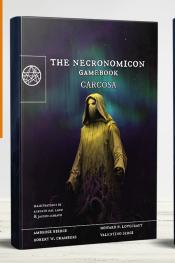
# librogame's LAND MAGAZINE

ANNO XIV (144) ottobre 2019

# TUTTO SU LUCCA COMICS & GAMES 2019 L'invasione dei librogame continua



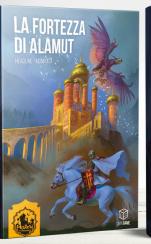




















# L'ETÀ DELL'ORO È ARRIVATA

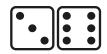
di Francesco Di Lazzaro, Alberto Orsini, Aldo Rovagnati e Mauro Longo

Sembra ieri quando, esattamente quattro anni fa, nel pubblicare il centesimo numero, fatidica cifra tonda, di Librogame's Land Magazine, il fondatore del periodico Alberto "Dragan" Orsini ebbe a scrivere (e titolare): "L'età dell'Oro deve ancora venire". Sembrava una fanfaronata, l'ennesimo slancio d'ottimismo, e invece nel 2019 la <mark>previ</mark>sione deve dirsi realizzata. Neanche i media mainstream ormai possono ignorare il tanto chiacchierato "Rinascimento" dei librogame. Decine di inediti in uscita da editori piccoli, medi e grandi; stand diffusi nel padiglione Carducci, dove nell'area Games sta pian piano nascendo un vero e proprio micromondo tutto a bivi che ben presto "minaccia" di prendere vita propria, altro che le nicchie polverose e costose di bancarelle dimenticate di qualche anno fa. E ora ci si mette anche questa community, l'unica attiva rimasta in Italia 16 anni e mezzo dopo la pubblicazione della prima pagina web (9 aprile 2003) da parte di Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro, che del Magazine ha assunto e portato avanti con tenacia la direzione anche nelle fasi meno felici. Un portale, Lgl, sopravvissuto alle novità tecnologiche e sociologiche della rete, all'avvento dei social, alla decostruzione dei contenuti stabili a favore di quelli volatili, alla ventilata morte del libro cartaceo tornato, invece, con prepotenza a comprimere lo spazio di app e libri digitali. Tutto questo con uno spirito d'iniziativa ancora più che pimpante, che ci porta ora a sfornare questo prodottino





da leccarsi i baffi: una rivista vera e propria di 40 pagine, impaginata dalle mani sapienti di Luca Rovelli e stampata a colori in 500 copie grazie al generoso aiuto di addetti ai lavori, lettori vecchi e nuovi, iscritti e simpatizzanti che hanno polverizzato un Kickstarter che è già leggenda. Non è una prima volta: le memorie storiche ricorderanno, nelle edizioni 2008-2009, il magazine stampato in A3 e portato a Lucca come speciale, alla stregua di un vero e proprio quotidiano. Che fatica era riempire di contenuti le quattro paginate, che fatica portarselo dietro tra gli stand (pur con Aldo "Ald" Rovagnati come facchino), e che desolazione vedere che ben pochi lo leggevano. Gli unici librogame sul mercato? I classici venduti sulle bancarelle dell'usato: persino il pioniere Mauro "Mornon" Longo doveva ancora arrivare. Oggi, un'altra musica: queste pagine traboccano di novità editoriali e solo per miracolo siamo riusciti a far entrare tutto in questo spazio. Quanto durerà questo "Rinascimento"? Non lo sappiamo, è una domanda che ci porremo a freddo, analizzando il fenomeno quando comincerà l'anno librogamistico 2019/2020. E verrà il momento dei "Corti", del restyling del sito web, di nuovi inediti e, non dimentichiamoli, di nuovi librinostri. E oggi che l'età dell'Oro è arrivata, ce la vogliamo gustare. Venite con noi? 💷







AAHHRRR! Salve miei cari amici pazzi! Ma cosa vedono i miei avvinazzati occhi color giallo orina!? AAHRRR! Cos'ha visto il Pazzo di così interessante?

Un angelo di Victoria's Secret? Vai al 2.

Una vecchia sdentata sovrappeso con il seno cadente e ragnatele lì dove non batte mai il sole? Vai all'1.

#### 1

AAHHRRR! Che gnocca, sono tutto eccitato miei cari amici pazzi! È proprio il mio tipo! Come posso omaggiare cotanta beltà? AAHHRRR!

Vuoi regalarle un rasoio con cui radersi le ascelle? Vai al 4. Vuoi offrirgli in dote la tua mannaia arrugginita? Vai al 10.

#### 2

AAHHRRR! Mi sono sbagliato! Questa è una bionda prosperosa di inaudita bellezza! Che schifo! Vado a bermi un bel litro di olio motore biturbo per dimenticare questo terribile incontro AAHHRRR!

#### 3

AAHHRRR! La mefitica ottuagenaria mi ha mollato un ceffone e mi ha piantato in asso! Affogherò i miei dispiaceri in una bella brocca di ricambio liquido per e-cig all'aroma di piede sudato AAHHRRR!

#### 4

AAHHRRR! Oggi sono più ubriaco del solito cari amici pazzi! Io amo le ascelle pelose! Adoro i pidocchi tricologici! Bramo la forfora pelvica! Per recuperare la lucidità vado a bermi un bel gallone di speciale sgorgante per cessi chimici AAHHRRR!

#### 5

AAHHRRR! Osti puzzoni, ubriaconi cronici, donnacce di malaffare... la periferia degradata di un'umanità allo sbando! Qual miglior bucolico anfratto per un primo appuntamento? AAHHRRR!

Cosa posso offrire alla decrepita pulzella?

Una magnum di champagne barricato e millesimato? Vai al **6**. Un cartone di vinaccia rossa del discount (già aperto)? Vai all'**8**.

#### 6

AAHHRRR! Tutte queste bollicine mi fanno petare come un bufalo! AAHH... PROOTTT! Per lenire questa devastante flatulenza mi faccio un bel boccale di Stronzio-90 speciale riserva centrale atomica AAHHRRR!!!

#### 7

AAHHRRRR! Ci hanno cacciato dopo dieci minuti! Infami! Solo perché ho iniziato ad amare me stesso con inaudita foga! Prima di svenire vado a farmi una bella pinta di Butapropanolo Ciclopentano Dimetilsolfossido AAHHRR!

#### 8

AAHHRRR! Che divino nettare! Che inebriante siero! Mi viene quasi da rimettere la cena a base di tonno rancido e caciocavallo scaduto AAHHHRRR!!!

Cosa userai per pulirti la bavetta colante e scrostarti il doppio mento?

La sottana del cofano che ti accompagna? Vai al **3**. La versione cartacea di LGL Magazine Speciale Lucca 2019? Vai al **9**.

#### 9

AAHHRRR! Finalmente ho trovato un degno utilizzo per questo incomprensibile spreco di cellulosa! Miei cari amici pazzi, vi saluto con un rutto e mi reco all'agognato talamo con la mia bacucca e decadente conquista AAHHRRR!

#### 10

AAHHRRR! La mia fida mannaia! Mi piange il fegato a separarmene! Ma per questa vecchia ciabatta ne vale la pena! Anzi, la invito pure a bere qualcosa così il suo vetusto cuore sarà mio AAHHRRR!

Dove porti la canuta arpia?

Da Carlo e Camilla e Segheria dello chef Carlo Cracco? Il nome ti ispira... Vai al 7.

In quella bettola pulciosa della Locanda di Holmgard? Vai al 5.





Lucca Comics & Games 2019, una fiera ricca di novità interattive come mai in precedenza

# LA CARICA DEI VENTUNO

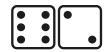
di Francesco Di Lazzaro

"Lo avessimo ipotizzato anche solo 3 anni fa nessuno ci avrebbe creduto. Il Rinascimento dei libri-gioco, tanto annunciato a parole, dà piena prova di sé in questa edizione di Lucca Comics & Games.

Mai così tante novità in fiera tutte insieme, mai tanta scelta e tante opportunità. Tutte le case editrici del settore si presentano nella ridente provincia toscana con almeno una novità all'attivo nel loro pacchetto titoli. Ai soliti noti poi si aggiungono autoproduzioni, nuove realtà, colossi che tentano l'avventura a bivi, progetti di varia natura, varia provenienza e varia dimensione. Diventa difficile riuscire a parlarvi di tutto in un singolo Magazine: ci proveremo, cercando di dare il giusto spazio a ogni iniziativa e scusandoci in anticipo se dovessimo trascurare o approfondire meno alcuni argomenti".

Così cominciava il Magazine dedicato a Lucca l'anno scorso, e la situazione ci appariva già miracolosa. Non potevamo immaginare che nel 2019 il piatto sarebbe stato ancora più ricco, tanto da costringerci, in questa introduzione, a parlare rapidamente, a volo d'uccello, esclusivamente delle novità presenti in fiera, che sono più di 20. Una quantità di libri che uniti a quelli già presenti e distribuiti negli anni scorsi porta il totale a più di 70 volumi. Praticamente se qualcuno volesse in questa singola kermesse acquistare in un colpo solo





tutti i librogame usciti negli ultimi 4 o 5 anni dovrebbe investire una cifra vicina ai 1000 euro...

Godiamoci questo splendido momento di "vacche grasse" e andiamo a iniziare la rapida carrellata delle novità presenti, lasciando poi agli articoli pubblicati in questo stesso Magazine il compito di dettagliare più approfonditamente le singole uscite, grazie anche al supporto di immagini in anteprima e interviste ai protagonisti. Procediamo in ordine alfabetico, per non fare torto a nessuno. Iniziamo perciò con **Acheron Books** che presenta due volumi correlati tra di loro, giocabili in coppia o anche singolarmente, sulla falsariga della collana Faccia a Faccia di "elliana" memoria. L'autore è Andrea Mollica, il titolo della collana contenitore è Stregoneria Rusticana!. I due tomi disponibili a Lucca sono *Duellante* e *Scaramante*, realizzati grazie anche all'attenta supervisione del curatore della produzione interattiva della casa editrice, Mauro Longo.

**Aristea** di Dario Leccacorvi punta su un nuovo volume fantascientifico realizzato dalla fantasiosa penna di Gabriele Simionato, vecchia conoscenza di LGL, che prova a rinnovare il genere con un'avventura interattiva ambientata in un futuro prossimo, intitolata *Vesta Shutdown*.

**DV Giochi** fa il suo ingresso nel mondo dei librigioco con due gradevoli e ben congegnati libretti pensati per bambini in età prescolare, *Alla Ricerca del Drago* e I*l Tesoro di Atlantide*, mentre la neonata casa editrice di Giordana Gradara, **Lambda Edizioni**, aggredisce con piglio deciso l'agone a bivi con una storia pensata per un pubblico giovane, ma adatta anche agli appassionati di vecchia data. *Fresco di Stampa*, primo capitolo della collana Young Journalist, racconta le vicende di Marco Goretti, giovane giornalista in erba che vuole diventare la voce più importante del suo quotidiano, La Cronaca. Autori Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro.

**Librarsi** arricchisce il suo portfolio titoli con ben tre uscite, *L'Audace Colpo del Vello d'Oro*, in cui torneremo a vestire i panni di Autolico nell'ambito della collana mitologica Hellas Heroes, guidati come sempre da Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, *Oltre il Mare di Sangue Oscuro*, terzo capitolo della lanciatissima serie open world Terre Leggendarie di quel genio di Dave Morris (con la collaborazione di Jamie Thomson) e *Age of Vapor – Alice Key e l'origine del mondo*, nuova scommessa editoriale steam punk che ci vedrà vestire i panni di una ragazzina dalle mille risorse in un'avventura ideata e scritta da Antonio Costantini.

Di **MS Edizioni** abbiamo parlato nel dettaglio nel Magazine di settembre, e ormai tutti sanno che tornerà sotto la loro egida Misteri d'Oriente di Doug Headline: a Lucca ci sarà il primo volume, presentato con il rinnovato titolo de *La Fortezza di Alamut*. Torna anche Officina Meningi di Valentino Sergi che completa l'opera iniziata lo scorso anno e il suo personale The Necronomicon Gamebook con il rilascio del secondo capitolo, Carcosa, con la squadra creativa completata dagli ottimi disegnatori Alberto Dal Lago e Jacopo Schiavo.

Raven Vincent Books si presenta con un portfolio gravido di uscite: si parte dal doppio rilascio di Lupo Solitario con i volumi 15 e 16, rispettivamente *La Crociata di Darke* e *Il Retaggio di Vashn*a. Si conclude la collana Oberon con la pubblicazione del quarto e ultimo volume, *La Guerra dei Maghi:* tutti e tre i tomi sono stati riveduti e aggiornati nel consueto stile della casa editrice. Termina anche la prima "infornata" di volumi della collana Choose Cthulhu, con la pubblicazione dei capitoli 5 e 6; *L'Orrore di Dunwich* e *I Sogni della Casa della Strega*, opere queste ultime molto interessanti, traduzioni di un progetto che nasce in Spagna di cui abbiamo parlato in un Magazine del 2017. A completare la ricca offerta della casa

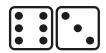
editrice due lavori molto attesi: *Il Cavaliere del Sole Nero*, il librogame più mastodontico mai realizzato, almeno a livello professionale, con i suoi 1400 e rotti paragrafi, dell'autore svedese Swen Harder, e l'adattamento in salsa interattiva delle avventure di Eymerich, il tremendo inquisitore creato dalla penna di Valerio Evangelisti. Il libro-gioco si intitolerà *Il Sabba Nero* ed è stato scritto e ideato dal valente Lorenzo Trenti.

Non poteva mancare **Space Orange 42**, uno dei pionieri del settore conosciuto fino allo scorso anno come GG Studio, che propone un inedito titolo di Mauro Longo, *L'Apprendista Negromante*, e tantomeno **Watson Edizioni**, che ha cominciato a produrre libri interattivi in occasione di Modena Play 2019 e, dopo i buoni riscontri ottenuti, prosegue nel settore grazie alla collana Gamebook curata da Francesco Di Lazzaro, che si arricchisce di un nuovo titolo: l'investigativo *Prima con Delitto* di Alberto Orsini, che vi conduce dritti nella Londra vittoriana alle prese con uno spinoso caso, accompagnati niente di meno che dal grande Sherlock Holmes!

Chiudiamo con **Tunga Edizioni/Little Rocket Games** che offre il seguito della sua collana horror-gotica Childwood, inaugurata a inizio 2019. Arriva il secondo capitolo, *Il Destino del Cerbiatto Rosso*, di Giampaolo Razzino e Fabio Antonucci.

Come potete constatare un piatto veramente ricco, che andremo ad assaporare meglio grazie alla cascata di articoli che troverete nelle pagine seguenti...

# IN QUESTO NUMERO Tutti i librogame in uscita 06 Lql Award 2019 08 Librarsi 10 Watson 14 18 Officina Meningi Mappa Lucca Acheron Books 24 Lambda House 26 29 Darkwing / 4 Against Darkness Aristea 30 Raven MS Edizioni 36 38 Space Orange Tuga Edizioni 40 DaVinci Giochi 42



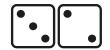


# **TUTTI I LIBROGAME DI LUCCA COMICS & GAMES 2019**

	_				_
Titolo	Autore	Collana	Editore	Dove Trovario	Prezzo
Stregoneria Rusticana! Duellante	Andrea Mollica	Zaira	Acheron Books	Stand Acheron Padiglione Carducci (Games) CAR 529	13
Stregoneria Rusticana! Scaramante	Andrea Mollica	Zaira	Acheron Books	Stand Acheron Padiglione Carducci (Games) CAR 529	13
Vesta Shutdown	Gabriele Simionato	Nuovi Mondi	Aristea	Stand Aristea Padiglione Carducci (Games) CAR 527	16,90
Alla Ricerca del Drago	Romeo Hennion e Aranud Boutle	La Mia Prima Avventura	Da Vinci Giochi	Stand DV Giochi Padiglione Carducci (Games) CAR 310	17,90
Il Tesoro di Atlantide	Romeo Hennion e Aranud Boutle	La Mia Prima Avventura	Da Vinci Giochi	Stand DV Giochi Padiglione Carducci (Games) CAR 310	17,90
Fresco di Stampa	Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro	Young Journalist	Lambda House	Stand Plesio/Lambda Padiglione Carducci (Games) CAR 137	10,90
L'Audace Colpo del Vello d'Oro	Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo	Hellas Heroes	Librarsi Edizioni	Stand Librarsi Padiglione Carducci (Games) CAR 181	18,90
Oltre il Mare di Sangue Oscuro	Dave Morris e Jamie Thomson	Terre Leggendarie	Librarsi Edizioni	Stand Librarsi Padiglione Carducci (Games) CAR 181	15,90
Alice Key e l'Origine del Mondo	Antonio Costantini	Age of Vapor	Librarsi Edizioni	Stand Librarsi Padiglione Carducci (Games) CAR 181	15,90
La Fortezza di Alamut	Doug Headline e Dominique Monrocq	Misteri d'Oriente	MS Edizioni	Stand MS Edizioni Padiglione Carducci (Games) CAR 319	14,90
Carcosa	Valentino Sergi da testi di H. P. Lovecraft, Ambrose Bierce e Robert Chambers	The Necronomicon Gamebook	Officina Meningi	Stand Tambu Edizioni Padiglione Carducci (Games) CAR 418	9,90
La Crociata di Darke	Joe Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	16,90
II Retaggio di Vashna	Joe Dever	Lupo Solitario	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	16,90
La Guerra dei Maghi	lan Page e Joe Dever	Oberon	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	17,90
L'Orrore di Dunwich	Victor Conde	Choose Cthulhu	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	9,90
l Sogni della Casa della Strega	Edward T. Riker	Choose Cthulhu	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	9,90
II Sabba Nero - Nicola Eymerich Inquisitore	Lorenzo Trenti	Dedalo	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	12,90
Il Cavaliere del Sole Nero	Swen Harder	1	Raven/Vincent Books	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	29,90
L'Apprendista Negromante	Mauro Longo	Ultima Forsan Ventures	Space Orange 42	Stand Space Orange 42 Padiglione Carducci (Games) CAR 115	14,90
Sherlock Holmes - Prima con Delitto	Alberto Orsini	Watson Gamebook	Watson Edizioni	Stand Terra dei Giochi Padiglione Carducci (Games) CAR 117	15,00
Il Destino del Cerbiatto Rosso	Giampaolo Razzino e Fabio Antonucci	Childwood	Tuga Edizioni/Little Rocket Games	Stand Raven Distribution Padiglione Carducci (Games) CAR 431	12,90







# Torna LGL Award in una seconda edizione, questa del 2019, ricca di sorprese

# IL GIORNO DEL GRAN PREMIO

di **Aldo Rovagnati** 

Librogame's Land non lascia... raddoppia!

Dopo il successo della scorsa edizione, anche quest'anno, in occasione della fiera di Lucca Comics & Games, torna il famigerato LGL Award - Gran Premio dei Librogame.

Una kermesse, quella ideata dalla community interattiva più grande d'Italia, nata e sviluppata per celebrare i migliori librigioco usciti nell'anno 'lucchese', da settembre a fine agosto guindi (per dare il tempo ai giudici di leggere e valutare prima della kermesse toscana), e cogliere l'occasione per fare il punto sullo stato dell'arte della narrativa a bivi italica.

Lo scorso anno, ricordiamolo come doveroso che sia, trionfarono 'Kata Kumbas - Il Torneo della Regina Bella' di Umberto Pignatelli (miglior librogioco italiano), 'Lupo Solitario 12 – Sfida alle Tenebre' del compianto Joe Dever (miglior librogioco classico in traduzione), 'Terre Leggendarie - Il Regno Lacerato' di Dave Morris (miglior librogioco inedito in traduzione), i 'Fighting Fantasy' pubblicati da Salani Editore (come novità dell'anno), 'Alla Ricerca di Angelica' di Andrea Angiolino (miglior raccontogame) e 'Le Cronache di Catusia – Il Consiglio dei Topi' di Mauro Longo (miglior librogioco digitale).

Quella prima edizione sperimentale, dietro la regia dell'admin di LGL Francesco Di Lazzaro e al vaglio di una giuria di esperti di narrativa interattiva dello stesso sito, prevedeva quindi il riconoscimento alle sei categorie professionali sopracitate, oltre a un premio speciale per la migliore opera amatoriale, che andò al LibroNostro 'Holly e Benji – I Due Fuoriclasse' di Alberto Orsini.

L'edizione di quest'anno invece due importanti novità rispetto al concorso precedente.

La prima: i premi vengono ridotti dai 6 (+1) del 2018 ai 4 (+1) del 2019. Verranno infatti insigniti della preziosa targa:

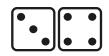
- il miglior librogioco straniero;
- il miglior romanzo interattivo;
- il miglior librogioco italiano;
- la novità dell'anno:
- più un premio speciale per la miglior opera amatoriale.

