aspettare, quanto meno, un altro anno ed attendere sino a Lucca 2024 per poter dare una risposta più convincente. 

Il resoconto da Lucca Comics  
ai lettori di Librogame's Land

# DIARIO SEMISERIO

di Arianna Mossotti e Silvia Fossati

**N**el cuore di Lucca, durante uno degli eventi fieristici più grandi d'Europa, veniamo colte da un'epifania: la letteratura è fatta dai lettori allo stesso modo in cui la lingua è plasmata dai parlanti. Da qui inizia la nostra esplorazione e questo Diario Semiserio da Lucca Comics ai lettori di Librogame's Land. Partiamo da una delle novità più discusse: L'Isola Maledetta, il librogame di Kuro Lily. Sen-

tiamo folate di indignazione e felicità innalzarsi, ma restiamo fedeli alla premessa. Chi abbiamo di fronte a noi durante l'intervista che abbiamo realizzato? Sara Stefanizzi, lettrice consapevole di avventure a bivi e content creator di fama internazionale, radicata su Twitch ancor prima che la piattaforma avesse questo nome, che posta di fronte alla possibilità di scrivere un testo per Mondadori



Silvia Fossati, Veronica Errigo e Arianna Mossotti con Pierdomenico Baccalario e Francesco Di Lazzaro

lotta con tutta sé stessa per produrre un libro gioco. L'Isola Maledetta uscita per Fabbri Editore a ottobre 2023 è un testo citazionista, che inserisce al suo interno moltissimi rimandi a note avventure grafiche, scritto avvalendosi di figure propedeutiche per gli aspetti di game design e andato sold out al secondo giorno di fiera. Stefanizzi ci rivela immediatamente che nel suo progetto è previsto un seguito e che il testo, pur essendo annoverato in una fascia d'età più infantile, saprà divertire anche lettori più navigati.

Sempre nello spettro delle letture catalogate come infanzia troviamo anche la proposta editoriale a bivi de Il Castoro che in questa Lucca annette un secondo volume al suo catalogo, dopo Il Cacciatore di Ombre - candidato al Miglior Librogame Tradotto per il Gran Premio del Librogame - troviamo infatti Completa La Missione - Il Libro Avvelenato graphic game da leggere come una graphic novel ma giocabile come un Gioco di Ruolo a bivi, un testo che nella sua semplicità ci porta a ripensare alle barriere del librogame. Anche Giochi Uniti sperimenta in questo senso, in primo luogo presentando il terzo volume della collana eternamente rigiocabile Destiny Quest - L'Occhio della Furia d'Inverno, testo in cui vestiremo i panni del Principe Fantasma, secondo erede al trono di Valeron pronto a tutto per dimostrare il suo valore, ma ci sentiamo di portare all'attenzione del pubblico librogioicante anche una novità in scatola. Infatti la Cobblepot Games su richiesta dello stesso Stefano De Carolis di GU torna nella linea di Whitechapel, noti giochi da tavolo, ma lo fa presentando un librogame scomposto: si tratta di Penny Dreadfuls - Gli Orrori di Londra, gioco in cui ripercorreremo le spaventosissime storie vendute nella sanguinolenta Londra Vittoriana ma lo faremo con un grosso potere di scelta condiviso. Il gioco è infatti un semi-cooperativo in cui



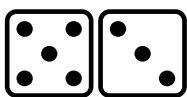
**Arianna intervista Kurolily**

guidati dalle nostre decisioni e da un mazzo di carte vivremo diversi epiloghi possibili di una macabra storia a bivi.

Spettrale è anche l'eredità che riceviamo da un nostro zio, uno stabile che faremo diventare la nostra Dimora, tuttavia ben presto ci



**L'instancabile Arianna sempre in azione**



L'istrionico Matteo Cortini con Silvia



Arianna e Silvia allo stand Giochi Uniti

renderemo conto che questa casa nasconde tra le sue mura inquietanti presagi e presenze terrificanti. La Dimora edito Narrativa è un gioco di ruolo in solitario che inserisce nel gameplay l'atto pratico dell'abitare le stanze della nostra residenza, tracciando al suo interno le sensazioni che ci troveremo a vivere, come fossimo in un incubo.

