

Librogame's LAND MAGAZINE

9

ANNO XX
(211)
ottobre
2025



TUTTO, MA PROPRIO TUTTO, SULLA FIERA INTERATTIVA

LUCCA 2025 GUIDA COMPLETA AI LG



E IN PIÙ...
Il resoconto su
I Promessi sposi
e il torneo dei librogame



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

Il librogame nel 2025

LA PROSPETTIVA È CAMBIATA

di Mauro Longo

Il 2025 si avvia alla conclusione e, con l'occasione di Lucca Comics & Games, possiamo fare qualche osservazione sull'andamento del settore italiano della narrativa interattiva. In realtà, lo dico subito, il dato di realtà è falsato da un fatto fondamentale: per le grandi case editrici che si occupano di libri per bambini e ragazzi, quello che per noi è un appuntamento fondamentale dell'annata – Lucca C&G appunto – è un **non-appuntamento**.

Nel loro caso infatti, i periodi fondamentali su cui si concentrano gli sforzi di produzione, promozione e pubblicazione sono l'inizio dell'estate, dicembre e – in parte – la Children Book Fair di Bologna.

Perché citare allora le big? Perché forse è

proprio qui che il paradigma sta cambiando. Il rinnovato interesse verso il librogame da parte di EL Edizioni – Einaudi Ragazzi, Il Battello a vapore, Piemme e Gallucci, giusto per citare gli editori maggiormente sul pezzo, ci porta a pensare che il librogioco abbia ancora (o di nuovo) numeri soddisfacenti per queste realtà, perlomeno nella media delle produzioni dell'editoria per ragazzi.

E questo non è affatto poco, visto che qualche anno fa Mondadori e Salani ci avevano provato con un certo sforzo di produzione e si sono poi ritirati dopo pochi mesi, devastati da tale esperienza.

La natura di questi tentativi, va anche detto, non è però il massimo per noi grognard, librogame esperti e appassionati di lunga da-

ta. Si tratta infatti di titoli che quasi sempre: °
°Ricalcano il modello dell'escape book o del libro a bivi ed enigmi – gli scaffali sono tut-to un pullulare di **Escape qualcosa, Scappa da qualcosa, Unlock qualcosa, Sblocca la porta, Exit, Fuga da... In trappola nel...** e simili).

°Sono dedicati ai bambini o al massimo alla fascia d'età 10-12 - l'ultima che attualmente in Italia c'è davvero il rischio che tenga un libro in mano.

E tuttavia, questo non sarebbe un grosso problema, se il contrappeso fosse davvero il ritorno degli scaffali "librigioco" in tutte le librerie d'Italia. Staremo a vedere!

D'altra parte, constatiamo anche un po' di affaticamento per le case editrici dedicate che abbiamo conosciuto negli ultimi dieci anni. Chiuse ormai da tempo Origami Edizioni, GG Studio e Watson, i pilastri del "Rinascimento" come Acheron, Aristeia, Dracomaca, Librarsi, MS, Officina Meningi e Plesio sembrano aver rarefatto le uscite (comunque di ottima qualità), mentre Vincent Books e tutte le collane e sottocollane collegate rimangono stabili nel ritmo delle pubblicazioni. L'unica tra le "vecchie glorie" che sembra aver intensificato la cadenza delle uscite è Tora, che ha messo in campo negli ultimi mesi (e programmato per i prossimi) un'offerta variegata e di qualità, in questo caso di prodotti pensati per un pubblico a metà strada tra nerdoni e casualoni. Ma per tutti i dietro le quinte di Tora vi rimandiamo al numero scorso del nostro magazine.

A questo ribilanciamento del settore si aggiunge di traverso il mondo del fumetto, che di tanto in tanto tira delle belle bordate. Se **Topolino** pubblica grossomodo una storia a bivi all'anno, il quarantennale dedicato a Bruno Concina è l'occasione per proporre una riedizione deluxe delle sue prime tre storie, dal nome abbastanza esplicito di **Topoli-**

no Libro Game, che sarà di certo saccheggiata dagli appassionati.

Nell'anno in cui un fumetto a bivi ha vinto il prestigioso premio Hugo per la fantascienza, anche il fumetto a bivi italiano non si lascia sfuggire qualche opera d'autore. Parliamo in questo caso della terna di opere sperimentali AdventureGame comics di Jason Shiga, una serie di visual gamebook fresca di un premio speciale ottenuto a Romics 2025 qualche giorno fa.

È sempre una casa editrice di fumetto – BD Edizioni – che propone invece il ritorno italiano della serie iconica Scegli la tua avventura, con una versione cofanetto da collezione. Niente male!

Come andranno tutti questi esperimenti? Che risultati si otterranno tra novembre e dicembre 2025?

In attesa di scoprirlo nei prossimi numeri di LGL Magazine, è tempo di tuffarci in questa straordinaria edizione di Lucca Comics & Games! 



Mai come quest'anno, a Lucca Comics & Games il protagonista sei TU!

LIBROGAME 40

di Mauro Longo

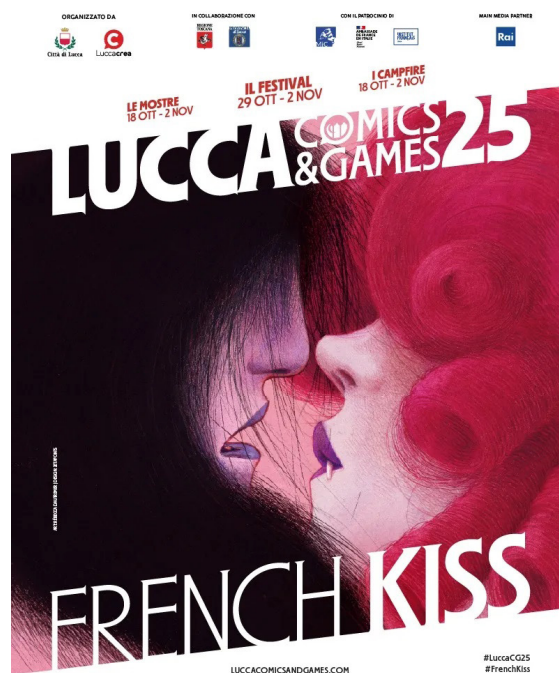
Nell'edizione 2025 del più grande festival della cultura pop d'Europa, la proficua e pluriennale collaborazione tra Librogame's Land e Lucca Comics & Games si arricchisce di eventi e iniziative a tema sulla narrativa interattiva, in tutte le sue **diramazioni**.

L'occasione, come ormai sapete, è di quelle che non capitano tutti gli anni.

Nel 2025 infatti, come si è già fatto nei mesi scorsi a Bologna, Napoli, Bergamo, Roma, Urbino e Gradara, a Lucca si celebrano i 40 anni del librogame italiano: un anniversario che sancisce, per il nostro paese, quattro decenni di amore per i librigioco e le storie a bivi!

LA MOSTRAGAME!

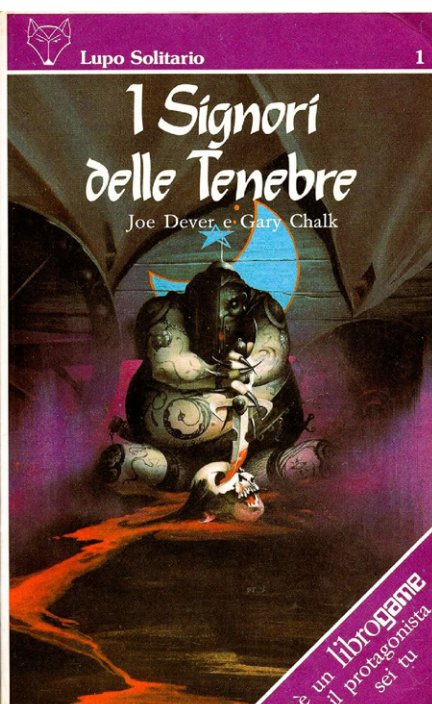
L'iniziativa più importante in calendario è la



mostra **Librogame40 – Il protagonista sei Tu!**, che racconta la nascita del fenomeno italiano della narrativa interattiva e che noi di LGL abbiamo fattivamente organizzato per conto della kermesse toscana.

Nel 2025 ricorrono infatti ben tre anniversari tondi nel settore che ci appassiona:

Ad aprile 1985 viene stampato in italiano Lo



stregone della Montagna Infuocata, il primo librogioco con regole e punteggi mai realizzato. Gli autori sono i britannici Ian Livingstone e Steve Jackson, che con *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) inventano un genere di successo epocale e diffusione mondiale.

°Qualche mese dopo, le Edizioni E. Elle di Trieste portano in Italia il primo capitolo della saga di Lupo Solitario, e inaugurano la celeberrima collana librogame®, che diverrà presto la più celebre e amata nel nostro paese.

°A novembre dello stesso anno viene pubblicato Topolino e il segreto del castello, a firma dello sceneggiatore Bruno Concina e con i disegni di Giorgio Cavazzano, che è sia la prima storia a bivi tutta italiana mai realizzata, che il primo fumetto a bivi del mondo. Tre eventi epocali quindi, che non potevamo non celebrare proprio a Lucca, la capitale italiana del fumetto e del gioco, con un'esposizione unica nel suo genere: una vera e propria MOSTRAGAME a bivi, in cui il protagonista è il visitatore!

La mostra prevede una collezione di pregio messa a disposizione in esclusiva assoluta

dalle Edizioni EL, che per la prima volta tira fuori dai suoi **sotterranei del tesoro** l'intera collezione dei librogame pubblicati, negli esemplari in prima tiratura di ciascuna edizione. A questa esclusiva unica per Lucca Comics & Games, la casa editrice di Trieste e lo studio Tassinari/Vetta associati hanno aggiunto dei memorabilia grafici e promozionali dell'epoca.

Inoltre, altri contenuti e materiali privati esposti sono concessi dagli eredi di Bruno Concina, Ian Livingstone, Andrea Angiolino, Giulio Lugh, Raffaele Alessio, Alessandro Stefanelli e Mauro Longo.

La mostra sarà visitabile per tutta la durata del festival negli spazi del Real Collegio - Family Palace, ed è ad accesso libero per tutti, senza necessità di avere alcun titolo di ingresso al festival.

Sono inoltre previste tre visite guidate con il sottoscritto Mauro Longo, curatore della mostra, nelle seguenti date:

Venerdì 31 ottobre – ore 10:30

Sabato 1 novembre – ore 10:30

Domenica 2 novembre – ore 10:30



L'INVENZIONE DEL FUMETTO A BIVI

Un ricordo di Bruno Concina

Nel quarantennale esatto della pubblicazione di Topolino e il segreto del castello (novembre 1985), siamo davvero felici di presentare questa conferenza, che sempre noi di LGL stiamo organizzando da un anno, assieme allo staff di Lucca C&G, Alessandro Stefanelli (il maggior studioso della figura di Concina) e gli eredi dello sceneggiatore.

L'appuntamento è di quelli epocali, visto che è appunto dedicato a Bruno Concina (1942-2010), amatissimo sceneggiatore delle storie di Topolino e inventore del fumetto a bivi. Topolino e il segreto del castello è infatti la prima storia a bivi mai scritta da un autore italiano e allo stesso tempo, il primo fumetto a bivi del mondo: due primati che molto spesso dimentichiamo o ignoriamo, ma che sono evidentemente fondamentali nel nostro hobby. Per non parlare del fatto che negli anni seguenti, Concina ne realizzerà decine di altre, inaugurando un filone che conta ad og-

gi ben 40 storie a bivi dedicate ai personaggi Disney solo in Italia, e un'altra decina di titoli esteri.

A raccontare la sua figura artistica e il suo lato umano ci saranno i figli Tommaso e Giacomo, lo studioso Alessandro Stefanelli e il maestro Giorgio Cavazzano, disegnatore - tra le tante cose - di quella prima storia a bivi e di molte altre successive.

La conferenza sarà anche il momento ideale per presentare la pubblicazione celebrativa realizzata da Panini Comics - Topolino Libro Game - e un formidabile inedito recentemente scoperto, che riscrive la storia del librogiochi italiano!

L'appuntamento è uno di quelli centrali del programma lucchese: sabato 1 novembre ore 12 all'auditorium San Girolamo. Se siete appassionati di storie a bivi e fumetto Disney **NON POTETE VERAMENTE MANCARE.**

IL RITORNO IN GRANDE STILE DELLE EDIZIONI EL

Dopo tanti anni, torna a Lucca Comics & Games Edizioni EL, la casa editrice di prestigio internazionale specializzata in libri per bambini e ragazzi, e da noi conosciuta e amata principalmente per aver inaugurato in Italia il fenomeno del librogame.

Dopo il rilancio dell'anno scorso con il primo titolo della nuova ondata di pubblicazioni, Tutti a canestro di Luca Tebaldi, onorato anche del LGL Award 2024, all'appuntamento lucchese la EL arriva con ben sei titoli già in catalogo e qualche annuncio per il futuro. Edizioni EL sarà presente a Lucca Comics & Games con uno stand nel Padiglione San Martino, ma anche con una serie di appuntamenti e incontri al Real Collegio - Lucca Junior, aperti a tutti.

Venerdì 31 ottobre, l'editore presenterà al festival la nuova linea di librogame con tutti gli autori finora coinvolti - Luca Tebaldi, Pierdo-

GLI INEDITI DI LUCCA 2025

Titolo	Autore	Collana	Editore	Dove Trovarlo	Data di Uscita
Mir'aat	Michele Buonanno	Per Speculum	Aristea	Padiglione Carducci Stand CAR118	Lucca 2025
Viaggio Sotto il Mare	R. A. Montgomery	Scegli la Tua Avventura	BD Edizioni	Presso Manicomix Padiglione Napoleone Stand NAP241	Lucca 2025
In Pallone sul Sahara	David Terman	Scegli la Tua Avventura	BD Edizioni	Presso Manicomix Padiglione Napoleone Stand NAP241	Lucca 2025
La Caverna del Tempo	Edward Packard	Scegli la Tua Avventura	BD Edizioni	Presso Manicomix Padiglione Napoleone Stand NAP241	Lucca 2025
Oltre lo Spazio	R. A. Montgomery	Scegli la Tua Avventura	BD Edizioni	Presso Manicomix Padiglione Napoleone Stand NAP241	Lucca 2025
Adventure Game Comics Leviathan	Jason Shiga	Coconino Brick	Coconino Press	Padiglione Napoleone Stand NAP311	Ottobre 2025
Adventure Game Comics L'Aldilà	Jason Shiga	Coconino Brick	Coconino Press	Padiglione Napoleone Stand NAP311	Ottobre 2025
Adventure Game Comics Samurai vs Ninja	Jason Shiga	Coconino Brick	Coconino Press	Padiglione Napoleone Stand NAP311	Ottobre 2025
Bestie a Babordo, La Maledizione della Strega dello Scoglio	Enrico Macchiavello, Stefano Ascari	Fumetti Game MS Edizioni	MS Edizioni	Padiglione Carducci Stand CAR341	Lucca 2025
La Macchina del Tempo	David Bischoff, Arthur Byron Cover	Collana Libro Game	Plesio	Padiglione San Martino Stand SMT109	Lucca 2025
Aki – Una Strega in Città	Davide Toccafondi, Enzo Triolo	Magic Tales	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand NAP411	Lucca 2025
L'Esercito delle Ombre	Mauro Longo, Cristina Calvagno, Claude Francis Dozière	Deep Space	Tora Edizioni	Padiglione Napoleone Stand NAP411	Lucca 2025
Slasher – Un Gamebook da Urlo	Alexandre Sanchez	/	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand CAR336	Lucca 2025
Viaggio nel Terrore	J.H. Brennan	Alla Corte di Re Artù	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand CAR336	Ottobre 2025
Willy Wozniak e il Lavoro da Incubo	Andrea Tullio Canobbio	Dedalo	Vincent Books	Padiglione Carducci Stand CAR336	Lucca 2025
Altre case editrici interattive presenti che non portano novità ma hanno librogame allo stand:					
Acheron Books, Armenia, Dracomaca, Dungeonstore, Giochi Uniti, Giunti, Hollow Press, Da Vinci Games, La Terra dei Giochi, Mondiversi, Officina Meningi					

menico Baccalario e Mauro Longo. Inoltre, per tutta la durata del festival, Luca Tebaldi guiderà dei laboratori interattivi dedicati ai titoli Un gol da sogno! e Un canestro per la vittoria!, e ai suoi Mystery Game e Detective Game. Al primo piano del Real Collegio, sarà anche

possibile partecipare a una escape room ispirata a Il Castello della Paura di Luca Tebaldi, un'esperienza immersiva tra enigmi e suspense.