La seconda novità riguarda la giuria: sempre di matrice interattiva ma composta quest'anno da Alberto Orsini e Aldo Rovagnati, membri dello staff di LGL e rispettivamente autore e traduttore di libri a bivi, e Mauro Monti caporedattore del conosciuto portale Tom's Hardware.

Passiamo ora in rassegna i candidati nelle varie categorie premia-

Per il miglior librogioco straniero concorrono:

• 'Lupo Solitario - Morte nell'Abisso': trentesimo capitolo della celeberrima saga fantasy, scritto da Vincent Lazzari e Ben DeVere, che hanno attinto direttamente dagli appunti del grande Joe, ed edito da Raven Distribution. In quest' avventura riprendiamo la via del Maakengorge e fronteggeremo una pericolosa minaccia che, forse, ancora una volta ha a che fare con Vashna, il più potente dei Signori delle Tenebre, il cui spirito è intrappolato nel





sopracitato burrone.

- 'Cuore di Ghiaccio', di Dave Morris: riedizione della milanese Librarsi di un grande classico della golden age dei librogame (a detta di molti tra i più belli mai scritti), in cui ci imbatteremo in una pericolosa missione per recuperare il Cuore di Volent, unica speranza per un'umanità ormai al collasso geoclimatico.
- 'Bloodsword Il Regno di Wyrd', di Dave Morris e Oliver Johnson: altro prodotto di Edizioni Librarsi e secondo episodio della famosa saga fantasy targata EL, ci porterà nelle lande ghiacciate alla ricerca del famigerato Re Stregone.

Si contenderanno la palma di miglior romanzo interattivo:

- 'Steam Romance Gremlins ad Alta Quota' (Acheron Books), primo lavoro interattivo dell'autrice e disegnatrice Mala Spina, in cui vivremo un'emozionante avventura, tra il reale e il soprannaturale, a bordo del Mercurio Vittorioso, dirigibile italiano di inizio '900.
- 'Abiura L'Ingranaggio', di Valerio Amadei, edito da Jolly Roger: un romanzo, ambientato in una Firenze steampunk del futuro, a 'tinte emozionali', in cui le scelte non influenzeranno l'esito degli eventi ma la caratterizzazione dei sentimenti dei protagonisti e di riflesso del lettore.

Passando al miglior librogioco italiano, in lizza vi sono:

- 'Hellas Heroes Le Fatiche di Autolico', di Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, Edizioni Librarsi: impersonificheremo il prode (o forse no?) Autolico, re dei ladri e figlio di Ermes, alle prese con proverbiali avventure nell'affascinante mondo mitologico della Grecia Classica.
- 'Dagon The Necronomicon Gamebook' di Valentino Sergi, attraverso cui verremo scaraventati negli orrori e nel mondo sovrannaturale di H.P. Lovecraft e del Ciclo di Chtuluh.
- 'Kata Kumbas La Magia della Baldera', terzo episodio della collana scritta da Umberto Pignatelli, dove, ispirato dalle ambien-

tazioni e strutture del celebre gioco di ruolo, vivrai fantastiche avventure nelle lande di Laìtia.

Come novità dell'anno, si sfideranno a colpi di bivi:

- 'Jekyll e Hyde', di Marco Zamanni ed Enrico Corso: esordio di Watson Edizioni nella narrativa a bivi, il libro riprende, in chiave originale, il famoso dualismo del dottor Henry Jekyll e del signor Edward Hyde, indimenticato capolavoro di Robert Louis Steven-
- 'Choose Chtulu Le Montagne della Follia', di Edward T. Riker, in cui ancora una volta ci addentreremo nel mondo oscuro di Chtuluh. Il secondo volume della collana spagnola, portata in Italia da Raven Distribution, non ha bisogno di spiegazioni: la folle spedizione della Miskatonic University nelle terre antartiche è un caposaldo della letteratura lovecraftiana.
- 'Il Marchio' e 'La Megera' di Dario Leccacorvi, Andrea Barbera, Diego Barbera. Esordio per la neonata casa editrice Aristea, che porta sulla carta stampata i due grandi successi digitali delle omonime app interattive.

Infine, per quanto riguarda la miglior opera amatoriale, concorreranno ben due LibriNostri, ovvero 'Calibro 70 - Genova, L'Ora della Violenza', di Federico Bianchini, secondo capitolo della collana ispirata al filone cinematografico del poliziesco all'italiana. e 'L'Altrove - Obscura Genesi', di Matteo Poropat, genere fantascienza. Completa la rosa dei candidati 'Fortezza Europa - Londra' di Marco Zamanni, un'avventura ambientato in un Regno Unito distopico.

Last, but not least, le informazioni di servizio.

La cerimonia dei LGL Award – Gran Premio dei Librogame è prevista per domenica 3 novembre 2019, nel primo pomeriggio (controllate il programma per l'orario preciso).

Mi raccomando, accorrete numerosi!





Tra conferme e novità la casa editrice milanese affronta la kermesse con un catalogo ricco come mai prima

# IL MOMENTO AUREO DI LIBRARSI EDIZIONI

a cura della Redazione

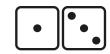
dizioni Librarsi arriva alla sua terza Lucca, due anni dopo l'esordio con l'ormai mitico primo volume di Terre Leggendarie, il Regno Lacerato. Lo fa in grande stile e assecondando una crescita costante che l'ha portata, in meno di 800 giorni, a passare da casa editrice esordiente e misconosciuta a uno dei punti di rife-



rimento del settore. Merito dell'ottimo lavoro del patron di Librarsi Edizioni, Claudio Di Vincenzo, che ha saputo non solo con la sua serietà e professionalità diventare uno dei punti di riferimento del settore, ma anche trovare il giusto equilibrio, nel suo portfolio titoli, tra traduzioni di opere di grandi autori della vecchia scuola anglosassone e il lancio di autori esordienti nostrani.

Questo approccio fino a oggi vincente viene riproposto anche in occasione della kermesse lucchese, dove Di Vincenzo porterà, per la prima volta, tre titoli inediti. Esaminiamoli in ordine. Si parte dal consueto appuntamento di novembre con la nuova uscita della serie Fabled Lands/Terre Leggendarie, capolavoro del grande Dave Morris (in collaborazione con Jamie Thomson). La nuova uscita si intitolerà Oltre il mare di sangue oscuro e seguirà, a livello di confezionamento e formato, la linea già tracciata dai precedenti capitoli. La traduzione ancora una volta sarà cura di Monica Civardi, mentre Marco Zamanni, vecchia conoscenza di LGL e di tutti gli appassionati del mondo interattivo, si è occupato con perizia della revisione. Testi e disegni sono quelli del volume originale, adequatamente revisionati e migliorati, grazie alla collaborazione costante che l'autore ha con l'editore. Ad ampliare il pacchetto le consuete mappe disegnate da Erika Visone e la mappa a colori in formato gigante che può essere acquistata separatamente dagli amanti di questo tipo di gadget. Costo: 15,90 euro per il libro 5 euro per la mappa aggiuntiva.

Altro appuntamento lucchese atteso dagli appassionati è quello con il secondo capitolo della collana Hellas Heroes. Torneremo a vestire i panni dell'ineffabile Autolico, in una nuova ricerca in cui il nostro eroe si trova coinvolto suo malgrado, senza troppa voglia di darsi realmente da fare. Un anno fa aveva dovuto precorrere i passi di Eracle, in una sfibrante peregrinazione attraverso l'Ellade alla ricerca di un misterioso manufatto caro a Poseidone. Oggi è costretto a imbarcarsi sulla nave Argo e unirsi alla spedizione di Giasone, in quella che sarà ancora una volta un'avventura a cavallo tra il serio e il paradossale. L'Audace Colpo del Vello d'Oro è il secondo capitolo della collana, che dovrebbe esaurirsi tra un anno in occasione di Lucca 2020 con il terzo e conclusivo capitolo. Autori



ancora una volta Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, supportati ai pennelli da Erika Visone e alle mappe da Ludovico Incidenza. Non mancheranno colpi di scena, enigmi, incontri divini e scene che nel mito canonico non esistono, ma che la mente deviata degli creatori non ha potuto fare a meno di inserire. Se amate le rivisitazioni in chiave ironica di grandi classici è il libro che fa per voi, e se vi siete persi il primo volume è l'occasione giusta per recuperarli entrambi. Prezzo 18,90 euro, per quello che è il tomo più voluminoso dell'intera produzione Librarsi.

Novità assoluta invece è rappresentata dalla nuova collana Steam Punk Age of Vapor, che esordisce con il primo volume, Alice Key e l'origine del mondo, ideato e scritto da Antonio Costantini. Libro che ha avuto una gestazione un po' lunga (inizialmente era progettato per uscire a Modena Play), ma che proprio in questa lunga operazione di limatura trova la sua forza e arriva agli scaffali nel migliore

La storia è ambientata in Europa (e in parte in Nord Africa) alla fine dell'800, ma in un mondo sostanzialmente diverso da quello che ci presentano i libri di storia. L'uomo infatti ha trovato il modo di sfruttare al meglio tutta l'energia del vapore, e questi progressi tecnologici hanno portato la società a evolversi, in certi campi, molto di più rispetto a quanto siamo abituati a pensare rivolgendo la mente a quel particolare periodo.

Il volume è ricco di elementi ucronici e si presenta adrenalinico: vestiremo i panni di una giovane ragazza, Alice appunto, impegnata in una ricerca insidiosissima, in apparenza più grande di lei, che la porterà dai sobborghi di Londra, dove vive di espedienti insieme a un amico che come lei è senza famiglia, fino agli oscuri pericoli del deserto egiziano. Prezzo, come per Terre Leggendarie, 15,90 euro. Per approfondire meglio tutti gli argomenti introdotti abbiamo chiesto all'editore, Claudio Di Vincenzo, e a uno degli autori, Antonio Costantini, di raccontarci qualcosa di più sui progetti in itinere e sulle loro caratteristiche.

# CLAUDIO DI VINCENZO

Ciao Claudio, è la terza volta che sei sulle nostre pagine, ormai sei un habitué di LGL Magazine! Librarsi cresce ogni anno di più, e per la prima volta portate in una fiera ben tre libri inediti. Ci sveli i segreti di questa evoluzione?

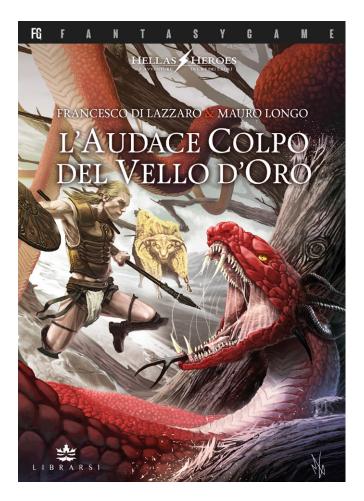
Grazie a voi per l'ospitalità sulle vostre pagine!

Il "segreto" altro non è che la passione che anima sia noi editori sia i lettori. Un amore comune per i librogame, per il gioco e per il collezionismo. In questi due anni abbiamo sacrificato il nostro tempo libero per portare avanti il progetto Librarsi, sacrificato vacanze e serate con gli amici. L'impegno credo sia la chiave dell'evoluzione - se così possiamo definirla - mentre la passione, la voglia di vedere nuovi titoli nella collana Fantasygame e il piacere di essere alle fiere per incontrare collaboratori e appassionati, sono il carburante per questo cambiamento.

# Il parco titoli si è ampliato parecchio. Quali sono le difficoltà per una casa editrice piccola, ma agguerrita, come Librarsi, nel gestire, soprattutto nelle fiere, una quantità di volumi ormai importante?

Le difficoltà sono molteplici, ma ce n'è una più infida di tutte: il tempo. Non so da voi, ma qui a Milano le giornate durano solo 24 ore, e questo è un limite non da poco. Se poi consideriamo la necessità, talvolta, di dormire, beh... la questione si complica.

Alle fiere il divertimento non manca, perché – chi ci conosce lo sa

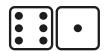


- i nostri titoli amiamo raccontarli, specialmente ai lettori che non padroneggiano la narrativa interattiva. Spiegare un librogame, raccontare le trame e gli stili di gioco, accompagnare i neolettori nella scelta della serie più vicina ai loro gusti, è impegnativo, ma anche fondamentale affinché tornino a casa contenti del loro acquisto e possano trovare in quelle pagine il gioco che cercavano.

# Terre Leggendarie è arrivata al terzo volume: come si sta evolvendo la serie? Ci sono novità nella realizzazione dei tomi e nei contenuti rispetto ai predecessori? So che Zamanni è un vero esperto della collana, quali novità ha introdotto?

La serie, espandendosi, offre sempre maggiori avventure, missioni principali e quest secondarie. Più libri di TL ci sono in commercio, più i lettori potranno esplorare il continente, accrescere le abilità del loro personaggio e sfruttare lo stile open-world che caratterizza questo librogame.

Chiaramente tradurre una serie con tali caratteristiche non è cosa semplice. Il controllo di rimandi, collegamenti tra paragrafi e libri, è fondamentale affinché gioco e testo siano il più possibile fluidi, scorrevoli e ben "funzionanti". Per fare ciò ci siamo affidati alla competenza di Marco Zamanni, che ricontrolla maniacalmente ogni volume, migliorandone la traduzione (di Monica Civardi) e, talvolta, anche il gioco stesso. Già, perché in diverse occasioni, così come accaduto per Cuore di Ghiaccio, Marco si è accorto di passaggi e aspetti di gioco che potevano essere migliorati. Così, di concerto con l'autore, ha studiato soluzioni e migliorie che valorizzassero ulteriormente l'esperienza di gioco-lettura. Posso anche dire che Dave Morris stesso ha apprezzato tutte le proposte di Marco, considerandole sinceramente una grande attenzione verso i suoi libri.



# librogame's Land

Proprio da questa consolidata collaborazione, è nata l'idea di velocizzare la produzione dei volumi della serie, affidando a Marco stesso la traduzione del quarto volume. Il libro infatti è già tradotto, e presto cominceremo revisione, editing e impaginazione.

# Torna anche Autolico: quali sorprese ci riserva il nuovo volume? Sarà dissacrante e ironico come il predecessore?

La prima sorpresa è la cover. Questa volta abbiamo deciso di affidare la realizzazione dell'immagine di copertina a quello che oggi è il nostro copertinista di riferimento: Mattia Simone. Dopo la cover di Cuore di Ghiaccio, gli abbiamo chiesto di realizzare quella di Hellas Heroes 2, chiedendogli di superarsi e realizzare la cover più bella possibile.

La seconda sorpresa riguarda la lunghezza del testo. Fin dal successo de le Fatiche di Autolico, abbiamo subito concordato con gli autori che il volume 2 sarebbe dovuto risultare più snello del primo (470 pagine), un testo un po' più breve insomma, in linea con le altre nostre serie. Tant'è che abbiamo fissato il limite a 500 paragrafi, invece dei 600 del primo libro. Ma quando ci è arrivata dagli autori la bozza del testo, abbiamo subito scoperto che ci trovavamo di fronte a un volume ben più lungo del primo!

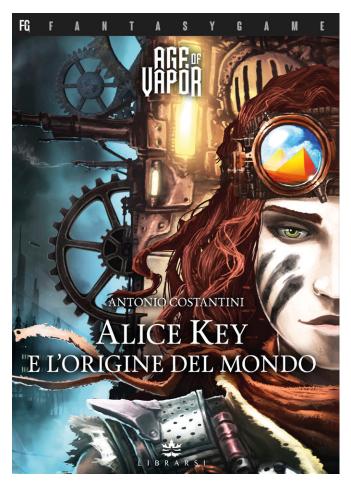
Leggendo il testo, però, abbiamo presto capito che il lavoro degli autori era davvero ispirato, con cinquecento e passa pagine di divertimento. Irriverente, ironico e dissacrante più del precedente, con siparietti indimenticabili. In quel momento abbiamo compreso che chiedere di ridurre il volume sarebbe stato un errore, rinunciare anche a solo una delle scenette narrate sarebbe stato un vero peccato!

#### Hellas Heroes dovrebbe essere una trilogia e concludersi a Lucca 2020. Ci confermi questa indiscrezione? O può darsi che addirittura esca qualche ulteriore volume della collana?

Il terzo volume è ipotizzabile che uscirà, come da tradizione, a Lucca 2020, ma è oggettivamente presto per fare previsioni. Ci sono in mezzo 12 mesi di lavoro e tante altre uscite, quindi per la conferma bisognerà aspettare almeno la prossima estate. Per quanto riguarda un possibile quarto volume bisogna rivolgere questa domanda esclusivamente agli autori. Come editori non abbiamo idea di quale evoluzione potrebbe esserci per le avventure di Autolico e quale conclusione abbiano in mente quei due matti di FDL e ML, ma se ci fosse la possibilità di continuare, se ci fosse una nuova grande idea, sarebbe difficile non cadere in tentazione!

## Poi la novità della fiera, Age of Vapor. Sappiamo che il volume ha avuto una lunga gestazione, ci racconti qualcosa di più sulla sua storia editoriale?

Questo testo nasce a un Cartoomics di qualche anno fa. O meglio, lì è cominciato il dialogo tra noi e Antonio Costantini, il quale ci ha raccontato di un'idea che gli ronzava per la testa. Un librogame un po' tradizionale e un po' open-world, una protagonista femminile, un'avventura classica ma dall'ambientazione steampunk. Qualche mese dopo ci è arrivato un file dove questi spunti erano stati organizzati e aggiunti alla trama di quello che sarebbe diventato Age of Vapor 1. La protagonista, Alice, si trovava a dover affrontare un lungo viaggio alla ricerca del padre scomparso anni prima. Un viaggio che l'avrebbe condotta da Londra all'Egitto, fino alla scoperta di misteri incredibili riguardo regno inglese, le piramidi e "l'origine del mondo". Non si tratta di un'avventura "solo" steampunk - che già di per sé è un genere ricco di fascino – bensì gode di molteplici influenze, dai classici della narrativa d'avventura ai libri di fanta-



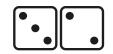
scienza, da Indiana Jones a Lara Croft, e tanto altro. Insomma, se vi piacciono i misteri, l'archeologia e lo steampunk, vi divertirete!

Riguardo i nostri tempi di gestazione... beh, noi siamo sempre "lunghi". Questo perché facciamo controlli, riletture, modifiche, sistemazioni e nuove riletture. Anche per Cuore di Ghiaccio è andata così. A ogni test ci si accorgeva di cose nuove, sfuggite in precedenza. Magari non si trattava di errori o passaggi problematici, ma se ritenevamo fosse migliorabile ci prendevamo il tempo necessario per sistemarlo. Per "Alice e l'origine del mondo" è andata un po' allo stesso modo.

# Nel tuo parco autori figurano nomi famosi e ormai affermati come Dave Morris e Mauro Longo, ma anche autori italiani meno conosciuti. È questo il punto forte di Librarsi? Aver trovato un equilibrio eccellente tra varie componenti diverse?

La varietà di autori - esordienti e non - e titoli - famosi o inediti - è una scelta che segue logiche ben precise. La scelta di "variare" infatti non è fine a sé stessa, ma è il risultato di una selezione durata diversi mesi. Ogni proposta che ci è arrivata in redazione in questi anni è stata valutata e, se ritenuta interessante, presa in considerazione. Ovviamente, per ragioni prevalentemente di tempo, non ci è possibile pubblicare tutto ciò che per noi è valido, ma siamo comunque riusciti a trovare accordi con vari autori.

Quindi se l'autore è famoso o no, non è un parametro di valutazione. Per noi non fa differenza, se non per l'esperienza che un autore più navigato può garantire. L'importante è che il testo abbia qualcosa da trasmettere: emozioni, avventura, trama, divertimento. Se questi requisiti sono, a nostro parere, soddisfatti, allora il libro può



essere selezionato. Chiaramente, non potendo pubblicare tutto il pubblicabile, dobbiamo seguire anche altri criteri, e in questo caso la varietà di genere può diventare un fattore determinante, proprio per proporre ai nostri lettori avventure diverse, ciascuna con le sue peculiarità, e andare incontro a gusti sempre più vari.

# Qualche anticipazione per l'avvenire? Cosa bolle in pentola per il 2020 in Casa Librarsi?

Innanzitutto il proseguo delle serie in corso, da Terre Leggendarie 4 a Blood Sword 3, da Hellas Heroes 3 a un possibile Critical IF 2. A questi titoli saranno affiancate altre uscite, ma ancora tutte da mettere in agenda, tra cui il primo volume di Dangerous Worlds, che sta godendo di un lavoro di editing importante. Ma ovviamente ci sono in corso anche altre trattative, anche se al momento non possiamo svelare né i nomi degli autori né i titoli dei librogame!

# ANTONIO COSTANTINI

# Ciao Antonio, benvenuto su LGL Magazine! Come ti senti ora che Age of Vapor Alice è giunto finalmente a compimento, dopo lunga preparazione?

Ciao Francesco e grazie per avermi chiamato qui e dato la possibilità di parlare di Alice. Come mi sento, dici? Emozionato, nervoso e agitato!