I lettori al momento hanno spinto la letteratura a bivi verso una sperimentazione notevole, portando il nostro Diario da Lucca a esplorare luoghi meno consueti, come il prossimo testo che pur percorrendo quella che potremmo ormai definire una mitologia

moderna sceglie di raccontare un luogo onirico e peculiare, ma anche uno spazio fisico non definito. Kadath, terzo volume della trilogia The Necronomicon Gamebook di Officina Meningi, non è solo un sequel ai precedenti volumi, ma rappresenta anche un'espansione vera e propria al gameplay dei testi Dagon e Carcosa ampliando le appendici delle Terre del Sogno e trascinando i librogiocatori fino al cospetto dei Grandi Antichi pur di tenere unite le trame dell'universo. Della stessa casa editrice segnaliamo anche il manuale di Odyssey che propone ai giocatori una versione del gioco di ruolo in solitario, arricchito con mappe e uno sguardo meno edulcorato sulla figura dello stratega Ulisse.

Giocare tra le pagine della Storia è una sensazione appagante per molti: lo sa bene Matteo Cresci che per il suo secondo testo edito Aristeia Verso La Terrasanta ha scelto nuovamente di avvalersi di una figura che potesse revisionarne la veridicità, in questo caso l'archeologo Enrico Borro. I lettori di Cresci hanno dovuto attendere a lungo dopo il suo esordio con Verso Tutankhamon, ma in questa Lucca hanno avuto l'opportunità di vivere il debutto del suo nuovo testo gomito a gomito con l'autore che ai nostri microfoni non ha lesinato spiegazioni di intenti e anticipazioni dei prossimi progetti. Un altro graditissimo ritorno in casa Aristeia è senza dubbio il secondo volume della linea Per Speculum, avviata da 49 Chiavi e ora portata avanti con Oscura Carcosa. Le atmosfere mistiche sono ben mantenute e Bianchini - l'autore - ci porta a conoscere la sua ambientazione molto da vicino con il primo volume, dove approfondisce svariati aspetti tra cui leggende e dizionario dei termini dimenticati che incontreremo durante la nostra lettura, mentre nel secondo volume troveremo l'avventura a bivi arricchita da enigmi risolvibili



tramite due antichi sistemi cabalistici: la Geometria e il Quadrato Magico di Salomone.

Ben altro uso della geometria sarà invece utile in una nuova creatura bizzarra che ibrida il gioco da tavolo, quello di ruolo e ovviamente il libro-gioco in casa Serpentarium. *Zombie Crawlers* ci concede, così come il precedente *Dungeon Crawlers*, di personalizzare al massimo la nostra avventura, progettando a suon di dadi particolari composizioni di dungeon in cui potrete affrontare enormi stanze vuote e sovraffollati corridoi (come i miei - Arianna) che questa volta saranno ricchi di zombie (inclusa la scrivente - Silvia). Tuttavia la grande sfida di questo testo secondo Matteo Cortini, vincitore del premio Miglor Librogame Italiano con *Sine Requie - La notte del Graal* e co-autore di *Zombie Crawlers*, sarà salvare il vero protagonista, il gatto Black presente nell'avventura promo.

Una realtà terrificante da affrontare è ciò che contraddistingue anche l'interminabile *Turno di Notte*, in cui vestiremo i panni di una semplice infermiera alle prese con un cadavere e un assassino sulle nostre tracce. Oscure presenze e un labirinto ospedaliero colmo di paura per l'ottavo volume di *Dedalo*, testo di Victoria Hancox primo della serie *Dedalo International*.

Restando in casa *Raven* non possiamo non citare il testo che ruba il primato a *Il Cavaliere del Sole Nero* e si staglia nel panorama delle letture a bivi con 816 pagine sul destino del Rock, persino in edizione



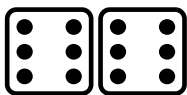
Fabio Porfidia chiacchiera con Arianna



Il grande Matteo Cresci torchiato da Silvia



Valentino Sergi con Silvia!



deluxe con numerosi extra tra cui dadi, carte e un cd con la colonna sonora perfetta per leggerlo. Non rallenta nemmeno l'uscita dei Choose Cthulhu che a Lucca ha visto la pubblicazione del sesto volume della seconda collana: L'Ombra Venuta dal Tempo. Infine per abbracciare i grandi classici segnaliamo anche la ristampa del primo volume della saga Fighting Fantasy - Lo Stregone della Montagna Infuocata, in versione deluxe con copertina e illustrazioni interne totalmente rinnovate.