Infine, anche Pierdomenico Baccalario avrà un fitto programma di letture animate durante le cinque giornate.



AL MUSEO INTERATTIVO ON IL MAO DI TORINO

L'autrice Elisabetta Percivati e i Servizi Educativi del MAO - Museo d'Arte Orientale di Torino sbarcano a Lucca per parlare di Il mistero della pietra del drago. Si tratta di un progetto di divulgazione basato su un libro-gioco con carte collezionabili, che unisce illustrazione, game design e gamification culturale. Il librogioco vero e proprio è di fatto un supporto alla visita del museo, che trasforma la fruizione in un gioco per bambini e ragazzi. A Lucca, Elisabetta e il team del Mao racconteranno il dietro le quinte del progetto, per scoprire come trasformare le collezioni museali in esperienza interattiva.

La presentazione si terrà sabato 1 novembre ore 10:30 nella Chiesetta dell'Agorà, accompagnati poi lo stesso giorno da due laboratori nell'area del Real Collegio – Lucca Junior ore 12:00-13:00 e 15:30-16:30, entrambi seguiti da una sessione di gioco spin-off del librogame da venti minuti, in cui i bambini potranno testare il gioco.

Elisabetta Percivati (Epi) è illustratrice, autrice di fumetti e game designer specializzata in gamification culturale. Trasforma musei, città e patrimoni artistici in esperienze interattive che uniscono illustrazione, storytelling e game design, facendo vivere la storia in prima persona.

LIBROGAME'S LAND AWARD 2025

Lucca Comics & Games è anche da otto anni il palcoscenico ideale per gli LGL Awards, i premi per il librogioco assegnati a nome della nostra community.

In questa ottava edizione del premio sono state valutate le opere comprese tra il 1 Settembre 2024 e il 31 Agosto 2025, fino ad arrivare alla seguente rosa dei finalisti:

Miglior Librogioco Italiano

1984 (Plesio di Andrea Tupac Mollica), La Casa degli Automi (Aristea di Michele Buonanno), Manuale delle Giovani Canaglie (Acheron Books di Mauro Longo) e Peter Pan (Tora Edizioni di Davide Toccafondi)

Miglior Librogioco Straniero

Fuga dalle Tenebre Edizione 40 Anni (Vincent Books di Joe Dever), La Misteriosa Sparizione al Lucil Hotel (Armenia di Gilles Saint-Martin), Le Mura di Spyte (Librarsi Edizioni di Dave Morris e Oliver Johnson) e Sherlock Holmes (Vincent Books di Ced)

Novità dell'anno

I Lupi di Arrowtown (Aristea di Valeria Cavasin), Ogni Stramaledetto Natale (Acheron Books di Francesco Di Lazzaro), Prigionieri di Voyero (Officina Meningi/Tentacle di Valentino Sergi e Gianluca Maconi) e Reality The Island (Dracomaca di Roberto Bucciarelli)

La premiazione si svolgerà domenica 2 novembre alle ore 12 e 30 in Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci, storica sede "fuori le mura" dell'area Games.

L'evento vedrà coinvolte tutte le principali realtà del settore.

Dopo una breve introduzione si svolgerà la cerimonia di premiazione e i vincitori ci racconteranno qualcosa sulle loro opere e ci





sveleranno progetti per il futuro e iniziative nell'ambito libroludico.

Ospiti dell'evento saranno alcuni dei principali autori interattivi presenti oggi nel panorama italiano, che ci racconteranno dei loro lavori e faranno il punto della situazione del settore insieme al relatore Francesco Di Lazzaro, il Caro Leader di Librogame's Land.

Non mancate, vi aspettiamo tutti il 2 novembre!

IL FUMETTO GAME CONTINUA CON BESTIE A BABORDO

Altro appuntamento imperdibile quello di sabato 1° novembre alle 14 in sala Ingellis, dove verrà presentato il nuovo lavoro interattivo di MS Edizioni, *Bestie a Babordo* – La Maledizione della Strega sullo Scoglio, opera a bivi che unisce disegni accattivanti, trovate divertenti e una storia appassionante a un game design curato, nello stile della casa editrice emiliana, ormai solida interprete del genere soprattutto dopo i successi della *Canna*. Saranno presenti il curatore della collana Enrico Emiliani e i due autori, Enrico Macchiavello, che si è occupato principalmente della parte grafica, e Stefano Ascari, che ha curato invece quella ludico-narrativa. Per saperne di più sull'opera vi rimandiamo all'articolo dedicato, mentre per tutti coloro che saranno in fiera l'appuntamento di sabato è da non perdere, anche perché a moderarlo ci sarà il nostro admin, Francesco Di Lazzaro.

STAND, FIRMACOPIE E MEET AND GREET

Oltre alla mostra e a tutti gli appuntamenti in programma, come ogni anno il calendario degli incontri agli stand legati alla narrativa interattiva è ricchissimo, con la presenza al festival di tantissimi dei protagonisti del nostro rinascimento a bivi, sparsi tra gli stand dedicati: Acheron, Aristeia, EL, BD, Plesio, Torra, Officina Meningi, Dracomaca, MS Edizioni e tutti gli altri.

Sarà possibile quindi incontrare e scambiare quattro chiacchiere con, in ordine sparso, Sir Ian Livingstone, Francesco Di Lazzaro, Valentino Sergi, Michele Buonanno, Erica Rossi, Marco Zamanni, Valentina Ceciliato, Emanuele Zammarchi, Alberto Orsini, Aldo Rovagnati, Dario Leccacorvi, Mala Spina, Moreno Pollastri, Luca Tebaldi, Pierdomenico Baccalario, Davide Toccafondi, Simone Laudiero, Mauro Longo, e tanti altri protagonisti del librogiochi italiano, senza contare illustratori e illustratrici. 





Con “La Macchina del Tempo”, Plesio porta a Lucca la rivisitazione della storica collana Time Machine

TRA DINOSAURI E VIAGGI SPAZIALI

di Francesco Di Lazzaro

Un'eccellente notizia per tutti gli appassionati di librogame “old-style” arriva da Plesio Editore, l'agguerrita casa editrice gestita da Giordana Gradara che ha sempre puntato forte sui librogame e che da qualche anno può avvalersi dell'ottima curatela di un grande esperto del settore come Alberto Orsini. La mano di Orsini ha indubbiamente influenzato la collana e il suo stile prevede spesso l'alternanza di esperimenti innovativi e arditi con volumi dal taglio più classico. A Lucca sarà proprio un esponente di questa seconda categoria a essere presentato come novità della realtà forlivese: si tratta di un ritorno graditissimo per chi, come chi scrive, è cresciuto a pane e librogame a cavallo tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90 del secolo

scorso. Nello specifico parliamo di “La Macchina del Tempo”: un volume doppio che recupera - in forma del tutto rinnovata - due tra le tante avventure della mitica Time Machine, collana snella, fra quelle “economiche” della EL, che ci vede protagonisti di svariate peregrinazioni temporali. Gli elementi che contraddistinguono la serie, nobilitandola: l'approccio agile, adatto ai lettori più giovani, il taglio didattico, che sviscera con leggerezza, senza eccessivi appesantimenti, argomenti dall'indubbio valore storico, e la scelta di argomenti in grado di stuzzicare le menti degli appassionati.

Il prodotto che troveremo alla kermesse toscana raccoglierà come detto due opere, stampate in stile “Carmilla” ognuna su un

lato del volume, che potrà essere capovolto per affrontare l'una o l'altra avventura. La prima susciterà una lacrimuccia di nostalgia sul volto dei lettori ultraquarantenni: si tratta infatti di una riproposizione de L'Età dei Dinosauri, primo volume della collana originale, che per l'occasione è stato migliorato e arricchito con alcune semplici aggiunte a livello di gameplay, in grado di rendere più soddisfacente l'esperienza di gioco. Sull'altro lato troviamo Gli Anelli di Saturno, esponente della saga che durante la golden age non era mai stato tradotto alle nostre latitudini, e che arriva quindi per la prima volta nella disponibilità dei lettori non anglofoni. L'autore della prima opera è David Bischoff, mentre Arthur Byron Cover firma quella fantascientifica: saranno disponibili in un unico volume all'interessante prezzo di 12,90 euro, nella classica edizione Plesio in formato tascabile. Sarà disponibile in anteprima nel centralissimo padiglione San Martino, codice SMT109.

Abbiamo con noi su queste pagine Alberto Orsini, che ci racconterà più nel dettaglio le caratteristiche di questa nuova proposta.

Ciao Alberto, Plesio continua con regolarità a sfornare un LG nuovo in concomitanza con ogni fiera importante del settore: come è nata l'idea di andare a recuperare Time Machine?

In primis c'è da chiarire un punto fondamentale: non è del tutto corretto parlare di "Time Machine" perché quella era una serie ben definita con contesto e dinamiche peculiari partoriti da un editore dell'età d'oro e numerosi volumi. Qui siamo di fronte a un volume unico, diverso e tutto nuovo, denominato "La Macchina del Tempo". Non si tratta solo di cambiare titolo ma di ripensare tutto lo scenario: c'è una nuova storia cornice, ideata e firmata dal mammasantissima del librogioco



italiano Mauro Longo, una dinamica di gioco modificata e arricchita rispetto al passato, nuove regole di ingaggio, e anche alcuni paragrafi inediti. Abbiamo preso due storie di Time Machine e le abbiamo rispolverate, ma questo volume di fatto "non sarà" Time Machine.

Quanto all'origine, da tempo cullavo il sogno di riportare il tema del viaggio nel tempo su di un librogioco moderno, visto che nessuno se n'era, fin qui, occupato. Per anni ho avuto contatti infruttuosi con autori dei volumi portati in Italia e non solo, finché quasi per magia tempo fa ho trovato la quadratura quasi in contemporanea per due opere. Dover sceglierne una e accantonare l'altra oppure realizzare due volumetti troppo sottili mi sembrava uno spreco, così l'idea di un volume doppio che avrebbe aggiunto ulteriore consistenza al progetto. Mesi dopo, passando da un apparato illustrativo comune che aumenta il family feeling e dopo aver concluso un editing al pettine fine, finalmente ci siamo. Ora, come al solito, la parola passa ai lettori!



Rispetto ad altri volumi della golden age questo si distingue per l'approccio semplice e didattico, ottimo per i giovani lettori: ti va di approfondire l'argomento?

Non è un caso che proprio di "L'età dei dinosauri" fosse disponibile - oggi cimelio introvabile - una vera e propria edizione didattica con tanto di domande finali di comprensione del testo e logica. Sappiamo da tempo che il librogioco offre opportunità di apprendimento e anzi, nasce proprio dalla necessità di insegnare, come chiunque abbia sentito le conferenze storiche di Andrea Angiolino ben sa. Sicuramente il fatto di avere dinamiche non troppo complesse (ma divertenti) e prosa non dilagante (ma godibile) potrebbe auspicabilmente avvicinare giovani lettori di altri mercati e generazioni. Un po' ci speriamo, ma la strizzatina d'occhio alla "vecchia guardia" ovviamente non manca.

L'Età dei Dinosauri lo ricordano tutti gli appassionati un po' più attempati: ce ne parli un po' senza spoilerare troppo?

La missione consiste nel rintracciare e documentare l'esistenza dell'*Archaeopteryx*, all'epoca dell'uscita (metà anni Ottanta) considerato l'anello di congiunzione tra la stirpe dei dinosauri e quella degli uccelli. Oggi sappiamo che non è così immediato il collegamento e che la situazione è un po' più complessa: questo mi dà l'opportunità di parlare del patrimonio di nozioni tecniche e scientifiche che sorreggono queste storie di viaggi nel tempo. Tra l'adattare i testi alle conoscenze di quarant'anni dopo e lasciare tutto così com'era, quindi sbagliato in alcuni punti, abbiamo scelto una terza via: il testo è rimasto quello originale, specie dove certi concetti sono nodali ai fini del gioco e della storia, ma è stato segnalato a parte che quelle informazioni sono, oggi, superate, e in che modo.

Perché hai scelto proprio questo titolo tra quelli che la EL pubblicò all'epoca? C'è speranza di vederne pubblicati anche altri in futuro, ad esempio il bellissimo Missione a Varsavia?

La scelta nasce dall'affetto del nostalgico (è stato il mio secondo o terzo librogame in assoluto), dal valore del titolo (tra i più divertenti e meglio strutturati), dalla reperibilità dell'autore (o meglio, ahimè, degli eredi) e dall'abbinamento con un'avventura opposta come quella nel futuro. A Saturno non si poteva opporre nulla di meno di un *Tyrannosaurus Rex*!

Per Missione a Varsavia posso rivelare di aver avuto dei contatti in passato con uno degli autori, ma non si è approdati a dama per l'irrintracciabilità dell'altro.

Quanto a nuove uscite, ragionando in astratto, se il successo di vendite fosse interessante, nulla vieterebbe di far diventare questo volume e questo formato una mini-collana spin-off. Ma devo dire che, a quel punto,

piuttosto che sulle ristampe penso proprio che mi concentrerei su inediti, da affidare a penne sapienti della nuova generazione, per far rendere al meglio il rinnovato motore di gioco.

Rispetto all'originale EL so che sono state introdotte modifiche e migliorie in questa nuova versione...

Dobbiamo partire dalla trama. Nell'inedito prologo firmato Mauro Longo, il lettore diventerà adepto di Start, organizzazione segreta e senza fini di lucro custode del segreto del viaggio nel tempo, e come cadetto alla prima missione potrà appunto scegliere se viaggiare indietro di milioni di anni, a caccia - ovviamente incruenta - di "lucertoloni", oppure nei secoli a venire, per scoprire cosa si cela sul lontano pianeta con gli anelli. Le storie sono collegate anche da un epilogo e dal sistema di valutazione che permetterà a chi legge, in caso di successo, di "scalare" la gerarchia di Start.

Tante altre novità arrivano dal sistema di gioco. I suggerimenti sono stati ridotti e razionalizzati (e usarli comporta un 'costo' sociale e di gioco), i loop che potevano snervare e stancare vengono ora contati e possono condurre a una fine anticipata dell'avventura se troppe volte si sbaglia percorso tra le pieghe del tempo; ma soprattutto, c'è un sistema tutto nuovo di parole chiave positive e negative sulla base di quanto accaduto e scelto durante l'avventura, che condurranno a una serie di mini finali inediti e avvincenti. Infine, sulla scorta di tali finalini, ci sarà un sistema di valutazione della bontà della propria run. In ultimo, non dimentichiamo il magnifico apparato illustrativo nuovo di zecca realizzato da Marco Sada e Alice De Pascalis. Sada firma anche la spettacolare copertina doppia a colori che dà nuova vita a entrambi



i soggetti offerti ai lettori. Insomma, è un volume tutto nuovo.

Passiamo ora all'inedito, Gli Anelli di Saturno: anche qui, ci sveli qualche caratteristica?