Si dice che le pagine bianche spaventino gli scrittori, può essere vero, ma mai come un'imminente pubblicazione. Soprattutto quando si tratta di un'opera che sento così fortemente mia, in cui ci ho riversato davvero tanto me stesso. Mi sento come se al primo giorno di scuola la prof. decida subito di interrogarti. E io sono lì, fermo davanti alla lavagna, a contorcermi le mani attendendo la prima domanda.

# Ci parli un po' dell'opera? Come è strutturata e quali argomenti tratta?

Alice Key e l'origine del mondo è diviso in tre parti principali, con tre strutture di gioco diverse. Non solo per omaggiare diverse tipologie di librogame, ma anche per dare la possibilità ai meno smanettoni di prendere confidenza coi librogame, avanzando verso un'esperienze di gioco più complesse, ma anche più libera.

Questo volume parla di un mondo in cui esistono macchine in grado di sviluppare un'enorme energia dal vapore, in cui Charles Babbage riceve i finanziamenti per costruire la Macchina Analitica, gettando le basi per lo sviluppo di Intelligenze Analitiche; parla di un mondo in cui l'archeologia è proibita per legge e gli archeologi ribelli vengono cacciati come criminali.

# Hai attinto a fonti di ispirazioni particolari? Ci sono degli autori o dei libri che ti hanno influenzato nel pensare e realizzare questo tuo lavoro?

A parte i padri fondatori dello steam punk e dei librogame moderni, c'è un'ispirazione in particolare che coinvolge diversi scrittori e una grande serie a fumetti. Ma di questo ne potremo parlare solo DOPO aver letto il volume...

So che abbondano elementi ucronici e che hai immaginato un'era in cui il vapore è diventato una risorsa potentissima e

#### forse troppo sfruttata. C'è un parallelismo con l'attuale epoca storica falcidiata dai problemi ambientali?

Nel 1952 Londra venne avvolta dal Grande smog, una nube densa e maleodorante avvolse la città per diversi giorni causando migliaia di morti. Quattro anni dopo fu varato il Decreto Aria Pulita.

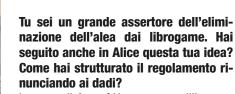
Negli anni '80 si è scoperto un allarmante buco nell'ozono, in seguito alla marcata riduzione di emissioni di gas CFC questo buco si è ridotto.

Abbiamo la capacità sia di far danni, sia di sanarli. Così è in Age of Vapor, ci sono città in cui non si fa nulla per evitare un alto tasso di inquinamento, ci sono altre città molto più vivibili. Perchè se si agisce, le soluzioni si trovano.

#### La protagonista è una giovane donna ricca di risorse. Come mai questa scelta? Non ci sono molte eroine femminili nella storia dei LG.

E questo mi sembra già un ottimo motivo! I principi azzurri ammazza-draghi e salva-principesse abbondano, ma è chiaro che là fuori ci sono tantissime principesse che non attendono più nella torre. Competono ad armi pari con le loro controparti maschili, spesso "spaccando" anche più di loro. Il mondo, il nostro mondo,

e la storia (se osservata sollevando il velo di maschilismo che la ricopre) sono pieni di Ripley che non si fermano davanti a nulla. È ora di portarle anche dentro i librogame, anzi, sarebbe stato necessario già da tempo perché, non dimentichiamocelo, ladies first!



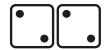
La saga di Age of Vapor nasce all'insegna del "rinnovare nel segno della tradizione". "Una voce dal passato" (Collana Dedalo) voleva essere un prodotto di rottura nei con-

fronti del librogame classico, AoV invece utilizza un regolamento di ispirazione classica, ma orientato al presente, forse al futuro. Ci sono i dadi, ma niente tiri contrapposti; si usano in combattimento, ma non è possibile morire e dover ricominciare il volume da capo, ci saranno però delle penalizzazioni (non vi dico dove per non rovinarvi la sorpresa); potremo decidere il comportamento di Alice, se reagire in maniera più o meno aggressiva, e questo avrà un impatto nel corso dell'avventura. Come molte delle nostre azioni del resto, tramite il classico uso dei codici verranno memorizzati certi passaggi chiave ed eventi futuri (non solo di questo libro) saranno influenzati anche pesantemente da certe nostre azioni. Nulla resterà senza conseguenze.

# Sappiamo che si tratta del primo capitolo di un progetto più complesso. Ci saranno altri volumi? Come si strutturerà la collana?

Come tutte le buone storie, Age of Vapor dovrebbe avere un inizio, uno sviluppo e una conclusione. Se questo primo volume piacerà, ho già in mente dove Alice andrà nel suo seguito, e in quello dopo ancora. Perché una cosa è certa: il viaggio, come metafora di vita e di scoperta, è uno dei temi centrali di questa saga. L'esplorazione del mondo che ci circonda, come del nostro essere interiore, dei nostri sentimenti, accompagnerà Alice fino a...





Watson Edizioni torna nella londra vittoriana e ci regala un'avventura fianco a fianco con Sherlock Holmes

# SFIDA AL SIGNORE **DEGLI INVESTIGATORI**

a cura della **Redazione** 

a collana Gamebook di Watson edizioni va avanti a vele spiegate! Dopo l'ottimo successo di Jekyll e Hyde di Marco Zamanni ed Enrico Corso, la serie prosegue senza tradire quello che il suo carattere distintivo, ovvero produrre dei libri-gioco ispirati a grandi classici della letteratura mondiale, soprattutto di stampo avventuroso, horror, giallo e fantascientifico. Salutiamo, almeno per il momento, Robert Louis Stevenson, ma rimaniamo nella Londra ottocentesca, anche se arriviamo quasi alle soglie del '900 con il nuovo volume prodotto dalla casa editrice romana. Il titolo, Prima con Delitto, fa capire immediatamente che l'avventura è ambientata in un contesto giallo-investigativo. Amici lettori, avete già tutti gli elementi per indovinare a quale autore e personaggio è ispirata l'opera usando le vostre capacità deduttive...

Celie a parte con il nuovo libro Watson (in nomen omen) entriamo prepotentemente nel mondo di Arthur Conan Doyle e Sherlock Holmes. Un progetto ambizioso, affidato a una penna d'eccellenza, quell'Alberto Orsini che in questa edizione di Lucca Comics & Games esordisce nel mondo della scrittura narrativa professionale con ben due titoli, sviluppati con due differenti case editrici, dopo gli ottimi trascorsi amatoriali (il suo librogame di Holly e Benji è stato premiato come migliore al gran premio dei lg LGL Award di Lucca 2018).

La storia è accattivante, costruita seguendo parametri classici, ma allo stesso tempo cercando di inserire elementi di modernità sia narrativi che strutturali. Nel libro non vestiremo i panni di Holmes, ma, ripercorrendo l'escamotage tipico della storica collana Sherlock Holmes Solo Mysteries di Milt Creighton e Gerald Lientz (tradotta in Italia come Sherlock Holmes dalla EL negli anni '90, periodo in cui furono proposti otto dei nove volumi complessivi) impersoneremo una figura del suo entourage dotata di spiccate doti investigative, ma non infallibile come il re degli investigatori. Nello specifico le nostre vesti saranno muliebri: quelle di Rebecca Grace Hurley, giovane e spigliata cugina del Dottor Watson, americana, venuta in Europa allo scopo di trovare i suoi parenti del vecchio continente e fare la turista. L'ultima tappa del suo viaggio è Londra e proprio in Inghilterra la sua avventura assume tinte gialle. Sul treno che la porta verso la capitale è stato commesso un crimine, ed è solo l'inizio di un caso che si rivelerà col trascorrere dei paragrafi sempre più intricato...

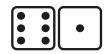
La nostra controparte è dotata di una buona attitudine all'investigazione, essendo assistente di psicologia forense alla George Washington University. Fin dal nome dell'eroina le citazioni della serie classica si sprecano: Becky infatti è la sorella di James Hurley, che investigò per conto del cugino (sempre il dottor Watson ovviamente) nel mitico primo volume della collana originale, Omicidio al Diogenes Club.

Le assonanze continuano anche in parte del sistema regolamentare: dall'opera primigenia è mutuato il sistema dei punteggi e dei lanci di dadi (con alcuni aggiustamenti per modernizzarlo: sono stati eliminati i malus alle caratteristiche nel caso non si scelga di assegnare nessun punto a una di queste e le stesse sono state ridotte a quattro), lo snello inventario e la struttura che determina l'avanzamento delle indagini tramite un sistema basato su indizi, decisioni e deduzioni (che condizionano, a seconda se sono stati trovati, prese o fatte, l'andamento del caso e degli eventi).

Sono stati sistemati alcuni difetti storici della serie: il registro di gioco è stato completamente rivisto e ampliato, è garantita un'interazione con Sherlock Holmes molto maggiore che in passato e l'intero apparato grafico, che ancora una volta è stato affidato a Pietro Rotelli (immagini interne) e Vincenzo Pratticò (copertina) è stato strutturato per essere molto più dinamico e moderno rispetto al passato, pur mantenendo sempre una stretta aderenza con le ambientazioni e il periodo in cui si svolge la vicenda (che è ambientata nel 1897 e molti degli eventi e dei luoghi visitati dai protagonisti seguono una rigorosa coerenza storica, con fatti realmente accaduti ed edifici effettivamente esistenti).

Il curatore della collana è sempre Francesco Di Lazzaro, che ha fin da subito creduto nell'idea editoriale di Orsini (sviluppata già qualche anno fa e mai effettivamente realizzata) e ne ha collaborato alla realizzazione nella convinzione che una riproposizione moderna dell'opera classica, con tutte le differenze del caso, rappresentasse una trovata vincente.

# //AGAZINE



Dopo questa lunga introduzione la cosa migliore da fare è far parlare i protagonisti; Alberto Orsini e Pietro Rotelli hanno accettato di farsi intervistare da noi, e dalla chiacchierata sono trapelate delle chicche davvero interessanti...

# **ALBERTO ORSINI**



Ciao Alberto, dopo tanti anni credo che questa sia la prima volta che calchi le pagine del Magazine. di cui sei stato uno degli ideatori ormai tre lustri fa, dall'altra parte della barricata, come protagonista del settore editoriale interattivo. Che effetto

Un po' straniante, vista anche la mia professione di giornalista nella vita extra-Lgl, di cui molti amici della community sono a conoscenza. Ma anche un effetto piacevole, perché ogni tanto trovarsi dall'altra

parte della barricata dà gusto, come anche essere un po' in vetrina e interrogarsi e rispondere su sé stessi. Non è la prima volta che mi succede di cambiare ruolo, negli anni, ma in guesti panni per me nuovi di autore "professionale", lo dico con un po' di umiltà e responsabilità, senz'altro sì e quindi sono contento. Quanto al Magazine, il suo successo anche ora che me ne occupo direttamente solo di rado mi scalda il cuore e conferma la bontà dell'intuizione quando andai a proporlo al creatore di Lgl e alla community. È passata un'era geologica ma siamo ancora qui, più in forma che mai, e questo conforta gli sforzi per la sopravvivenza fatti nel passato, quando il "magazzino", così insisteva a chiamarlo l'admin, era solo una misera pagina html.

# Ci racconti com'è nato il progetto Sherlock Holmes e come sei entrato a far parte della scuderia Watson?

È stato un "atto di fede" del curatore della collana, l'ineffabile Francesco "Prodo" Di Lazzaro, anima della community. Sapeva che il mio primo librogame letto fu "Watson sotto accusa", quarto della serie originale; sapeva che ogni tanto avevo fantasticato su riprendere e proseguire quella collana se non altro con una fan fiction per i "librinostri"; sapeva che mi sarei dedicato anima e corpo a un eventuale progetto professionale in materia. Mi ha proposto, così, durante le nostre irriferibili chiacchierate a tre con l'altro spirito quida di Lql, Aldo "Ald" Rovagnati, guesta collaborazione con un editore nuovo ma che aveva già un lusinghiero biglietto di presentazione come Jekyll & Hyde. Accanto all'entusiasmo di accettare, confesso che nutrivo qualche perplessità, soprattutto per la complessità di progettare e rendere credibile, avvincente e funzionante un'avventura del genere, e il dovere quanto meno di provare a essere all'altezza. Alla fine, soprattutto grazie al suo aiuto, le abbiamo superate e mi ritengo abbastanza soddisfatto del risultato. Era il mio esordio in solitaria e si è fidato di me, talvolta perfino più di me stesso, perciò mi sembra la migliore occasione per ringraziarlo pubblicamente.

# La struttura del libro sembra solida, e la trama è avvincente. Come ti è venuta l'idea di un personaggio femminile? Come hai deciso poi di sviluppare la storia?

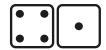
Come da mia pur recente tradizione librogamistica, ancor prima di scrivere una sola riga dell'avventura del treno e di quella del teatro, i due macro capitoli di "Prima con delitto", ho pianificato tutto. Per tutto intendo ogni singolo snodo di quella che sarebbe stata l'opera, in una sorta di grafo "ante litteram". Ho scoperto già con le mie prime opere amatoriali che sapere da subito dove andrò a parare è l'unico modo per farmi cominciare a scrivere tranquillo e lasciare. a quel punto sì, briglia sciolta alla fantasia. Quindi ho stilato (e fatto approvare) un soggetto di una paginetta, che si è poi tradotto in un flowchart, termine pomposo che esprime semplicemente una successione di snodi messa su carta: che cosa sarebbe successo, quali sfide ci sarebbero state, dove si sarebbero trovati (o meno) gli indizi e così via. Terminata quella fase, in verità complessa e sofferente, per me il più era fatto e consideravo il libro "già scritto", ignorando gli sfottò dei miei due amici a questa considerazione. Avrei presto scoperto che avevano ragione loro e che, scendendo dal diagramma di flusso al dettaglio, sarebbe stato inevitabilmente necessario aggiungere, sottrarre, rivedere, riorganizzare e riprogettare molti passaggi. Oltre a completare lo scheletro dell'avventura interattiva con orpelli letterari per renderla anche gustosa.

Il personaggio femminile è nato dall'idea, subito sposata con entusiasmo dal Di Lazzaro, di riproporre, sì, un'avventura molto in linea con quelle del passato, ma con una sfumatura innovativa. E questo, oltre a ritoccare il motore dell'avventura, poteva avvenire, a mio parere, solo risolvendo una serie di criticità palesate e prendendo in esame alcune opportunità ignorate dai volumi storici. Tra queste, per non farla troppo lunga, sicuramente c'era da inserire un protagonista fortemente caratterizzato e dalla spiccata personalità. Va bene il "solito" cugino di Watson, ma ci voleva qualcosa di più. Di qui pensare a una donna è stato naturale, oltretutto aggiungendo, così, un'ulteriore sfida per me: pensare e far agire la mia protagonista come una donna, per di più di fine Ottocento, per di più tendente all'emancipazione in un mondo maschilista, e non solo come un uomo con le "a" al posto delle "o". Conto anche in qualche lettura femminile per scoprire quanto ci sia andato vicino.

La storia aveva alcuni paletti, alcuni richiesti altri che mi sono autoimposto: un ambiente chiuso, ben presto diventati due, più azione, meno interrogatori senza fine, meno preponderanza schiacciante di Holmes, più varietà di situazioni, meno ricorso decisivo ai dadi, maggiore utilizzo dell'equipaggiamento. Una "chicca" è la presenza di due parti giocabili in alternativa, o l'una o l'altra, per aumentare la longevità del volume e consigliare una rilettura del percorso ignorato nella prima. Ho cercato di attenermi a tutto questo quadro di insieme, spero che i lettori possano dire che ci siamo (è un lavoro anche di squadra) riusciti!

## L'ispirazione presa dalla collana classica Sherlock Holmes Solo Mysteries è evidente. Ci racconti quali sono i punti in comune e quali le differenze tra la tua opera e i predecessori?

Non volevo discostarmi dalla serie originale che, come si sarà capito, ho nel cuore. Sicuramente il sistema di gioco la ricalca nelle sue coordinate principali, ma è stato necessario attualizzarlo e migliorarlo per non fare una mera operazione nostalgia e sfornare piuttosto un librogame moderno. Abbiamo, quindi, accorpato alcune delle caratteristiche e ridefinito i confini, rivisto l'influenza dei dadi che in alcuni dei sette volumi storici era così massiccia da essere



# librogame's Land



snervante, inserito prove diverse, sfruttando meccanismi del libro a bivi che nella serie "Solo Mysteries" erano solo talvolta e solo superficialmente sfruttati: enigmi con immagini, enigmi a scelta multipla, indovinelli, codici. Il grande punto di contatto è, a mio parere, il mood. Ce l'ho messa tutta, anche abbassando i toni della prosa, a cercare di ricreare l'atmosfera affascinante di quelle storie senza tempo di Lientz e Creighton, specie in due ambienti che più "canonici" non si poteva come un treno e un teatro. In questo devo dire che le illustrazioni di Pietro hanno dato una grossa mano, colmando un altro dei giganteschi punti deboli della saga degli anni Ottanta, che a seconda del volume ha immagini sciatte oppure fredde o perfino insignificanti. Le nostre, lasciatemi dire, sono eccezionali per dettagli e resa dell'atmosfera.

#### Molti pensano che un sistema basato su dadi e caratteristiche sia ormai obsoleto in campo librogame. Qual è la tua opinione in proposito?

Non sono d'accordo. Come al solito gli strumenti in sé non sono buoni né cattivi, tutto sta a saperli usare al meglio. I dadi sono l'esempio più calzante. Nei primi esperimenti ho provato a impostare delle investigazioni basate sui soli enigmi, resi anche più complicati di quelli che poi i lettori troveranno dentro "Prima con delitto". Niente dadi. Ma l'esito non mi piaceva. C'era la sfida, bene, ma mancava qualcosa, il testo era sguarnito di quella componente di imprevedibilità che, per quanto possa essere capace e intuitivo un investigatore pubblico o privato, influenza la buona o cattiva riuscita di un'indagine. Mancava, insomma, la sorte. E la sorte, per me, ci deve stare. Il valore aggiunto è inserire il suo intervento solo dopo aver compiuto scelte investigative buone o cattive. Messa così, se-

condo me, ci sta. Vedremo che cosa ne penseranno i lettori! Sulle caratteristiche il dibattito è aperto. Di recente ho rigiocato un librogame, Robin Hood, con un personaggio di una decina di variabili, alcune delle quali peraltro usate pochissimo. Un disastro per uno che, come me, in assoluto preferisce un librogame orientato sulla trama a uno orientato sulle meccaniche complesse da gioco di ruolo. Ciò premesso, un protagonista una qualche caratterizzazione la deve avere. Passare da 6 a 4 caratteristiche della nostra Becky ha permesso di eliminare ridondanze e sottoutilizzi, credo possa essere un buon compromesso per un'opera del 2019. Non escludo che si possa sintetizzare ulteriormente, magari scendendo a 3, e avere comunque un bel risultato, ma anche qui il grosso dell'esito starà al gusto personale di chi legge.

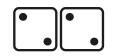
## Hai avuto la tentazione di far giocare il lettore nei panni di Sherlock Holmes? Come mai alla fine non l'hai fatto? Hai pensato anche tu come Creighton e Lientz che non ci fosse gusto nell'impersonare un investigatore infallibile?

Sostanzialmente sì, l'idea di giocare con Holmes almeno in qualche parte cameo ha fatto parte del brainstorming iniziale con il buon curatore, ma l'ho esclusa quasi subito. Mi ha confermato la bontà della scelta la rilettura massiccia dell'opera di Conan Doyle, che ho avviato prima, durante e dopo la scrittura, tuffandomi in romanzi e racconti del canone. La sola idea di sottoporre Holmes a una prova di osservazione o deduzione, lui che è per definizione infallibile in queste due materie, mi sembrava ridicola. E a quel punto, data la sua infallibilità ex cathedra, quale sarebbe stata la sfida per rendere interessante e interattivo il dipanarsi di una sua inchiesta? A guesta domanda non ho saputo rispondere. Devo dire, però, che non escluso che la cosa possa essere fatta in assoluto. Anzi, a freddo costituisce una prova d'autore davvero stuzzicante. Non dimentichiamo che perfino l'Holmes di Doyle ha perso tre o quattro volte, in una guarda caso beffato proprio da una donna, la mitica Irene Adler. La verità è che, essendo un'opera d'esordio in solitaria, per di più di dimensioni che mai avevo affrontato da solo, non mi sono sentito un autore maturo per affrontare questa sfida. Chissà, magari se in futuro avrò una nuova opportunità stavolta mi lancerò nell'impresa!

## Che idea ti sei fatto riguardo a questo grande rinascimento dei librogame? Quali ne sono state le cause? Secondo te durerà o è destinato ad asciugarsi presto?