Anche Plesio decide di tornare alle origini, ma si prende il compito non semplice di raggiungere la base stessa del librogame italiano. A Lucca infatti ha presentato In Cerca di Fortuna e Altre Storie da Ianua e dintorni del nume del gioco italiano Andrea Angiolino. A pari merito il primo librogame italiano della storia, pubblicato per la prima volta nel 1987, viene oggi riproposto con paragrafi inediti, due racconti aggiuntivi e un comparto

illustrativo rinnovato appositamente per l'occasione.

Il nostro Diario sta giungendo al suo termine e come avrete notato voleva trasmettervi non solo i nuovi titoli che approderanno presto nelle nostre librerie, ma anche il sentimento di un settore che non smette di rispondere agli stimoli di lettrici e lettori, spingendosi oltre i confini del medium e ritraducendo persino i classici in nuova veste. Noi da questo viaggio tra i bivi a Lucca Comics & Games affrontato per Librogames Land ci portiamo a casa la sincera fame del settore, fortificata da promesse come quella di Coconino alla ricerca di un nuovo 2120 e conferme con uno degli autori di Anal Wizards che ci racconta allo stand di Hollow Press di essere al lavoro su un nuovo fumetto interattivo, entrambi con quello sguardo verso il futuro che speriamo si concretizzi nel prossimo passo del Rinascimento fin qui vissuto, pronto a trasportarci in nuovi mirabili universi. 

Giuria ringiovanita e premiazioni a sorpresa per un'edizione rinnovata, a Thule il Premio della critica

# LGL AWARD

## VINCONO LE NOVITÀ

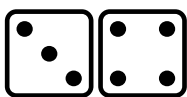
a cura della **Redazione di Lgl Magazine**

**U**n panel giovane e fresco di giurati, tre donne streamer e autrici di recensioni, e di conseguenza un parco di finalisti e vincitori rivoluzionato rispetto a quello che potrebbe essere stato considerato il gusto della readership tradizionale e delle giurie classiche.

Ha portato una ventata di novità il Lgl Award 2023, sesta edizione del principale premio esistente in Italia dedicato ai libri gioco e alla narrativa interattiva. La premiazione è stata celebrata in Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci, storica sede “fuori le mura”



I premiati, la giuria e gli organizzatori al gran completo per la foto di rito



**De Carolis e Baccalario  
per il miglior LG  
straniero**



**Marco  
Zamanni vince  
la critica**



**Matteo  
Cortini miglior  
italiano**



**Francesco D'Erminio  
stringe il premio novità**



**Finalmente la cupola al completo, arriva anche  
Mauro Longo!**

dell'area Games, per un evento che ormai è parte integrante della grande manifestazione lucchese, che lo griffa e patrocina. A presenziare l'evento Francesco Di Lazzaro, fondatore e amministratore di Librogame's Land, e le tre componenti della giuria che ha assegnato i riconoscimenti, eccettuato quello - all'esordio - della critica: Arianna Mossotti di "Noileggiamo", Silvia Fossati di "Esci Il Gioco" e Veronica Errigo di "VeronicaWu". Le targhe sono state assegnate da una figura di eccezione, Pierdomenico Baccalario, scrittore e sceneggiatore ospite d'onore di questa premiazione. Con Tommaso Percivale e altri creò anni fa gli "Iperlibri", volumi a bivi dal funzionamento simile a un'avventura punta e clicca, ricordati con affetto dagli appassionati più storici. "Se non facessimo queste cose - ha ammesso l'ospite, alludendo al premio - il librogame sarebbe il polveroso prodotto che è ancora all'estero. Invece qui c'è in atto un risascimento vero e proprio e sono stato molto felice di vedere un ritorno dei librogame negli ultimi cinque anni".

### **MIGLIOR LIBROGIOCO ITALIANO**

Nella categoria "Miglior Librogioco Italiano" ad aggiudicarsi la palma del vincitore è stato "Sine Requite - La Notte del Gral", di Matteo Cortini, pubblicato da Serpentarium. L'ha spuntata sui finalisti "Il Palazzo dei Misteri" (Edizioni Librarsi, di Alber-

to Orsini) e “Thule” (Aristea di Marco Zamanni). Quest’ultimo però ha avuto modo di rifarsi in seguito. “Assegnare questo riconoscimento è stato difficilissimo - ha ammesso Veronica Wu, presentando la sezione - perché i nostri autori non hanno proprio nulla da invidiare a quelli stranieri”. Quanto al vincitore, “ringrazio gli autori italiani della nuova era che mi hanno fatto riappassionare al genere. Vengo dal mondo dei gdr - ha ricordato - i librogame erano un modo per giocarli in solitario”.