Quest'avventura mi ha colpito per il taglio scanzonato e ironico, incarna appieno lo spirito in cui negli anni Ottanta si poteva avere uno sguardo di quello che sarebbe stato il futuro. La macchina del tempo è più un pretesto per approdare al futuro per giocare, poi, secondo le sue regole, piuttosto che una manna per piegare le proprie azioni e la realtà che si incontra come accade invece nei dinosauri. Ci saranno numerose situazioni grottesche e divertenti ma anche spunti di riflessione seri su temi ancor'oggi di stretta attualità. Un'avventura che non poteva non essere letta dal pubblico italiano nella piccola grande storia delle avventure a bivi.

Hai idea perché questo volume all'epoca non fosse arrivato sul mercato italiano?



Dovremmo chiederlo a Giulio Lugh! Posso solo immaginare che il taglio dissacrante, l'atmosfera cento per cento "yankee" e la singolarità del viaggio nel futuro abbiano sconsigliato al prof di osare con la scelta di un volume così caciaronone nel contesto di una collana, la "Time Machine" tricolore, senz'altro riconoscibile per il suo taglio "serio".

Confrontandolo con l'Età dei Dinosauri mi è sembrata una storia più narrativa e paradossalmente meno interattiva: quali sono le similitudini e quali le differenze tra le due opere?

Entrambe le avventure hanno una struttura lineare, come si addice a ogni buon Time Machine, e hanno una prosa abbastanza secca ed eloquente. I paragrafi di Saturno sono meno ma di lunghezza maggiore, l'autore si è concesso un flusso narrativo più

ampio ma a mio parere mai stancante. La differenza maggiore è costituita, secondo me, dal punto di vista: non c'è dubbio che Bischoff abbia scritto una storia incentrata sulla macchina del tempo, mentre Cover una storia sul futuro con il pretesto della macchina del tempo. Mi sembrano due approcci altrettanto corretti e godibili, sono curioso di scoprire a quale dei due i nostri lettori daranno la preferenza!

Anche in questo caso il testo è stato rivisto e migliorato rispetto all'originale?

Certamente anche perché eravamo di fronte alla prima localizzazione e alcune espressioni e situazioni sono state rese direttamente nell'ottica della lettura da parte di un pubblico moderno. Tutto è stato pensato con l'obiettivo di lasciare intatta, comunque, la tonalità spensierata e goliardica pensata da Cover quando ha scritto quest'opera. Mi permetto di aggiungere che, parimenti all'altra, anche in questa vicenda il sistema di gioco è stato arricchito con la revisione e il costo dei suggerimenti, le parole chiave, i finalini e la valutazione della run.

Siamo alla fine dell'intervista: so che stai lavorando per portare nuove edizioni di altre serie della golden age, ci puoi svelare qualcosa in anteprima per concludere?

Ho troppi sogni in troppi cassette, ma il 2025 è stato per me molto soddisfacente con ben due riproposizioni, Obscura Genesi, pardon, Progenie Oscura di Matteo Poropat, e ora questa. Posso perciò annunciare che l'anno che verrà tornerà, al contrario, a essere contraddistinto da inediti: opere in parte già in lavorazione che porteranno altri classici per la prima volta a un destino a bivi. Ciò premesso, aspettatevi, per Natale, una sorpresa a bivi da mettere sotto l'albero con tanto di pipa e berretto... 

Continua la tradizione del fumetto-game di autore di MS Edizioni

PIRATI A BIVI

di Francesco Di Lazzaro



Dopo i successi roboanti conseguiti con i tre volumi della Cana di Stefano Tartarotti, MS Edizioni non solo non lascia, ma amplia il suo catalogo dedicato al fumetto interattivo presentando in occasione di Lucca Comics & Games un'opera che si preannuncia di assoluto livello. Stiamo parlando di Bestie a Babordo – La Maledizione della Strega dello Scoglio, realizzata da due autori eccellenti come Stefano Ascari, che si è occupato di testi e game design, ed Enrico Macchiavello, disegnatore dal tratto inconfondibile che molti di voi conosceranno per gli spot della birra Ceres e delle card collezionabili Skifidol. La storia che fa da sfondo all'opera si preannuncia divertente e ricca di azione: saremo chiamati a guidare il capitano “Mezzo” Bill

e la sua ciurma di pendagli da forca, che ha avuto la malaugurata idea di derubare la temibile strega dello scoglio (da cui il titolo). Il sogno del bottino si è presto ribaltato in incubo, quando i nostri eroi si sono risvegliati vittime della maledizione della loro “preda”, trasformati tutti in animali! Bill si scopre mutato in gatto, la vedetta Frank in pappagallo, il mozzo Paulie in polpo viola, Jordi, il bello della ciurma, in una scimmia pelosa dalle tonalità azzurrine, e così via, a uno a uno, tutti i componenti dell'equipaggio.

Il peggio però deve ancora venire: i nostri scoprono infatti che hanno 13 lune di tempo per annullare il maleficio, se non riusciranno nell'impresa entro questa scadenza saranno perduti... Ma a inizio storia avranno pro-



blemi più impellenti da affrontare: catturati da un cacciatore senza scrupoli e chiusi in gabbia, dovranno come prima cosa liberarsi rapidamente, se non vogliono essere impagliati e venduti come ninnoli al grande mercato di Tortuga!

Come è facile capire gli autori non hanno perso tempo e, assecondando il tratto dinamico di Macchiavello, hanno deciso di catapultare immediatamente il lettore nell'azione, dando fin dalle prime pagine un'idea chiara di quale sarà l'approccio del libro.

Evitiamo di svelare, per il momento, ulteriori elementi, in modo da non scadere nel più selvaggio degli spoiler, e passiamo invece a scorrere le caratteristiche editoriali del volume. Il formato sarà A4, similmente alle precedenti uscite di genere prodotte da MS, e conterrà una mappa formato 53x36 nella tasca della terza di copertina, che, oltre a essere molto ben concepita e disegnata, servirà al leggiocatore per navigare con la nave. Il volume conterà di 102 pagine e

217 paragrafi, copertina rigida e coloratissima, e sarà possibile completare l'avventura approdando, è proprio il caso di dirlo, a tre differenti finali.

Dallo sguardo che abbiamo potuto dare in anteprima a *Bestie a Babordo* abbiamo ricavato un'ottima impressione: oltre al tratto riconoscibile di Macchiavello ci si trova di fronte a dialoghi tra i personaggi solidi, trovate divertenti e una serie di scelte interessanti che consentono lo sviluppo della storia in molteplici direzioni: anche il regolamento appare curato e dotato anche di un certo grado di complessità. Sarà interessante verificare in che modo questo approccio riuscirà a sposarsi con l'immediatezza intrinseca di un fumetto-gioco.

Per capirne qualcosa di più abbiamo coinvolto i due autori, che hanno accettato con cortesia di rispondere ad alcune nostre domande e svelarci i segreti della loro creatura.

Ciao Enrico e ciao Stefano, benvenuti

su LGL Magazine! Raccontate ai vostri lettori qualcosa di voi? Chi siete e come si è sviluppata fino a oggi la vostra professionalità?

Enrico - Ormai sono un po' di anni che mi capita di declinare il mio mondo grafico su diversi media, svariando dal libro illustrato per ragazzi alle animazioni commerciali, dalle carte collezionabili alle illustrazioni di prodotto. Questo mio bazzicare la creativa deriva dal fatto, che sono sempre rimasto affascinato dalla creazione di storie fittizie o meno, dallo humor e dalla tragedia, e allora più di oggi sono sempre stato un avido lettore, il voler poi raccontare le mie storie e la mia visione del mondo è accaduto in maniera naturale, picchiando la testa nel muro innumerevoli volte, tra risultati felici e innumerevoli progetti nei cassetti.

Stefano: Ho avuto la fortuna di andare giovanissimo a bottega da Massimo Bonfatti che all'epoca lavorava su Cattivik e di incappare in "Casablanca" una fanzine modenese che raccoglieva giovani disegnatori... senza sceneggiatore! Ho iniziato a scrivere fumetti così, a quattordici anni, e non ho più smesso. Nel tempo la faccenda è diventata seria e ho iniziato a collaborare con diverse case editrici italiane e non insieme ad artisti incredibili che hanno condiviso immaginari e idee.

Siete appassionati di librogame? Anagraficamente siete abbastanza grandi da aver potenzialmente vissuto la golden age degli anni'80-'90 con la EL che imperversava...

Enrico - Grazie per ribadire l'inesorabile scorrere del tempo, e non solo sono abbastanza grande, ma in passato sono stato appassionatamente un master di d&d, quindi il salto sui titoli di Lupo solitario è stato naturale, allo stesso tempo sono stato anche un vorace lettore di fumetti, e il portafoglio



di me ragazzino non permetteva di leggere tutto quello che avrei voluto. Per riassumere, ho giocato con la struttura del libro game ma non me ne sono totalmente appropriato.

Stefano: lo ho avuto un impatto frontale con Lupo Solitario. Ero così esaltato che ho giocato "Negli abissi di Kaltenland" come se fosse un videogioco, undici volte, continuando ad accumulare punti e convinto alla fine di essere diventato un Maestro Ramas con una sola avventura. Da allora bene o male un paio di libri all'anno li leggo/gioco ancora anche perché l'esercizio di esplorare il "possibile" è un po' alla base del lavoro di uno sceneggiatore...

Come è nata l'idea di realizzare un fumetto game e come siete finiti a collaborare insieme tra voi e anche con MS Edizioni?

Enrico - Tempo fa, con Stefano abbiamo realizzato un libro cerca trova con narrazione a fumetti, che si chiama ZoomBi edito, appunto con, EL edizioni. Successivamente avendo iniziato a collaborare con Ms edizioni per le illustrazioni di Evolversi Male, il gioco da tavolo di Barbascura X, il proporre un fumetto gioco alla casa editrice de La cana, serie che entrambi avevamo apprezzato, ci è parsa una ottima idea. Eravamo sciocchi,



ingenui e inconsapevoli dell'avventura in cui ci saremmo trovati, un po' come la ciurma delle bestie.

Stefano: Non mi ricordo come ci siamo conosciuti io e Enrico, sicuramente è successo qualcosa a Lucca e probabilmente non eravamo lucidi. L'idea di "ZoomBi" era così cristallina e chiara che Enrico ci ha creduto subito e il libro è nato in modo molto naturale. Poi abbiamo continuato a rimbalzarci idee e spunti: lo stile di Enrico permette di raccontare anche cose spaventose o turpi in modo divertente e leggero quindi siamo arrivati molto rapidamente al tema "pirati morti" o, come ci piaceva chiamarli, gli "spirati" (ne trovate traccia nel cimitero di Tortuga in "Bestie a Babordo"). L'entusiasmo di MS Edizioni ha in effetti anestetizzato il nostro senso del pericolo e ci siamo imbarcati nell'impresa ciclopica di realizzare un fumetto gioco in grande formato. Il resto è storia.

I vostri ruoli sono stati definiti? O avete fatto incursioni nel campo dell'altro e vi siete contaminati a vicenda durante la stesura dell'opera?

Enrico - Il fumetto è cosa serissima, e realizzarlo è una missione per pochi folli, poi farlo con diverse linee narrative, enigmi, giochi, mappe e finali alternativi è da ricovero



all' Arkham Asylum. Questa premessa è per dire, che sì, c'è un confronto reciproco, suggestioni e scambio di idee, ma ingerenze nel campo altrui avrebbero creato più problemi che stimoli. Che gli sceneggiatori sceneggino e che i disegnatori "disegneggino". Stefano – Guai. Era già arduo (e non credo di esserci riuscito) far bene la mia parte. Poi Enrico è un disegnatore talmente generoso e creativo che non avrei potuto aggiungere una virgola al suo lavoro.

Veniamo a Bestie a Babordo. Abbiamo raccolto alcune informazioni e sembra esserci molto di più dietro rispetto a una "semplice" storia di pirati. Ci raccontate come avete lavorato per costruire la trama e declinarla a bivi?

Stefano – All'inizio abbiamo lavorato in modo tradizionale: siamo partiti da alcuni vincoli che ci eravamo posti e abbiamo cercato di dar forma a un'avventura classica di pirati. Volevamo esplorare luoghi esotici e misteriosi e conoscere personaggi assurdi... poi però la possibilità di moltiplicare le direzioni della storia ci ha portato a stratificare, a nascondere storie nelle storie (e nelle immagini) fino a usare tutto l'oggetto libro come elemento della storia (ricordatevelo durante la lettura!). Il colpo di grazia l'ha dato l'edi-



tore quando ci ha proposto di avere una vera e propria mappa nautica inserita nel libro: “Bestie a Babordo” a quel punto è diventato qualcosa di nuovo e di più esteso che speriamo intratterrà i lettori per molto tempo!

La scelta dei personaggi è opera di Enrico, di Stefano o di entrambi? Confesso che mi sono molto divertito a fare un elenco delle varie trasformazioni “animali” di tutti i membri della ciurma!

Enrico - L'idea di lavorare a un tomo sui pirati, macerava da tempo, l'idea iniziale era un elenco di improbabili morti “piratesche”, insomma un libro di buffi epitaffi. Ma risultava difficile immaginare un lettore tipo e inserire delle storie più articolate. Forse a quel punto più che di lettori, avevamo bisogno di lettori giocatori e di una forma più coraggiosa di fumetto. L'idea dell'uso degli animali per parlare a un pubblico giovane non è proprio originalissima (chiedere a Esopo per eventuali paternità), ma ci è sembrata ottimale, di concerto con Enrico Emiliani di MS Edizioni, per raccontare le nostre avventure. La creazione è un lavoro di coppia, inizialmente un ping pong tra sceneggiatore e disegnatore, che affina la forma ottimale nel tempo, rimane il rammarico che Stefano fatichi ancora a distinguere i babbuini dai mandrilli.

Stefano- Perché per me, figlio dei ruggenti anni '80, “mandrillo” è una brutta parola! Posso solo aggiungere che, come si addice ai racconti di pirati, il nome (e il soprannome!) e la caratterizzazione grafica dei personaggi si sono intrecciati in modo indissolubile. Io sono particolarmente orgoglioso di quel pennuto gaglioffo di Pascual detto Forchetta ma amo molto tutta la ciurma.

Quali componenti ludiche ci sono nel gioco e quali scelte sono state fatte a livello di game-design?

Stefano – La struttura base è quella ovviamente della storia a bivi ma abbiamo integrato alcune dinamiche che speriamo possano rendere l'esperienza del lettore ancora più immersiva: c'è un cifrario pirata che permette di risolvere indovinelli, un generatore di insulti e uno di pirateschi che possono essere usati anche nella vita di tutti i giorni con parenti e amici, c'è la mappa da esplorare e navigare in libertà, gli enigmi visivi nelle splash page, alcuni aspetti mutuati dai classici giochi punta e clicca e anche un sistema di gestione del tempo di gioco... il tutto distribuito lungo lo sviluppo della storia in modo da attivare sempre il lettore in modi nuovi e sorprendenti.



Le illustrazioni avranno una funzione puramente estetica o anche ludica? Bisognerà cioè studiarle attentamente per scovare rimandi e indizi necessari per proseguire con l'avventura?

Enrico - Il libro è colmo di indizi, storie ed elementi nascosti, la ricerca di elementi apparentemente decorativi potrebbe svelare risvolti inaspettati.

Ho letto che ci sono tre finali. Saranno tutti egualmente positivi e soddisfacenti o ci sarà una gerarchia, e quindi ne troveremo uno migliore degli altri?

Enrico - Certo che no, abbiamo a che fare con maledizioni e streghe, solo i più audaci saranno premiati da un lieto fine, per gli altri...

Stefano - Che poi anche il lieto fine, considerando la durata media della vita di un pirata, non è una roba da stare allegri...

Ci svelate qual è stato per voi il momento migliore durante la stesura di Bestie a Babordo? C'è uno specifico passaggio del libro che vi ha reso particolarmente

soddisfatti?