Ci sono dei numeri innegabili, decine e decine di prodotti in uscita all'anno per più anni sono qualcosa di più di una "bolla". Ovviamente il cuore del problema sarà garantire la continuità, e in questo senso il fatto che i grandi editori o non si siano mai avvicinati, o siano scappati dopo i primi esperimenti magari poco incoraggianti, o meditino di farlo, non fa ben sperare. Ma confido fortemente nei cosiddetti "piccoli" editori, spesso più dediti, professionali e competenti dei singoli addetti alle dipendenze dei colossi. È un mercato strano con una varietà di offerta perfino sovrabbondante, che può confondere il lettore abituale e spiazzare del tutto quello occasionale. Manca un editore di riferimento capace di sistematizzare l'offerta e renderla fruibile e comprensibile in un gioco di loghi e colori come fu capace di fare la EL nella prima età d'oro, un'operazione che alla luce della bolgia di oggi acquisisce per me ulteriore valore. Ma oggi sono altri tempi e questa giungla creativa non è detto che sia un male, anzi: stimola l'inventiva e la competitività di autori ed editori. Credo che anche alla lunga non si arriverà a una nuova "morte" del settore come quella che c'era nel 2004, quando Lgl

# //AGAZINE



fu fondato, e nel 2006, quando in quattro sfigati incontrammo a Lucca un Joe Dever che si era appena ripreso dalla sua prima malattia e parlava di ricordi e di passato. Credo, però, che ci sarà una bella sfrondata ai vari progetti e per "selezione naturale" chi avrà scritto, disegnato e stampato meglio farà più strada di altri. Magari qualche piccolo editore diventerà medio, o grande, e riuscirà a tenere un'offerta valida e variegata diciamo nel medio periodo, nel quinquennio. Poi, dopo, chi lo sa: non sappiamo neanche che fine farà il libro in generale, dato per morto più volte da anni e tuttora sopravvissuto alle app e altre diavolerie digitali.

# Sappiamo che hai già altri progetti in pentola, uno in particolare. Ci sveli qualche anteprima? Ti rivedremo di nuovo nei panni dello scrittore "professionista" o tornerai di nuovo a deliziarci con fantastici prodotti amatoriali come Holly e

In verità ho un'opera amatoriale già a metà, mollata per Holmes (noblesse oblige) ma che voglio finire a tutti i costi. Non svelo nulla ma, indulgendo a un vecchio feticcio, ho ripreso e intendo concludere una serie storica, per la verità invisa alla quasi totalità degli appassionati, vedendo se riesco a renderla funzionale e godibile come il suo autore originale mai è riuscito a fare. E poi sì, prima o poi bisognerà andare a vedere che fine ha fatto Benji Price nei 2-3 anni in Germania che vengono saltati a pie' pari o quasi dalla narrazione di Yoichi Takahashi. Progetti professionali, infine, al momento non ne ho in piedi. Ma confesso che mi piacerebbe occuparmi di un altro investigatore appena più recente del buon Sherlock...

# PIETRO ROTELLI



Ciao Pietro grazie di essere qui con noi! Parlaci della tua passione per i librogame: è cominciata quando hai iniziato a lavorarci su, con Watson Edizioni, o li conoscevi già da prima?

Ciao a tutti. No, come ogni over quaranta che si rispetti che ha giocato a d&d, cthulhu e compagnia bella ho chiaramente comprato, letto e giocato a suo tempo molti librogame, anche se questi due che ho illustrato sono un po' diversi. Certo, non mi definisco né un esperto né un collezionista, ma mi ci sono divertito.

### So che collabori con Ivan Alemanno (il patron di Watson Edizioni) già da tempo. Come sei finito a lavorare alla collana Gamebook?

Per Watson ho fatto illustrazioni per alcuni libri. Gli ultimi sono stati due antologie (Folklore e Impero). Credo siano stati quelli il mio lasciapassare. Me lo ha semplicemente chiesto, e io ho accettato molto volentieri. Da bimbo non avrei immaginato di illustrarne uno. Figurati due...

Hai illustrato prima Jekyll e Hyde poi Prima con Delitto. Am-

#### bientazione simile, Inghilterra vittoriana, ma stile diverso. In quale dei due libri ti sei trovato meglio? Quali sono le differenze e quali i punti in comune delle due opere dal punto di vista grafico?

Non ce n'è uno in cui mi sono trovato meglio, in realtà. Ci sono differenze dettate dal team creativo, per cui ognuno ha un proprio bagaglio e una propria sensibilità e sicuramente gli scrittori si sono fatti delle immagini in testa che io da illustratore, pur mettendoci molto del mio, cerco di non tradire. Devo dire che ho trovato tutta gente disponibilissima, con cui è un piacere lavorare. Le differenze sono chiaramente nel team creativo e nei suoi riferimenti quindi e nel "clima" che si deve respirare nella storia, nel modo di rappresentarlo visivamente. In comune c'è come hai detto te l'epoca, il costume e tutto sommato anche il fatto che essendo una collana si cerca di dargli un taglio riconducibile generale.

#### Hai dovuto disegnare addirittura Sherlock Holmes, un grande onore! Ci racconti come lo hai approcciato e come lo hai personalizzato?

Di solito il mio approccio è di tipo "incosciente": sono irriverente verso le icone. Però faccio il grafico, e so che soprattutto in un contesto come quello del librogame dove l'attenzione serve ad altro, i personaggi devono essere immediatamente riconoscibili. Quindi è ovvia l'iconografia classica, così uno può riconoscere il personaggio al volo perché di fatto lo ha già in testa, fa già parte del suo immaginario ancor prima di partire, appena guarda la copertina e può concentrarsi quindi sulla storia.

#### La tavola che ti piace di più tra quelle che hai fatto per Prima con Delitto?

Credo sia anche la prima che ho fatto: la carrozza coi passeggeri visti da davanti.

#### Sappiamo che oltre che autore sei anche scrittore. Ci parli un po' della tua produzione? Ti vedremo anche come autore di libri-gioco prima o poi?

Eh, la creatività è una brutta malattia che cerca sfogo in vari modi... Si, scrivo anche e per ora ho prodotto un romanzo breve intitolato "Notturno" pubblicato da Lettere Animate e un secondo "Caligonauti" che è in fase di valutazione presso un editore. Scrivo, di fatto, favole fantasy. Sto sviluppando alcuni "serial" che pubblico online (Detective Newton, sci-fi, su Valis e I Predatori del Tombino Maledetto che pubblico sul mio sito) e alcuni racconti (uno degli ultimi che si intitola "l'esca" è un aggeggio tra l'horror e lo sci-fi ed è pubblicato si Lost Tales Andromeda 3 di Letterelettriche). A me piacerebbe molto scrivere un libro gioco, ma forse non sono ancora pronto per la mole di lavoro che questo comporta. Quindi mi limito a dare il mio contributo come illustratore. Ho in programma di allenarmi su cose tipo i fogli game. Più in la si vedrà.

# Progetti per il domani? La collana Gamebook andrà avanti per almeno altri due volumi, tu sarai sempre ai pennelli? Ci sono altri lavori "interattivi" nel tuo futuro?

Se continuerò a illustrarli non dipende certo da me, almeno: non solo. Dipende dal fatto che editore e autori siano soddisfatti e che soprattutto piaccia (la parte illustrata nello specifico) al pubblico, che poi è la cosa più importante. Se dipendesse solo da me sì. Al momento nessun altro lavoro interattivo, ma mi piacerebbe fare qualche illustrazione per un gioco di ruolo. lo lo dico... hai visto mai... 💷



Si chiude il progetto The Necronomicon Gamebook con un secondo e conclusivo volume ricco di innovazioni

# SULLE TRACCE DEL GRANDE VISIONARIO

di Francesco Di Lazzaro

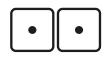


n anno fa irrompeva *The Necronomicon Gamebook - Dagon,* libro ideato da Valentino Sergi su testi del grande H. P. Lovecraft. Un racconto claustrofobico in grado di riproporre perfettamente le atmosfere del gigante di Providence, supportato da un riscontro di vendita eccezionale (la prima edizione di 3000 copie è esaurita tra fiere, crowdfunding e altri canali di diffusione... ed è già in ristampa).

Grazie anche all'ottimo comparto grafico (Alberto Dal Lago e Jacopo Schiavo ai pennelli, il primo autore, tra le altre cose, delle copertine di molti dei gamebook targati Vincent Books a cominciare da Lupo Solitario, il secondo, ottimo interprete del genere capace di trasmettere vera inquietudine con i suoi disegni) il volume si è diffuso in virtù di alcune caratteristiche vincenti: un prezzo contenuto, una struttura accattivante, ma semplice, una copertina in grado di catturare l'attenzione e l'ottima attività di propagazione dell'autore e di Officina Meningi, studio di comunicazione di cui Valentino è l'autentico deus ex machina.

Chi ha letto l'opera poi ha potuto apprezzare anche la bravura di Sergi nel fare da "tessitore". Il nostro infatti ha unito con abilità parti intere dei testi lovecraftiani e li ha declinati con bravura anche quando si è trattato di aggiungere gli elementi necessari per trasformare una serie di racconti "classici" in veri e propri gamebook. Nonostante l'indubbio valore di fondo il libro aveva lasciato un briciolo di perplessità in qualche appassionato, soprattutto per la brevità (la storia si concludeva sul più bello lasciando la voglia di saperne di più), dovuta al fatto che inizialmente Dagon doveva far parte di una trilogia di opere, a cui doveva fare da preludio. I racconti così sviluppati avrebbero dovuto comporre il Necronomicon Gamebook. Il progetto però è cambiato in corso d'opera e Dagon si è trasformato nel primo di due capitoli. Il secondo, di cui parliamo più nel dettaglio oggi, è uscito all'inizio di Ottobre (presentato in anteprima assoluta a Romics, poi alla fiera di San Donà, infine a Lucca Comics & Games 2019 dove approderà nei prossimi giorni) è stato chiamato Carcosa e si presenta come opera decisamente più completa e matura rispetto al predecessore.

Il team vincente alla base del progetto non è cambiato: Alberto Dal



Lago e Jacopo Schiavo continuano a solleticare le nostre pupille con la loro abilità grafica, mentre Valentino Sergi non ha lasciato il "posto di comando" e il ruolo di autore e compositore. Quest'anno i mostri sacri con cui si misura sono addirittura aumentati: a Howard Philip si sono aggiunte altri due totem del genere letterario, Ambrose Bierce e Robert W. Chambers. Partendo dai loro testi Sergi ha preparato un manicaretto che si preannuncia veramente gustoso, se è vero che, curiosando tra le pagine del sito ufficiale, si possono cogliere informazioni interessanti. Il volume sarà infatti più grande del predecessore, con un maggior numero di tavole, e soprattutto con un nuovo approccio di gioco che prende ispirazione direttamente dal Venture System, il sistema ludico specifico per librogame inventato da Umberto Pignatelli e Mauro Longo, che è già stato impiegato con ottimi risultati in diversi volumi di genere pubblicati da GG Studio (casa editrice ora nota come Space Orange 42) e che ha la particolarità di non richiedere l'impiego di dadi.

Già l'inquietante copertina che potete vedere sul nostro periodico predispone per il meglio: a questo si aggiungono ulteriori chicche, come la possibilità di acquistare una versione in pelle del Necronomicon Gamebook contenente sia il primo che il secondo capitolo e dall'aspetto decisamente coreografico.

Il nuovo volume, nel caso siate già in possesso del precedente, sarà acquistabile anche singolarmente a prezzo contenuto (10 euro), mentre se siete interessanti ad accaparrarvi la versione extralusso, per veri intenditori, ci sarò da investire qualcosa di più (per la sovraccoperta in "pelle umana" che raccoglie i due tomi in edizione cartonata si parla di 50 euro).

Per saperne di più abbiamo chiesto a Valentino di concederci una rapida intervista e il nostro, con la sua consueta cortesia e disponibilità, ha accettato.

# Iniziamo da 0 e veniamo incontro ai meno esperti: ci spieghi da dove viene il titolo Carcosa?

È la città immaginaria descritta da Ambrose Bierce in Un cittadino di Carcosa, racconto fantastico del 1886 che racconta di un uomo che vaga tra le lapidi di un inquietante cimitero eroso dal tempo sino alla rovina. Parliamo di poche, ma potentissime pagine che hanno ispirato Chambers e Lovecraft al punto da inserirla nelle proprie opere. Era inevitabile che questo trait d'union diventasse un elemento fondamentale di The Necronomicon Gamebook, trasformandosi nelle Terre del Sogno, la sezione del librogame dedicata agli incubi del personaggio protagonista, insieme a Ciò che porta la luna, poema onirico del maestro di Providence. E poi, come Dagon, è perfetto sia in Italiano che in inglese!

# La copertina è veramente inquietante e ha anche un taglio in un certo senso più moderno rispetto alla prima e alle illustrazioni che di solito ispirano le opere di Lovecraft. Il libro avrà uno stile diverso, più vario?

Carcosa è un'opera decisamente più complessa dal punto di vista stilistico, avendo dovuto intrecciare e adattare tre stili di narrazione diversi di tre giganti della letteratura fantastica. Con Dagon avevo compiuto un esperimento estremamente filologico, cercando di restare il più fedele possibile allo stile di Lovecraft, utilizzando quasi ogni virgola dei racconti selezionati per l'opera (Dagon, Il Rituale e Il Segugio) e limitando la presenza di passaggi creati ex novo, così da permettere la massima immersività nella reale scrittura del maestro. Carcosa, al contrario, mi ha richiesto molta più elaborazione, permettendomi di intrecciare interi immaginari... e così è nato Il Re Giallo Nyarlathotep, uno dei villain più angoscianti (e impegnativi)



da affrontare nella storia dei librigioco.

I due illustratori, consapevoli di questo cambio di stile, si sono impegnati per creare qualcosa di diverso, Alberto Dal Lago ha evoluto ancora di più il proprio segno, regalandoci delle immagini pazzesche, cupe e angosciose, che materializzano in modo incredibile le visioni dei talenti che hanno ispirato l'opera. Jacopo Schiavo, dal canto suo, ha firmato la sua prima copertina. Ed è andato alla grande.

# Come hai fatto a combinare tra loro opere di tre maestri dell'horror così diversi tra loro come il visionario di Providence, Bierce e Chambers?

Incoscienza, pura incoscienza, ovviamente... non bastava un autore complesso, a volte spigoloso nello stile, ma con un immaginario spaventosamente evocativo. Dovevo aggiungerne altri due parimenti vasti e inquieti. Ma c'è un motivo alla base di questa follia creativa: non volevo creare una fotocopia del progetto precedente, ma dare ai lettori qualcosa di più, di nuovo, e concedermi un'altra sfida; è dai tempi dell'Università che studio e analizzo le forme e le tecniche dell'adattamento e l'insidia di appiattire gli stili originali quando si attinge da testi di autori diversi è quasi inevitabile. Quasi, sottolineo, ed è in questo margine di possibilità che s'inserisce



# librogame's Land



l'immaginario condiviso di The Necronomicon Gamebook - Carcosa, fatto di citazioni reciproche e riferimenti intertestuali che mi hanno permesso di intrecciare in modo fedele e coerente tre universi letterari. E sarebbe stato comunque impossibile all'interno di un racconto lineare, perché a un certo punto sarei stato costretto a lasciar prevalere una voce tra le altre, mentre nel racconto a bivi è possibile dare maggiore e concreta equità a tutti gli autori.

# Su Facebook hai detto che il libro sarà più lungo, più ludico e con più disegni del predecessore. Puoi entrare di più nel dettaglio e dirci quali sono le novità?

Oltre a una quantità maggiore di capitoli e illustrazioni, era necessario offrire ai lettori nuove sfide per il loro ritorno a Kingsport, ma senza cambiare il regolamento del primo volume. Per questo motivo ho inserito due serie di elementi che richiedono necessariamente un'esplorazione approfondita del libro e capacità di decifrazione; in assenza di indizi svelati (nel caso di una lettura "dritta al punto"), al lettore è richiesto di risolvere un complesso calcolo enigmatico e... no, non posso davvero dirvi altro, se non che la scelta della dotazione iniziale è determinante per l'approccio ai vari percorsi, rendendo il denaro una risorsa reale.

#### Ti sembra di essere cresciuto come autore tra il primo e il secondo volume? Carcosa è migliore di Dagon?

Tutti i progetti che ho scritto nel mio percorso creativo nascono sempre con un obiettivo più alto del precedente. Verrebbe normale mettere poi tutto in prospettiva, ma non sono uno di quegli autori che rinnega il passato o non si rilegge... Ho riletto molto Dagon e in occasione della ristampa ho revisionato alcune parti proprio per legare meglio il filo narrativo al nuovo volume. Il primo Necronomicon Gamebook è un'opera che aveva dei paletti ben precisi, che mi sono imposto per rispettare la scrittura di un talento inarrivabile così da regalare un'esperienza di gioco "fedele all'originale", nel secondo ho usato un approccio necessariamente diverso, dovendo operare su più stili.

Il primo è certamente più breve, pur offrendo una molteplicità di

finali, ma ho scoperto che questo lo rende perfetto per le serate con gli amici, essendo immediato come regolamento ed estremamente visivo ed evocativo. Il secondo alza l'asticella della complessità e di certo richiede più tempo al lettore nella scelta dei percorsi e nella risoluzione degli enigmi. Entrambi, comunque, fanno parte di un'unica opera, come primo e secondo atto.

# Dagon è stato uno dei libri italiani di genere più venduti. Come ti spieghi un successo così grande, che va al di là di considerazioni sulla mera qualità dell'opera, peraltro elevata?

L'opera ha fatto il suo, grazie allo splendido comparto artistico, alla potenza della materia lovecraftiana e al crescente passaparola dei lettori e dei critici che hanno apprezzato il libro, ma la verità è che dietro all'operazione c'è un importante investimento e una campagna stampa/marketing/crowdfunding che poche realtà editoriali fanno in Italia. Ho impiegato tutta la mia esperienza di 15 anni passati dietro le scrivanie delle case editrici nei ruoli più disparati per ottenere questo risultato. Nulla, o molto poco, è lasciato al caso.

# Hai detto più volte che il progetto Necronomicon Gamebook si chiude con Carcosa. Ma scommetto che non è finita l'esperienza di Valentino Sergi come autore interattivo. Che programmi hai per il futuro?

Come hai detto in apertura, avevo presentato inizialmente il progetto come una trilogia quand'era ancora in fase seminale, per poi capire che non volevo ripetermi. Carcosa mi ha permesso di sperimentare qualcosa di mai visto prima, ma solo perché la materia d'origine si prestava e la tecnica del librogame mi permetteva di rispettare e dare valore a ogni autore. Adesso sto preparando la campagna promozionale di un gioco da tavolo, Kafka's Labyrinth, un astratto simmetrico da 2 a 4 giocatori ispirato alle Metamorfosi a cui sto lavorando da un paio di anni. Poi mi aspetta un romanzo importante per i temi e l'impegno che mi richiederà, ma nel mezzo mi piacerebbe un'altra incursione nei librogame, il concorso dei Corti di LGL sembra interessante!

# A Lucca usciranno più di 20 librogame. Ormai anche i più scettici devono ammettere che il rinascimento del genere è realtà. Che ne pensi dei nuovi volumi in circolazione? La maggior parte sono Italiani, è uno stimolo potersi confrontare con tanti "colleghi" scrittori?

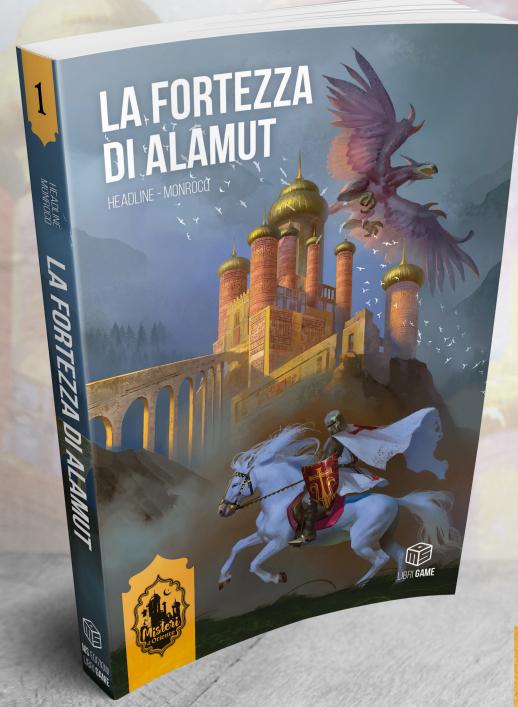
Dalla scorsa Lucca mi sono svenato per stare dietro a tutte le novità e devo ammettere che la new wave italiana conta dei talenti di altissimo livello nel genere. Non parliamo di scrittori "prestati" al genere, o autori "di genere", ma di scrittori e autori di gioco consapevoli dei loro strumenti e in grado di innovarli. Non solo, ho già avuto occasione di ringraziare pubblicamente Mauro Longo e Marco Zamanni, due dei protagonisti assoluti di questo rinascimento, per aver letto e criticato in modo tecnico il mio lavoro, apprezzando in loro, così come in tanti altri autori, la disponibilità e la voglia di creare comunità. Ma è proprio da questa comunità che è ricominciato tutto, perché senza la costante presenza del forum e di un riferimento come LGL non credo che staremmo qua a parlarne.