### MIGLIOR LIBROGIOCO STRANIERO


Per quanto concerne il “Miglior Librogame Straniero”, il titolo è stato assegnato a “La Valle delle Ossa” di Oliver Hulme, pubblicato da Giochi Uniti. Il volume ha superato gli altri finalisti “2120” (Coconino Press, di George Wylesol) e “Il Cacciatore di Ombre” (Il Castoro, di Simon Tudhope). Giuseppe De Carolis di Giochi Uniti ha spiegato di avere “cercato su KickStarter tutti i progetti a bivi più interessanti e questo decisamente lo era, specialmente perché multiplayer. Lo stiamo giocando in quattro squadre a distanza - ha svelato - In un libro così piccolo, c’è un mondo intero”.

### NOVITÀ DELL’ANNO

Dopo aver mancato la vittoria come miglior libro a bivi straniero, “2120” di George Wylesol, edito da Coconino Press, si è rifatto aggiudicandosi la palma di “Novità dell’anno” e il ragguardevole risultato di una doppia presenza tra i finalisti. In questa categoria ha avuto la meglio su “Analwizards” (Hollow Press, di William e David Genchi), “Grafo-mante con Delitto!” (Dracomaca, di Lorenzo Gherardi e Roberto Bucciarelli) e “Le Orme Rosse” (Plesio Editore, di Aldo Rovagnati e Alberto Orsini). “In questo premio all’innovazione volevamo dare una nostra impronta -

ha svelato Silvia Fossati - e i testi innovativi erano tantissimi”. Per conto di Coconino, il curatore Francesco “Ratigher” D’Erminio ha ricordato che “per noi è una prima volta, devo dire grazie per la vostra apertura nel cercare ovunque libri interessanti, rappresenta la stessa visione dei lettori. 2120 in Italia ha avuto una vita più interessante - ha ammesso - è stato notato molto di più dai giocatori senza rimanere confinato nel mondo del fumetto”. Quanto a possibili, nuovi fumetti interattivi, “vorremmo farne degli altri, ma solo se saranno bellissimi. La versione italiana di 2120, oltretutto - ha concluso - è l’unica perfetta con due pagine ridisegnate grazie al lavoro impeccabile di Sara, la editor”.

### PREMIO DELLA CRITICA

A chiudere la manifestazione, una delle grandi novità di questa sesta edizione degli Lgl Award: l’assegnazione del primo “Premio della critica”, tribuito da una giuria anonima di sommi esperti del comparto. Il vincitore è stato “Thule”, di Marco Zamanni, pubblicato da Aristea. L’emozionatissimo autore, avvocato, ha ammesso di essere “diventato più bravo a scrivere gli atti da quando sono un autore di librogame”, pluripremiato, tra l’altro, essendo alla terza affermazione in questo concorso. “Il libro riguarda società low tech, molto lontana, dove è stata dimenticata la tecnologia. Ci sono casate in lotta per una risorsa su un pianeta lontano. Il lettore comincia a leggere aspettandosi delle cose, un clone di Dune, ma non è così e su questo equivoco ho giocato”. In conclusione Zamanni ha presentato il suo ultimo librogame autoprodotta, Mago Spacca, realizzato in collaborazione con l’illustratore Pietro Rotelli, che uscirà a breve riprendendo proprio meccanismi simili a quegli degli Iperlibri, lasciando deliziato Baccalario. 

Un resoconto di Lucca Comics & Games

# LA MIA “PRIMA” LUCCA

di Federico Bianchini

**S**abato 4 Novembre è stata la mia prima esperienza a Lucca Comics & Games, iniziata non proprio con i migliori auspici, ma tant'è...

Un passo indietro: dopo che ho scritto ben diciotto LibriNostri, Dario Leccacorvi, mastermind di Aristeia edizioni nonché storico utente di LGL, mi contatta per commissionarmi un librogame per la collana Per Speculum. Colgo l'occasione per proporgli un libronostro in dirittura di arrivo, ovvero Oscura Carcosa, l'idea gli piace, inizio la collaborazione con Dario e lo staff di Aristeia, e arriviamo alla pubblicazione giusto in tempo per la manifestazione Lucchese, così accolgo l'invito di Dario a partecipare alla kermesse per promuovere il libro: incontro con i lettori, firmacopie, ecc.

