

Librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XX
(212)
novembre
2025



IL RESOCONTO DI COMICS & GAMES 2025

I FATTI DI LUCCA

LGL AWARDS, CONCINA E LA MOSTRA DEI 40 ANNI
Tutti gli eventi della kermesse toscana

UN OCCHIO SU STRANIMONDI
Dalla fiera milanese le novità di Librarsi

SONO TORNATO!!!



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

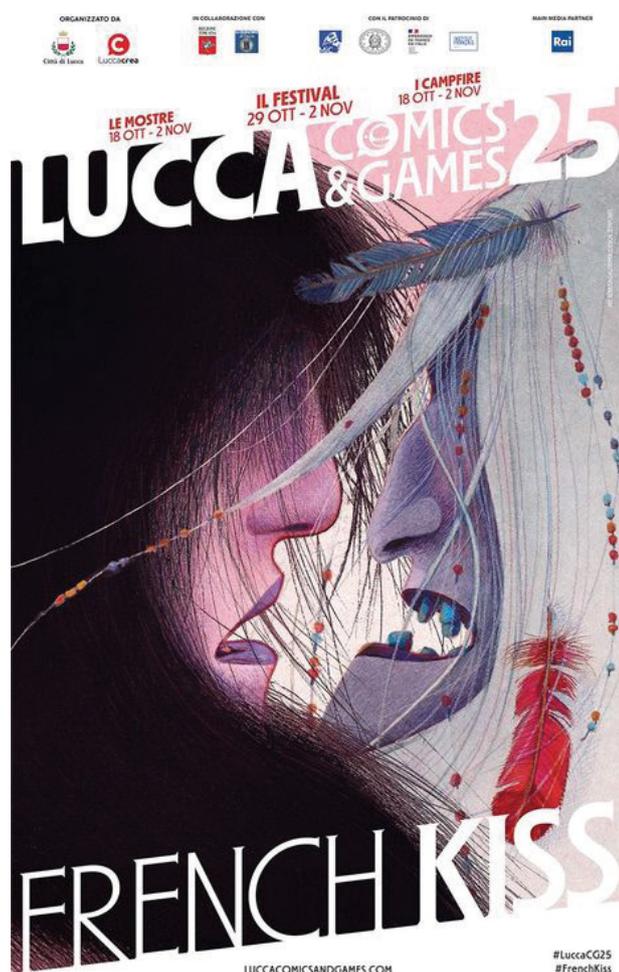
Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

LUCCA 2025

EQUILIBRIO RITROVATO

di Francesco Di Lazzaro

Reduce da una edizione di Lucca Comics & Games 2025 in cui il settore interattivo sembra aver ritrovato una certa serenità dopo le incertezze e gli interrogativi degli ultimi anni, è tempo di tirare le somme e comprendere che direzione stia prendendo il mondo del librogame italiano. Da tempo non si respirava un clima così disteso: non di trionfalismo, certo, ma nemmeno di preoccupazione. È come se la scena interattiva avesse finalmente trovato una propria dimensione, più matura e consapevole, pronta a muoversi con passo meno frenetico ma più sicuro. Chi, come il sottoscritto, frequenta la kermesse toscana da decenni, non può non notare quanto sia cambiato il paesaggio: le file davanti agli stand, la varietà dei prodotti, i lettori che si aggirano curiosi e disinvolti. Lucca non è più la giungla di entusiasmi e incertezze che aveva accompagnato la fine del cosiddetto "riscossamento" dei gamebook: oggi è un ecosistema stabile, dove editori e appassionati sembrano aver trovato un e-



quilibrio tra desiderio di novità e consapevolezza dei propri limiti.

LA STABILIZZAZIONE E LE NUOVE USCITE

I numeri parlano chiaro: nel 2025 le uscite dedicate ai librogame presenti a Lucca sono state quindici, quasi il doppio rispetto alle otto dello scorso anno. Un segnale positivo, che testimonia un lieve ma significativo rilancio. Non si tratta di un boom — nessuno lo pretende più — ma di un'inversione di tendenza che lascia ben sperare. Dopo un paio d'anni di contrazione, la crescita, per quanto misurata, è la dimostrazione che il settore ha imparato a gestire meglio le proprie forze.

Molti editori hanno scelto di presentare meno titoli, ma più curati, puntando su collane coerenti e con una propria identità. Altri, come Vincent Books, hanno deciso di diversificare la presenza, alternando uscite classiche a esperimenti più agili. La sensazione generale è che l'offerta sia tornata a essere percepita come sostenibile: non più una corsa all'accumulo, ma un lavoro di cesello, pensato per mantenere viva la curiosità del pubblico senza saturarlo.