Enrico - La fase iniziale di un progetto è sempre molto divertente e libera, mi sono divertito molto a lavorare sulle doppie splash pages, che mi hanno aiutato a definire l'impronta estetica del libro, dei suoi luoghi e dei suoi personaggi, ancora prima delle tavole a fumetti. Oltre a questo mi ha appassionato l'arco delle scimmie Bertolde.

Stefano - Non saprei... ho amato ogni rivolo di questa storia (anche se alla fine di ogni arco avevo il terrore di aver esaurito le idee!) ma ci sono due personaggi e un insetto che mi sono entrati nel cuore: sono nascosti nelle bonus track del libro, lascio a voi scoprirli.

Entrambi avete un nutrito curriculum alle spalle di opere "lineari": che differenza c'è secondo voi tra lavorare a un fumetto classico o a una graphic novel e cimentarsi invece con i bivi e l'interattività?

Enrico - Il disegnatore ingenuo pensava, "e cosa vuoi che sia" è come un fumetto ma con i bivi", niente di più falso, ogni piccola modifica in sceneggiatura o in tavola, in-



nesca delle ragioni a catena imprevedibili, i rifacimenti sono stati parecchi, il sacrificare alla fine alcune vignette per il bene della storia è stato doveroso quanto doloroso. Ogni fase comporta, continui rimandi a ciò che era stato eseguito in precedenza, riprendere luoghi, colori e comprimari trattati in precedenza, direzioni spaziali negli ambienti, insomma cose che in una narrazione canonica non presentano la stessa difficoltà. Bestie a babordo, comprende poi elementi, quali schede mappe e icone, che di norma in fumetti canonici non si trovano. Personalmente amo quando un libro obbliga a uscire dalle pagine con props e simili, invita il lettore a diventare parte integrante della storia e non mero spettatore.

Stefano – Se realizzare un fumetto lineare è la battaglia delle Termopili, lavorare a una storia a bivi è la guerra del Vietnam. Dopo “Bestie a babordo” ho capito (a spese di Enrico, ahimè!) come deve cambiare la scrittura in una storia di questo tipo, perché il disegnatore deve poterti seguire avanti e indietro nel tempo e in questo la sceneggiatura dovrebbe aiutarlo con note, riepiloghi e anche con un ordine che credo di aver trovato ben oltre la metà del lavoro. Per contro, poter contare su elementi ‘esterni’ al libro (come tabelle o props) consente di risolvere tanti momenti dell’avventura senza dover per forza raccontare ogni singolo momento della storia...

Siamo alla fine dell'intervista: volete aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non vi è stata fatta?

Enrico - La risposta è 79, e solo Stefano e lo staff di Ms Edizioni conoscono la domanda. Stefano: “Dopo ‘Bestie a babordo’ lavorerete a un altro libro gioco insieme?” Ma la mia risposta non si sente, soffocata dai pugni di Enrico. 

Benvenuto a bordo, pirata!

Quello che stringi tra le mani non è un libro come gli altri, ma la storia della straordinaria avventura della ciurma più assurda che abbia solcato i Sette Mari!

Il capitano “Mezzo” Bill e il suo equipaggio hanno avuto la pessima idea di provare a derubare la Strega dello Scoglio! Risultato? Sono stati maledetti e trasformati in animali, e se non riusciranno a liberarsi del maleficio entro 13 lune saranno perduti per sempre!

In questo fumetto-gioco sarai tu a decidere la sorte della ciurma di “Mezzo” Bill muovendoti tra i suoi

paragrafi numerati, tra porti malfamati, cripte misteriose e giungle non ancora esplorate! Risolvi enigmi, osserva, insulta, scopri, scava, combatti...

Avrai il coraggio (o la sfortuna) di imbarcarti in questa folle avventura? Poiché basta una scelta sbagliata per finire a dormire insieme ai pesci!

Informazioni sul libro

Costo 25 € - Formato A4

Mappa 53x36 in tasca della terza di copertina per navigare con la nave

102 pagine - 217 paragrafi - 3 finali

Fumetto extra nel web

Scegli la tua Avventura di nuovo in Italia
dopo quasi 40 anni

IL RITORNO DEI RE

di Francesco Di Lazzaro

Possiamo asserire che il cerchio si è finalmente chiuso: tra le grandi opere che hanno contraddistinto la golden-age del librogame in Italia, negli anni '80 e '90 del secolo scorso, mancava solo Choose Your Own Adventure, alle nostre latitudini conosciuto come Scegli la tua Avventura, che tra il 1986 e il 1988 fu diffuso, invero senza eccessive fortune, da un colosso dell'editoria come Mondadori. Ricordiamo per i lettori più giovani o meno esperti, che la collana CYOA è stata la più diffusa in assoluto a livello planetario, tradotta in 38 lingue e capace di diffondere più di 250 milioni di copie; ha avvicinato parecchi giovani appassionati (compreso il sottoscritto) al concetto di narrativa a bivi, in virtù anche delle sue caratteristiche di

immediatezza e facilità di lettura: ogni storia infatti è semplice da approcciare, divertente, autoconclusiva e offre, a dispetto del numero ridotto di paragrafi, di solito 106, una grande quantità di possibili finali, caratteristiche che rendono ogni storia leggera e coinvolgente. Dopo questo preambolo introduttivo, doveroso, possiamo affermare con soddisfazione che anche questo ultimo gap è stato colmato, grazie a Edizioni BD, casa editrice centrale nel mondo del fumetto e molto attiva in vari settori, anche affini con il concetto ludico che si affianca alla narrativa interattiva, ma all'esordio assoluto nel mondo dei bivi. A Lucca Comics & Games 2025 la realtà milanese si presenta con un pregiatissimo cofanetto, contenente quattro tra le più iconi-

che realizzazioni della mitica collana ideata da Ed Packard. Nello specifico parliamo de La Caverna del Tempo, primo volume della collana e secondo nell'iter creativo di Ed, che inaugurò il genere a bivi con l'ormai introvabile, almeno da noi, Avventure nell'Isola, Viaggio sotto il Mare e Oltre Lo Spazio di R. A. Montgomery (pseudonimo di Robert Mountain, altro prolifico autore di CYOA e tra i padri putativi della serie) e In Pallone sul Sahara di David Terman. Si tratta in pratica dei primi quattro volumi della lista originale, lanciata da Bantam Books nel 1979.

Analizzandoli più nello specifico ci troviamo di fronte a quattro opere dal taglio avventuroso: nel lavoro di Packard vestiremo i panni di un ragazzino che, durante un'escursione nelle Montagne Rocciose scova l'accesso a una strana caverna, che permette di viaggiare nel tempo e funge da file rouge per una serie di scorribande nelle più svariate epoche storiche passate e future. Le due opere di Montgomery hanno un taglio più "didattico" sebbene non manchino situazioni di folle e divertente esplorazione: ci divideremo tra una spedizione oceanica, a caccia di tracce che dimostrino l'esistenza del continente perduto di Atlantide, a bordo della nave-ricerca Maray, alle prese con tutte le insidie del vasto e sconosciuto mondo subacqueo, e una simulazione di vita fantascientifica in cui il nostro alter ego sarà di nuovo un adolescente, ma di un'epoca futura lontanissima. Il giovane eroe dovrà esplorare il cosmo, cominciando con una prima, emblematica scelta: visitare il pianeta natio del padre o della madre?

Insomma è facile notare come ce ne sia per tutti i gusti. L'edizione che ci regala BD si presenta come molto curata, composta, come già anticipato, da un pregiato cofanetto e da quattro volumi che, al momento della stesura di questo articolo non abbiamo an-

Scegli la tua avventura - Classic Collection

di E. Packard, R.A. Montgomery, D. Terman

4 volumi in box da collezione
Formato - 13x18 - Bross. Con Sovracc.

Pagine - 144 Cad., B/N

Prezzo - 40,00 €

cora potuto visionare direttamente, ma che dalle immagini e dalle informazioni raccolte si presentano come molto simili alle controparti originali, contraddistinti dai classici colori bianco e rosso della collana e da u-





na vesta tipografica che ricorda molto quella “d’epoca”.

Il formato sarà il classico 13x18 in brossura, dotato però di sovracopertina (il che rende l’edizione più pregiata di quella storica); ogni volumetto sarà composto da 144 Pagine per un prezzo complessivo di 40 euro, cofanetto compreso. Edizioni BD sarà presente a Lucca con un proprio stand all’interno del padiglione Napoleone e un intero padiglione sul Baluardo San Donato dedicato al marchio J-POP Manga, ma gli appassionati di Scegli la tua Avventura dovranno recarsi presso lo stand Manicomix, distributore dell’opera che la porterà materialmente in fiera.

Passiamo ora alla consueta intervista che accompagna i nostri articoli dedicati alle novità lucchesi: a parlarci meglio di questo meraviglioso progetto sarà Marco Schiavone, CEO di Edizioni BD.

Buongiorno Marco, benvenuto su LGL Magazine, è un piacere averti qui! Prima di tutto una domanda rivolta a te personalmente, sei appassionata di librogame, o più semplicemente, ne hai mai letto qualcuno?

Ciao e grazie del tempo e dello spazio che ci avete dedicato. Decisamente sì, ne ho letti molti, con mio fratello ci siamo litigati all’epoca gli Scegli la tua Avventura, come i Lupo Solitario e i Dimensione Avventura (ho tradito subito la mia anagrafe...), quindi è bello ora lavorare a un progetto del genere.

Come mai BD Edizioni ha deciso di puntare sulla narrativa interattiva, come è nata l’idea? Perché avete scelto Scegli la tua Avventura per iniziare il vostro percorso “a bivi”?

Dunque questa idea nasce con il suggerimento di Giorgio Cantù, già nostro art director e socio: abbiamo anche in ufficio come reliquia la sua collezione originale! Il fato ha poi voluto che anche Ivano Bariani, della società di promozione libraria Promocomix, sia un avido fan della stessa collana, per cui a quel punto ci è sembrato obbligatorio provarci.

Come avete selezionato i titoli da includere nel cofanetto? Sono stati scelti i primi quattro volumi della collana Bantam Books, la logica è stata solo cronologica o sono subentrate altre valutazioni?

Abbiamo tradotto il “Retro box” preparato da ChooseCo, la società che sta rilanciando negli USA il marchio CYOA. Abbiamo privilegiato la velocità di esecuzione, per uscire in tempi molto vicini all’originale, rispetto a prendere tempo per produrre quella che poteva essere una selezione diversa.

Che differenze ci sono tra l’edizione BD e

quella ormai quarantennale Mondadori, l'unica mai distribuita in Italia fino a oggi? Avete apportato modifiche, ampliato i testi o siete rimasti fedeli all'originale?

Abbiamo deciso di ritradurre i testi per rinfrescare un po' il linguaggio, senza tradire lo spirito e l'epoca in cui questi volumi sono stati redatti. Abbiamo inoltre l'ambizione di cercare un pubblico vasto, per questo ci siamo rivolti a un bravissimo illustratore italiano

Come sapete meglio di me i CYOA sono quasi 200 e in Italia, all'epoca Mondadori, ne arrivarono 32. La domanda è inevitabile, avete in progetto di lavorare su qualche inedito nel prossimo futuro? Sono decenni che aspetto di leggere *Lost on the Amazon* in italiano!

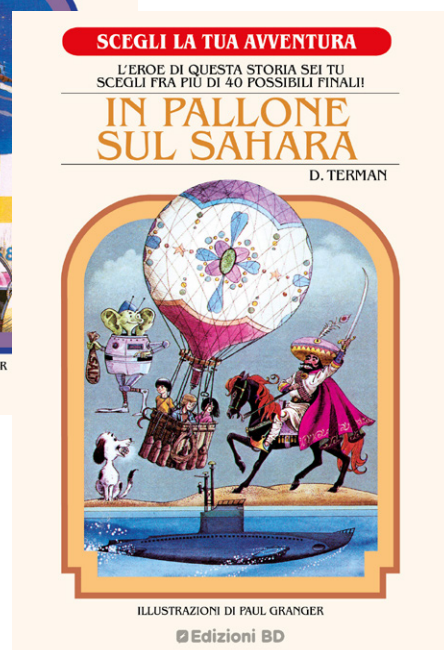
Aiutaci a diffondere il nostro progetto e sicuramente continueremo a pubblicarne! ChooseCo sta recuperando i diritti di pubblicazione di molti volumi, per cui la situazione è in sviluppo.

In generale, SLTA a parte, avete altri progetti a bivi in pentola, di prossima uscita?

Qualcosina la stiamo preparando, ma per ora è presto per annunciare...

A livello grafico, dalle foto che ho potuto visionare, i volumetti sembrano veramente simili a quelli storici. Confermi, o ci sono state delle modifiche che al primo colpo d'occhio non ho colto?

Sì abbiamo lavorato esattamente per mantenere lo stesso Look & Feel dell'edizione classica, vogliamo naturalmente fare felici i fan dell'epoca ma anche rendere il prodotto accessibile a nuovi lettori, con un prezzo contenuto. Abbiamo inoltre scelto di affidarci a un giovane e molto brillante illustratore come Simone Ferriero per una edizione va-



riant, proprio per cercare di incuriosire quel pubblico magari un po' distante anagraficamente e che potrebbe ritrovarsi con una bella scoperta!

SLTA è una collana semplice e immediata, particolarmente adatta ai giovani lettori. Il vostro target di riferimento sarà quello, o puntate a coinvolgere anche adulti, magari nostalgici dell'edizione originale?

Sicuramente ci rivolgiamo a entrambi i tipi di lettore

Tra i quattro volumi proposti da BD quale ritieni sia il migliore e perché? Anche semplicemente il tuo preferito se non vuoi dare giudizi assoluti!

Ovviamente non si può non porgere omaggio alla Caverna del tempo, pioniere assoluto del genere.

Proprio in extremis, quando il Magazine stava andando in chiusura, ci sono arrivate le risposte da parte di Chooseco LLC, l'editore americano con sede nel Vermont che si occupa del rilancio dei Choose Your Own Adventure nei paesi anglofoni e il cui operato è servito da spunto per il lavoro fatto in Italia da BD. A occuparsi dei nostri quesiti è stata Shannon Gilligan, CEO della società ed esperta del progetto, che ha seguito in prima persona.

Abbiamo visto alcune immagini: i nuovi volumi sono molto simili alle edizioni originali in termini di design. Puoi confermarlo? Ci sono state modifiche che potrebbero non essere immediatamente evidenti?

I volumi sono quasi identici, fatta eccezione per alcune piccole modifiche al testo effettuate per correggere piccoli refusi grammaticali e l'uso improprio di certe espressioni, che si sono evolute negli ultimi 45 anni. La grafica e le copertine sono le stesse delle edizioni originali del 1979 e del 1980.

CYOA è una serie semplice e accessibile, particolarmente adatta ai lettori più giovani. È questo il vostro pubblico di riferimento principale o sperate di raggiungere anche gli adulti, magari nostalgici dell'edizione originale?

Il nostro primo pubblico di riferimento sarà sempre il lettore più giovane, ma siamo lieti di regalare un momento di felice nostalgia anche agli adulti. Forse gli ex fan adulti potranno capire dove abbiamo sbagliato le nostre scelte per ritrovarci con leader come Trump e Meloni.



Dei quattro volumi pubblicati da BD, quale pensate sia il migliore e perché? O semplicemente, se non volete fare paragoni, qual è il vostro preferito?