A ridosso della manifestazione però scoppia la guerra in Medioriente che porta alcuni artisti, Zerocalcare su tutti, a rinunciare alla manifestazione causa patrocinio di Israele,



**Federico Bianchini**

con tutto il can can mediatico che ha avuto seguito; poi accade che i primi giorni di Novembre arriva una bomba d'acqua su metà Toscana, con fiumi che esondano e paesi che vengono travolti dall'acqua, con un bilancio drammatico di sette morti, e l'interrogazione generale se sia opportuno o meno proseguire la festa e, lato mio, se sia sicuro partire viste le raccomandazioni dei VF a non farlo. Dario però mi rassicura che a Lucca, nonostante la pioggia, tutto è sotto controllo. Sabato mattina mi alzo e... non c'è connes-

sione ad internet... dramma, perché senza Google maps non riuscirei mai ad arrivare a destinazione. Scendo in cortile e la connessione riprende, pericolo scampato, anche se una volta in auto la connessione scompare di nuovo e giro cinque minuti per il paese finché non ritorna e si stabilizza, programma la navigazione e via che si va. Tre ore di viaggio scorrevoli, poco traffico e sole da Milano a Lucca. Trovo il parcheggio al primo colpo, per fortuna sono solo ad una decina di minuti dal padiglione Carducci, dedicato ai giochi di ruolo, di carte, librigioco e compagnia cantante.

Mi incammino seguendo il fiume di gente diretta dentro e fuori le mura, i cosplayer qui la fanno da padrone, dopo tutto è la loro festa. Entro nel padiglione Carducci e d'improvviso mi torna in mente il Gods of Metal del 1998 al Palatrussardi, quando c'era più gente di quanta potesse starcene dentro.

Trovo subito lo stand di Aristeia e saluto Dario, sono in largo anticipo per la mia finestra di firmacopie così faccio un giro tra gli stand, incrociando un Gatsu con tanto di armatura nera e spadone quanto un Gesù Cristo con la croce sulle spalle, poi riconosco nell'ordine: Mario e Luigi Bros., Naruto, Darth Maul, Leia, Conner McCloud (o comunque un highlander), la Morte con tanto di falce, e una pletera di vari personaggi di anime e videogame, mentre io indosso una modestissima felpa della Miskatonic University di Arkham e, sotto, la maglietta dedicata al mitico Mario Magnotta. Gli stand dove si compravano carte da gioco sono presi d'assalto, ma anche quelli di role playing sono piuttosto affollati, nel mezzo del padiglione è stata realizzata una struttura che ricorda una taverna medievale, all'interno della quale si gioca a D&D. Faccio il giro tra gli editori di librigioco come Librarsi, Acheron Books (dove sono in vendita i nuovi libri di Prodo, Mornon e Gabrieleud) e

Chiacchiere, firmacopie & sketch  
Katerina Ladon  
Sabato 4 novembre  
dalle 11 alle 13  
Stand CAR125

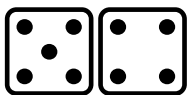
Chiacchiere, firmacopie & sketch  
Federico Bianchini & Erica Rossi  
Sabato 4 novembre  
dalle 16 alle 18  
Stand CAR125

**LUCCA23**  
COMICS & GAMES  
TOGETHER

LE MOSTRE 14 OTT-5 NOV    IL FESTIVAL 1-5 NOV    I CAMPFIRE 14 OTT-5 NOV

MS edizioni; c'è uno spazio dove artisti dipingono e creano sculture, mentre una piccola folla è assembrata in un'area dedicata alle interviste. Nonostante non sia molto avvezzo ai volti nuovi delle serie tv riconosco Joe Manganiello (non per aver visto True Blood o Magic Mike, ma perché ha partecipato ad uno spassoso episodio di Big Bang Theory dove giocava a D&D con Will Wheaton, Kareem Abdul Jabbar, Kevin Smith e William Shatner) seduto in poltrona con il chihuahua sulle gambe, a parlare di D&D e del documentario che ha prodotto, della sua passione per i giochi di ruolo, di Conan il Barbaro e altro ancora.