IL TRAMONTO DEL "CLASSICO" E L'ASCEA DEGLI IBRIDI

Questa rinnovata vitalità, tuttavia, ha un volto diverso da quello a cui eravamo abituati. Il librogame tradizionale, quello strutturato su centinaia di paragrafi e regolamenti complessi, continua a esistere, ma non è più il cuore pulsante della produzione. La scena sta virando con decisione verso forme più snelle, libri agili, meno impegnativi sul piano economico e di fruizione. Prezzi più accessibili e letture più brevi stanno ampliando la platea, parlando anche a chi si avvicina per la prima volta al genere.



La tendenza dominante è quella della contaminazione. Gli ibridi tra fumetto e librogame - come **Bestie a Babordo** di MS Edizioni - hanno incontrato un certo favore di pubblico, confermando che l'unione tra immagini e interattività può funzionare alla grande. Allo stesso modo gli **Adventure Comics** di Cononino Press hanno segnato un passo avanti importante nella direzione di un linguaggio più visivo e immediato, capace di intercettare lettori tradizionalmente lontani dal formato "a bivi".

È il segno di un cambio di paradigma: oggi il gioco narrativo non è più legato unicamente alla struttura testuale, ma si apre a nuove forme espressive. Molti editori sembrano aver compreso che il futuro passa da qui -





dalla capacità di ibridare linguaggi, media e pubblici diversi, senza rinunciare alla sostanza narrativa.

IL FASCINO DEL PASSATO

Eppure, accanto a questa spinta verso il nuovo, si è percepito anche un ritorno d'interesse verso i grandi classici. Non si tratta di nostalgia fine a sé stessa, ma del bisogno di ritrovare radici solide, di riscoprire le origini del genere. BD Edizioni ha rimesso mano alla storica collana **Scegli la tua Avventura**, restituendo al pubblico

italiano alcuni dei titoli simbolo che avevano definito l'immaginario degli anni Ottanta. Un'operazione filologica e affettuosa, accolta con curiosità sia dai collezionisti sia dai neofiti.

Queste operazioni di recupero, pur senza smuovere grandi numeri, hanno avuto un effetto benefico: ricordare a tutti che l'identità del librogame nasce da una tradizione che merita di essere tramandata, non solo citata. È una lezione di equilibrio, quella tra innovazione e memoria, che la scena italiana sembra aver finalmente assimilato.

I NUOVI POLI DEL LIBROGAME

Un'altra novità significativa di questa edizione è stata la dispersione — in senso positivo — dei punti di riferimento. Il Padiglione Carducci, per anni la "casa" dei librogame, non è più l'unico centro nevralgico del settore. La narrativa interattiva si è ormai diffusa in più spazi della fiera, segno tangibile di un fenomeno che si è radicato e non ha più bisogno di un recinto specifico per essere riconosciuto.

Nel Padiglione Napoleone, ad esempio, hanno trovato spazio realtà come Tora e BD Edizioni, con esposizioni molto frequentate. Al San Martino, invece, si sono visti EL, Plesio



e persino un secondo stand di Acheron Books, che ha contribuito a rendere ancora più visibile il movimento. Questa frammentazione controllata ha restituito vitalità e dinamismo, permettendo ai visitatori di imbattersi nei librogame anche per caso, tra un fumetto e un romanzo illustrato. Allo stesso tempo però viene da domandarsi se la mancanza di un punto di riferimento preciso, quale per anni è stato il Padiglione Carducci, possa alla lunga costituire più uno svantaggio che un vantaggio, soprattutto se in futuro l'interesse per il fenomeno interattivo dovesse avere ulteriori contrazioni; si tratta di domande forse oziose, a cui è difficile dare un risposta univoca: con una certa banalità saremo costretti a demandare il responso a padre tempo. Certamente, almeno per questo 2025, siamo andati incontro a una percezione più "normale" del mezzo: non più nicchia confinata in un padiglione, ma parte integrante dell'ecosistema editoriale di Lucca Comics & Games.

LGL: UN PROTAGONISTA ASSOLUTO

Tra le realtà che hanno contribuito in modo decisivo a questo ritrovato entusiasmo va senza dubbio citato Librogame's Land. Le



iniziative del portale per Lucca 2025 sono state un successo su tutta la linea. Non posso nascondere il grande piacere nel sottolineare come il numero di ottobre di **LGL Magazine**, realizzato per celebrare l'anniversario dei 40 anni dei librogame, abbia superato i mille download nei primi giorni di pubblicazione, il tutto con un supporto social molto relativo. Sono accessi passati tutti per il sito, a dimostrazione che l'interesse per il genere c'è oggi come ieri, e che la pubblicazione che state leggendo si conferma punto di riferimento imprescindibile, forse oggi più di ieri





Errata Corrige: L'Autore Dietro l'Universo de "L'Esercito delle Ombre"

Nel numero scorso, quando abbiamo parlato de **L'Esercito delle Ombre**, non abbiamo pubblicato la foto dell'autore che ha creato l'universo da cui ha preso ispirazione il libro, **Claude Francis Dozière**. Rimediamo oggi, offrendovi anche una breve bio.