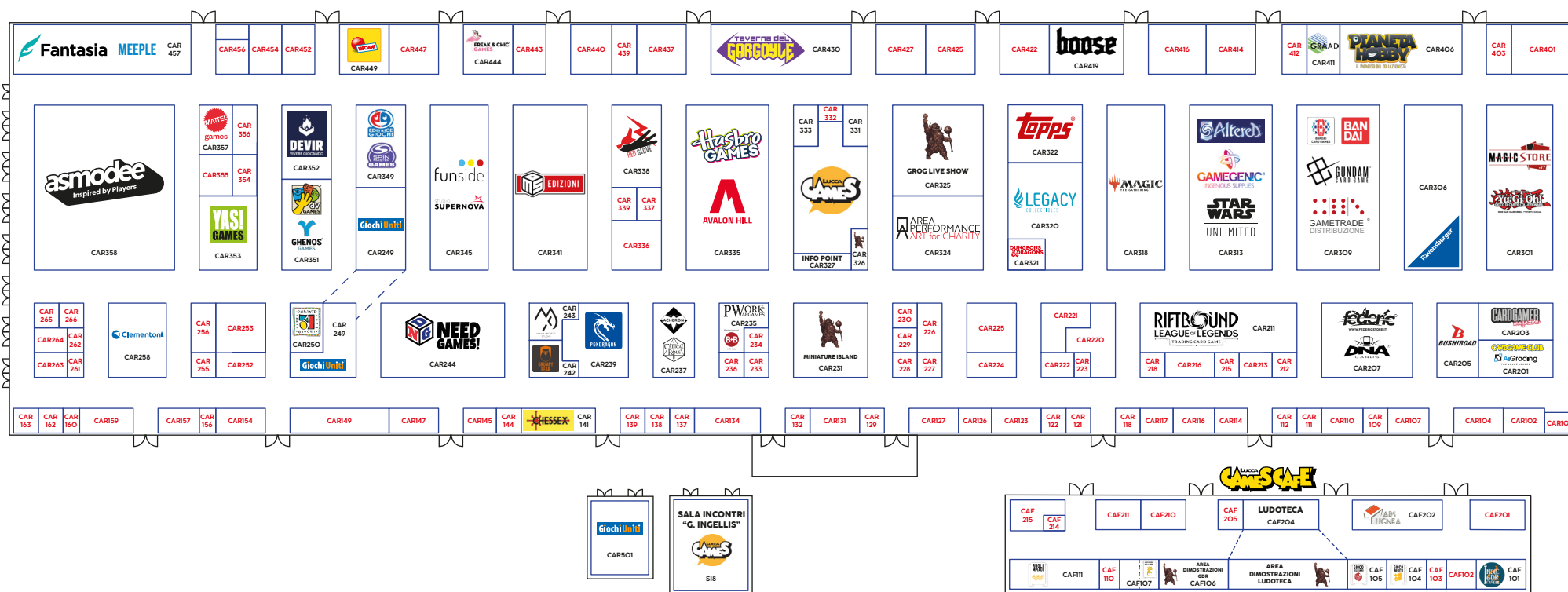
Domanda difficile! Un genitore non dovrebbe mai avere figli preferiti. Ma devo ammettere in segreto che Viaggio Sotto il Mare è uno dei miei. Penso che la sua narrazione sia così succinta che ogni riga conta. Eppure riesce a evocare molta atmosfera, sentimento e generare un effetto drammatico. In termini di capolavoro di interattività, In Pallone sul Sahara si classifica ancora come quello con la struttura più complessa e maggiori ramificazioni. È un piacere leggerlo e rileggerlo per scovarne tutte le possibili evoluzioni!.

Ringraziando Shannon per le risposte chiudiamo il pezzo segnalando l'evento dedicato agli SLTA di Lucca: Si terrà in Sala Ingellis, presso il padiglione Carducci, venerdì 31 ottobre alle 16.50. Verrà presentata la collana e sarà ospite Simone Ferriero, l'autore delle dell'edizione variant del cofanetto che potete ammirare qui sopra. 

LUCCA COMICS & GAMES 25 FRENCH KISS



PADIGLIONE CARDUCCI



PADIGLIONE CARDUCCI

FOCAL POINTS

CAR327 SEGRETERIA - INFO POINT
CAR324 AREA PERFORMANCE
CAR333 ATELIER DAMIANO CARRARA
CAR325 GROG LIVE SHOW
CAR231 MINIATURE ISLAND
CAR331 PUNTO SHOP BY KA-MI-LA
CAR326 TROFEO GROG

SALE INCONTRI

SI8 SALA INCONTRI "G. INGELLIS"

LUCCA GAMES CAFÉ

CAF103 ANGOLO DEL CINGHIALE
CAF107 AREA DEMO GDR BY PLAY
CAF106 AREA DIMOSTRAZIONI GDR
CAF210 AREA TORNEI
CAF110 ELISH
CAF105 GIOCO DELL'ANNO
CAF107 GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO
CAF104 GIOCO INEDITO
CAF101 INDIE GDR CAFÉ
CAF201 LUDOBAR
CAF204 LUDOTECA LUCCA GAMES CAFÉ
CAF214 MP EDIZIONI
CAF211 MULTITAVOLO GDR
CAF215 PLAY WITH THE DESIGNER
CAF102 RPG OLD SCHOOL
CAF111 RUOLIMPIADI
CAF205 SAZ ITALIA - PROTOTYPE REVIEW CORNER
CAF202 TAVOLO SPOTLIGHT BY ARSLIGNEA

ESPOSITORI

CAR101 ACADEMY NERD STORE
CAR237 ACHERON - CRITICAL ROLE
CAR201 AI GRADING
CAR339 AILEVEN TCG
CAR313 ALTERED
CAR416 ARCANA DISTRIBUTION
CAR118 ARISTEA
CAR216 ARMENIA
CAR358 ASMODEE ITALIA
CAR126 ASSOCIAZIONE ITALIANA STUDI TOLKIENIANI
CAR117 ASTRALIA CHRONICLES
CAR159 AVALON SWORD
CAR419 BOOSE MTG
CAR235 BORCIANI E BONAZZI
CAR205 BUSHIROAD
CAR201 CARDGAME-CLUB
CAR203 CARDGAMER MAGAZINE
CAR141 CHESSEX
CAR403 CICCIOGAMER89 TCG
CAR227 CIRUELO - FANTASY ART

CAR258 CLEMENTONI
CAR401 COLLECTABLE STATION
CAR144 COMPOSE DREAM GAMES
CAR226 CORNER4ART
CAR356 CRANIO CREATIONS
CAR452 CREATIVAMENTE
CAR425 DAILY TRADING - UMBRIACON
CAR127 DESIGN STUDIO PRESS
CAR352 DEVIR
CAR437 DICE LAIR
CAR447 DJECO
CAR131 DRAGON TEMPL8
CAR234 DRAGON'S WORKS
CAR336 DRAGONSTORE
CAR321 DUNGEONS & DRAGONS SHOP
CAR351 DV GAMES E GHENOS GAMES
CAR225 ETEREA EDIZIONI - MIRAGE COMICS
CAR457 FANTASIASTORE
CAR221 FANUCCI EDITORE
CAR102 FEDERICO ALUNNI MILANI
CAR207 FEDERICSTORE
CAR444 FREAK & CHIC
CAR345 FUNSIDE
CAR422 GALACTUS
CAR313 GAMEGENIC
CAR309 GAMETRADE
CAR213 GG-GOODGAME
CAR249 GIOCHI UNITI
CAR501 GIOCHI UNITI (OUTLET)
CAR256 GIOCHIX E GIOCHISTARTER
CAR411 GRAAD
CAR104 GRADING SUPPLIES ITALIA
CAR242 GRUMPY BEAR
CAR335 HASBRO
CAR134 HOLLOW PRESS
CAR114 HYPNOS - AGENZIA ALCATRAZ
CAR427 IL COVO DEL NERD
CAR454 INPS
CAR354 IOGIOCO
CAR224 JESPER EJSING
CAR337 KABOOM
CAR224 KARL KOPINSKI
CAR233 LE MINIATURE DI ORION
CAR320 LEGACY COLLECTIBLE
CAR212 LIBRERIA MONETA KGRIP
CAR449 LISCIANI GIOCHI
CAR439 MAGGI
CAR318 MAGIC THE GATHERING
CAR412 MAGIC WORLD
CAR243 MANA PROJECT
CAR414 MANA TRUST
CAR253 MANCALAMARO
CAR357 MATTEL GAMES
CAR162 MATTOMARINAIO
CAR154 MEDIOEVO
CAR457 MEEPLE
CAR160 MEET MYTHS
CAR110 MILLENIUMSHOPONE
CAR129 MINDWORK

CAR137 MINI EMPORIO DI ZAD
CAR263 MODELLI UGEARS
CAR149 MONDIVERSI
CAR341 MS EDIZIONI
CAR112 MSD CROWDCARING
CAR107 MTG CARD UNIVERSE
CAR163 MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB
CAR255 NARRATTIVA
CAR244 NEED GAMES
CAR121 NESSUNDOVE
CAR222 NIGEL SADE
CAR145 NIGREDO PRESS
CAR116 NOCTILUCA
CAR218 OFFICINA MENINGI
CAR250 OLIPHANTE
CAR239 PENDRAGON
CAR406 PIANETA HOBBY
CAR264 PLAY FESTIVAL DEL GIOCO
CAR332 POKÉMON POCKET
CAR215 POP ART SAINTS
CAR265 PROIEZIONI MENTALI
CAR235 PWORK WARGAMES
CAR443 Q WORKSHOP
CAR138 QUERCELFO - DAS
CAR355 RADIO IMPRONTA DIGITALE
CAR122 RAFA LANFRANCO
CAR306 RAVENSBURGER
CAR338 RED GLOVE
CAR211 RIFTBOUND
CAR223 RILL
CAR111 SCCARDS.IT
CAR230 SCRIBABS
CAR157 SECRET LOOT
CAR132 SERPENTARIUM
CAR349 SPIN MASTER
CAR109 SPORTYCARDS
CAR313 STAR WARS UNLIMITED
CAR345 STUDIO SUPERNOVA
CAR261 TALES OF NEBULA
CAR262 TARTARUS LONGO ITINERE
CAR430 TAVERNA DEL GARGOYLE
CAR228 THE ART OF ECHO CHERNIK
CAR123 THESIGN ACADEMY
CAR139 TIN HAT GAMES
CAR129 TINTORETTO
CAR322 TOPPS
CAR266 TRUCCHI E BALOCCHI
CAR156 TURBOPOPULISTI
CAR224 TYLER JACOBSON
CAR236 TYNAB 3D ART
CAR147 UNICORN
CAR336 VINCENT BOOKS
CAR252 WOLFY E JORDY - GAMES HUNTER
CAR229 WOODMASTER GAMING
CAR220 WYRD EDIZIONI - ALANERA EDIZIONI
CAR353 YAS! GAMES
CAR301 YU-CI-OH!
CAR440 YUKIDEX

Arriva il futuro fantascientifico della Saga delle Guerre Invisibili

L'ESERCITO DELLE OMBRE

di Francesco Di Lazzaro

L'esercito delle ombre è arrivato!

In questo libro, leggerai e giocherai un'avventura ambientata nel futuro fantascientifico della Saga delle Guerre Invisibili. Sarai tu la protagonista della storia, il Capitano Ajala Raman, alla sua prima missione segreta nello spazio profondo.

Sei appena stata arruolata nell'Esercito delle Ombre, a capo di una cellula del servizio segreto militare delle forze spaziali terrestri. Dovrai reclutare la tua squadra, motivarla e renderla operativa, guidarla nel vostro primo incarico, lavorare di diplomazia con militari, ambasciatori e politici di diverse potenze interplanetarie, portare a termine operazioni delicate e illegali, e svelare il complotto che minaccia l'ordine della galassia.

Da adesso in poi, LA SCELTA STA A TE!





Cristina Calvagno



Mauro Longo

Con questo incipit accattivante inizia l'avventura interattiva di stampo fantascientifico targata Tora Edizioni, lanciata in anteprima a Lucca Comics & Games 2025 e disponibile allo stand NAP411 al Pad. Napoleone assieme a tutti gli altri titoli delle collane libroludiche dell'eclettica casa editrice romana.

Il nuovo librogame vede il ritorno alla tastiera di Mauro Longo, al suo esordio con le collane di Tora e con la fantascienza a bivi. Il librogame è scritto a quattro mani con lo scrittore Claude Francis Dozière, ben noto nei circoli della fantascienza italiana, e rappresenta uno spin-off libroludico della sua trilogia delle Guerre Invisibili, ambientata nel nostro futuro.

Si tratta di un'opera di fantascienza militare e hard sci-fi, che richiama volutamente le grandi saghe letterarie, cinematografiche e televisive del genere, ma affronta in maniera molto originale tematiche di guerra e convivenza tra popoli, oggi più che mai attuali.

Nonostante il tema complesso e la profondità dell'ambientazione inventata da Dozière, dal punto di vista delle meccaniche L'esercito delle ombre è estremamente semplice e immediato, garantendo tutta l'abilità del "nostro" Mornon nell'implementazione di

una complessità nascosta che risulta facile da padroneggiare per un neofita ma anche sfidante e accattivante per giocatori esperti. I due autori dei testi e l'illustratrice, Cristina Calvagno, saranno presenti a più riprese allo stand Tora Edizioni per firmacopie e per parlare del libro, e in particolare giovedì 30 ottobre dalle 14:30 alle 17:00. 



MEMBRI DELLA SQUADRA:		STIMA:			
NOME		NESSUNA	POCA	MOLTA	ASSOLUTA
		☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐

NOTE PERSONALI:



Magiche novità in casa Tora

UNA STREGA IN FIERA

di Aldo Rovagnati

Tora Edizioni si è, da qualche tempo, affermata come una delle più attive case editrici in ambito interattivo. In particolare è ormai saldo il connubio con una vecchia conoscenza di LGL, quel Davide Toccafondi già autore, per l'editore succitato, di avventure a bivi per ragazzi come 'Peter Pan', 'I Cacciatori del Crepuscolo' e 'La Regina delle Nevi'.

Ora, invece, in occasione della kermesse lucchese di quest'anno, è il turno di 'Aki – Una Strega in Città' (421 paragrafi, prezzo di copertina 18,00€): ne abbiamo approfittato quindi per parlarne proprio con il buon Davide, della sua nuova fatica librogamistica, e non solo.

Buongiorno Davide, grazie per aver accettato il nostro invito per questa

intervista. Una delle novità interattive di Lucca 2025 è il tuo 'Aki – Una Strega in Città': puoi illustrarci nel dettaglio la trama dell'opera? Senza spoiler, ovviamente!

Certo! Immagina degli anni '50 europei ma con la magia, perché le streghe ci sono sempre state e hanno operato con i loro incantesimi in parallelo con la società. Tu sei Aki, una strega quattordicenne di un piccolo paese di campagna che ha appena completato il suo apprendistato... ma per guadagnarsi il titolo di strega e poter fare magie senza supervisione, dovrai superare la sua prova: dimostrare di poter mettere la tua magia al servizio, risolvendo i problemi magici della grande città costiera di Novalia. Ma Novalia ha un rapporto travagliato con le streghe, di-

ciamo che non ne ha diffidenza... riuscirai ad aiutarli anche in queste difficili condizioni? E se le cose fossero ancora più complicate, con un'ombra scura che si avvicina... riuscirai a difendere la città?

Cosa invece hai pensato a livello di regolamento e meccaniche di gioco per il tuo libro?

Il regolamento è molto semplice: innanzitutto il gameplay è a mappa. Abbiamo la mappa della città e scegliendo il paragrafo collegato ci possiamo spostare nel luogo dove c'è il problema magico da risolvere. Risolvendo problemi magici aumenteremo la nostra Fama, che potrebbe esserci utile per... mi sa che mi sbilancio troppo se lo dico! Ma al tempo stesso, se permetti il bisticcio, spenderemo Tempo. Con il passare del tempo si innescano eventi speciali...