#### Vuoi aggiungere qualcosa, rispondere a una domanda che non ti abbiamo fatto?

Sì, Carcosa sarà disponibile in tiratura limitata nelle fiere di ottobre, ma il pubblico a casa potrà trovarlo su Kickstarter dal 15 ottobre fino a metà novembre. Per seguire gli aggiornamenti della campagna basta cliccare su www.facebook.com/officinameningi/

# IL PRETE GIANNI È TORNATO!

Il primo volume della storica collana in uscita a Lucca C&G.





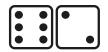
www.msedizioni.it

Lucca Comics&Games - Padiglione CAR319









Ardito esperimento per giocare da soli o in coppia, collaborando o sfidando il compagno lettore

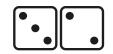
# **ACHERON BOOKS NON** LASCIA MA RADDOPPIA!

a cura della Redazione



a milanese Acheron Books è davvero una delle ultimissime arrivate tra le case editrici che pubblicano librogame in Italia, eppure in pochi mesi ha già inanellato quattro titoli sicuramente non comuni, che meritano tutti una particolare attenzione. Dopo essere partiti con un librogame di sviluppo medio-breve, ad opera del (solito) ben noto Mauro Longo e ambientato nel suo continuum ucronico dedicato ai morti viventi, Vivi e lascia risorgere, e aver duplicato l'offerta con l'interessante Gremlins ad alta quota della dotatissima e versatile Mala Spina (scrittrice, illustratrice, impaginatrice e grafica!), vero e proprio romanzo interattivo di forte approccio letterario, a Lucca Comics & Games 2019 Acheron continua a raddoppiare con due librogame collegati – firmati dal già noto Andrea Tupac Mollica e inseriti nel mondo "Spaghetti Fantasy" di Zappa e Spada.

Ma andiamo con ordine. La novità doppia di questa fiera targata Acheron Books si chiama Stregoneria Rusticana! - con il punto esclamativo a ricordare la classica Sorcery! - ed è una coppia di librogame di genere fantasy "all'italiana": due libri distinti che possono essere letti e giocati singolarmente, come semplici versioni alternative di una stessa avventura vissuta attraverso due personaggi diversi, oppure affrontati "in coppia", leggendo e giocando assieme a un amico, a un partner amante del genere o in famiglia. I due libri sono poi nello specifico distinti con i titoli Scaramante e Duellante (stand Acheron Books Padiglione Games CAR 529, prezzo 13 euro l'uno) e questi due specifici personaggi – rispettivamente una specie di fattucchiere e uno spadaccino – diverranno gli avatar del giocatore nella lettura del relativo libro. Segnaliamo subito un elemento di stile molto particolare: proprio per incentivare il gioco di coppia e aumentare la possibilità di immedesimarsi nei due personaggi anche da parte di ragazze e lettrici di ogni età, i due protagonisti non sono connotati nel genere, e tutti i passaggi del libro, le frasi, i testi e le parti regolistiche sono declinate in una lingua neutra adeguata a questo espediente. In altre parole, non troveremo mai alcun riferimento scritto, neppure nei termini e negli aggettivi utilizzati, al fatto che i protagonisti della storia, o gli stessi giocatori, siano maschi o femmine, un espediente questo che è



stato già apprezzato in anteprima da linguisti e osservatori interessati a tematiche di genere.

A parte questo, ciascun libro suggerisce due livelli di difficoltà possibili, in modo da poter bilanciare tra loro giocatori più o meno esperti, aspirando così davvero a un gradimento e a una versatilità universali.

Andando oltre i dettagli tecnici, di cosa stiamo parlando? Stregoneria Rusticana! è la storia di una vendetta da parte di uno o due giustizieri "solitari" (sic) per la morte di Laurice, giovane guaritrice collegata in vario modo ai due personaggi. La bella e buona Laurice è morta tra le grinfie del Despota di Zagara, in una versione fantastica della Sicilia medievale e dei suoi tiranni. Il malvagio Despota l'aveva irretita con un trucco – e poi imprigionata e uccisa

☐ Veneficio

☐ Guarigione

Mavaria

Premonizion

Malocchio Malocchio

RESISTENZA

NOTE:

- nel proprio castello, "il Cassero" (che riprende il nome della fortezza di Palermo), dove da decenni egli cova le sue arti oscure e alleva mostruosi ibridi animali chiamati Ircocervi, che rivende poi al miglior offerente. I due vendicatori entreranno dunque nel Cassero all'alba, da due vie diverse, ed entro il tramonto di una lunghissima giornata di esplorazioni, indagini, combattimenti, perlustrazioni e sotterfugi, tenteranno di raggiungere gli alloggi del Despota e di affrontarlo una volta per tutte.

Nella vicenda non mancano di certo sorprese e colpi di scena, ma la cosa più interessante della coppia di libri è il sistema di gioco, che ricorda volutamente precedenti come Faccia a Faccia e Partita a Quattro. Il meccanismo elaborato da Andrea Mollica permette infatti di giocare in due "a turni", spo-

standosi ed esplorando le varie locazioni del Cassero grazie a una mappa e a un sistema di note, che tiene anche conto di quando un determinato luogo è già stata saccheggiato dall'altro personaggio. Duellante e Scaramante hanno a disposizione, oltre ad alcuni spazi per l'Equipaggiamento, alle Note e alla Resistenza, rispettivamente Mosse di scherma e Scaramanzie da usare durante il gioco. Alla creazione del personaggio, i giocatori possono infatti scegliere 3 abilità su 5 del relativo tipo, per poi cercare di mettersi – durante l'avventura - nelle condizioni di usare al meglio le proprie capacità. Accanto a duelli all'arma bianca, stregonerie, malefici, mostri orrendi, passaggi segreti, intrecci tra i due personaggi, scambi di libro, indovinelli e false piste, il giocatore più esperto si entusiasmerà sicuramente per il modo in cui sono gestite l'interazione dei due lettori e le modalità Sfida o Alleanza, che pare abbiano fatto venire il mal di testa al povero Mollica.

Ultima nota sull'ambientazione: Stregoneria Rusticana! non è un'opera del tutto indipendente ma fa parte del progetto Zappa e Spada di Acheron Books, che finora ha dato vita anche a due antologie di successo pubblicate dalla casa editrice. Il mondo di Zappa e Spada è uno "spaghetti fantasy" tutto da approfondire, una versione fantastica dell'Italia medievale che ricorda per certi versi Kata Kumbas, L'Armata Brancaleone e altri classici del fantasy all'italia-



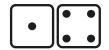
na. Le due antologie pubblicate hanno creato una sorta di immaginario condiviso tra gli autori, fatto di petecchioni, Guli, Santi dai nomi buffi e malebe-

stie, che ritroveremo anche nei due librogame. In questi ultimi, così come nei racconti delle antologie, il fantastico spesso si stempera nella parodia, la tragedia nella farsa, l'italiano nel dialetto, in un connubio davvero gustosissimo!

Per concludere, presi insieme, Stregoneria Rusticana! Duellante e Stregoneria Rusticana! Scaramante rappresentano un nuovo gradito ritorno nel mondo del librogame: quello dei titoli da leggere e affrontare sfidandosi con un altro giocatore. C'è anche da dire che le serie del passato che sviluppavano questo tipo di gameplay erano molto poche, a causa della grande difficoltà dei meccanismi di gioco, e che questo è il primissimo tentativo italiano del genere: nuovamente lode ad Andrea Mollica per il suo sforzo sovrumano!

È infine interessante notare come la linea dei librogame di Acheron Books continui a distinguersi particolarmente, oltre che per la forte componente narrativa di tutti i titoli proposti (non per niente si parla di una casa editrice eminentemente di narrativa fantastica a forte connotazione italiana nei temi e nelle atmosfere), anche per il continuo sperimentalismo, visto che le prime quattro pubblicazioni della collana sono fortemente differenti tra loro per stile, struttura e gameplay.

Tutte caratteristiche su cui confidiamo anche per le prossime uscite, già previste per Modena Play 2020! 💷





Lambda House esordisce nel mondo dei librogame con un'avventura contemporanea adatta a giovani e adulti

# IL GIOVANE GIORNALISTA INTERATTIVO

a cura della **Redazione** 

rrompe Lambda House, una nuova casa editrice che si occupa di narrativa di genere e manualistica guidata da Giordana Gradara, nome noto a chiunque frequenti l'ambiente perché da anni editrice di successo con la sua Plesio, e Angelo Berti.

La nuova etichetta nasce con l'obiettivo di differenziare il lavoro di Plesio, orientato esclusivamente al fantastico, e proporlo a una diversa fascia di pubblico interessata all'avventura e alle altre sfumature della narrativa di genere. In un contesto simile non poteva mancare certamente un libro-gioco, genere con cui la Gradara si era già confrontata in passato. Nel 2016 infatti un giovanissimo Emanuele Maia (appena 18enne al momento dell'uscita del volume) si lanciò nella scrittura di Venus: a new dawn, libro-gioco a tema fantascientifico ricco di buone idee e contraddistinto anche da qualche ingenuità, legata sicuramente alla scarsa esperienza dell'autore che comunque mise in luce ottime qualità narrative.

Dopo tre anni abbondanti la vulcanica Giordana ci riprova e stavolta cambia decisamente approccio, se è vero che per il nuovo lavoro interattivo si affida a due esperti del settore: Alberto Orsini, all'esordio come autore professionista di librogame, ma con già alle spalle delle produzioni amatoriali di grande impatto (il suo librogame su Holly e Benji è stato premiato a Lucca 2018 come migliore opera non commerciale) e apprezzato giornalista, nonché Francesco Di Lazzaro, fondatore e admin di Librogame's Land e al suo terzo titolo in ambito professionale, dopo i due volumi della saga Hellas Heroes realizzati per Librarsi Edizioni. I due hanno collaborato insieme alla stesura del libro che nasce quindi come frutto di un lavoro a quattro mani.

A completare il lotto una valente disegnatrice: Mala Spina, che ha al suo attivo, da scrittrice, l'ottimo romanzo interattivo Gremlins ad Alta Quota pubblicato con Acheron Books e presentato all'ultima edizione di Modena Play, nonché diversi lavori soprattutto in ambito fantasy e fantastico.

La nuova opera si intitolerà Fresco di Stampa e si presenta come primo capitolo della collana Young Journalist, e racconta le avventure di un giovane giornalista, Marco Goretti, alle prese con una grande aspirazione: diventare la penna più importante del suo giornale, La Cronaca. Tra appalti poco puliti e partite truccate, rapine a mano armata e giovani colleghe irresistibili riuscirà Marco a realizzare il suo sogno?

Il volume ha un taglio semplice e un regolamento snello, pensato per avvicinare al genere un pubblico di giovani lettori, ma intrigante anche per i più esperti. Il lettore affronterà un'indagine giornalistica e dovrà raccogliere dei Fatti. Alla fine il direttore del giornale gli chiederà di metterli insieme scegliendo l'ordine, tenendo conto che il cuore dell'articolo garantirà una valutazione più alta, se l'argomento è centrato, delle altre parti.

Fatto questo sarà necessario misurarsi con una tabella di punteggio: l'obiettivo è fare un articolo talmente buono da meritare la prima pagina. Riuscendoci si chiuderà il caso giornalistico nel miglior modo possibile e si potrà passare al successivo (ce ne sono tre in totale nel volumetto).

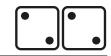
Se al contrario si otterrà un punteggio decente ma non eccelso, si riuscirà a pubblicare e sarà possibile comunque andare avanti, ma senza aver conquistato la prima pagina (la cosa ovviamente alla fine avrà un peso). In caso contrario sarà necessario ripartire da capo, o quantomeno ripetere l'indagine giornalistica in corso. Sono presenti anche dei punteggi e delle caratteristiche, e talvolta dovremo ricorrere ai dadi per capire se riusciremo o meno a superare una prova.

Il volume consta di 160 paragrafi, sarà dotato di sovra copertina e alette e costerà 10.90 euro. Sarà disponibile a Lucca Comics & Games direttamente allo stand di Lambda House. Per saperne di più abbiamo chiesto al valente editore Giordana Gradara e alla disegnatrice Mala Spina di lasciarsi intervistare da noi e raccontarci qualcosa di più su questo interessante progetto e sulle loro esperienze nel contesto interattivo.

# GIORDANA GRADARA

Ciao Giordana, grazie per aver accettato di lasciarti torturare ! Iniziamo dal principio: conosci i librogame? Sei stata una lettrice interattiva in passato?

# **JAGAZINE**





Conosco i librogame da tempo, sì. Ho la fortuna di essere nata negli anni '80 e così, da ragazzina, ho avuto la possibilità fare la conoscenza di questo tipo di narrativa prima che scomparisse per un decennio buono – e forse di più - dalle librerie. Certo, oggi stiamo assistendo a un suo agognato ritorno, ma la verità è che per anni in Italia siamo rimasti orfani di editori che ci si dedicassero e

le pubblicazioni in tal senso erano sporadiche e perlopiù indipendenti. A fronte di questa scarsa offerta, la me quindicenne aveva trovato un buon sostituto, le storie a bivio, che amavo e delle quali era abbastanza semplice trovare qualche volume tra le bancarelle dell'usato, mentre per i librogame veri e propri giocai esclusivamente i più famosi, quelli che potevano arrivare nella libreria di un piccolo paesino di provincia e a cui poteva accedere anche una ragazzina senza patente e senza la possibilità di fare acquisti online.

## Con Plesio hai già pubblicato 3 anni fa un volume interattivo, Venus: a new dawn di Emanuele Maia. Ci racconti come nacque il progetto e perché decidesti di puntar su un librogame?

Può sembrare strano, ma quando presi in mano Venus l'attenzione verso il mondo dei librogame non era alta come oggi. In me c'era sempre stata l'idea di poter aggiungere per Plesio una collana che ci si dedicasse, tuttavia non c'era materiale. I numeri parlavano chiaro, in un anno arrivavano in valutazione più o meno due o tre librigame al massimo e con questi numeri era difficile pensare a una selezione appropriata. In questo contesto, mi si presentò in stand al Salone Internazionale del Libro di Torino un giovanissimo autore che mi propose il suo manoscritto (attenzione, non seguite il suo esempio, portare manoscritti in fiera a un editore in genere è controproducente), a tutti gli effetti il primo librogame ben strutturato che mi fosse capitato in valutazione, così decisi di provare a lavorarci anche per vedere se davvero ci sarebbe stato il famoso ritorno a quel genere di cui si parlava, ma del quale nei fatti non si vedevano ancora gli effetti.

## Dopo tre anni senza volumi a bivi hai deciso di tornare al genere. Come è nata questa decisione e cosa ti ha convinto del progetto Young Journalist?

In generale cerco sempre di non pubblicare romanzi che si cannibalizzino tra loro, quindi pubblicare un secondo librogame a poca distanza dall'uscita di Venus per me sarebbe stato controproducente. Al contempo cercavo invece qualcosa con le stesse dinamiche, ma che si rivolgesse a un pubblico diverso (Venus è prettamente fantascientifico). Young Journalist mi ha affascinato perché vanta un'ambientazione reale, ma estremamente originale, che gli autori conoscono molto bene.

## Parlaci del libro: secondo te quali sono le sue potenzialità e cosa ti è piaciuto e divertito di più mentre lo leggevi/correggevi/esaminavi?

Le potenzialità sono tante. Innanzi tutto è un librogame adatto sia ai neofiti che ai lettori più esperti. Esplora un mondo, quello del

giornalismo, interessante ma sconosciuto ai più e chi gioca potrà trovare un buon mix tra avventura, indagine, enigmi e relazioni sociali/interpersonali da saper gestire.

## Qual è stata la principale differenza tra il lavoro che fai normalmente con i libri "classici" e quello che ti ha impegnata con questo librogame? È più difficile per un editore lavorare su un volume interattivo?

Per me personalmente sì, perché si tratta di un tipo di lavoro al quale non sono abituata. Però in realtà, nel caso specifico, i beta tester e gli autori mi hanno presentato un prodotto già particolarmente curato, quindi il lavoro è stato facile e divertente.

## Mala Spina si è occupata dei disegni: il suo tratto morbido e pulito è particolarmente adatto per un libro come questo. Ci racconti come è entrata a far parte del progetto?

Con Plesio abbiamo già avuto modo di lavorare con lei per la copertina di Alieni a Crema, di Lorenzo Sartori (tra l'altro presente anche lui a Lucca) e il suo stile ci sembrava adatto per il lavoro su questo progetto... ma ovviamente è stata scelta sia in base alla nostra esperienza, che ascoltando il parere degli autori in merito.

## Lambda punterà ancora sui librogame in futuro? Ci sono altri progetti in preparazione?

Personalmente ci lavorerò ancora. Anzi, entro Natale dovrei farne uscire un altro dedicato ai piccolissimi.

# **MALA SPINA**



# Ciao Mala Spina, grazie per essere qui con noi! Ci racconti prima di tutto quando hai fatto la conoscenza con i librogame e come ne sei diventata appassionata?

Negli anni '80, mentre rovistavo negli scaffali dell'unica libreria del paese, notai i primi librogame pubblicati in Italia e così, addirittura prima della classica scatola rossa di D&D, arrivò nelle mie mani Traversata infernale di Lupo Solitario.

Un po' mi convinse la trovata geniale di poter impersonare il protagonista ma soprattutto la copertina fu determinante nella scelta tra quel volumetto e altri titoli. Insomma: al guerriero in armatura ed elmo cornuto non si poteva resistere anche se tutto quello che ne è seguito è stato merito di quello strambo modo di leggere e cambiare la storia a ogni scelta.

Personalmente, una piccola parte del fascino dei librogame stava anche nel fatto che fossero una lettura proibita in casa mia, perché erano un libro e anche un gioco, per farla breve: una sciocchezza da perditempo. Puoi immaginare che, da ragazzini, leggerli di nascosto con il patema di essere scoperti aggiungeva un brivido in

Qualche anno fa, ho riesumato dalla cantina le mie vecchie copie di Lupo Solitario e le ho letto-giocate con mio figlio di nove anni che non era affatto un gran lettore. Forse il fatto di essere padrone di decidere buona parte della storia ha innescato quel qualcosa che lo ha fatto appassionare alla lettura e quindi... grazie Dever.



# librogame's Land

# Ultimamente i tuoi progetti in campo interattivo si sono moltiplicati: prima Gremlins ad Alta Quota, poi il manuale Scrivi la Tua avventura, ora questo... Sei diventata un'autrice importante nel settore! Ci hai preso gusto? Ti piace lavorare con i bivi?

"Importante" è una parola piuttosto azzardata e ottimista ma mi piacerebbe continuare a infilarmi in imprese del genere. A dire la verità ho sempre pensato che avrei iniziato con progetti più semplici, magari un libro a bivi illustrato per bambini (che ogni tanto ripesco dal cassetto) e invece è capitato di trasformare un breve racconto in un romanzo interattivo vero e proprio come Gremlins ad Alta quota e poi contribuire, anche se poco, a Scrivi la tua Avventura! che è un manuale a dir poco monumentale!

Ammetto di averci preso gusto e che la mia vecchia passione per la letteratura interattiva è definitivamente tornata a tormentarmi. Non tutti sanno che il mio primo

lavoro è stato come programmatrice e che sono stati molti i miei tentativi di fare un gioco testuale a bivi (si parla di epoche remote in cui ero molto più positiva).

# Tu sei disegnatrice, ma anche scrittrice: Gremlins ad Alta Quota lo hai realizzato da entrambe le prospettive. Ti viene più facile disegnare o scrivere? In che panni trovi meglio?

Sono attività che mi divertono in misura uguale, mentre scrivo visualizzo già quello che voglio disegnare e mi capita di portare avanti i disegni contemporaneamente agli scritti. Se avessi avuto la tempra del fumettista, probabilmente Gremlins ad Alta quota a quest'ora sarebbe stato un fumetto a bivi, ma non lo sono, e così uno scritto accompagnato da illustrazioni rimane un ibrido che mi si addice e che continua a divertirmi. Tra l'altro ho illustrato quasi tutti i libri che ho pubblicato, come il fantasy Altro Evo.

# Com'è stato disegnare Fresco di Stampa? Come ti sei trovata a lavorare con Alberto e Francesco?

Credo che si siano convinti di essere stati molto più rompiscatole di quel che sono stati in realtà. Anzi... Mi hanno fornito tutto quello che mi serviva, quindi le correzioni sono state minime e la cosa mi stupisce abbastanza visto che non sono abituata a disegnare epoche contemporanee. Il punto fondamentale è stato per prima cosa immaginare il protagonista Marco che avrebbe anche dovuto essere in copertina, sopra la finta prima pagina del giornale. Da una prima descrizione sommaria è venuto fori il bozzetto che poi è stato modificato in base alle indicazioni di Alberto e Francesco, soprattutto cercando di evitare il solito cliché del giornalista americano. Avevo disegnato gli interni per Gremlins ad Alta quota per sfizio personale e per divertimento, poi però sono piaciuti all'editore che li ha inseriti nel libro. L'occasione di lavorare con Lambda invece è stata una sorpresa perché in genere mi occupo di impaginazioni o copertine e mi capita molto di rado di fare disegni di ambientazione non fantastica in epoca attuale. Ho ripreso lo stile dei Gremlins, molto pulito e fumettistico e devo dire di essere soddisfatta del risultato ottenuto per Fresco di Stampa. Per la copertina gli autori avevano già



le idee chiare e ho dovuto solo realizzarne una che riprendesse il look di un quotidiano nazionale.