Dozière, nato in Alsazia nel 1961, è una figura poliedrica e un influente narratore di fantascienza, formatosi in lingue e letterature. È l'autore della celebre trilogia del Capitano Jane Hattaway, iniziata con **"Eroi di guerre invisibili"** (2021) e conclusasi con **"Ultima resistenza"** (2024). Il secondo capitolo della saga, **"Il Noburian"** (2022), ha conquistato il prestigioso

Premio Trofeo Cassiopea nel 2023. Il librogame **L'Esercito delle Ombre** funge da **prequel** a questo universo narrativo, di cui Dozière è l'ideatore dei personaggi e delle storie. Tra i suoi futuri lavori ci sono il distopico **"La Grande Insurrezione"** e il racconto biografico **"Ted"**. Oltre alla scrittura, collabora come consulente per i costumi in produzioni sci-fi indipendenti.

considerando la contrazione che ha avuto il settore dell'informazione interattiva, soprattutto nel numero degli interpreti presenti, per gli amanti dei bivi.

La mostra dedicata ai 40 anni del Librogame, allestita con cura e passione e gestita con la consueta esperienza e bravura da Mauro Longo, è stata molto visitata, un punto di riferimento costante per curiosi e appassionati. Le visite guidate mattutine hanno sempre contato almeno 30 partecipanti, e il via vai di curiosi pressoché

costante. Molto partecipate anche le conferenze in memoria di Bruno Concina, una figura centrale nella storia della narrativa interattiva italiana, e la consueta premiazione degli **LGL Award**, che hanno registrato un'affluenza superiore alle aspettative.

In un contesto in cui le vendite restano altalenanti e le strategie editoriali devono fare i conti con la prudenza, il contributo delle iniziative comunitarie come quelle di LGL diventa cruciale. È la dimostrazione che la passione, quando è ben organizzata, può ancora spostare gli equilibri e tenere viva la fiamma dell'interesse.

PARTECIPAZIONE ALTA, SPESA PIÙ CONTENUTA

Se dunque l'attenzione verso il fenomeno è rimasta elevata, non si può dire altrettanto della propensione all'acquisto. Lo si è percepito chiaramente nei corridoi della fiera: tanta curiosità, ma portafogli un po' più chiusi. È il segno dei tempi, probabilmente, ma anche di un pubblico che si è fatto più selettivo.

I visitatori cercano esperienze, occasioni di incontro, momenti di comunità più che semplici oggetti da collezione. Le iniziative gratuite — come le mostre e alcuni eventi specifici — hanno riscosso un successo travolgente, mentre gli scaffali delle novità, pur affollati, non sempre si sono svuotati come in passato.

Non è necessariamente un male. Significa che il librogame, da fenomeno di moda, sta diventando una presenza stabile e ponderata nella vita dei lettori. Meno acquisti d'impulso, più consapevolezza: è il prezzo della maturità. Un discorso che peraltro può essere facilmente esteso all'intera kermesse lucchese: è con sorpresa che abbiamo constatato quanto, soprattutto nella giornata di sabato, fosse virtualmente impossibile muoversi per



la città, a causa della folla straripante, ma i vari padiglioni fossero perfettamente accessibili e snelli da visitare. È evidente che un enorme numero di visitatori sia andato “al risparmio”: incursioni in giornata, senza pernottare, portando vettovaglie da casa, per godersi l’allegro caos della fiera e osservare le sfilate dei cosplayer, puntando alle iniziative gratuite e al clima di goliardia generale. Del resto, mi sia consentito dirlo, il prezzo del biglietto e del parcheggio aumenta di anno in anno ed è arrivato a livelli difficilmente sostenibile per una famiglia di 4 o 5 elementi, senza tirare in ballo l’annosa questione dei pernotti, che costituisce un problema molto serio da almeno una quindicina d’anni.

UN FUTURO IN EQUILIBRIO

Tirando le somme, Lucca 2025 ci consegna un quadro di stabilità: fa piacere constatare come le previsioni più nefaste siano state disattese e il settore librogiochistico riesca a tenere le posizioni con un certo agio. Il tramonto, se mai ci sarà, sembra ancora lontano: il contesto ha imparato a dosare le proprie energie, a investire in modo mirato e a non inseguire più una crescita quantitativa fine a sé stessa, che aveva senso fino a pochi anni fa ma che attualmente non è più

sostenibile.

Senza proclami e trionfalismi limitiamoci ai dati: Le uscite sono di nuovo in leggera ascesa, i formati si sono diversificati, gli editori hanno imparato a dialogare con un pubblico più vario e meno scontato. L’interattività non è più una curiosità da specialisti, ma una componente trasversale della narrativa contemporanea.