Ovviamente c'è la magia. Visto che la magia è il potere della parola e le streghe lanciano incantesimi pronunciando formule magiche che sono quartine poetiche, per il giocatore lanciare la magia giusta dipende dal completare la rima nel modo corretto, più consona. Poi ci sono le pozioni, elemento immancabile per una strega: potremo, girando nella città, anche nei suoi luoghi più segreti, trovare i giusti ingredienti che poi mescoleremo nel nostro calderone. Le pozioni possono farcela cavare senza dover ricorrere a difficili magie. Ci sono inoltre le divinazioni. Potremo scoprire i segreti del presente leggendo nella disposizione di bastoncini che avremo lanciato. Nel gioco dovremo scoprire parole nascoste nelle illustrazioni dei bastoncini lanciati.

Sei un autore da non tantissimo sulla scena, ma già prolifico. Qual è il tuo background da amante dei librogame? Cosa ti fece scoccare la scintilla per questo genere?



Non sono un appassionato di vecchia data. Non ho passato la mia infanzia o adolescenza con i librogame. Ho iniziato a leggere i classici e, per esempio, mi sono innamorato di Lupo Solitario DOPO aver deciso che avrei scritto librogame, per conoscere a menadito il medium. Come ho raccontato spesso, tutto è partito quando, diplomandomi in Design della Narrazione all'Accademia TheSign di Firenze, il mio professore mi consigliò per il mio futuro di scrivere librogiochi, per mettere a frutto il mio "approccio analitico". Forse ero un po' troppo rigido nell'applicare l'arco del personaggio!

Ma a quel punto forse non avrei scritto librogiochi se non avessi fatto prima un'altra esperienza. Durante le vacanze tra la terza



e la quarta superiore, sono stato in un bed and breakfast dove nella biblioteca comune c'erano i fumetti della Torre Nera, non i romanzi ma i fumetti, quelli scritti da Robin Furth e Peter David e illustrati da Jae Lee e Richard Isanove. Quella storia, quelle atmosfere hanno creato una miscela esplosiva con le altre mie passioni del momento: il videogioco Warhammer 40k: Dawn of War II - Chaos Rising, dove come marines superumani dobbiamo resistere (o cedere per il potere) alla tentazione del nefando Caos; i romanzi del Mondo Disco di Terry Pratchett; le vecchie avventure grafiche LucasArts che allora giocavo con un emulatore SCUMM: Day of the Tentacle, Curse of Monkey Island, Loom. Così decisi di creare qualcosa che combinasse tutto questo: si chiamava Jonah Lovegood e il Morbo dello Specchio, era un videogioco testuale in visual basic, un vero e proprio librogioco su schermo, dove guidavamo questo eroe improbabile in un weird west tragicomico dove c'era la corruzione come forza soprannaturale (anche lì c'erano

già come nella Regina specchi e corruzione) e i combattimenti si risolvevano in duelli d'insulti (come in Monkey Island). Potevi usare oggetti che influenzassero la tua corruzione come la Rosa della Tua Fidanzata (la diminuiva) o l'Almanacco delle Dichiarazioni Politiche (la aumentava, e di molto!) in cambio di vantaggi o svantaggi in combattimento. Ora che ci penso, questa cosa di risolvere il duello scegliendo la parola giusta l'ho ripresa in Aki.

I miei compagni di classe apprezzarono molto Jonah Lovegood e durante le ore di laboratorio informatico si nascondevano ai computer in fondo all'aula per giocarlo di nascosto. Questo mi ha dato un caldo senso di soddisfazione e infatti tutt'ora ricordo con affetto quel gioco che era una miscela di tante influenze diverse.

La tua produzione a bivi è stata finora indirizzata a un pubblico giovane: quali sono, a tuo avviso, le maggiori difficoltà nello scrivere, da adulto, un librogioco destinato a bambini e ragazzini? Come mai ti sei focalizzato in particolar modo su questa fascia d'età?

Mi sono "ritrovato" in questa fascia di età, perché vi rientrava la prima storia che ho proposto alla Tora, la Regina delle Nevi, che ho proposto proprio per il tema della corruzione dello specchio mutuata da Jonah. Poi serviva loro qualcuno che scrivesse librogioco ispirati alle fiabe e a me andava più che bene... e anche Aki è stata accettata dalla Tora per la loro collana per ragazzi! Ancora oggi non so come mai l'hanno fatto... ma ne sono lieto, come qualcuno che riceve una grazia inaspettata, come un invito a cena da Scarlett Johansson, e dunque non si chiede il perché per timore che scompaia tutto come un sogno al mattino.

La maggiore difficoltà che provo è che io di

base uso un vocabolario complicato. Mi verrebbe da dire forbito, ma non è così. E poi ricco di subordinate e voli pindarici! Quando devo fare passaggi più “mistici” o più aulici è una forza, ma altrimenti devo imparare a controllarmi. Aki ad esempio l’ho passato tutto, paragrafo per paragrafo, in uno di quei siti che controllano la leggibilità di un testo affinché fosse perfettamente leggibile già da una ragazzina di 11 anni.

Sempre riguardo il tema ‘librogame per giovanissimi lettori’, sono usciti nell’ultimo periodo altre opere del genere, basti pensare ai nuovi librigioco, sportivi e non, della triestina EL: ritieni che questo possa essere il futuro del settore, oppure è solo un trend passeggero?

Ritengo che questo possa essere il futuro del settore. Forse i librogame resteranno una nicchia, ma ho grande fiducia e penso che sia fondamentale che questo settore si espanda verso i giovani, che crei una nuova generazione di librogioicatori invece che solo affidarsi a quella precedente degli anni d’oro. Quello che cerco di fare io è creare librogame rivolti a loro che siano semplici ma non semplicistici, dove per trama e per meccaniche siano stimolanti, oserei dire sfidanti. Creare un ponte tra temi e semplicità di giochi più per ragazzi e la profondità di meccaniche e bivi di alcuni librogame vecchia scuola. Appunto perché i lettori possano approdare poi, perché no, a librogame più classici. Un ottimo esempio di questo ponte tra vecchio e nuovo è l’Anello di Oriccalco di Mauro Longo.

Una domanda su un tema che so essere a te caro: qual è la tua posizione rispetto al, mi si passi il termine, ‘politicamente corretto’ nella narrativa interattiva? Cito, ad esempio, lo scrivere in genere neutro

affinché il lettore possa indistintamente immedesimarsi in un uomo o in una donna come protagonista. Credi che un possibile eccesso di tali tendenze, come la rivisitazione in chiave moderna di opere e temi del passato o il massiccio utilizzo di schwa o asterischi, possa allontanare il lettore da cause più che legittime, oppure si tratta di un processo ormai irreversibile e che va abbracciato in toto?

Credo che lo scrivere in genere neutro possa essere un ottimo strumento per favorire l’immedesimazione in un librogioico dove il protagonista può essere sia maschile che femminile, o altro, deciso dal lettore. Io stesso ho appena finito di scrivere un volume tutto neutro (e non parlo di Cacciatori)! Credo che usare la schwa o l’asterisco per farlo sia un pessimo modo, perché questi distruggono quella stessa immedesimazione che cerchiamo di ottenere. Ci sono metodi migliori, esempi ottimi di come ci si può riuscire con le concordanze degli aggettivi sono Thule di Marco Zamanni e il Manuale delle Giovani Canaglie di Mauro Longo.

Le rivisitazioni sono inevitabili e credo che ora siamo anche in un periodo di rivisitazioni. Non sono contro di esse per principio, anzi, altrimenti non scriverei fiabe, possono generare indubbiamente opere pregevoli. Sono anche per l’inserire un’adeguata rappresentanza etnica, di genere, di orientamento, ecc, ed è normale che ora ci sia più di questa rappresentanza, perché in passato ce n’è stata inferiore a quella reale, ma secondo me solo dove questo ha senso e plausibilità a livello storico. Storie ambientate ora, nel futuro o in altri mondi hanno più possibilità, mentre quelle nel passato spesso non hanno questo lusso. Per fare un esempio negativo di cosa eviterei, mi viene in mente l’Anna Bolena nera (che tra l’altro sposta le questioni che la riguardano in parte su questioni etniche).



Per quanto riguarda il politicamente corretto propriamente detto, penso che, come nella vita reale, debba essere possibile dire di tutto. Nella vita reale in base alle proprie opinioni si verrà più o meno aborriti, ma non si dovrebbe venire censurati a priori; non stiamo parlando di azioni, che saranno regolate a norma di legge.

C'è inoltre da fare il distinguo fondamentale tra rappresentare e incoraggiare. Togliamoci subito il dente: le opere d'arte educano, hanno sempre educato, hanno sempre plasmato cultura e società, quindi checché se ne dica, ciò che contengono è importante e da esso possiamo prendere il polso di una cultura. In una cultura democratica, non ideologizzata, in un'opera ci dovrebbe essere la libertà di rappresentare razzismo, sessismo, omofobia, ecc, magari proprio come il male, l'antagonista, o persino come un difetto del protagonista o di comprimari o come elemento che rispecchia il mondo in quel periodo storico - purché si eviti di indugiarsi. Se poi

l'opera però finisse per incoraggiare questi elementi, allora potrebbe venire giustamente aborrita, ma in primo luogo dal pubblico, per la sua sensibilità, che è l'ultimo giudice, anche se capisco che per non turbare la sensibilità moderna probabilmente si eviterebbe di rappresentarla. In un'opera un personaggio potrebbe dare del ciccione a un altro, o peggio, per tutta una serie di motivi. Potrebbe essere il cattivo a dirlo, che lo fa come offesa, e in questo caso serve a mostrare la sua malvagità. O mostrare una società distopica che venera la forma fisica. Non dobbiamo scadere in un moralismo dove la mera rappresentazione è da censurare - cosa che purtroppo a volte mi sembra di vedere. Altrimenti dovremmo bandire anche Lolita come pedopornografia, mentre è l'esplorazione di un'ossessione e di un'autoinganno divoranti e della distruzione di un'innocenza, e infatti è letteratura. La rappresentazione non porta in automatico al condono del male, anzi forse è la via maestra per mostrare i suoi effetti negativi e favorire l'immedesimazione - magari in un cattivo che si può redimere!

Torniamo, per concludere, ai nostri amati librogame: quali sono i tuoi progetti a bivi per il futuro?

Presto uscirà il mio primo librogame auto-prodotto. Si chiama Ferma-Morte ed è un volume di fantascienza militare contemporanea dove ci addentriamo in armatura potenziata in una dimensione parallela per salvare dei prigionieri da dei feroci alieni... ma non è proprio tutto come sembra!

Con Tora poi ho ancora molto da scrivere e con gioia. I nostri prossimi progetti che usciranno saranno per la collana delle fiabe nientemeno che Cappuccetto Rosso, in un'avventura nel bosco in compagnia del lupo, e poi Cacciatori del Crepuscolo 2. Stay tuned!

Il nuovo librogame per Aristeia di Michele Buonanno

UN CORVO ALLO SPECCHIO

di Aldo Rovagnati

L'editore piemontese porterà a Lucca Comics & Games 2025 un solo, ma molto interessante, librogame, 'Mir'aat' (80 pagine, 85 paragrafi, prezzo di copertina 10.00€), a opera di un nome ricorrente della recente narrativa interattiva italiana, Michele Buonanno. Un autore che, difatti, è già al suo terzo lavoro a bivi, dopo '49 Chiavi' e 'La Casa degli Automi', per la casa editrice di Dario Lecacorvi. Abbiamo quindi contattato il buon e sempre disponibile Dario, per una panoramica su questa e altre anticipazioni del Corvo più apprezzato dall'Italia interattiva.

Ciao Dario e bentornato sulle nostre pagine. Raccontaci subito della novità di Lucca targata Aristeia, Mir'aat di Michele Buonanno. Di cosa parla?





Mir'aat è un librogame breve, già vincitore, in una sua prima veste, dell'edizione 2025 del Concorso di Corti di Librogame's Land, che ringraziamo per la collaborazione. :) Anche con l'ausilio dell'arte di Erica Rossi, Michele ci racconta una storia di amicizia e nostalgia ambientata nel 1945, in Polonia, che assumerà rapidamente toni macabri ed enigmatici. In breve, il protagonista è sulle tracce di un suo vecchio amico pittore, Viktor, perso di vista con lo scoppio della seconda guerra mondiale, e per scoprire che fine ha fatto ne esplora l'ultima abitazione nota: un'isolata e deserta villa sulle sponde del Mar Baltico. Basteranno poche battute per capire che un fosco destino si è abbattuto su Viktor, dando il via a una storia intrisa di mistero, con numerosi richiami al sovrannaturale, all'arte e all'esoterismo, e che solleva anche alcuni significativi dilemmi filosofici, in particolare sul tema del libero arbitrio.

Da subito ha attirato la mia attenzione il titolo dell'opera: che cosa significa?

Mir'aat è una traslitterazione della parola 'specchio' in arabo; data la copertina, non penso sia un grosso spoiler se vi dico che proprio uno specchio sarà in qualche modo coprotagonista della vicenda.

Sappiamo, da quanto trapelato sui social media, che questo prodotto sarà forse più vicino a un puzzle narrativo che a un librogame di stampo classico. Ci puoi dire di più? Come si articolano la parte game e regolamentare?

'Puzzle narrativo' è una definizione abbastanza buona del lavoro che Michele sta portando avanti in ambito librogame. **Mir'aat** infatti è, dal punto di vista del gameplay, molto vicino a una sua opera precedente molto amata, che è **49 Chiavi**. Ri-

spetto a quelli di impostazione più classica, i librogame di Michele sono più affini ad avventure grafiche, in cui i tipici bivi sono rari, sostituiti spesso da hub di paragrafi, in genere – ma non sempre – basati su mappe, in cui chi legge si muove e agisce liberamente, avendo così sottomano moltissime opzioni. Detto questo, temo sempre che questa enfasi sul lato 'puzzle' dei librogame di Michele, che indubbiamente c'è, oscuri il fatto che le sue avventure interattive hanno sempre una componente emotiva e 'immersiva' non trascurabile, che trova a mio avviso nello stile minimalista e asciutto che gli è tipico una amplificazione più che non un ridimensionamento. E questa cosa resta potentemente sullo sfondo anche in **Mir'aat**, dove attraverso una serie di non detti e un certo ricorso allo **show don't tell**, Michele ci parla di nostalgia, amore, legami spezzati, rimpianti, passioni e desiderio; e dove il protagonista è mosso da quello che, se ci pensi, è il più disinteressato dei sentimenti: l'amicizia.

'Le dimensioni contano!' diceva qualcuno... Altri invece dicono di no... Mir'aat è un librogiooco minuto, venduto a un prezzo accessibile: ritieni che questa, ossia prodotti più leggeri e di immediata fruizione, possa essere una possibile tendenza futura del settore interattivo, invece di opere estese e ramificate?

Mi sono espresso già più volte su temi simili; non è un segreto che non creda che esista la formula del librogame perfetto, e che diffido molto della possibilità di intercettare a livello di mercato tendenze univoche e inesorabili. Per fortuna, il gusto non è del tutto omologato e vanno, e forte, prodotti anche molto diversi tra loro. La realtà secondo me è che il mercato oggi è fatto

di corsi, ricorsi, nicchie, fiumi e rivoli, e che c'è posto per quasi tutto. Come dimostra la grande varietà di generi che trattiamo, ho sempre tenuto a variare l'offerta, sicché negli ultimi tempi ho pensato di inserire alcuni prodotti più agili da affiancare ai nostri 'pesi massimi'; ma non è un cambio di rotta, quindi i nostri lettori abituali possono stare tranquilli: qui da noi continueranno a trovare anche i mattonazzi cui li abbiamo abituati!