#### Hai letto il libro mentre lo illustravi? Che idea ti sei fatta?

Non ho letto tutto il libro, ma solo alcuni pezzi che riguardavano la situazione particolare che avrei dovuto disegnare. Dagli estratti però posso dire che il mondo attuale e metropolitano di Marco è intrigante e promette di essere un'avventura giornalistica con i fiocchi, specie considerando che Alberto è davvero un giornalista e questo dà tutto un altro valore a Fresco di Stampa.

In un libro interattivo un disegnatore spesso deve entrare nel testo, nel senso che le sue tavole possono nascondere indizi, indicazioni, enigmi. Ti piace questa commistione tra disegno ed evoluzione della storia? Pensi che sia più appagante per un illustratore?

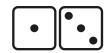
Sotto questo aspetto mi è piaciuto moltissi-

mo Kata Kumbas, la serie di Umberto Pignatelli disegnata da Francesca Baerald. L'unione tra storia e disegni è veramente stretta e intuitiva, questo rende la serie particolare e riconoscibile. L'illustrazione non è più solo decorativa ma diventa una parte integrante del librogame al pari dei testi. Qualche volta anche Lupo Solitario ha fatto una cosa del genere, per esempio mi è sempre rimasta impressa una tavola a tutta pagina di "Traversata Infernale" dove bisognava dedurre chi fosse il colpevole grazie ad un indizio rivelatore un poco nascosto nell'illustrazione. Dalla parte dell'illustratore è una sfida in più, con la consapevolezza che i disegni non saranno più guardati distrattamente ma osservati e studiati. Non ho provato a realizzare qualcosa di simile, ma mi sono ripromessa di farlo in un librogame futuro.

## Marco Goretti e Sara Sensini, la bella Giulietta e il rude Luigi: ti trovi sempre a illustrare/narrare liaison tormentate! I tuoi prossimi progetti interattivi parleranno di massicci barbari e mostri orripilanti? Scherzi a parte hai dei nuovi gamebook in pentola come scrittrice/disegnatrice?

Sì, a quanto pare le coppie sono un tema ricorrente dell'ultimo anno che mi perseguita sia nelle illustrazioni che nella scrittura! I casi sono due: o asseconderò quest'andazzo e finirò con lo scrivere un librogame romantico sul serio (magari su un barbaro che s'innamora di un mostro orripilante o viceversa); oppure avrà l'effetto opposto e tornerò a occuparmi di mostri normali e morti ammazzati male. A parte tutto, personalmente apprezzo sempre le storie di avventura con una sottotrama sentimentale. E poi insomma... non lo volete sapere come finirà tra Marco e Sara? Luigi e Giulietta combineranno qualcosa oltre a finire nei guai?

Al momento sto pianificando un secondo volume per Steam Romance e sono in quella fase da pazzi "alla Bandersnatch" in cui ti chiedi se riuscirai a tirare le fila di tutte le trame in sospeso e chi te lo ha fatto fare. Quindi forse Gremlins ad Alta quota avrà un seguito e si scopriranno i misteri rimasti in sospeso del primo volume. Oltretutto c'è da tenere a bada Mauro Longo che già scalpita per buttarsi (e buttarmi) in una nuova impresa. 💷



# TRA LG E GDR, LE ALTRE NOVITA DELLA FIERA

di Francesco Di Lazzaro

on si tratta di novità, ma vale la pena dare un'occhiata anche a Darkwing e Four Against Darkness. La serie fantasy Darkwing di Davide Cencini, sviluppata attraverso bari tipi di lavori (romanzi fantasy, racconti, fumetti e anche un librogame) non presenta novità interattive a Lucca Comics & Games 2019, ma sarà possibile ancora una volta reperire il gamebook realizzato dall'autore nel 2018, La Caccia. Non ci sarà un vero e proprio stand dedicato alla sua produzione, ma il materiale relativo alla saga sarà ospitato presso lo stand Manicomix, nel Padiglione Carducci. Potete recarvi lì per dare un'occhiata e acquistare il volume, di cui abbiamo parlato diffusamente nel Magazine dedicato a Lucca 2018. Four Against Darkness, il celebre gioco narrativo che è necessario affrontare in quattro e che idealmente si avvicina molto a un librogame, pur non essendolo esattamente, porta alla kermesse toscana una novità invece. Si tratta di Four Against Darkness: Contro L'Abisso, in cui i giocatori si avventureranno in dungeon ancora più profondi e pericolosi. Il supplemento per il popolare Four Against Darkness di Andrea Sfiligoi, portato in Italia da MS Edizioni in una traduzione curata da SKSGiochi, espande le abilità dei personaggi e presenta nuove regole e tabelle per i livelli avanzati

Questo è un libro fondamentale, anche perché alcuni futuri supplementi faranno riferimento alle nuove regole in esso contenute (abilità avanzate, peste nera, pazzia, vampirismo, licantropia, mercenari e artigiani). I livelli più profondi dei sotterranei non sono solo infestati da mostri pericolosi e cosparsi di trappole insidiose. Ci sono anche altri pericoli che attenteranno all'equilibrio mentale, fisico e spirituale degli avventurieri. La peste nera, un contagio reso inarrestabile dalla magia; la maledizione dei licantropi e dei vampiri, che creano loro simili attraverso il morso; e la follia, che erode la stabilità mentale di chi si perde nell'oscurità. Il tutto, come sempre, giocabile in solitario o cooperativo solo con libro, carta, matita e dadi. Per Contro L'Abisso servirà anche un dado a otto facce; futuri supplementi aggiungeranno pian piano al gioco tutti i dadi poliedrici. Attenzione per chi fosse



interessato all'acquisto: questo nuovo libro non permette di sviluppare un'avventura e giocare senza comprare anche una copia di Four Against Darkness - Edizione Italiana.

Lo trovate sempre nel padiglione Carducci, Stand MS Edizioni.







# Dario Leccacorvi a Lucca con il primo librogame moderno di fantascienza

# ARISTEA, "AUMENTIAMO LA DOMANDA"

di Alberto Orsini

perimentare, rafforzare modelli di business e soprattutto aumentare la domanda più che l'offerta: sono queste le tre ricette che Dario Leccacorvi, 41 anni, piemontese, scrittore prima, editore oggi con Aristea, suggerisce alla vigilia della manifestazione più importante per evitare che dopo il "Rinascimento" del librogame decantato si arrivi a una saturazione del mercato e a una nuova stagnazione. Antesignano e convinto sostenitore delle app-game, anche ora che la carta è tornata di moda, come anticipato a luglio da questo giornale Leccacorvi presenterà a Lucca Vesta Shutdown, opera prima professionale, di genere fantascientifico, del noto Gabriele "Udinazzi" Simionato, già conosciuto come autore di Librinostri. E proprio su quest'ultima collana, nata su Lgl come palestra di idee e talento quando gli inediti erano solo un miraggio, l'autore-editore invita a non mollare.

# La prima Lucca dopo il passaggio da autore a editore, un bel salto: quali le difficoltà maggiori e quali, invece, le peculiarità che hai apprezzato nel preparare la più importante fiera

Preparare una fiera (piccola o grande che sia) è, soprattutto, un esercizio mnemonico e organizzativo: devi ricordare tante cose, piccole e grandi, e trovare il tempo di farle, tutte. Riguardo alla mia "prima Lucca", mi sto comportando come in tutte le mie prime volte: esploro, mi guardo intorno, cerco di capire come funziona, con l'idea di fare sempre meglio da una volta all'altra. Detto ciò, il succo di una grande fiera è sempre lo stesso: tanto lavoro, tante aspettative, tanta emozione. Vediamo come andrà!

# Gabriele Simionato sforna quello che si può considerare il primo librogame di fantascienza di questa nuova era, non temete che possa essere troppo di nicchia?

In realtà non abbiamo timori, ci pare una scelta azzeccata e promettente; in questo ondata di rinnovato interesse per i librigame, la fantascienza è un genere ancora poco frequentato, pur avendo molti appassionati ed essendo abbastanza rappresentato a livello artistico e mediatico; non dimentichiamo, poi, che essa fa battere

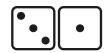
forte il cuore di molti gamer dotati di una buona disposizione per la lettura, che sono il target naturale di Aristea e di TEAsoft. E devo dire che le prime reazioni sono incoraggianti: l'attesa per questo librogame, e per la novità che rappresenterà nel panorama della letteratura interattiva, è palpabile.

#### Oltre alla tematica, quali sono gli elementi innovativi che potrebbero decretare il successo di "Vesta Shutdown"?

Da dove cominciare? L'autore ha fatto un lavoro eccellente, e devo dire che tutte le altre persone coinvolte nel progetto hanno rispettato alti standard, come avrete modo di vedere. Gabriele ha curato (direi quasi coccolato) un comparto narrativo di prim'ordine, coniugandolo con la solida preparazione ludica che tutti da tempo gli riconosciamo. In Vesta Shutdown, una lunga serie di interessanti, ponderate e soprattutto divertenti meccaniche di gioco si combinano con dialoghi e character design di livello; c'è molta conoscenza "accademica" della letteratura interattiva, mescolata al giusto grado di innovazione e calata in un contesto divertente ed emozionante. In particolare, penso che alcune sezioni faranno la gioia degli amanti delle avventure grafiche, e saranno di futura inspirazione per autori noti e aspiranti tali. Provare per credere.

#### Quali differenze e peculiarità avrà l'edizione app?

Tenendoci sotto certi aspetti nel solco di Fra Tenebra e Abisso e facendo tesoro delle esperienze passate, siamo riusciti a produrre due versioni davvero contigue e a ridurre guasi a zero gli scostamenti. Questo è da una parte merito pregresso del framework sviluppato da Diego Barbera, che insegue da vicino le dinamiche (e le necessità) dei librogame tradizionali; in parte è merito di Gabriele, che ha ben recepito i vincoli del progetto ed è riuscito non solo a non farsene inibire, ma addirittura ad avvantaggiarsene, piegandoli e modellandoli perché si incastrassero nel suo game design, esaltandolo. Da una ben ponderata progettazione è uscita, dunque, un'opera quasi bifronte, che è stato facile riversare in un'app come in un libro. Per questo dobbiamo un grazie particolare all'autore, che ha dimostrato una volta di più agilità mentale e immaginazione ludica.



#### L'opera si pone come una storia autoconclusiva. Eventuali seguel?

Non escludiamo a priori sequel o spin-off. In questa fase di incubazione, tuttavia, il nostro obiettivo è lanciare opere di genere diverso, sondandone target e potenzialità, mentre varare una serie per ogni genere che andremo a toccare di certo finirebbe per vincolare molto la nostra pianificazione editoriale che non contempla più di 3-4 titoli l'anno, almeno per i primi due anni. Ora preferiamo piuttosto esplorare nuove regioni e battere nuove strade.

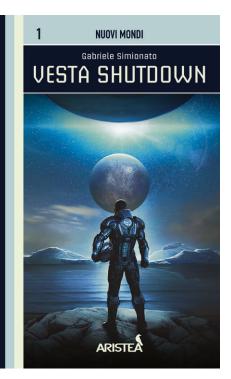
# Decine di librogame in uscita a Lucca, continui riferimenti a un "rinascimento", ma c'è rischio di saturazione del mercato? Come distinguersi?

Devo essere franco: secondo me il rischio di esagerare, tutti noi, c'è. La domanda di letteratura interattiva è cresciuta molto, ma non è infinita, come testimoniano le incursioni non del tutto soddisfacenti che editori medio-grandi hanno fatto nel campo. Il nu-

mero di pubblicazioni costringe, oggi, il nerbo degli appassionati a selezionare gli acquisiti, laddove fino a pochissimo tempo fa qualunque titolo veniva letteralmente sbranato dallo zoccolo duro, affamato da anni di carestia. Per evitare che l'eccesso di offerta saturi la domanda, un sistema però c'è: incrementare la domanda. Questo non è impossibile, ma viene da chiedersi quanti editori si siano posti davvero questo problema, e se sia davvero possibile incrementare la domanda agli stessi ritmi forsennati con cui si sta incrementando l'offerta. Ciò detto, io non ho ricette magiche per distinguermi e sopravvivere, quanto piuttosto una promessa. Aristea pubblica librogame perché è nata per pubblicare librogame; quindi continuerà a farlo, almeno finché io avrò bastanti risorse (innanzitutto mentali), e lo farà esplorando liberamente generi e temi e credendo nel prodotto più che nell'etichetta, perché è una casa editrice di appassionati che si rivolge ad appassionati, vecchi e nuovi.

# Simionato non è il solo autore che dai Librinostri approda all'editoria professionale: con voi scrivono anche Matteo Cresci e Andrea Mollica. Da fuori, quanto ha contato questa collana varata in una fase di encefalogramma piatto del settore come "palestra" di idee e di talento per approdare alla fase sfavillante di oggi?

Come ho già detto in altre occasioni, i Librinostri e, più in generale, Librogame's Land, sono stati un punto di svolta nel mio interesse per la letteratura interattiva; il mondo di passione che li anima è stato decisivo nel farmi riaccostare al genere. Non stupisce, poi, che, in un periodo di espansione dell'offerta, gli editori guardino alle persone che hanno coltivato per anni questo mondo, "arruolandole" come autori o curatori. Se posso permettermi uno spunto di dibattito, però, è importante che questo mondo si mantenga duttile e aperto alle contaminazioni e che non si richiuda in un'accademia,; in questo senso, in generale gli editori dovrebbero, secondo me, assumersi responsabilità di leadership, più che farsi condurre; ma questo è per me un problema che coinvolge l'editoria in generale. Spero che gli attuali orizzonti di espansione non indeboliscano i Librinostri, come potrebbe accadere; essi sono un luogo di forma-



zione, ma soprattutto un luogo libero, in cui possono vedere la luce progetti che avrebbero poche occasioni in ambito commerciale. Qui autori troppo acerbi o troppo audaci per affrontare la sfida editoriale possono crescere, ma anche trovare aiuto esperto, qualora trattino generi o tematiche troppo scomode o particolari. Insomma, non si può fare a meno di LGL!.

Quando nessun editore si sarebbe sognato di stampare librogame inediti o del passato si puntava forte al librogioco elettronico e alle app, ora che il mercato librario è tornato florido, questa dinamica si è un po' arrestata. Casualità o conseguenza? In quest'ultimo caso, un errore?

Parli dell'esperienza che abbiamo maturato come team TEAsoft, lavorando per le app di Fra Tenebra e Abisso, e sono lieto di parlarne, anche perché credo che si sottovaluti il ruolo che, in tempi recenti, quelle app hanno avuto nel far conoscere, o nel far ricor-

dare, la letteratura interattiva a un pubblico più vasto. I problemi insiti nel creare e nel lanciare librogame-app sono stati quelli tipici di ogni progetto pionieristico: mancava un po' tutto, dalle competenze specifiche a un target di riferimento affidabile, ma soprattutto mancavano modelli di business. Andrea Maria Antigone Barbera, Diego Barbera, Alessandro Alaia e io ci buttammo nell'impresa per passione, senza curarci degli aspetti commerciali; a posteriori, forse è stato un seme nel deserto, ma non siamo pentiti di una scelta, quella della totale gratuità, che fa sì che, quando in una qualunque fiera, anche le più piccine, esibiamo il nostro striscione, tante persone (le più insospettabili!) si fermano per fare due chiacchiere con noi e complimentarsi per la nostra epopea. Detto questo, per essere sostenibile, un progetto deve crescere ed evolvere; con le prossime applicazioni esploreremo quali siano i reali spazi economici per il formato elettronico (nella fattispecie sempre app per Android), accanto a quello cartaceo; e lo faremo anche a favore di chi vorrà cimentarsi dopo di noi ; questo infatti è il ruolo dei pionieri: ci piace e di cui ci assumiamo i rischi, perché la nostra benzina è la passione.

# Che cosa porterà il 2020 ad Aristea? E tu tornerai a prendere in mano la penna?

Mi diverto a ripetere che il 2020 sarà l'anno di Aristea; e lo penso davvero. Con la prossima Play di Modena avremo finito il "giro di rodaggio" e potremo dedicarci con maggiore esperienza e rinnovato slancio alle tre pubblicazioni al momento in programma per il 2020. Non è un mistero infatti che Matteo Cresci stia lavorando a un librogame ambientato nell'Antico Egitto né che Andrea Mollica ne stia scrivendo uno di genere cyberpunk, per un anno che ha una valenza particolare per il genere . La terza pubblicazione sarà il terzo episodio di Fra Tenebra e Abisso, e con questo arrivo all'ultima tua domanda: sì, tornerò a prendere la penna in mano. Ho legioni di idee per il nuovo episodio, e non vedo l'ora di sottoporle agli appassionati di LG e ai fan della nostra saga. Spero dunque che l'inverno sia propizio e che mi conceda tempo sufficiente per dedicarmi a questo impegno; entusiasmo e voglia non mancano!



# I precursori del "Rinascimento" in Toscana con un'offerta ampliata e sette volumi inediti

# RAVEN/VINCENT, GLI INEDITI DEL "LUPO" OGNI DUE ANNI

di **Alberto Orsini** 

gni due anni un inedito di Lupo Solitario, per concludere nel 2022 la saga tra ristampe e nuove uscite. Questa la roadmap svelata a Lgl Magazine da Francesco Mattioli, 46 anni, bolognese, noto come Zot su Lgl e a pieno titolo curatore delle ristampe della saga di Joe Dever curate da Vincent Books per Raven Distribution. Un'offerta, quella Vincent, ormai decollata da quando, con il pioniere Mauro Corradini, il brand ripropose l'edizione cartonata delle storie dei Kai, per molti data cardine dell'inizio del cosiddetto "Rinascimento".

Ora è caccia ai migliori inediti da rastrellare sul mercato, e come viene spiegato in questa ricca panoramica, a Lucca arriveranno ben sette pubblicazioni. Su queste spicca il gigantesco Il Cavaliere del Sole Nero, ma è solo la punta dell'iceberg, in una crescita che Mattioli spera "piccola, ma costante" sicché il Rinascimento possa non finire mai.

## Noblesse oblige, cominciamo da Lupo Solitario. In uscita i volumi 15 e 16, la ristampa ha superato il giro di boa. Qual è il bilancio attuale dell'operazione da parte dell'editore? Le vendite vi confortano?

A distanza di tanti anni, rimane il bestseller dei librogame, e il bilancio non può essere che positivo. È scontato dire che mantenere a catalogo una serie così lunga ha le sue difficoltà, ma negli ultimi anni abbiamo messo assieme uno staff di traduttori-revisori-illustratori affiatato e professionale, per cui possiamo lavorare serenamente e offrire volumi di qualità sempre maggiore. I fan ci seguono con costanza, tanto che a Lucca probabilmente non avremo l'intera serie a disposizione, perché diversi volumi sono andati esauriti contemporaneamente e sono attualmente in revisione. L'aspetto più importante è che i record di vendite riguardano il numero 1 e il 30, il che dimostra che sia i nuovi lettori che i fan storici sono soddisfatti del nostro lavoro.

Le maggiori attenzioni degli appassionati sono rivolte, inevitabilmente, al terzo inedito ispirato da Joe Dever e in corso di realizzazione dalla coppia Ben DeVere-Vincent Lazzari, il volume 31 "Il crepuscolo della notte eterna". Non ci sarà in questo appuntamento lucchese, quando allora?

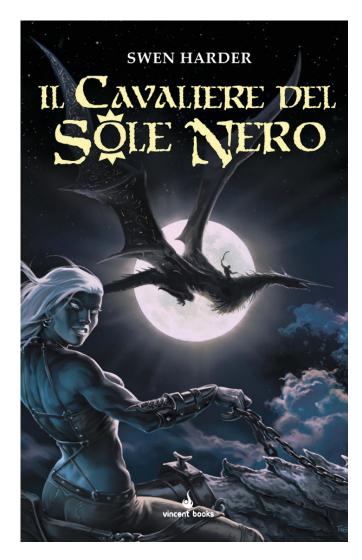
La deadline per il volume 31 è fissata a Lucca 2020, e per il 32 a Lucca 2022. Anche la serie classica procede al ritmo di 4 volumi all'anno, in modo da arrivare a Lucca 2022 con l'intera serie completa! È ovvio che potrebbero sempre intervenire orde di... Contrattempi delle Tenebre a metterci i bastoni tra le ruote, ma siamo tutti puntati su quelle date e, se i fan continuano a sostenerci, penso che abbiamo ottime possibilità di riuscita.