Resta aperta una sfida importante: quella di continuare a rinnovarsi senza perdere l’anima, di coltivare il gusto per la sperimentazione senza disperdere il patrimonio di esperienza accumulato, senza rinunciare a una fetta di pubblico comunque imprescindibile, numericamente e in termine di valore assoluto, quella degli appassionati “vecchia scuola” che hanno tenuto alto il vessillo nei momenti più bui del genere.

Forse è questo il vero significato della “stabilizzazione” di cui si parla tanto: non l’immobilismo, ma la consapevolezza di essere arrivati a una nuova normalità. Una normalità fatta di equilibrio, dialogo e passione.

E se è vero che il librogame italiano, da quarant’anni (a proposito, non possono mancare i doverosi auguri!), vive di scelte e di percorsi alternativi, forse anche questa volta la strada intrapresa è quella giusta.



Il fondatore Di Lazzaro annuncia i vincitori e consegna le targhe del premio ormai divenuto una certezza della fiera lucchese

LGL AWARD

VINCE LA QUALITÀ

A cura della redazione di **Lgl Magazine**

Una scorpacciata di libri a bivi di qualità nell'ambito della ottava edizione dei "Librogame's Land Award", organizzati da Lgl in collaborazione con la Città di Lucca e con Lucca Comics & Games. Un appuntamento ormai consolidato, il vernissage condotto dal fondatore di Lgl, Francesco Di Lazzaro, che ha visto la sala "Ingellis" coordinata da Emanuele Coltelli nel padiglione Carducci assieparsi di addetti ai lavori e appassionati del settore. In premessa, Di Lazzaro ha riconosciuto il momento commerciale non felicissimo che vive l'intero settore, ma anche fatto notare come non ci sia una vera e propria crisi e anzi, continuano a susseguirsi opere di un certo spessore che fanno guardare al futuro con un moderato ottimismo, mentre non

mancano nuovi ingressi tra gli editori a rimpiazzare chi magari decide di dedicarsi ad altri settori editoriali. Quindi, via con le premiazioni e la consegna delle targhe premio.





Nella categoria “Miglior librogioco italiano” ad aggiudicarsi la targa più ambita è stato “1984” di Andrea Tupac Mollica, pubblicato da Plesio. Primo exploit in questa categoria per l’editore forlivese e per la collana “Libro Game” curata da Alberto Orsini. Proprio quest’ultimo ha ritirato la targa in sostituzione dell’autore, assente a Lucca, e dell’editore, Giordana Gradara, impegnata allo stand nel padiglione San Martino. “Andrea Tupac è stato bravissimo a creare un volume che non vuole retroingegnerizzare l’opera di George Orwell e metterci in competizione, ma offre una storia nuova che si intarsia perfettamente con la trama che conosciamo - ha fatto notare Orsini - Mi riconosco solo il merito di aver pensato che lui potesse essere l’autore giusto per questa vicenda: solo dopo aver-

glielo proposto, ho scoperto che si trattava di uno dei suoi libri del cuore!”. Plesio ha portato in anteprima a Lucca il sesto volume della collana “Libro Game”, “La Macchina del Tempo”, che riprende due storici Time Machine, “L’età dei dinosauri” di David Bischoff, ristampato dopo quasi quarant’anni, e “Gli anelli di Saturno” di Arthur Byron Cover, inedito. E per Natale annunciata una novità firmata come autore dallo stesso Orsini: “Natale con Sherlock Holmes” che vedrà il ritorno dell’investigatrice vittoriana Rebecca Hurley. La categoria “Novità dell’anno” ha visto la vittoria di “I lupi di Arrowtown” di Valeria Cavasin, pubblicato da Aristeia. È stato l’editore Dario Leccacorvi a ricevere il riconoscimento: un habitué del premio, a conferma di un lavoro di qualità portato avanti ogni anno





senza sosta. L'editore ha ricordato che la saga si compone di "quattro volumi auto conclusivi collegati dalla vita della protagonista, Amy Tang, e dalla presenza di un arcinemico. La nostra volontà era quella di non pubblicare solo 'mattoni' ma di differenziare il prodotto, e in questo caso spaccettare. Quattro casi agili in altrettanti volumi che possono essere acquistati insieme in cofanetto oppure separati" ha illustrato Leccacorvi, secondo il quale "il mondo dei librogame è legato all'oggettività, al completismo, ma anche alle esigenze dell'utente casuale". Nell'opera di Cavasin "ci sono anche molto pagine leggere o argomenti che non compaiono spesso sulle pagine dei librigame: temi freschi che parlano a un pubblico di attualità, a un mondo come il nostro in cui, tuttavia, esiste anche il soprannaturale". Aristeia ha portato in fiera la novità Mir'aat di Michele Buonan-

no: "Un librogame sottile ed economico, ma pensare che sia semplice sarebbe ingannevole: in base allo stile di scrittura di Michele c'è un hub di paragrafi, tempi di lettura non saranno brevi ve lo assicuro".