Mir'aat parla di amicizie spezzate e dolori mai sopiti, sullo sfondo una guerra che ha diviso i destini dei protagonisti, tutte tematiche, se così vogliamo dire, adulte. Ultimamente, invece, sono usciti sul mercato diversi titoli a bivi forse più indirizzati ai giovanissimi che non a un pubblico maturo. Come si pone il catalogo di Aristeia in questo senso? Ci potrebbe essere spazio per opere dedicate a lettori in erba oppure il focus resterà su argomenti più 'da grandi'?

Devo dire che Aristeia si pone con distacco verso questo fenomeno; anche se, proprio per ampliare il bacino potenziale, abbiamo titoli pensati per un pubblico diverso dalla 'vecchia guardia', e benché, com'è ovvio, alcuni nostri titoli siano adatti anche a lettori adolescenti, che infatti ci seguono in numero discreto, la letteratura per bambini in senso stretto è un mondo che mi è alieno; l'infanzia è un pubblico che ha caratteristiche peculiari e peculiari necessità, rispetto alle quali non ci si può improvvisare, e io non lo farò. Per questo mi ci sto tenendo alla larga e così credo che continuerò a fare, con tutte le rinunce che ciò può implicare. Ciò detto, ben vengano produzioni indirizzate in tal senso! Se curate come si deve, possono far crescere il fenomeno, com'è ovvio.

Oltre ai librogame, la tua casa editrice è molto attiva anche nel settore dei giochi di ruolo. Puoi illustrarci le ultime novità rpg di Aristeia?

Sì, abbiamo al momento tre linee di gioco di ruolo che ci stanno dando molta soddisfazione. A RAYN ed Hellwinter si è aggiunta da qualche mese la linea Consequences: di fatto, una serie di scatolette pensate per giocatori alle prime armi o giocatori esperti alla ricerca di una esperienza più leggera e fresca del solito. Ogni scatoletta infatti contiene tre tracce pronte da giocare, accomunate da un'idea di fondo; ogni traccia racconta una situazione di partenza e presenta quattro personaggi, ognuno dei quali ha un suo obiettivo, che può essere più o meno palese; ogni giocatore assumerà la guida di un personaggio e dovrà cercare di raggiungere tale obiettivo semplicemente parlando con gli altri per una trentina di minuti. Come vedi, è una formula molto particolare, leggera ma allo stesso tempo versatile e innovativa, nata da un'idea di Andrea Dado e sviluppata anche con l'aiuto di Andrea Tupac Mollica.

Torniamo, per concludere, ai librigioco con, come di consueto, una visione sui prossimi mesi. Che novità hai in cantiere?

Sono felice di annunciare che, dopo un'attesa troppo lunga, il quarto volume di Fra Te-nebra e Abisso, **Il Labirinto**, è in dirittura di arrivo. Questa sarà la nostra prossima pubblicazione. Ma la nostra programmazione è ricca e vedrà tra gli altri il debutto di Laura Grossi, con **Astoro**, un librogame immerso nel mondo della magia dell'antica Persia; un altro debutto, quello di Emanuele Quarello, con un 'horror gnostico' ambientato a Torino; e anche il ritorno al librogame di Umberto Pignatelli, che saremo davvero lieti di ospitare in catalogo. 

Il maestro della narrativa a bivi vive una seconda giovinezza con inediti e ristampe di narrativa e giochi

I 60 SONO I NUOVI 30!

di **Alberto Orsini**

Irrefrenabile Angiolino! Terminati gli aggettivi, bisogna ricorrere ormai alla fantasia per definire la nouvelle vague dell'autore romano. Alle soglie dei sessant'anni, che compirà il prossimo aprile, il maestro della narrativa interattiva vive, ormai, una conclamata seconda giovinezza. Da qualche anno sono tornate sugli scaffali tutte le sue pionieristiche opere a bivi dei primordi, create quando il librogioco era poco più che un concetto astratto. Parimenti, gli editori ripropongono i suoi manuali di scrittura e progettazione, in versioni rivedute e corrette. Infine, non mancano mirate ed efficaci scorribande nel settore del gioco, anche qui con un sapiente mix di prodotti nuovi di zecca e grandi riproposizioni. Per orientare gli aficionados nelle scelte, Lgl Magazine ha colloquiato con l'autore





passando in rassegna tutti i prodotti di questo autunno decisamente caldo. Il sempre disponibile Angiolino sarà presente a Lucca Comics & Games tutti e cinque i giorni con le sue creazioni, ma tali e tante sono le collaborazioni e i conseguenti inviti che beccarlo sarà una vera e propria sfida!

Cominciamo dal ritorno in libreria, dal 5 settembre, di “Scrivere libri-gioco” per Carocci.

Si tratta di una riedizione interamente aggiornata del mio manuale “Come costruire libri-gioco”, che per oltre vent’anni ha insegnato metodo e trucchi a chi vuole scrivere storie a bivi e affini. Un testo molto pratico, dedicato ai principianti come a chi ha già esperienza, in cui cerco di trasmettere la mia esperienza quarantennale come autore di libri-gioco, racconti-gioco per riviste e trasmissioni televisive, cartoni animati a bivi,



storie-game per computer e app, teatralizzazioni con pubblico votante... Oltre a letture pubbliche, scritture collettive, utilizzi didattici e museali di librogame e quant’altro. Rispetto all’edizione precedente è, per esempio, assai aggiornata la storia del libro-gioco, che ho raccontato in maggior dettaglio anche in “Un secolo di giochi” sempre per Carocci. Ma ci sono anche novità come i dettagli su come scrivere storie a bivi a quattro mani, dove riporto i trucchi del mestiere di Ian Livingstone e Steve Jackson nonché della coppia G&L, così come me li hanno raccontati loro stessi.

E in tema di prodotti di tali tecniche, a fine settembre è tornato anche il tuo “Avventure al campo” (Parapiglia), scritto con Pier Giorgio Paglia.

È il primo libro-gioco sugli scout. Assai ricercato in edizione originale dai collezionisti, ora è nuovamente disponibile con i disegni di

Valeria De Caterini, nella stessa collana de "I misteri delle catacombe". Chi legge si immagina in una ragazzina o un ragazzino al suo primo campo di reparto, e già questa è una novità della riedizione: il testo non è al maschile né al femminile e ciascuno può immaginarsi come vuole. Allo stesso modo si può pensare di far parte dell'Agesci, della Fse o del Cngei, perché non abbiamo sposato nessuna particolare organizzazione. Il racconto si snoda fra vita all'aperto, giochi, scherzi e attività, con qualche sorpresa inaspettata. Chi saprà cavarsela bene, rispettando anche l'etica dello scoutismo, potrà diventare caposquadriglia degli Scoiattoli! Il libro ha un'errata che, se non trovate nel volume, potete recuperare sul sito dell'editore: questo rende la prima tiratura una sorta di Gronchi Rosa!

Passiamo ora dal settore narrativo al sempre ricco comparto del gioco.

Tra i miei giochi da tavolo, il più importante in uscita è "L'allenatore nel pallone" (Ravensburger). Dopo il successo di "Fantozzi batti lei", l'editore replica con un'altra classica commedia all'italiana. Le carte rappresentano le principali scene del film, in grande formato, con le battute più folgoranti inserite a mo' di fotoromanzo. Il meccanismo di gioco rielabora il classico "Memory" rendendolo più adulto e ricco. Al suo turno il giocatore gira tre carte, una per volta: se compongo una stessa scena le prende e continua a giocare, altrimenti le copre e il turno finisce. Poiché già le prime due carte potrebbero essere di scene diverse, si possono fare punti con obiettivi secondari. "Fantozzi batti lei" è stato presentato assieme al film restaurato al cinema Barberini di Roma, lo stesso della prima di cinquant'anni fa, assieme alla famiglia di Villaggio e a parte del cast. Presenteremo allo stesso modo gioco e film di "L'allenatore nel pallone" proiettandolo all'Audito-





rium San Girolamo di Lucca il 1° novembre alle 13.30. Prenotatevi!

Un altro tuo titolo in uscita è “Comedia - Paradiso”, ideato assieme ad Andrea Mainini (Top Hats).

Questo gioco di carte completa una trilogia dantesca dopo “Inferno” di Federico Latini e “Purgatorio” di Gabriele Mari. Sviluppato e messo a punto dal collettivo Sir Chester Coblepot, è cooperativo: occorre cercare tutti assieme di attraversare i vari cieli utilizzando in maniera equilibrata le varie virtù. Curiosamente, le illustrazioni sono di Gustave Doré: per me è un ritorno alle origini, visto che ho utilizzato le incisioni dello stesso artista per tutte le varie edizioni del mio “Orlando Furioso - Il gioco di ruolo dei Paladini” dal 1993 a oggi, compresa l’ultima pubblicata da Raven Distribuzioni.

Torna infine in italiano, grazie alla nuova traduzione di BlaKnight, il gioco di duelli aerei della prima e della seconda guerra

mondiale per eccellenza, “Wings of Glory”, che hai creato sempre assieme a Pier Giorgio Paglia. Quali sono le novità di questa edizione?

Venti e più anni fa era un gioco di carte, ora prevede modellini in scala che riproducono fedelmente gli apparecchi dell’epoca. Con una filosofia di “complessità nascosta” che non rinuncia ai dettagli storici in nome della giocabilità, ma li fa gestire ai materiali anziché ai partecipanti, permette a giocatori di ogni età di imparare una simulazione in due minuti e di gestirla senza difficoltà. Come dimostra il grande tavolo in cui 73 giocatori e giocatrici, dai 6 anni in su, si sono sfidati in due grandi squadre a Scandicci durante Ludo in Fiera.

Escono in italiano i Duel Pack con miniature per iniziare a giocare nella Grande Guerra, il Rules & Accessories Pack con tutte le regole opzionali e avanzate per quel periodo e il set “Battaglia d’Inghilterra” con regole complete e quattro modellini per la versione della seconda guerra mondiale. 



Lupo Solitario quarantennale, Grailquest, Horror e Sortilegio

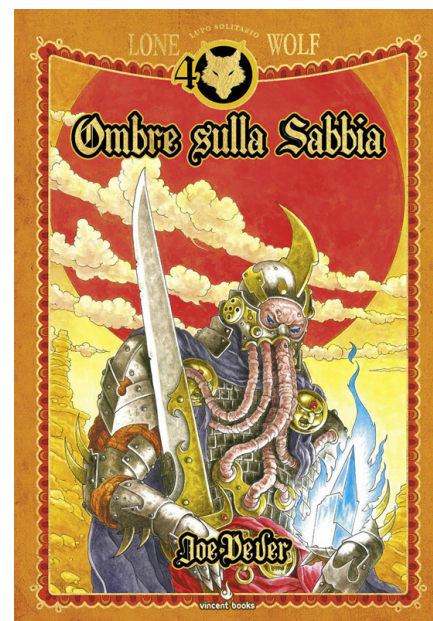
LE “NON NOVITÀ” PER LUCCA

di Francesco Di Lazzaro

Riproponendo un approccio che avevamo già visto in occasione di Lucca Comics & Games 2025 Raven/Vincent Books non presenterà delle vere e proprie nuove uscite in occasione della kermesse toscana, con un paio di gustose eccezioni. I volumi che troverete in fiera presso lo stand del corvo, infatti, sono per la maggior parte già presenti nel negozio online proprietario, Dragonstore, dai primissimi giorni di ottobre. Molti appassionati, quindi, arriveranno in Toscana con alcuni tomi già letti e sistemati sullo scaffale. Come già successo in occasione di Play, a Bologna, sei mesi, fa la realtà emiliana punta forte, e non potrebbe essere altrimenti, sui 40 anni di Lupo Solitario in Italia e a Comics & Games sarà possibile trovare tre volumi della collana “deluxe” dedicato al genetliaco

dell'eroe del Sommerlund. Nello specifico si tratta dei capitoli 3, 4 e 5, nell'ordine Gli Abissi di Kalte, L'Altare del Sacrificio e Ombre sulla Sabbia. Come già in occasione delle precedenti uscite sul tema, i libri saranno in edizione cartonata con sovracoperta, caratterizzati da una copertina inedita disegnata appositamente dal grande Gary Chalk per l'occasione, e saranno completati da una mappa nuova di zecca, opera di Francesco Mattioli e dalla traduzione di Paolo Maggi. Il prezzo, 17.90 euro, sarà analogo ai tomi dell'edizione classica, elemento che l'editore non manca di sottolineare con fierezza in tutti i suoi comunicati.

Per i più giovani o distratti ricordiamo che i volumi completano la “pentalogia” dedicata all'ascesa di Lupo Solitario come Gran Ma-



estro Kai, che trova il suo compimento appunto nel capitolo 5. Si tratta di tre avventure iconiche della serie: ne *Gli Abissi di Kalte* scopriremo che Vonotar il Traditore è ancora vivo e che abbia trovato rifugio nella terra delle nevi perenni di Kalte, Il Re di Sommerlund aveva promesso alla sua gente che il Traditore avrebbe pagato per i suoi crimini e toccherà naturalmente al nostro alter ego Kai fare giustizia, raggiungendo il regno ghiacciato per trovare e catturare il nemico, in modo da consegnarlo al tribunale che lo giudicherà. A seguire, *L'Altare del Sacrificio*: un carico d'oro proveniente dalla provincia mineraria di Ruanon è scomparso e così la compagnia di cavalieri reali inviata a indagare sul misterioso furto. La faccenda si è talmente complicata da richiedere l'intervento dell'ultimo dei Ramas, che dovrà recuperare l'oro e trovare i cavalieri dispersi, svelando il mistero che avvolge la loro scomparsa. Ultimo, per ora, tra i titoli disponibili *Ombre sulla Sabbia*: il viaggio del lupo inizia come una missione di pace, l'obiettivo era raggiungere la Vassagonia e impedire che l'ombra della guerra si allunghi, ancora una volta, sul regno di Sommerlund. Il nostro però ca-

de vittima di un'imboscata e deve mettersi in salvo, braccato da un nemico spietato determinato a ucciderlo. Solo sconfiggendolo si potrà evitare che la situazione precipiti e recuperare un grande tesoro che si riteneva scomparso e che cambierà le sue sorti e quelle della sua terra per sempre.

Passiamo ora all'altra grande novità rilasciata a ottobre e annunciata già da alcuni mesi. Fa il suo esordio la collana spin-off di *Fighting Fantasy*, *Sorcery!* (Sortilegio nella versione italiana EL degli anni '80 e anche in quella attuale), con la diffusione del primo volume, *Le Colline Shamutanti*. Anche qui facciamo un piccolo recap dell'opera: si tratta di una delle mini-serie più amate dal pubblico degli appassionati, realizzata dal titano Steve Jackson e composta da quattro volumi. In questo primo l'eroe di cui vestiremo i panni partirà per un lungo viaggio attraverso luoghi fantastici e sconfinati, pieni di insidie e nemici in agguato che cercheranno di ostacolarne la missione: ritrovare la Corona dei Re, un misterioso artefatto che verrà scovato solo alla fine del quarto capitolo. Nella prima tappa esploreremo le Colline Shamutanti, un territorio disseminato di villaggi, bestie fameliche e



creature dispettose in grado di mettere a dura prova le abilità dei più esperti avventurieri. Una delle particolarità dell'opera era data dalla possibilità di giocare nei panni del guerriero o del mago, che in questa nuova edizione è stato declinato senza specificare il genere (potremmo essere a nostro piacere femmine o maschi). Nel caso in cui si decida di usufruire della magia dovremmo consultare e imparare a memoria una serie di incantesimi contenuti nell'apposito libro, che non ci è dato portare con noi nei nostri viaggi e per questo va tenuto necessariamente a mente.