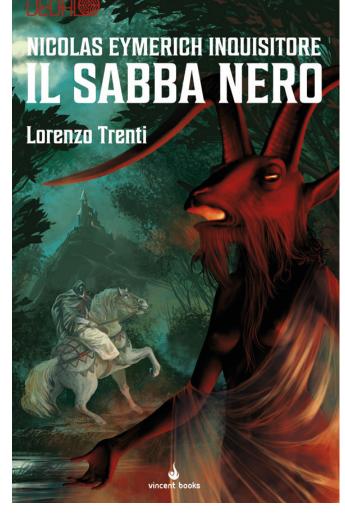
# A Lucca si chiude anche la saga di Oberon con uno scoppiettante quarto volume, che differenze ci saranno rispetto alla vecchia edizione degli anni Ottanta?

Come per gli altri volumi della saga avrà nuova traduzione, illustrazioni rinnovate e qualche piccolo aggiustamento di gameplay concordato con Vincent Lazzari. Non ci sono particolari segnalazioni da sottolineare in questo volume, tranne il fatto che abbiamo voluto includere l'epilogo "The Passing of the Shianti", che originalmente era stato scritto per i fan della newsletter. È un piccolo paragrafo conclusivo che, tuttavia, ha richiesto un lungo lavoro di messa a punto, ma ci tenevamo a dare qualcosa in più.

E ora il kolossal "Il Cavaliere del Sole Nero", 700 pagine e il doppio di paragrafi. Quali sfide ha comportato tradurre ed







editare un'opera così voluminosa? Quali sono stati gli accorgimenti per garantire la giocabilità dell'edizione Vincent?

È stato un impegno spropositato ma, per quanto mi riguarda, semplicemente andava fatto. Quando ho letto questo libro per dare una valutazione, stavo cercando qualcosa di facile per lettori inesperti... figuratevi quanto potevo essere scettico verso un volume di 700 pagine con una scheda del personaggio che sembra una pagina della Settimana Enigmistica! Invece mi ha completamente conquistato, sia per la trama, un fantasy esotico e assolutamente avventuroso, sia per la parte ludica che è complessa, ma per niente ostica e con soluzioni sorprendenti. Questo è un titolo dedicato principalmente ai giocatori esperti e sono sicuro che non rimarranno indifferenti. Curare un volume del genere è stata un'impresa che ho potuto affrontare solo grazie all'esperienza maturata con i libri precedenti e agli ottimi collaboratori. Sono state necessarie tre revisioni approfondite sui vari aspetti dell'opera: i link, il testo, e i simboli speciali e illustrazioni, oltre a un enorme lavoro di traduzione e impaginazione. Se siamo stati bravi, il libro sarà fedele in tutto e per tutto all'originale, e avrà un'edizione speciale memorabile.

#### Veniamo ora alla Collana Dedalo, di recente acquisizione. Che obiettivi vi siete proposti con questo marchio rispetto al noto Vincent?

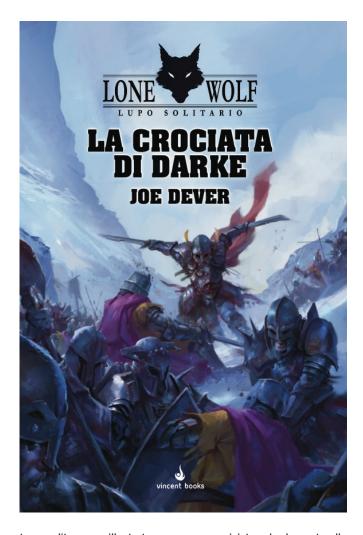
Quando ho cominciato a collaborare con Vincent Books avevo chiari i miei primi obiettivi, nell'ordine: riprendere le pubblicazioni di Lupo Solitario, affiancare la traduzione di nuove serie estere e aprire alla produzione di serie italiane. Produrre volumi inediti è più impegnativo e rischioso, ma allo stesso tempo è qualcosa che si deve fare, se si vuole crescere come editore. È stato difficile, tuttavia, identificare un buon progetto che potesse stare a fianco di una serie come Lupo Solitario senza esserne oscurato! Mentre valutavo diverse proposte, pensavo che la serie esistente che più si avvicinava ai miei interessi era Dedalo. Stefano Rossini aveva raccolto diversi autori (tra cui anche me) e li aveva spinti a sperimentare stili di gioco e tematiche nuove, esattamente il tipo di ricerca che mi interessava. Quando sono sorti problemi con l'editore originale di Dedalo, è stato naturale proporre a Vincent Books l'acquisizione della serie. La nostra idea è di fare una prima stagione e verificare l'accoglienza dei fan. Per noi è una specie di Urania del librogame: una raccolta di vari autori, sempre diversi e rivolti al pubblico più vario. Se la risposta sarà positiva, Dedalo potrebbe proseguire la sua strada e magari dare vita a nuove serie... si vedrà!

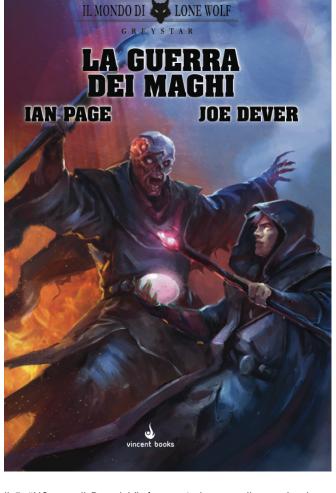
Volume d'esordio, "Il Sabba Nero" di Lorenzo Trenti, legato alle note opere di Valerio Evangelisti dalla dicitura "Nicolas Eymerich Inquisitore". Che cosa bisogna attendersi rispetto alla saga iniziale? L'autore è stato coinvolto in qualche modo?

Valerio Evangelisti ha dato la sua approvazione al progetto. Per me è stato un caso curioso: lo conosco da molti anni, ho praticamen-



# librogame's LAND





te esordito come illustratore su una sua rivista e ho lavorato alla versione a fumetti di un romanzo di Eymerich, quindi posso dire di conoscere piuttosto bene la saga. Quando Stefano mi ha passato il primo libro che proponeva per la serie, è stata una bella sorpresa trovarmi a impersonare l'inquisitore. Lorenzo ha fatto un lavoro magnifico. Da fan della saga, ho ritrovato riprodotte perfetamente le sue atmosfere, in un'avventura totalmente originale. Da appassionato di librogame ho trovato il gioco molto ben strutturato, imprevedibile e invitante a più di una lettura. Come inizio di serie penso che sia perfetto!

Altrettanto interesse è generato dai capitoli 5 e 6 della saga "Choose Cthulhu". Quali peculiarità ci saranno rispetto ad altri librogame sullo stesso tema che sappiamo essere in commercio, una vera e propria concorrenza interna allo stesso genere?

Immagino il riferimento sia a Dagon di Valentino Sergi. Abbiamo avuto la coincidenza di uscire nello stesso momento con due progetti sui miti di Lovecraft, ma credo che parlare di concorrenza sia inappropriato. Esistono centinaia di libri e giochi ispirati al mondo di Cthulhu e c'è spazio per tutti, soprattutto quando si parla di due progetti di stampo e target diverso. Infatti mi pare che entrambi abbiano avuto successo! Choose Cthulhu è la nostra serie dedicata ai nuovi lettori. Sono libri volutamente semplici ma nello stesso tempo divertenti e realizzati esteticamente molto bene. Per me sono piacevolissimi, soprattutto perché ogni volume ha un approccio leggermente diverso al racconto originale. In questo caso

il 5, "L'Orrore di Dunwich", è una storia con sviluppo classico e tratti quasi ironici, mentre il 6, "I Sogni nella Casa della Strega", è davvero spaventoso, ma mitigato dalla meccanica di gioco dei Punti Cultista. Quest'ultimo volume, assieme a "Le Montagne della Follia", sono i miei consigli per i giocatori più esperti, che possono trovare qualche meccanica di gioco un po' più articolata. Il settimo volume, che conclude la serie, è in lavorazione e verrà pubblicato a Play 2020, dopodiché valuteremo se proseguire con la nuova stagione, realizzata dagli stessi autori.

Raven/Vincent sta cominciando ad allargare prepotentemente la propria offerta di librogame. Con questa strategia l'editore dimostra di credere che il "Rinascimento" di cui tanto si parla durerà anche nel medio periodo, diciamo il quinquennio?

Non crediamo affatto in un Rinascimento, cioè da un lato non ci sembra che le vendite siano tali da considerare il librogame un fenomeno di massa su cui buttarsi alla leggera, dall'altro noi lavoriamo perché i nostri libri rimangano sugli scaffali per ben più di 5 anni, altrimenti sarebbe uno sforzo sprecato. Temo che i fan siano rimasti un po' segnati dalla parabola dei librogame classici, per cui si aspettino di assistere di nuovo a un momento di esplosione di cui approfittare freneticamente, seguito dall'oblio. Il mio obiettivo invece è sempre stato di far diventare la letteratura interattiva una presenza piccola ma costante nelle librerie. Quindi, se mi chiedi quanto abbiamo intenzione di andare avanti, ti rispondo: per sempre!

# ARISTEA



**Venite a trovarci Padiglione Carducci** stand CAR527

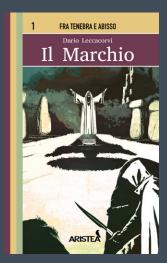
info@edizioniaristea.it www.edizioniaristea.it www.facebook.com/AristeaEditore/





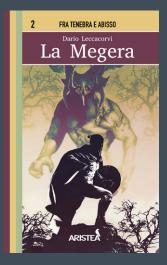
# **Nuovi Mondi** VESTA SHUTDOWN

È l'anno 2156. Nello spazio profondo oltre Marte, i coloni di Vesta stanno per affrontare il momento più critico della loro storia. A guidarli sarai tu: il betatenente Niklas Chavallane, della Divisione Spaziomineraria.



# Fra Tenebra e Abisso 1 Il Marchio

Un amico in pericolo, il cinico gioco di forze potenti e incontrollabili e, tutt'intorno a te, l'insondabile mistero della foresta notturna...



# Fra Tenebra e Abisso 2

La Megera Prosegui l'avventura del Marchio, allontanandoti dalla Luce delle Genti e sfidando le paludi e i Vecchi Poteri che vi dimorano!



MS Edizioni in fiera con il primo volume della rinnovata Misteri d'Oriente annuncia una clamorosa notizia

# HEADLINE CONFERMA: TROVEREMO SHANGRI-LA

di Francesco Di Lazzaro

S Edzione riparte con i librogame: dopo l'incursione nel genere che aveva fatto con Dungeonsaga (*L'Ascesa del Re delle Ombre*, rilasciato due anni fa e ambientato nel mondo di Mantica, che fa da sfondo alle vicende del board game Dungeonsaga appunto) ormai più di due anni fa riprende le fila del discorso e stavolta lo fa in grande stile.

Non un singolo volume ideato come costola di un progetto di diverso genere, ma un'intera collana, classica e tra le più amate, che

HEADLINE-MONROCO
LA FORTEZZA
DI ALAMUT

LA FORTEZZA

LA F

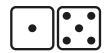
fa da preludio a un impegno massiccio nel settore dei libri-gioco. Incentrato, almeno per ora, sui grandi capolavori del genere che hanno nobilitato il mercato francese tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90.

La casa editrice forlivese ha avviato una stretta collaborazione con Hachette, colosso dell'editoria che nella golden age fece nel paese transalpino quello che riuscì a EL qui da noi, diventando il punto di riferimento per tutti gli appassionati del genere. L'immediato risultato di questo fruttuoso accordo è stata la riproposizione della collana Misteri d'Oriente, che vedrà in questa edizione di Lucca Comics & Games il rilascio del primo capitolo, *La Fortezza di Alamut* (nuova traduzione del titolo che originariamente era stato proposto come Il Vecchio della Montagna). Il tomo sarà reperibile allo stand MS al prezzo di 14,90 euro.

Del volume abbiamo parlato nel dettaglio nel Magazine di settembre che vi invito ad andare a recuperare qualora vi sia sfuggito. Per i più distratti (e pigri) facciamo un riassunto qui: il libro è stato attualizzato e rivisto sotto vari aspetti, a cominciare dalla copertina. Quella originale, adottata dalla EL nell'antica versione nostrana, era certamente molto bella, ma la nuova, realizzata dall'ottima Katerina Ladon, riesce a essere persino più accattivante. Le immagini interne sono state confermate, e complessivamente si può considerare una scelta saggia, considerando che erano di elevato livello. Il regolamento è stato completamente rivisto e sono state sistemate imprecisioni storiche che negli anni erano state segnalate tra gli appassionati, tanto in Francia quanto in Italia, ma che non erano mai state superate, anche perché non è mai esistita una vera e propria seconda edizione.

Si è cercato anche di dare uniformità e coerenza alla terminologia che definisce luoghi, personaggi, nomi geografici, mostri e creature, dopo aver constatato che le traslazioni della precedente versione EL talvolta erano molto arbitrarie e non rispecchiavano pienamente il senso dato dagli appellativi originali e le intenzioni degli autori.

Sono stati rivisti alcuni passaggi testuali, con l'obiettivo di sistemare le incongruenze, rendere più fedele la traduzione e correggere



alcuni piccoli refusi rimasti dall'originale. Per fare tutto nel migliore dei modi Enrico ha deciso di avvalersi del supporto di alcuni esperti della scena interattiva italiana. Nasce da qui la collaborazione con Librogame's Land, nelle persone di Federico Bianchini, Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo.

Federico Bianchini peraltro, come molti di voi sapranno, è l'autore della trilogia conclusiva che ha portato al completamento la collana Misteri d'Oriente in Italia.

Federico, recuperando i titoli pianificati delle opere originali, ha concluso la collana facendo uscire tre volumi, a oggi disponibili in formato digitale e cartaceo su LGL. La scelta di coinvolgere Bianchini non è casuale: uno degli obiettivi di MS Edizioni infatti è quello di provare a portare a compimento il progetto, collaborando in sinergia con Hachette allo scopo di trovare il modo di riuscirci.

La grande novità degli ultimissimi giorni sta proprio nella sinergia stabilitasi tra MS Edizioni, nella persona di Enrico Emiliani, il curatore della collana, e lo storico e principale autore della serie Doug Headline (pseudonimo di Tristan Jean Manchette). Dopo un lungo e proficuo scambio infatti Doug si è dichiarato disponibile non solo a lavorare con MS per riportare in Italia rinnovate edizioni di tutti i suoi titoli storici (quindi Misteri d'Oriente, ma anche Leggende e Malefici, Simbad, Samurai e Superpoteri), ma addirittura ha affermato di avere quasi pronti diversi libri che aveva realizzato all'epoca senza averli mai completati.

Nello specifico ha fatto trapelare l'esistenza di un secondo capitolo pronto tanto di Simbad quanto di Leggende e Malefici. Anche per Superpoteri era stato progettato un nuovo volume (di cui però non è stato scritto a oggi alcunché), mentre Samurai per sua stessa natura prevedeva la realizzazione di ulteriori seguiti (di cui si è persa traccia).

La notizia più golosa però riguarda Misteri d'Oriente: Headline ha confermato l'esistenza di un sesto volume già completato per tre quarti e si è detto disponibile a rimetterci mano per far sì che, dopo più di quattro lustri, veda finalmente la luce. Ha anche dato il suo assoluto benestare per il completamento della collana, riservandosi la possibilità di valutare se metterci mano in prima persona o lavorare con autori della fervente community italiana di LGL (il riferimento a Bianchini, del cui lavoro è venuto a conoscenza, è evidente), facendo in modo che i capitoli conclusivi possano essere realizzati partendo da una commistione tra quanto già scritto nell'ambito del progetto LibriNostri di LGL e le sue specifiche idee e direttive.

Inutile dire che una soluzione simile sarebbe per noi appassionati del genere e da tanti anni lettori di LGL un autentico sogno che si realizza: non solo veder conclusa la serie, ma farlo addirittura collaborando in prima persona con colui che l'ha ideata e realizzata. Si tratta ancora di ipotesi e da qui al momento dell'attuazione potrebbero subire modifiche anche sostanziali, ma i presupposti affinché arrivino tanti e ottimi titoli da parte di MS sul mercato italiano e che alcuni dei nostri sogni di gioventù possano essere realizzati (come per esempio arrivare finalmente a Shangri-la) ci sono tutti.

Non ci resta che attendere, tenere le dita incrociate e ovviamente, se ci piacciono e ne siamo appassionati, supportare direttamente questi progetti.





Space Orange ci riporta nel mondo di Ultima Forsan, ma le cose non saranno più come in passato

# TORNA IL RINASCIMENTO MACABRO DI LONGO

a cura della **Redazione** 

il 1520, l'Europa e invasa dai Morti e questo e il Rinasci-mento Macabro: un periodo di orrore, pericoli e battaglie, ma anche di speranza per il futuro!

Da circa un anno sei l'Apprendista di un negromante, Melchiorre Hensid, che ha la sua dimora in una contrada desolata in mezzo a lugubri selve.

Vi trovate nei territori abbandonati che si estendono da qualche parte a nord di Venezia, l'antica Città Dolente invasa dagli Annegati, che di giorno in giorno continua ad affondare nella Laguna Nera. Pochi sono i viaggiatori che si arrischiano lungo queste regioni invase dai Morti, e ancor meno sono coloro che vi abitano: rinnegati, ricercati, briganti, disertori, cacciatori di teschi, cercatori di tesori e... negromanti, come il tuo maestro.

Anche se il vecchio Melchiorre ti tratta rudemente e ti assegna i compiti più orripilanti, in qualche modo ti protegge dalle insidie della selva e ti insegna molte arti e tecniche interessanti, impartendoti inoltre rudimenti di conoscenze perdute e proibite. Finora il tuo apprendistato presso di lui e stato faticoso, ma sicuro e stimolante. Ma stamattina all'alba il tuo maestro ti ha assegnato un incarico nuovo e pericoloso: dovrai recarti nella Valle dei Morti, a un paio di miglia di distanza dalla vostra dimora, e recuperare alcuni bizzarri ingredienti per i suoi esperimenti.

Con l'animo gravato dal timore per l'ignoto e dalla paura di fallire, un'ora dopo ti stai già incamminando verso quel luogo spavento-

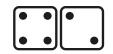
L'attenzione per i librogame da parte di SpaceOrange42, ex GG Studio, non può essere certo messa in discussione. La casa editrice piemontese nata attorno alla localizzazione italiana del gioco di ruolo bestseller Savage Worlds – con cui ha anche vinto il premio per il miglior Gioco di Ruolo dell'Anno a Lucca nel 2014 – ha messo in cantiere il suo primo librogame già pochi mesi dopo quell'importante traguardo. Si tratta de II tesoro della regina, di Mauro Longo, lanciato poi a Modena 2015, un titolo che permette a SpaceOrange42 di attestarsi, assieme a Origami Edizioni e Vincent Books, come capofila del "rinascimento dei librogame" nel nostro paese. A quel primo librogioco composito, per metà avventura in solitaria per l'ambientazione di Ultima Forsan, per metà librogame toutcour, hanno fatto poi seguito ben altri sette titoli in soli quattro anni. Parliamo quindi del proseguimento delle vicende iniziate con Il tesoro della regina, e dedicate all'Acchiappamorti di Modena "Civetta", della trilogia di Kata Kumbas di Umberto Pignatelli e Francesca Baerald, e di due titoli firmati da Andrea Tupac Mollica: Golgota Blues e I quattro della Venturosa: tutti titoli legati alle pubblicazioni gdristiche della casa editrice e tutti di grande qualità, sempre apprezzati da critici e appassionati.

Con questo portfolio di tutto rispetto, SpaceOrange42 è quindi ad oggi la casa editrice più ricca di titoli di autori italiani (non quindi in traduzione) del momento.

A questa generosa serie di librogame si aggiunge ora un nono titolo: parliamo di L'Apprendista Negromante, nuovamente a firma di Mauro Longo, un'avventura ambientata nell'Italia del Rinascimento Macabro di Ultima Forsan ma staccata dalla trilogia precedente per

Per prima cosa il protagonista, anzi i protagonisti, sono diversi e non compaiono personaggi e comprimari già noti a chi ha già seguito le avventure di Civetta. Il mondo di gioco, ovviamente, è il medesimo e non mancheranno le citazioni che faranno la gioia dei completisti e degli esperti di questo setting così originale che, ricordiamo è già stato tradotto in inglese, russo e spagnolo, e vanta, oltre ai librigioco, anche due giochi di ruolo, due romanzi e diversi racconti a varia firma. E tuttavia, anche il lettore meno avvezzo a questa ucronia rinascimentale tutta italiana si troverà a proprio agio con le avventure dell'Apprendista Negromante: il libro è proprio impostato per essere comprensibile e giocabile anche da chi non ha mai letto nient'altro di Ultima Forsan e addirittura dedicato a una fascia di lettori più giovani dei precedenti, dai 10 anni in su.