Ritorno allo stand di Aristeia, dove conosco il resto dello staff (Diego e Valentina) ed Erica Rossi, l'illustratrice del mio libro, e insieme ci rendiamo disponibili a scrivere dediche (io) e disegnare lugubri paesaggi di Carcosa (lei). Il mio libro incuriosisce e facciamo parecchie dediche a chi lo acquista, per l'occasione ho avuto questa idea: dopo aver preparato ventidue frasi "esoteriche" (motti latini di alchimisti, formule cabalistiche, scongiuri ebraici, avvertimenti, ecc) faccio "pescare" una carta dei tarocchi cui sono abbinata e poi scrivo la dedica nella prima pagina del libro.



**Joe Manganiello, ospite di eccezione di Lucca C&G 2023**




**Oscura Carcosa domina lo stand**

Il pomeriggio scorre piacevolmente anche se alle 15 il cielo si rabbuia e piove, nel mentre mi intrattengo con chi acquista il libro e faccio conoscenza prima con Ersilia (2p2z su LGL) e poi con Arianna di Noileggiamo che, tra l'altro, ha organizzato una lettura comune di *Oscura Carcosa* in un altro padiglione.

Allo stand non solo il mio libro è molto gettonato, anche *Verso la Terra Santa* di Matteo/Anima di Lupo va molto bene, così come il gioco di ruolo Ryan e gli altri libri di Aristeia scritti da Dario, Gabriele Simionato (Gabrieleud) e Marco Zamanni (Zakimos) che, tra l'altro, avrebbe poi vinto il Premio della Critica di LGL con Thule.

Purtroppo per un imprevisto non mi incrocio con Prodo e gli altri amici di LGL, che arriveranno domenica mattina per il LGL Award quando io sarò già diretto a Milano.

Alle 18 suonate levo le tende, saluto lo staff di Aristeia per l'ospitalità e faccio ritorno all'auto, ho prenotato una stanza a Viareggio dove mi attende un caro amico che si è trasferito lì un po' di anni fa, se non ché il mio navigatore ha la brillante idea di farmi raggiungere la destinazione passando per le colline... stradine tutte curve e tornati, senza luce e con la pioggia... ma in un modo o nell'altro arrivo all'hotel a 4 stelle, dove mi attende una camera più piccola della mia stanza da letto con uno split che fa più rumore acceso che spento.

Nonostante il maltempo devo comunque dire che è stata una bella esperienza, di solito non ho modo di parlare con qualcuno dei librogame che scrivo e mi ha fatto molto piacere avere la possibilità di poterlo fare. Con Dario e lo staff di Aristeia ci siamo subito trovati bene, altrettanto con Erica con cui ci siamo scambiati la dedica sulle nostre personali copie del libro, e spero di poter tornare l'anno prossimo, magari perché finalista agli LGL Awards, chissà. 



di Ersilia Rappazzo

## TANGO, UN ALTRO FUMETTO A BIVI TARGATO COCONINO

Publicato da Coconino nel 2021, quindi prima di 2120 - notare l'anagramma! - porta la firma di due autori italiani: Fulvio Risuleo (sceneggiatore) e Antonio Pronostico (disegnatore).

Racconta la storia di una coppia che sta comprando casa e della loro quotidianità fatta di litigi e riappacificazioni.

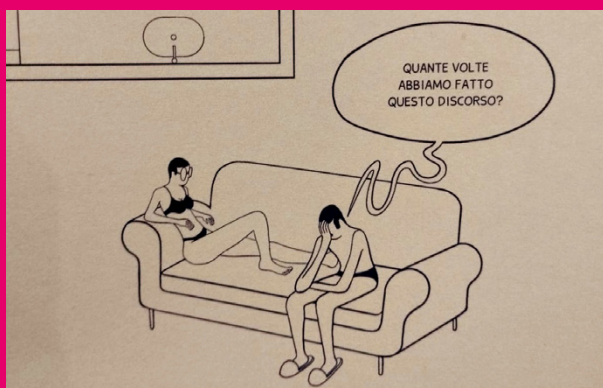
Rispetto alle dinamiche di gioco a cui i lettori di LG sono abituati, in questo fumetto a bivi non viene ricercata l'immedesimazione o l'agency: le scelte infatti non vengono fatte dal punto di vista dei protagonisti, ma è come se il lettore-lettrice fosse una mano invisibile capace di condizionare il loro destino "dall'alto".

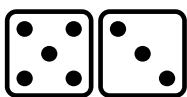
La prima metà del fumetto è a bivi, la seconda no. Questo potrebbe far credere che il messaggio di sottofondo sia che non ha importanza quali scelte faremo, perché gira e rigira il finale sarà sempre uguale. In realtà non è così.