Per quanto concerne il "Miglior librogame straniero", a vincere è stato "Le Mura di Spyte" (Bloodsword 5) di Dave Morris e Oliver Johnson, pubblicato da Librarsi. In rappresentanza dell'editore Claudio Di Vincenzo, la targa è finita nelle mani di Marco Zamanni, editor e collaboratore dell'edizione. Da parte sua un raffronto tra edizione storica della saga e quella attuale. "L'intera collana è stata ritradotta ed era necessario - ha sottolineato - Da ragazzi non ce ne rendevamo conto, ma c'erano degli strafalcioni che ora fanno sorridere, si pensi ai 'piatti cinesi' o alla 'scatola d'oro'. Sono state corrette anche le asprezze del gameplay, questo vale anche e soprat-





tutto per questo quinto volume, che ha avuto una genesi travagliata”. Proprio per questo motivo, secondo Zamanni, “il riconoscimento va a suggellare un momento importante. La seconda collana in assoluto pubblicata da Librarsi approda a conclusione e ci fa molto piacere”. Tra le novità anticipate, la possibile uscita entro Natale del sesto e atteso volume di Terre Leggendarie di Dave Morris e Jamie Thomson.

Quanto al “Premio della critica”, la giuria ha deciso di attribuirlo a “Un altro passo nella neve” di Manuele Giuliano, pubblicato da Ingenioso Hidalgo. L’autore ha raggiunto il tavolo dei relatori assieme al suo editore, Paolo Mori. “Si vestono i panni di un eroe che ha perso tutto e deve solo tornare a casa; l’obiettivo del giocatore è sopravvivere e la parte narrativa è preponderante sul gioco”, così lo scrittore ha raccontato la sua opera. “Tutti i fatti accaduti nel libro sono testimonianze reali che ho raccolto, alcune erano talmente crude che non ce l’ho fatta a scriverle - ha aggiunto - Ci sono scelte morali ardue per chi legge, sapendo che ciò che viene raccontato è accaduto veramente. La parte più sfidante della realizzazione è consistita nel sistemare i dati dopo averne recuperata una enorme quantità, e farlo in modo che ci fosse una storia”. Mori si è confessato “molto emozionato”, una volta sul palco. Parlando del libro premiato, ha confessato che “com-

mercialmente non era appetibile e non lo è tuttora. Non mi aspetto che diventi un best-seller ma che non passi di moda sì. Questa idea la avevo da un po’, mi sono reso conto che il formato giusto fosse il librogioco e poi ho trovato qualcuno in grado di scriverlo - ha proseguito Mori - C’è un aneddoto: è stato scritto prima il libro e poi è nata la casa editrice! Avevo promesso a Manuele che lo avrei fatto, se mi fosse arrivato il manoscritto, è andata così e ora posso dire che è stata una scelta vincente”





La MostraGame Librogame40 – Il protagonista sei Tu! organizzata a Lucca da Librogame's Land si è dimostrata uno straordinario successo

40 ANNI E NON MOSTRARLI

di Mauro Longo

I contenuti sono stati davvero unici ed esclusivi, e l'affluenza nella sala allestita al Real Collegio di Lucca è stata continua per tutti i cinque giorni della manifestazione. Anche le visite guidate sono state tutte partecipate e hanno funzionato senza intoppi, con nutrita e costante presenza di scolaresche, famiglie e veterani più scafati.

I collezionisti e gli appassionati esperti, come Fabio "Tyorl" Loglisci si sono potuti divertire a scovare le tante chicche inserite appositamente e le piccole irregolarità, volute o meno: il pannello 14 di morte, il libro piazzato artatamente fuori posto, i rimandi del pannello iniziale e la serie mancante – Faccia a faccia.

Questa celebrazione dei quarant'anni del li-

brogame e del librogioco italiano è stata in primo luogo l'occasione di tirare fuori la collezione completa della collana EL, con ogni esemplare esposto recuperato direttamente e per la prima volta in assoluto dal fondo librario della casa editrice triestina, nella prima tiratura di ogni edizione.

Grazie poi a Raffaele "Mark Phoenix" Alessio e alla sua collezione di storie a bivi di Topolino (la più completa e precisa al mondo), a Sir Ian Livingstone, allo Studio TassinariVetta e a Giulio Lughì che hanno fornito tanti memorabilia e materiali d'eccezione, e al decano del librogioco italiano Andrea "Angiolillo" Angiolino, l'esposizione era piena di chicche uniche e reperti originali.

In ultimo, ma solo per rimarcarne l'impor-



tanza, gli eredi di Bruno Concina hanno concesso alla nostra mostra cimeli di assoluta rilevanza appartenuti al padre, l'inventore del fumetto a bivi e il primo autore italiano di narrativa interattiva.