Il tomo è composto da 240 pagine, realizzato in cartonato con sovracoperta con alette a colori, con mappa illustrata all'interno e costa 19,90 euro; oltre all'autore a cui abbiamo già accennato hanno contribuito con illustrazioni interne e mappa Francesco Biagini, Andrea Guardino con la copertina, Irene Di Oriente con le mappe originali e una vecchia conoscenza di LGL, Efrem Orizzonte, che tra-



duce i volumi della collana fin dall'avvento delle prime e le rinnovate edizioni, quella a cura di Salani ormai risalente a 7 anni fa, e continua a farlo oggi in ambito Raven/Vincent Books.

A fine ottobre dovrebbe poi uscire, appena qualche giorno prima rispetto a Lucca, anche il quarto volume dell'altra collana classica che la casa editrice sta pubblicando, Grailquest o Alla Corte di Re Artù, del compianto Herbie Brennan. Torneremo a vestire i panni di Pip e della sua spada Excalibur Junior in Viaggio nel Terrore: l'invasione dei Sassoni è imminente, e proprio in questo momento cruciale si scopre che Excalibur, la mistica spada di Re Artù, è scomparsa. Per fortuna Merlino può chiamare ancora una volta il cavaliere Pip a risolvere la situazione. Sarà una passeggiata... a meno che la magia di Merlino non spedisca per sbaglio il povero Pip in un tempo molto più lontano, a solcare i mari su una nave chiamata Argo...

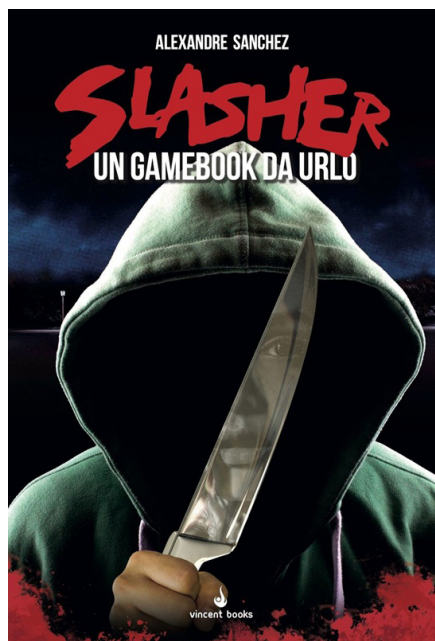
Anche questo titolo si presenta in edizione

cartonata con sovracoperta, formato 13x19,5, composto da 224 pagine al costo di 17,90 euro. Traduzione di Silvia Samorì, illustrazioni a cura di Alessandro Marzano e Francesco Biagini (copertina), mappa e editing di Francesco Mattioli.

Proprio a Lucca invece dovrebbero esordire due titoli horror, fatti uscire in occasione delle ricorrenze dedicate a halloween con perfetta scelta di tempo, e che coincidano con la kermesse toscana è un ulteriore elemento positivo.

Direttamente dalla Francia arriva *Slasher – Un Gamebook da Urlo*, di Alexandre Sanchez, con disegni di Xavier Desbarats e traduzione di Terry Passanisi. Un assassino è a piede libero nel campus della Prescott University e come nei migliori film horror anni '80, sta per scatenarsi un bagno di sangue che travolgerà gli ignari studenti, mentre la polizia brancola nel buio. Nei panni di una matricola sarà necessario esplorare il campus e cercare di sfuggire alle grinfie di un assassino senza nome. Sarà possibile dotarsi di alcune armi per difendersi, e allo stesso tempo portare avanti la propria vita studentesca badando bene a non abbassare mai la guardia, pena una prematura dipartita.

Interessante la possibilità annunciata, sviscerando a fondo il libro, di sbloccare la mo-



dalità Killer che ci vedrà vestire in panni dell'assassino in un clamoroso ribaltamento di ruoli.

Il formato è il classico Vincent Books, il volume sarà cartonato con sovracoperta e costerà 19,90 euro.

Sempre nel contesto horror indulge il nuovo, undicesimo capitolo della collana Dedalo, il contenitore interattivo italiano di Raven. Willy Wozniak e il Lavoro da Incubo, di Andrea Tullio Canobbio con Francesco Mattioli ai pennelli, ci calerà nelle scarpe di uno stagista che, alla ricerca di un placido e tranquillo lavoro di ufficio, verrà impiegato nell'azienda Vampire L-TD, dove i capi ovviamente sono insaziabili succhiasangue. Inizia così l'avventura di Willy, che avrà come principale obiettivo quello di arrivare a fine mese senza

rimetterci la vita!

Un approccio cupo e divertente che preannuncia un titolo interessante, tanto più che, come da tradizione Dedalo, in appendice è presente un racconto-game aggiuntivo di Matteo Zaggia, uno degli autori "giovani" più prolifici, dal sinistro titolo *Il Naufragio Maledetto*.

L'edizione sarà la consueta della collana, in formato pocket brossurato, e il prezzo di 12,90 euro. 

Dopo l'apprezzatissimo 2120, una trilogia di fumettigame dell'enigmatico autore Jason Shiga, reduce dal successo di Demon

COCONINO SERVE IL TRIS

di Alberto Orsini

Coconino Press torna a imperversare nel settore della narrativa interattiva e, in particolare, nel campo dei fumettigame. Due anni dopo il disturbante "2120" di George Wylesol, che ha raccolto una nutrita schiera di appassionati in Italia come negli Stati Uniti da cui è stato tradotto, sempre da oltreoceano arriva addirittura una trilogia di volumi che promettono di suscitare grandi emozioni negli appassionati di librigioco. Saranno disponibili allo stand lucchese dell'editore, padiglione Napoleone, NAP 311.

L'autore è Jason Shiga, 49 anni, nativo di Oakland, California, ma di origine giapponese. Esperto di labirinti, mente matematica, vulcanico sperimentatore di strutture narrative, ha realizzato numerose graphic novel, nonché quello che viene stimato "secondo fu-



metto interattivo più grande al mondo", ossia "Demon", sempre pubblicato da Coconino nel 2019 in quattro volumi di grande formato, con oltre tremila combinazioni di trame: un prodotto notevole, ancorché non classificabile esattamente come librogioco. Shiga torna ora in Italia con una trilogia intitolata

“Adventuregame Comics”. I volumi afferenti alla collana “Brick” hanno la cover cartonata, il formato 17x21,5, un totale di circa 450 pagine tutte a colori e il costo di 16 euro ciascuno, mentre la versione in cofanetto viene proposta a 50 euro.

Una storia avvincente dai finali multipli, uno strabiliante viaggio oltre i confini del fumetto: così Shiga definisce la sua nuova opera. Seguendo i “tubi” che collegano le vignette, enigma dopo enigma, scelta dopo scelta, il lettore giungerà alla rivelazione finale, in mondi dove niente è come sembra. Con “Leviatano”, “L’Ignoto” e “Samurai vs. Ninja,” l’autore ha creato tre storie da leggere e rileggere, giocare e rigiocare, regalando ai suoi volumi una longevità davvero importante.

Il primo volume, “Leviatano” è ambientato in un villaggio costiero medievale, i cui abitanti vivono nella paura di una gigantesca creatura marina. La missione del lettore, manco a dirlo, sarà di trovare e sconfiggere il Leviatano. Visitare la biblioteca per conoscere la storia del mostro, esplorare l’antico castello per scoprire l’oscuro passato della città, cercare il vecchio mago che potrebbe possedere l’unica cosa in grado di tenere a bada il formidabile avversario: sono solo alcune delle

possibilità concesse in uno scenario infido e mutevole.

Per quanto riguarda la seconda pubblicazione,

“L’Ignoto” si svolge in una sorta di aldilà. All’inizio il lettore non sa molto, tranne che è morto ed è finito in una stanza con una porta, una finestra e un tavolo con dei libri. Dovrà uscire, quindi proverà per la porta, poi la finestra, ma senza successo, infine proprio attraverso i volumi. Apprendoli, si verrà conquistati da quelle pagine e da una sequela di mondi immaginari che po-

trebbero contenere la chiave per l’agognata fuga. Anche in questo caso, comunque, per sciogliere l’intreccio si dovrà essere in grado di guardare oltre le apparenze.

Chiude il trittico “Samurai vs. Ninja”, un action che guida il protagonista nella scelta del suo destino da guerriero, risolvendo enigmi e imparando abilità speciali. A muovere la vicenda, un bracciale che conferisce

un immenso potere caduto nelle grinfie del malvagio Lord Tuma. Al lettore spetterà la difficile missione di irrompere nella sua dimora e recuperare il monile. Ma quando le guardie di Lord Tuma arresteranno l’infiltrato, dipenderà dalla sua intelligenza e dalla sua abilità sconfiggere i giochi truccati e liberarsi, uscendone indenne. 





Una bella iniziativa interattiva per promuovere il nuovo libro di Edizioni S. Paolo

PROMESSI SPOSI E TORNEO LG

di Matteo De Benedittis

Il 20 settembre 2025 presso la fumetteria funside di Reggio Emilia ha avuto luogo un “torneo di librogame”, nell’ambito della promozione del librogame dei Promessi Sposi di Matteo De Benedittis.

Ma che cos’è un “torneo di librogame”? E, soprattutto, che senso ha?

Il librogame, infatti, è una forma ludica che non si è mai prestata alla declinazione torneistica (“e forse ci sarà un motivo!”, direbbe qualcuno), in quanto si tratta sostanzialmente, nella sua declinazione più comune, di un gioco in solitario che unisce il piacere della lettura con quello del gioco.

Ha senso quindi proporre un “torneo di librogame”?

Prima di rispondere a questa domanda può essere utile descrivere cos’è successo nel

pomeriggio di sabato 20 settembre.

L’organizzazione è partita all’inizio dell’estate, e la pubblicità social è iniziata sui canali della casa editrice, dei principali gruppi di librogame e della fumetteria – oltre ai canali personali degli organizzatori – tre settimane prima dell’evento, pensato per il 20 settembre 2025, una data obbligata, infatti il libro doveva già essere stato stampato, ma non ancora distribuito, in modo che nessuno dei partecipanti potesse averlo visto in anteprima.

I partecipanti sono stati tredici, e i vincitori sono stati tre. Per un evento così particolare e sperimentale, gli organizzatori hanno ritenuto il numero di partecipanti un successo. I partecipanti erano equamente divisi fra gli appassionati di librogame da una parte e



insegnanti dall'altra. Il torneo è stato anticipato in un articolo comparso nel numero di luglio di LGLMagazine ed è stato patrocinato dal Circolo Cultura Animi di Reggio Emilia.

Ogni partecipante al torneo, in cambio della quota di 20 euro, ha ricevuto una copia del librogame dei Promessi Sposi autografata dall'autore, più un buono da 5 euro spendibile presso Funside. Matteo De Benedittis era presente all'evento ed è stato il suo ideatore e organizzatore, insieme a Annalisa Malnati, educatrice dello staff di Funside.

Dopo che tutti i partecipanti avevano ricevuto la loro copia del librogame è stato spiegato il semplice regolamento, basato su parole chiave e tre valori, il principale dei quali erano i Punti Provvidenza. A ogni partecipante sono state consegnate due schede: una "scheda del personaggio", identica a quella presente nel libro, comprendente i due segnalibri di Renzo e Lucia, e una "scheda di run" nella quale segnare tutto il path percorso, paragrafo per paragrafo. Questa "scheda di run" era necessaria per verificare le condizioni di vittoria del torneo.

Quindi è stato dato il via al torneo: da quel momento è scattato il conto alla rovescia, ogni partecipante aveva disposizione due ore di tempo per raggiungere il più alto punteggio di Punti Provvidenza.

Nel tempo a disposizione si potevano fare quante run si volevano, e alla fine di ogni run bisognava consegnare la "scheda del personaggio" e la "scheda di run" all'organizzazione. Una run finiva quando si raggiungeva uno dei diciotto finali presenti nel librogame.

Le tre run totalizzanti il più alto punteggio di Punti Provvidenza avrebbero vinto, in ordine, tre buoni da 40, 30 e 20 euro, uno dei quali offerto dal Circolo Cultura Animi. Per ottenere il premio, però, non era sufficiente totalizzare il punteggio più alto, ma bisognava anche rispondere correttamente a due domande su tre riguardanti i paragrafi percorsi. Le domande finali erano molto semplici, e avevano l'obiettivo di evitare che qualche giocatore sfogliasse furbesca-mente il libro senza leggerlo, cercando unicamente i percorsi che fornivano più punti. Col senno di poi, vedendo l'impegno profu-



so dai partecipanti, questa misura poteva anche essere tralasciata.

Il torneo si è svolto serenamente, i tredici partecipanti hanno dimostrato passione, fairplay e coinvolgimento nella lettura e nel gioco.

Dopo due ore di concentrazione serrata, bi-vi tentati e finali alternativi, si è qualificato al primo posto Alessandro P. (90 punti), al secondo posto Alessandro B. (89 punti), al terzo posto ci sarebbe dovuto essere Matteo (87 punti) ma non è riuscito a rispondere alle domande finali, e il cui posto è stato quindi ottenuto da Angelo (77 punti).

Al netto di alcune imperfezioni dovute al fatto che nessun torneo di librogame non era mai stato tentato prima, e di cui i partecipanti non hanno dato segno di essersi accorti, come organizzatori siamo rimasti molto contenti dello svolgersi di questa nuova esperienza.

Ma, oltre alla soddisfazione, le pagine di L-

GLMagazine sono il luogo giusto per chiedersi se il formato “torneo” abbia senso per un gioco come un librogame, che non nasce competitivo.

La domanda che viene da porsi è: quale abilità viene testata in un torneo di librogame? E, più in generale, quale abilità viene messa alla prova da un gioco come il librogame? È possibile essere “bravi” (o, meglio, “più bravi di altri”) a giocare a un librogame?

Forse la risposta è no. Del resto, anche nei librogame più “gestionali” c'è sempre una dose di fortuna, dovuta alla “nebbia di guerra” che nasconde i paragrafi successivi: ogni curva del labirinto nasconde tutto il labirinto. E prima di padroneggiare tutto il labirinto occorrono più tentativi, occorre mappare il testo, occorre conoscere ogni angolo dell'opera. Occorre, insomma, un impegno non compatibile con la forma del torneo, né in termini di tempo, né in termini di godimento dell'esperienza.



E quindi in cosa si metterebbero alla prova i partecipanti a un torneo di librogame? A chi ha più fortuna? A chi sbaglia meno, o meglio? È una lotteria?

Sì, certo, la componente di fortuna ha un certo peso in un torneo come questo. Ma non è l'unico fattore che viene messo in gioco. C'è anche la capacità di intuire il percorso che si sta facendo, la possibilità di migliorare fra una run e l'altra, e poi conta anche molto l'esperienza di giocatore-lettore. Più librogame si conoscono, più facile sarà capire come muoversi, ipotizzare le strade migliori, evitare i vicoli ciechi. Non è un caso che due dei tre vincitori venissero dal mondo dei librogame, e solo uno dei tre venisse dal mondo della scuola.

Concludendo mi verrebbe da dire che il torneo può essere un nuovo modo di vivere l'esperienza del librogame, con una scarica di adrenalina in più, in un'esperienza dove

la fortuna, l'intuito e l'abilità vengono sprovate in modo differente dalla lettura solitaria, casalinga, tipica del librogame. E poi c'è l'aspetto collettivo: essere i primi a conoscere un nuovo librogame potrebbe portare i partecipanti al torneo a scambiarsi opinioni, a condividere un'esperienza, a socializzare. Nell'epoca di frammentazione sociale che stiamo vivendo, ogni iniziativa collettiva e non singola, analogica e non digitale, sociale e non social penso possa avere diritto di spazio.

Penso sarebbe difficile (ma non impossibile) organizzare un torneo di librogame su opere già edite: le domande preliminari sarebbero troppe, a partire dal titolo sul quale costruire il torneo. Però penso che il torneo possa andare benissimo come forma alternativa di promozione dei titoli in uscita, in particolare se l'ambientazione può attirare un certo target di giocatori, come è stato per il librogame dei Promessi Sposi. 