L'intento di Risuleo, o meglio il motivo per cui ha scelto di utilizzare la struttura "a bivi", non era di farci divertire provando vari scenari alternativi, bensì di ricreare quella sensazione di "già visto" che si ha di solito in un rapporto di coppia quando si ripetono sempre i soliti litigi e le solite discussioni all'infinito. Più volte il lettore-lettrice penserà "da questo punto ci siamo già passati", e più volte i personaggi si chiederanno "quante volte abbiamo fatto questo discorso?"

Il finale, senza fare spoiler, riesce ad alludere a quella ciclicità, a quel già visto che nella prima parte del libro vengono resi grazie ai bivi, ma lo fa affidandosi solamente al linguaggio del fumetto, dimostrando quanto questo, anche da solo, sappia essere efficace.

Lettura molto consigliata.





Tra portiere infingarde, librigioco discutibili e stimolanti per cavalli

# IL PAZZO NEL SOTTOPASSO E ALTRE PERICOLOSISSE MISSIONI

di Aldo Rovagnati



"IO SONO IL SERGENTE  
MAGGIORE FONTANA E  
LUI È IL VICEBRIGADIERE  
ROVAGNATI DELL'OTTAVO  
BATTAGLIONE  
BERSAGLIERI DI  
SOMMERLUND! SOLDATO  
PAZZO DI LARDO! DA  
QUESTO MOMENTO PUOI  
PARLARE SOLTANTO  
QUANDO TI SARÀ  
RICHIESTO E L'ULTIMA  
PAROLA CHE DOVRÀ  
USCIRE DALLA TUA FOGNA  
SARÀ 'IPERLIBRI', TUTTO  
CHIARO LURIDISSIMO  
VERME!!!???"

AAAHHRRR!!! Miei cari amici pazzi! Ma chi sono questi due sciagurati?! Cosa vogliono dal buon Pazzo di Holmgard? Adesso li scoteno con la mia fida mannaja AAAHHRRR!!!



"SOLDATO PAZZO DI LARDO, HO DECISO DI DARTI TRE SECONDI, TRE FOTTUTISSIMI SECONDI PER TOGLIERTI QUEL PEZZO DI CICORIONE INCASTRATO TRA I DENTI! LA SITUAZIONE È TRAGICA, PAZZO DI LARDO! FRANCESCO DI LAZZARO È RIMASTO INCASTRATO TRA LA PORTIERA DELLA MACCHINA E IL MURO DI UN SOTTOPASSO INFERNALE FREQUENTATO DA DROGATI, ALCOLISTI, PROSTITUTE, PELATI E SCRITTORI DI LIBROGAME CHE USANO LA SCHWA! CORRI SUBITO A SALVARLO, PAZZO DI LARDO!"

AAAHHHRRR! Miei cari amici pazzi! Mi fiondo subito sul grande raccordo anulare e trovo l'admin severamente intrappolato in quel tugurio mefitico, mentre il suo compare Orsini se la ride di gusto! AAAHHHRRR... Anche io me la sghignazzo della grossa, e mentre Di Lazzaro cerca di uscire dall'auto come Bo&Luke in Hazzard, Orsini mi racconta del tragico destino che ha colpito Fontana e Rovagnati. Dopo aver passato la nottata in un terrificante albergo stile bellico del montecatinese, con letti a castello, materassi di ferro e acqua gelata, i due disgraziati per scaldarsi si sono sparati una colazione a base di Vecchia Romagna, cornetto alle noci, redbull, pile usate, focaccia, picozze