Anche il regolamento e la struttura del gioco sono diversi da quelli delle precedenti avventure dell'Acchiappamorti: in questo caso il libro è basato sul Venture System sviluppato da Umberto Pignatelli, nonché vera e propria "proprietà intellettuale" di SpaceOrange 42, visto che la casa editrice ha in catalogo ben sei libri-gioco (su nove) basati su tale sistema.



Anche stavolta questa meccanica semplice e priva di elementi aleatori (niente dadi!) è stata declinata in maniera nuova e originale per rendere pienamente servizio alle dinamiche e alle atmosfere volute da Mauro Longo, a suo tempo collaboratore nella stesura dello stesso Venture System e primo tester delle sue meccaniche. La struttura dell'avventura invece è basata su una mappa da esplorare suddivisa in esagoni, che il (o la) protagonista può percorrere in lungo e in largo alla ricerca...

Alla ricerca di cosa? Alla ricerca di alcuni ingredienti segreti necessari al negromante in questione, Mastro Melchiorre Hensid, per una sua ricetta tutta speciale...

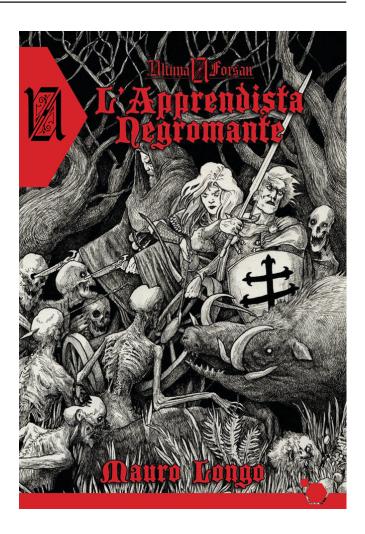
Nel corso del gioco, inoltre, ciascuno dei tre personaggi selezionabili può seguire alcuni obiettivi personali segreti, sbloccare locazioni nascoste, indagare su quello che sta davvero combinando il vecchio mentore e infine... raggiungere dei finali e delle condizioni di vittoria diversi da quelli previsti. Il tutto condito da un grande uso di Note e Oggetti d'Equipaggiamento, come piace al buon Longo, nonché di alcuni "achievement" da sbloccare per ottenere benefici e opzioni di gioco ulteriori in caso di partite successive.

Il numero di paragrafi è 250, e regolamento, tono e testi sono ideali per chi ama storie leggere e semplici da giocare, compresi i ragazzi più giovani. Nonostante il tema e l'ambientazione, inoltre, il libro non è affatto horror come potrebbe sembrare, quanto piuttosto afferente al genere avventuroso e fantastico.

Infine una curiosità rivelataci dall'autore: titolo e sottotitolo di lavorazione erano ben diversi da quelli attuali, ed erano tipici del tono sempre ironico e canzonatorio di Mauro Longo:

Il Minestrone della Valle dei Morti
L'orrore nella terra dà solo strani frutti
prendicta Nagromante allo stand SpaceOr

Trovate L'Apprendista Negromante allo stand SpaceOrange42 CAR 115, in vendita a 14,90.



# KICKSTARTER HALL OF FAME

# **100 Euro**

- Officina Meningi,
- Andrea Paganini

# 50 Euro

- Aristea,
- Claudio Di Vincenzo per Librarsi Edizioni,
- Giacomo Ken Falco,
- MS Edizioni

# 30 Euro

• Giovanni Melappioni

# 20 Euro

Mark Innox

# **12 e 10 Euro**

- Adriano,
- Alessandro Varesi,
- Alessio,
- Alex Rivieri,
- Amos Pons.
- · Andrea D. Angotti,
- Andreal.
- Angus Wolf,
- Antonio Rosati,
- Daniele Pallozzi,
- Dario Leccacorvi.
- Davide Cencini,
- Davide Recchiuti,
- Edoardo Cremaschi,
- Enrico Emiliani,
- Fabio Loglisci,
- Federico Bianchini,

- Federico Catalano,
- Filippo,
- Gabriele Simionato,
- Giacomo Sancio.
- Gian Domenico Facchini
- Gioele Bertoldo,
- Giovanni Gonella,
- Giulia Bartolommeoni,
- Katalin Negretti,
- Lorenz Cuno Klopfenstein,
- Lorenzo Trenti.
- Luca Morgagni,
- Luca Rovelli.
- Lucandrea Massaro

- Marco Zamanni,
- Massimiliano,
- · Matteo Bisanti,
- Matteo Casali,
- Matteo Cresci,
- Matteo Moise,
- Mauro,
- Mauro Longo,
- Michael Bizzotto,
- Mirko Traversini,
- Paolo Giorgi,
- Raffaele Alessio,
- Raffaele M.,
- Sandro Graziani.
- Simone Maccapani,
- Umberto Pignatelli



Tuga Edizioni e Little Rocket Games riscoprono l'orrore interattivo della provincia americana

# I MISTERI OSCURI DI CHILD WOOD

di **Aldo Rovagnati** 

n bosco, una terra ricca di misteri e di segreti, dei ragazzi scomparsi all'improvviso... Dove abbiamo già sentito questa

Child Wood - Il Mistero della Strega Bambina, uscito nei primi mesi del 2019, è stato il primo esperimento interattivo di Fabio Antonucci e Giampaolo Razzino. L'opera, come si intuisce facilmente dalla premessa, presenta notevoli punti in comune con il famoso film The Blair Witch Project, horror movie di fine anni '90 e vero e proprio precursore del viral marketing applicato al grande schermo.

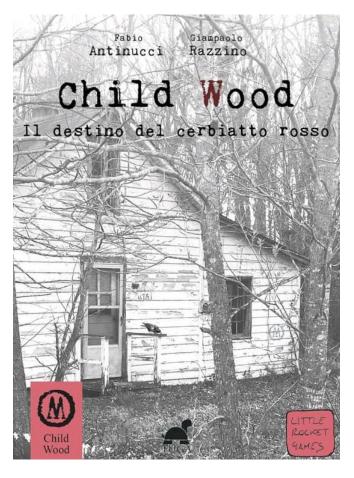
In questo primo librogame targato Tuga Edizioni e Little Rocket Games, infatti, interpretavamo un guardiacaccia della contea di Child Wood (Seattle) alle prese con la misteriosa sparizione di quattro ragazzi, nei pressi del bosco alle porte della città.

In occasione di Lucca Comics and Games 2019 Child Wood raddoppia, con l'uscita del secondo capitolo della saga, Il Destino del Cerbiatto Rosso. L'ambientazione e l'atmosfera sono sempre le medesime del primo libro ma, in questo caso, il nostro alter ego Ron Stephenson sarà alle prese con il ritrovamento nel bosco di una bambina sconosciuta, forse collegata alla sparizione dei quattro giovani di cui al precedente episodio.

Abbiamo l'opportunità di parlare con Giampaolo Razzino di Little Rocket Games, per approfondire maggiormente questa nuova, attesa uscita lucchese. Scopriamone di più!

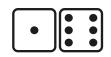
Buongiorno Giampaolo, innanzitutto grazie per aver accettato il nostro invito a farti torturare dalla redazione di LGL Magazine. In occasione di Lucca Comics&Games uscirà il secondo capitolo di Child Wood 2 - Il Mistero della Strega Bambina. Puoi darci qualche anticipazione?

Ciao, grazie a voi per questa intervista, mi fa molto piacere ricevere le vostre domande. Il secondo capitolo di Child Wood conosceremo molti più aspetti sia del bosco che del passato dell'omonima cittadina, conosceremo molti nuovi personaggi, in primo luogo la famiglia di Ron. Sarà una storia molto intricata che ci darà delle risposte sugli eventi del primo libro e contemporaneamente aprirà molti nuovi quesiti, soprattutto sulla misteriosa bambina ritrovata.



I vostri librogame raccontano un horror da contea americana in pieno stile The Blair Witch Project. Avete effettivamente attinto dal capolavoro dell'orrore di fine anni '90 oppure è una semplice coincidenza? Quali sono state le altre vostre fonti d'ispirazione?

Sicuramente l'ambientazione di Blair Witch ha in parte contribuito a



creare un clima di costante tensione, in realtà, però, la prima fonte di ispirazione per la creazione della saga è stato il capolavoro di David Lynch: Twin Peaks; questo sarà ben visibile nella costruzione dei personaggi del secondo libro. Inoltre abbiamo più o meno attinto da varie serie TV, film e libri che hanno accompagnato la nostra formazione negli anni '80 e '90.

## The Blair Witch Project è considerato uno dei primi casi di successo di viral marketing applicato al grande schermo. Avete mai pensato a un'operazione del genere applicata ai vostri librigioco?

In realtà per il prossimo anno ci saranno novità, che non vogliamo ancora svelare, proprio in questo stile. Possiamo solamente anticipare che ciò che leggerete su Child Wood Chronicles, durante il secondo libro, sarà trattato in futuro in maniera molto più approfondita.

# Come editori dei due capitoli di Child Wood figurano Tuga Edizioni e Little Rocket Games. Potete spiegarci i motivi che stanno dietro alla decisione di avvalervi di un doppio edito-

Ci siamo affidati alla Tuga Edizioni, di proprietà di un mio vecchio amico d'infanzia, per quanto riguarda la parte tecnica e di revisione, mentre la parte creativa è curata totalmente da noi della LITTLE ROCKET GAMES. Ad oggi devo dire che questa è stata sicuramente una scelta felice.

## Entrambi i libri sono stati scritti a quattro mani tra te e Fabio Antonucci. È stato complesso coordinarvi durante le fasi di preparazione e scrittura? Come vi siete suddivisi il lavoro?

Non è stato semplicissimo all'inizio, poi, una volta capito come coordinarci, siamo riusciti a fare un buon lavoro di squadra. lo ho creato il mondo di Child Wood, le storie che si intrecciano all'interno di questo mondo e i contenuti base di ogni paragrafo con l'aiuto dell'indispensabile Mirko Zanco, che ha supervisionato tutte le parti del processo creativo, mentre Fabio si è occupato di curare tutti i testi per dar vita alle idee che gli abbiamo sottoposto.

# Nel primo volume alla ottima ambientazione e verve narrativa si riscontrava qualche passaggio a vuoto strutturale. Avete lavorato per migliorare il tutto nel secondo capitolo della saga?

Certamente, sapevamo bene che il primo libro aveva dei passaggi a vuoto, fondamentalmente si trattava solo del Libro Game introduttivo della saga che doveva in maniera molto diretta avvicinare i lettori a questo mondo. Nel secondo libro troverete una struttura ben delineata con una narrazione molto dettagliata e intima.

# Per il prossimo futuro sono previsti altri episodi di Child Wood? In caso affermativo, vuoi anticiparci qualcosa?

Questa è una domanda complessa. Intanto bisogna specificare il fatto che la serie di libri game è lo spin-off del gioco da tavolo che stiamo creando e vedrà la luce nella primavera del 2021, questo narrerà gli avvenimenti dei 4 ragazzi scomparsi nel bosco e della loro odissea per cercare di venirne fuori. Durante la creazione del gioco è nato il desiderio di narrare gli avvenimenti della cittadina a fronte di questo drammatico accadimento, abbiamo iniziato a scrivere e ci abbiamo preso gusto. Per tornare alla domanda è previsto il terzo capitolo della saga per giugno 2020 e sto già scrivendo la storia per un quarto libro. Oltre al progetto Child Wood Chronicles



che cercheremo di presentare già al prossimo Play Modena.

#### Sei un appassionato di librogame? Quali sono i tuoi libri, serie o autori preferiti?

Indubbiamente essendo un 40enne sono un appassionato e collezionista di librogame. Ho iniziato giovanissimo e da lì non i sono più fermato. La mia serie preferita senza ombra di dubbio è Sortilegio di Steve Jackson ma colleziono tutte le serie anni '80 in particolare le opere di J. H. Brennan.

# Negli ultimi tempi, è cosa nota, si è assistito a un vero e proprio "Rinascimento" della letteratura interattiva. Cosa ne pensi: bolla di sapone o fenomeno consolidato e potenzialmente duraturo? Come vedi il futuro del settore?

Sicuramente c'è stata una rinascita sebbene non sia decisamente ancora un fenomeno consolidato. Per il momento è difficile prevedere se sarà una bolla di sapone o meno, fatto sta che ci troviamo in una bella realtà e come tale va coltivata da parte di tutti per far sì che non vada di nuovo a morire. 💷



Nuova collana per bambini in età prescolare che dosa perfettamente testo, immagini e interazione

# PRIMI PASSI NEL MONDO MAGICO DEI LIBROGAME

di Francesco Di Lazzaro

ornano i librogame per i più giovani! Negli ultimi anni bambini in età prescolare o che hanno appena imparato a leggere sono stati un po' trascurati dalle case editrici, con alcune eccellenti eccezioni (le ristampe Giunti dei Fiaba Game di Stefania Fabri e l'ottima collana autoprodotta Shelby di Francesco Mattioli). Ci pensa Da Vinci Giochi a colmare questa parziale lacuna portando in Italia due volumi dalla foggia molto accatti-

vante, traduzione dal francese dei lavori En quête du dragon e La découverte de l'Atlantide, ideati da Romeo Hennion e illustrati da Jade Mosch. I titoli nostrani: Alla Ricerca del Drago e Il Tesoro di Atlantide.

Si tratta di lavori ricchi di illustrazioni, scritti a caratteri grandi, che offrono evoluzioni a bivi nello stile dei librogame più classici ma allo stesso tempo cercano di stimolare il giovane lettore con prove, piccoli enigmi e giochi da affrontare e risolvere per procedere con la lettura. La struttura li rende particolarmente adatti tanto per essere giocati in coppia con un genitore, se il bambino ancora non sa leggere, quanto per stimolare i più grandicelli, che hanno già appreso i segreti della lettura, ad affrontare la sfida da soli senza timore di confrontarsi con una sfida troppo ardua o impegnativa. Anche nel primo caso però sono stati previste diverse varianti che consentiranno, indipendentemente dal livello di lettura, di poter giocare e

divertirsi con i due tomi, cosicché anche gli appassionati più piccini si sentiranno coinvolti.

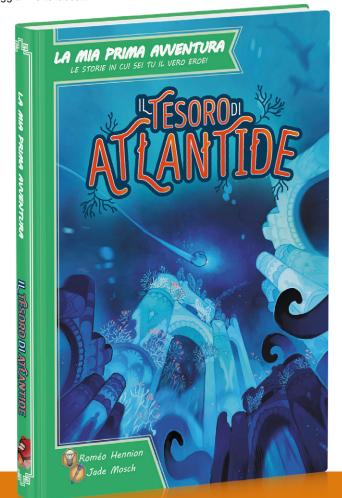
Le opere sono disponibili presso lo stand DV Giochi al prezzo di 17.90 euro ciascuna.

Per scoprire qualcosa di più abbiamo chiesto a Barbara Rol, dell'ufficio stampa della casa editrice, di rispondere ad alcune nostre

> domande e spiegarci meglio la natura dei nuovi librogame, nonché anticiparci eventuali progetti futuri nell'ambito della narrativa interattiva.

Ciao Barbara, grazie per la tua disponibilità e cortesia. DV Giochi è una casa editrice specializzata in giochi come si deduce anche dal nome: come è nata l'idea di inserire nel vostro catalogo anche dei librogame?

Blackrock, l'editore francese, collabora con noi da tempo. Lo scorso anno abbiamo avuto occasione di incontrarli in una fiera e abbiamo ricevuto alcuni prototipi, tra cui i due librogame. I titoli ci hanno colpito favorevolmente. ma si discostavano molto dalle nostre consuete scelte editoriali. Abbiamo deciso di sottoporre i libri a un giudice d'eccezione: la figlia del nostro CEO, una bimba di 3 anni e mezzo. La sua reazione è stata talmente entusiasta che abbiamo immediatamente contattato gli editori francesi e





firmato il contratto di localizzazione.

## Puoi raccontarci meglio come sono strutturati i due Libri de La mia prima Avventura? So che oltre ai bivi ci sono altre caratteristiche stimolanti per i bambini

Un tratto distintivo dei due libri di questa collana è che la lettura procede in modo lineare e non a salti, come nei classici librogame. Ogni volta che si incontra una pagina divisa in tre parti orizzontali, bisogna fare una scelta. Si continua la storia girando solo la parte di pagina selezionata.

La seconda particolarità è costituita dai 4 dischi di cartone posti agli angoli del libro e con uno "spicchio" sempre visibile nel corso della storia. Se durante l'esplorazione il protagonista riceve o raccoglie degli oggetti, a seconda del colore indicato, li mette in borsa ruotando uno dei dischi al lato del libro fino a farne apparire l'immagine. Se il personaggio subisce qualche graffio nel corso dell'avventura, il disco del colore indicato viene ruotato sul lato del cerotto e l'eventuale oggetto che era visibile sul disco viene perso.



ranno di modificare il destino della vittima per salvarla.

Infine segnalo i giochi dell'acclamato game designer Ryan Laukat: Near and Far e Above & Below. Si tratta di due innovativi giochi gestionali in cui i giocatori potranno scegliere di partire all'esplorazione leggendo i paragrafi del Libro delle Avventure e compiendo delle scelte. In Near and Far è possibile giocare anche in modalità "campagna": i personaggi del gioco potranno migliorare le loro competenze e i loro talenti in un percorso costituito da 10 partite.

I libri-gioco stanno vivendo un momento di rinnovato fulgore e solo a Lucca ci sono più di 20 nuove pubblicazioni sparse tra i vari stand. Secondo te perché questo grande ritorno di fiamma nel 2020? I videogiochi non piacciono più come prima e si torna al classico o ci sono altri motivi?

Una premessa: non credo che libri-gioco e videogiochi siano in

contrapposizione; molto spesso i due in-

trattenimenti vanno di pari passo.

La mia opinione è che nell'ultimo decennio si sia finalmente riusciti a sdoganare la cultura per la quale gioco e fantasia erano appannaggio esclusivo di bambini e adolescenti; la generazione che va dai 30 ai 50 anni ha recuperato la dimensione fantastica e il piacere dell'avventura attraverso l'immaginazione. I libri-gioco ne sono una diretta conseguenza, perché offrono le possibilità di un gioco di ruolo senza la complicazione del riunire lo stesso gruppo di amici a giocare.

Il fatto che molti stiano anche vivendo l'esperienza genitoriale, rende questa evoluzione ancor più dirompente: per molti un libro-gioco diventa anche l'occasione per condividere le emozioni con un figlio, fargli scoprire il fascino del gioco e della lettura, e magari allontanarlo dall'ennesimo "schermo luminoso".

#### no un'esperienza di gioco molto immersiva. Alcuni titoli mettooltre i giocatori di fronte a bivi o a scelte che determineranno o finale dell'avventura; in Furto a Venezia i giocatori ricoprono ste altre uscite? DV Giochi farà altre incursioni nel mondo dei

La nostra intenzione è quella di ampliare la collana La Mia Prima Avventura con nuovi titoli, destinati sempre al target dei bambini; siamo già in contatto con gli autori dei libri oltre che con l'editore francese, e contiamo di riuscire a portare qualche altro libro-gioco in Italia già nel 2020. Al momento nel nostro piano editoriale non sono previsti libri-gioco per adulti, ma non escludiamo la possibilità di fare qualche incursione in questo settore nel prossimo futuro. Di sicuro continueremo a pubblicare giochi da tavolo con forte componente narrativa.

librogame, magari proponendo titoli più adulti?

## Sono volumi adatti solo ai giovanissimi o possono piacere anche ai più grandicelli? Si prestano a essere giocati anche in coppia con un genitore?

I due libri-gioco sono pensati per bambini da 4 anni in su: sono infatti un'ottima esperienza narrativa da fare anche in coppia con i genitori.

# Nel vostro catalogo ci sono anche alcuni board game che idealmente si avvicinano molto a un librogame: puoi parlarcene e raccontarcene brevemente le caratteristiche?

I giochi della linea Deckscape sono "escape room tascabili". Tutti i titoli della serie sono strettamente legati a una trama narrativa e offrono un'esperienza di gioco molto immersiva. Alcuni titoli mettono inoltre i giocatori di fronte a bivi o a scelte che determineranno l'esito finale dell'avventura; in Furto a Venezia i giocatori ricoprono anche dei ruoli distinti.

Deckscape, il nuovo arrivato, è la versione investigativa: qui l'esplorazione della storia procede attraverso la raccolta degli indizi e la formulazione delle ipotesi.

A novembre lanceremo anche l'edizione italiana di Undo: un'originale serie di giochi cooperativi in cui i giocatori sono agenti temporali in grado di cambiare il corso della storia. Ogni titolo ha inizio con un evento drammatico: la morte di una persona. I partecipanti alla partita dovranno spostarsi nel passato, svelandone i misteri; a ogni salto temporale si troveranno di fronte a delle scelte e cerche-



KICKSTARTER

LUCCA 2019 COMICS AND GAMES

EDIZIONE LIMITATA IN ANTEPRIMA