Tra tanti reperti significativi esposti, citiamo il primo fumetto a bivi del mondo, il primo articolo di giornale italiano dedicato ai libro-game, la prima tesi di laurea italiana sulla narrativa interattiva, il primo librogiooco italiano pubblicato e gli schemi disegnati a penna di chi l'ha playtestato, il primo gamebook della storia nella sua traduzione italiana e il sensazionale inedito *Il segreto del castello*, scritto nel 1984 e ritrovato solo quest'anno dalla strepitosa caccia al tesoro compiuta da Alessandro Stefanelli, che riscrive la storia della branching fiction nel nostro paese.

Con questa esposizione epocale si concludono le celebrazioni che per tutto l'anno hanno ricordato questo strepitoso quarantennale, e hanno visto mostre analoghe realizzate a Roma, Napoli e Bergamo (a opera di Ludomaniacs, Gabriele Luccioni, Luca Santarelli e Mauro Monti), e a Urbino, Gradara, Scandicci e Modena (a opera di Nicola Betti).

Voglio ringraziare ancora una volta Edizioni EL per il sostegno significativo all'impresa,



tutta l'organizzazione di Lucca Crea, Roberto Irace e Francesco di Lazzaro che con me hanno lavorato passo passo a questo straordinario appuntamento, ma soprattutto tutti i visitatori e le visitatrici e questa splendida community di appassionati, che hanno ripagato con enorme entusiasmo l'organizzazione della mostra.

Ci vediamo nel 2035! 



Bruno Concina all'Auditorium San Girolamo



Sabato 1 novembre a mezzogiorno, allo splendido Auditorium San Girolamo, nel cuore del programma e delle location di Lucca Comics and Games, siamo riusciti a organizzare uno dei momenti più sentiti e partecipati nella storia della narrativa a bivi nel nostro paese.

L'appuntamento è stato dedicato all'inventore del fumetto a bivi, Bruno Concina, autore della Disney Italia con oltre cinquecento sceneggiature, una ventina delle quali interattive. A quarant'anni dalla prima storia a bivi italiana, Topolino e il segreto del castello, abbiamo dunque ricordato Concina sul palco dell'auditorium, assieme ai due figli Tommaso e Giacomo, al celebre disegnatore

Giorgio Cavazzano, collega e amico, e ad Alessandro Stefanelli, studioso della figura di Concina e primo promotore dell'iniziativa.

Come prevedibile, la conferenza ha toccato molti aspetti della vita dello sceneggiatore: da quello familiare a quello professionale, da quello didattico a quello metodologico, in un racconto che non ha mancato di commuovere e appassionare il folto pubblico presente.

Forse ancora più importanti del ricordo biografico e bibliografico, gli ultimi interventi dei relatori hanno permesso di sottolineare la straordinaria attualità delle intuizioni di Bruno Concina e delle sue tecniche pedagogiche, testate più volte a scuola sia da lui stesso che da Stefanelli, entrambi insegnanti ed entrambi laureati con delle tesi sulla narrativa interattiva.

L'appuntamento si è concluso con la rivelazione del ritrovamento dell'inedito *Il segreto del castello*, nel frattempo esposto nella mostra *Librogame40*, per tutta la durata della manifestazione.

Scritta nel 1984 senza i personaggi Disney e in forma di racconto a bivi (è a tutti gli effetti uno *Scegli la tua avventura*), *Il segreto del castello* è dunque la prima storia a bivi mai realizzata da un autore italiano, rimasta sepolta in un cassetto fino a pochi mesi fa, quando è stata riscoperta proprio da Alessandro Stefanelli e Tommaso Concina alla fine di una rocambolesca "caccia al tesoro editoriale".

Per la gioia di tutti noi, proprio grazie alla mostra e alla conferenza organizzate da LGL, questo straordinario inedito ha già attirato degli editori interessati a una pubblicazione postuma: non potevamo augurarci una ricompensa migliore per tutti i nostri sforzi! Naturalmente, quando questo accadrà, i lettori e le lettrici di *LGL Magazine* saranno i primi a saperlo... (Mauro Longo)

STRANIMONDI

UNA FIERA DIVERSA

di Chiara Bergy (Recensioni di Chiara)

L'11 e il 12 ottobre 2025 si è svolta a Milano la nuova edizione di Stranimondi, una fiera dedicata all'editoria specializzata in fantasy, fantascienza e horror, giunta quest'anno alla sua decima edizione. A livello personale, avevo sentito parlare più volte di questa fiera come di un appuntamento fisso nel calendario degli amanti del fantastico, grazie a un programma ricco e variegato che mischia novità editoriali, incontri con autori e momenti di confronto culturale. Fino ad oggi, tuttavia, la presenza dei librogame alla manifestazione era stata davvero residuale, per non dire del tutto assente – il che è strano, visto che la narrativa interattiva e il fantasy (ma anche l'horror, e in misura minore la fantascienza) sono sempre state tra loro molto legate.