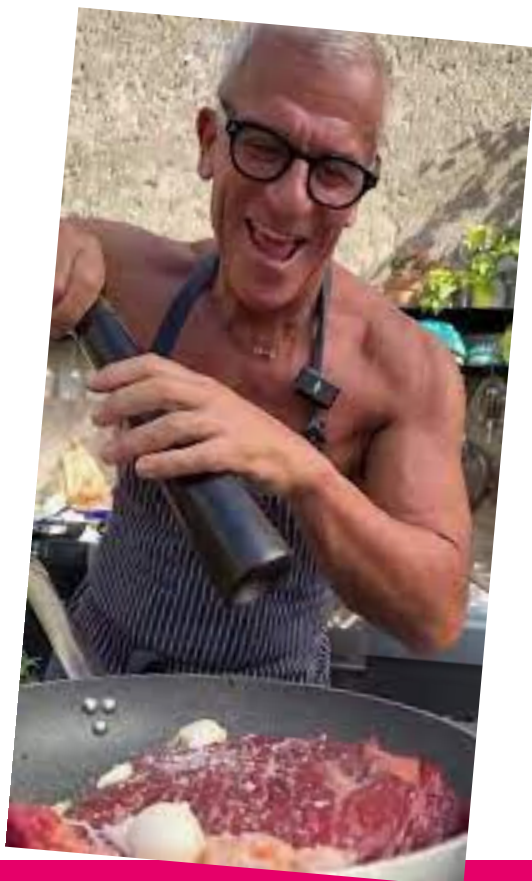
d'alta montagna e una fioriera in vetroresina. AAAHHHRRR!!! Mancavano solo i cicorioni e il vino rancido! Insomma, i due ormai completamente privi del senno si sono recati al Padiglione Carducci e hanno comprato 45 copie a testa di 'Full Metal Heroes Jacket', un tomo enorme di 875000 pagine per 18 milioni di paragrafi in cui un reduce della guerra del Vietnam e Gianni Sperti fondano i Tazenda e girano il Magnamund cantando a cappella i cori degli Alpini. AAAHHHRRR... Che storia avvincente, miei cari amici pazzi!

# Librogame's LAND



Disgustato da tale resoconto abbandono Orsini e Di Lazzaro al loro immondo destino e torno a Lucca giusto in tempo per il 'Librogame's Kaltenland Award', concorso che offre in premio un frigorifero a bivvi per i librigioco piu' congelati dell'anno. AAAHHHRRR!!! Ma che schifo di competizione! Altro che 'I Lunghi di Durenor', di cui sono campione imbattuto in carica! Comunque i librogame premiati sono 'Sine Crepe', un architect-

survival zombie dove devi sopravvivere a un'invasione di muratori bergamaschi non morti ma ancora abili nel costruire palazzi solidissimi; '4240', un avvincente librogame minimalista composto da 4240 paragrafi solo numerati e senza testo; 'La Valle dei Tendini e dei Legamenti Crociati', un fantasy che fonde l'epica barbarica con incresciosi casi di malasanita' ortopedica del Sud Italia. Premio della critica, 'Grembihule', fantascientifico distopico in cui su un pianeta ghiacciato gli abitanti girano nudi indossando solo un grembiule griffato Max Mariola. AAAHHHRRR!!! Che opere eccelse! Che raffinate avventure!



A un certo punto della premiazione, l'imponderabile: Zamanni, l'autore di 'Grembihule' si lancia sul palco con la bava alla bocca, strappa con ferocia il microfono a Di Lazzaro, che nel frattempo aveva risolto i suoi problemi con la portiera della macchina, e chiaramente sotto l'effetto di anabolizzanti equini inizia un delirante discorso in cui paragona la letteratura a bivvi con la pratica avvoctazia! AAAHHHRRR! Miei cari amici pazzi, una scena incredibile: Zamanni, tra lo stupore e il raccapriccio del pubblico,

continua a dissertare  
passando dai librogame  
ai gratuiti patrocini  
con una nonchalance  
pazzesca, ma, quando  
azzarda una metafora  
tra l'incomprensibile  
interfaccia L.A.R.D.O.  
e i decreti ingiuntivi  
in materia locatizia, la  
sicurezza di Lucca Comics  
decide di intervenire  
catturandolo con dei lazi e

rinchiudendolo in un maneggio  
adibito per l'occasione appena  
fuori dalle mura. AAAHHRRR!!!  
Appena in tempo! Miei cari  
amici pazzi, completamente  
stordito dal fiume di termini  
giuridici interattivi mi ero  
accasciato al suolo e stavo  
per farla finita con la mia  
fida mannaja, quando una  
voce prepotente mi urla nelle  
orecchie salvandomi la pellaccia.

"BASTA COSÌ! ALZATI  
IN PIEDI! PAZZO DI  
LARDO È MEGLIO  
CHE METTI IL CULO  
IN CARREGGIATA E  
COMINCI A CACARMI  
CICORIONI CON  
BRILLANTI SU UN  
PIATTO D'ARGENTO  
ALTRIMENTI SARÒ  
COSTRETTO A  
FARTI LEGGERE IL  
LIBROGAME 'MOTO  
ZAPPA - DETECTIVE  
PREGIUDICATO', CI  
SIAMO INTESI?!"



AAAHHRRR... SIGNORSI' SIGNORE!  
IPERLIBRI!