Per questo motivo Edizioni Librarsi, che aveva già partecipato a Stranimondi in passato essendo un editore milanese, ha deciso di puntare molto di più sulla fiera, presentando lì in anteprima i suoi nuovi librogame

per l'autunno 2025, invece di recarsi al più tradizionale appuntamento con il Lucca Comics and Games a fine mese: si è trattato di "Il Cronomante", librogame di fantascienza scritto da Alex Calvi, e di "Passione Nera", un romanzo interattivo horror realizzato a quattro mani da Fabrizio Fortino e Marco Zamanni, e venduto in una peculiare versione limitata a forma di videocassetta, contenuta dentro a una vera custodia VHS.





Dato che Marco sarebbe stato impegnato in fiera come autore, LGL mi ha affidato il compito di effettuare al suo posto un reportage sulla fiera, cosa che ho fatto con grande piacere. Eccomi quindi a raccontarvi la mia esperienza avvenuta sabato 11 ottobre 2025 a una fiera di settore che mi ha stupita in positivo.

La manifestazione si è tenuta presso la Casa dei Giochi, storico negozio milanese noto per la sua dedizione ai giochi da tavolo e agli hobby creativi. Sebbene all'ingresso gli spazi fossero contenuti, è stata proprio la grande affluenza di visitatori a rendere l'ambiente vivace e pulsante di energia – ma anche va detto, un pelino claustrofobico. Eh sì: quest'anno Stranimondi ha registrato oltre 3.000 presenze, con ben 42 stand tra editori specializzati e non, che hanno offerto un'ampia selezione di libri e novità editoriali!

Una così grande affluenza ha determinato inevitabilmente un po' di calca tra i banchi, ma devo dire che, diversamente da altre fiere, ho notato un grandissimo interesse da parte del pubblico per ciò che



veniva presentato, e pochissimi “semplici curiosi”. Questo è valso anche per le due novità presentate da Librarsi, che, mi è stato riferito, hanno avuto entrambe un ottimo riscontro.

Durante i due giorni inoltre si sono susseguiti numerosi panel, conferenze e dibattiti, che hanno visto protagonisti scrittori, editori e lettori, ivi compresi i citati Alex Calvi e Marco Zamanni (di cui ho registrato personalmente gli interi interventi, recuperabili su YouTube). Le salette dedicate, i cortili e ogni angolo disponibile della Casa dei Giochi si sono animati di chiacchiere appassionate, scambi di opinioni e discussioni stimolanti su temi legati al fantasy, alla fantascienza e ai nuovi generi emergenti.

All'esterno dell'evento, inoltre, lunghe tavolate hanno accolto chi voleva immer-



gersi in partite a giochi da tavolo o semplicemente godersi un momento di relax all'aria aperta, chiacchierando o leggendo i propri acquisti. Da addetta al settore, devo dire che, sebbene i giochi da tavolo non fossero i protagonisti principali della manifestazione, la loro presenza ha rappresentato un valore aggiunto per chi desiderava avvicinarsi a quel mondo o trovare qualche titolo interessante da portare a casa, magari con uno sconto.

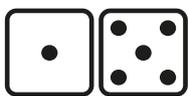
Per quanto riguarda le consumazioni, era vietato pranzare all'interno dei locali, ma grazie alla collaborazione con la Casa dei Giochi, i partecipanti potevano usufruire di bevande e sostare nei giardinetti adiacenti, dove si respirava un'atmosfera rilassata e amichevole. Inoltre, un piccolo parco giochi all'esterno dell'evento ma adiacente alla via, dotato di panchine, mi

ha offerto un comodo spazio per sedermi e riposarmi quando la stanchezza ha iniziato a farsi sentire.

Insomma, l'organizzazione dell'evento è stata impeccabile sotto ogni punto di vista: dalla gestione degli ingressi, differenziati tra media e pubblico generico, alla pianificazione del calendario delle conferenze, con tempi rigorosamente stabiliti per ciascun relatore (in genere 15 minuti) che hanno garantito un susseguirsi fluido e dinamico degli interventi. Basti pensare che, per evitare assembramenti, al termine di ogni dibattito era prevista una specifica uscita preferenziale e un'entrata riservata per l'evento successivo, così da garantire un flusso ordinato. Anche i firmacopie sono stati gestiti con cura e professionalità in ogni stand, contribuendo a un'esperienza complessiva molto positiva per visitatori e autori.

Stranimondi si è dimostrata quindi un appuntamento interessante, pensato su misura per chi ama la scrittura e la lettura di qualità. Pur essendo più raccolto rispetto a grandi manifestazioni come Lucca o Play, il format più intimo e concentrato rende a mio avviso le fiere di questo tipo ideali per presentare libri su temi specifici senza dispersione.

Quindi, per gli editori di librigame come Edizioni Librarsi, Stranimondi e le altre piccole fiere molto specializzate potrebbero rappresentare un'opportunità preziosa per entrare in contatto diretto con un pubblico appassionato e attento, più interessato alla proposta rispetto a quello mediamente presente a questi tipi di eventi. Un'ulteriore nota di merito va al fatto che, forse per la prima volta, ho visto avvicinarsi allo stand Librarsi quasi unicamente ragazze giovani, un'utenza troppo spesso snobbata nel mondo della lettura interattiva.



Edizione Speciale Lucca 2025

L'ANGOLO DEL PAZZO

di Aldo Rovagnati

AAAHHHRRR Salve miei cari amici pazzi! Che sommo dispiacere ritrovarsi per l'ennesima volta sulle pagine di questa lercia rivista, buona solo per pulire la cacca di Arturodurocontroilmurocolrinculo, il mio Giak domestico. Il nome è un po' scomodo da pronunciare ma tanto non la faccio mai uscire dalla sua gabbietta e quindi non la chiamo mai, quella lurida creatura puzzolente AAAHHHRRR! Altro che maltrattamenti, vive da re e molto meglio delle migliaia di sfigati che si sono affannati anche quest'anno al Lucca Comics, stipati come sarde nel porto di Ragadorn. Ma io dico, ma come si fa?! Aveva davvero ragione quella vecchia volpona di Vashna Marchi: i ramascoglioni vanno incul... AA-AHHHRRR Arturodurocontroilmurocolrinculo ha appena cacato a tradimento! Che puzza! Nauseato dall'immondo fetore mi metto in viaggio verso la fiera e poche ore dopo abbandono il mio mezzo di locomozione, una Fiat Multipla del 2004 color giallo ocra, nello squallido parcheggio di Altopascio in via del Frezzone, probabilmente il peggior parcheggio della storia del creato e se non ci credete andate a leggere i commenti su Google Magnamund Maps: vorrei fare copia-incolla ma il pretigno Prodo è pronto a calare su di me la mannaja della censura woke AAAHHHRRR!!! Che allora se li scriva lui gli articoli, corpo di mille tavernelli! Comunque... Unisco l'inutile al dispiacevole e alla fiera scopro di essere





uno degli ospiti di disonore AAAHHHR-RR! Io già mi aspettavo una corte di tette e grasse locandiere di mezza età con cui dilettermi e invece no! Mi piazzano in uno stanzino spoglio e con la muffa sui muri insieme a un giapponese che vende foto e autografi di tal Kenshiro a 12000 euro al pezzo e mi obbligano a tranciare librogame a colpi di mannaia al modico compenso di soli 12kg di cicorioni a scudisciata AAHHHRRR! Ma poi... chi diamine è questo mellifluido orientale? L'unico giapponese che riconosco è il Maestro Sakuragi, titolare della mia copisteria di fiducia a Holmgard! E Kenshiro chi sarebbe, un altro inutile signore delle tenebre? Ma chi se ne fotte AAHHHRRR! Già ho i miei problemi con quel quadrupede maledetto di Tagazin che non ha ancora perso la malsana abitudine di pisciare addosso alle forze dell'ordine... Ma che succede?! Parli delle forze dell'ordine e all'improvviso è il caos più completo! Un intero reparto SWAT irrompe nella sala in tenuta antisommossa e inizia a menare manganellate a destra e manca. "Fermi tutti c'è un infiltrato!" si al-

za un urlo in mezzo al trambusto. "Non è vero! Il mio braccialetto è viola come quelli della stampa! Ho diritto di saltare la fila!" gracchia un simpatico ometto tondo alto non più di un metro e venti e largo due. Ma certo! Lo riconosco! È il tremendo Tuorl Conte di Uov! Ma cosa sta blaterando? "Sono anche dimagrito! Non mangio più quattro primi a pasto ma solo quindici tomahawk e una dozzina di controfiletti di angus irlandese!". Basta! Ne ho abbastanza delle fregnacce del Conte. "AAHHHR-RR!!! Arrestatelo!" gridiamo all'unisono dal nostro scranno papale sia io che il sensei Tetsuo Hara al mio fianco, puntando il dito contro il pingue individuo. Anche il Maestro Sakuragi si è unito alla sentenza di condanna, portando con sé una fotocopia del suo pass giornalisti con cui schernisce il malcapitato. "Da quando è dimagrito non serve più a nulla! Al Cancellò dell'Ombra di Capannori e gettate via la chiave!". Il Conte viene trascinato via in catene tra le proteste di un gruppo di facinorosi sostenitori della dieta paleolitica, mentre io, il Sensei Hara e il Maestro Sakuragi ci deliziamo con un banchetto a base di cicorioni e vino rancido per festeggiare l'arresto e la fine della fiera! AAHHHRRR!!!

